

CHIP

# CHIP társ

10

Ára: 1495 Ft

CHIP SPECIAL

## COREL

- A Corel és a CorelDraw története
- Corel Hot Line ● Fontolva haladás ● A pixelbűvölő
  - Minek nevezzelek? 2.0 ● Síkban és térben ● Mozi, mozi ● Játékok Corel módra
  - Mindent egy csomagban ● A Corel irodája ● Corel-tanfolyam

C  
D  
-  
R  
O  
M



# COREL

COREL  
WordPerfect Suite 8

COREL  
DRAW 7



TM

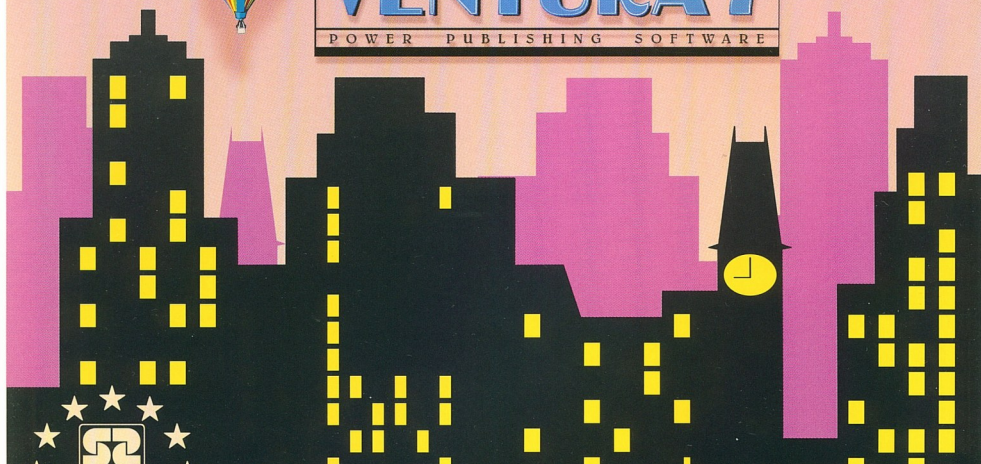


COREL  
*Lumière* SUITE  
Creative Video Editing Power

COREL  
WebMaster Suite



COREL  
VENTURA 7  
POWER PUBLISHING SOFTWARE



★ ★ ★ ★ ★  
★  ★  
★ DISZTRIBÚCIÓ ★  
★ ★ ★ ★ ★

SZÁMALK Rt. Disztribúció Tel.: 203-0306  
1115 Budapest, Etele út 68. Fax: 203-0367

Weisz Tamás

# „Te értesz a Corelhez?”

**„Ismered a Corelt?” Sokan tesznek fel ilyen kérdéseket – többnyire, vagy talán kivétel nélkül a CorelDraw valamelyik verziójára gondolva.**

Pedig az eredetileg rendszerintegrátornak indult cég az elmúlt egy évben több programot adott ki, mint amennyit például a Microsoft. Ráadásul – sokak bánatára – már nem a Draw a Corel „zászlóshajója”, hanem a kalandos útjának végére (?) érkezett WordPerfect Office, élén a névadó szövegszerkesztővel és a Quattro Pro táblázatkezelővel. E csomag legújabb, nyolcas verziójáról egyébként ezeken az oldalakon olvashatnak először magyar nyelven.

Remélhetőleg sokan fogják érdekesnek találni a Corel, a CorelDraw és a Corel Photo-Paint történetét, valamint a két interjút, amelyekből megtudhatunk egyet-mást a cég terveiről, és amelyekből kiderül, hogy sokan régóta nyitott kapukat döngöttek, csak eddig nem tudták, hogy hol a csengő.

Jubileumi, tizedik CHIPTárunkban megpróbáltuk kihasználni, hogy kevésbé kötnek minket a CHIP

Magazin terjedelmi korlátai. Így kicsit részletesebben is bemutathatjuk a Corel csomagokat, a WordPerfect Office-t, a WebMaster Suite-ot, a két-, illetve háromdimenziós CorelCAD, illetve Visual CADD mérnöki programot.

A Corel CD Home sorozatot ugyan „szőröstül-bőröstül” eladták a H+A-nak, de a boltokban még jó ideig kaphatók lesznek ezek a viszonylag ismeretlen korongok. Ezért úgy gondoltuk, érdemes bemutatnunk néhányukat, hiszen nem véletlen, hogy ez a sorozat viszonylag nagy népszerűségnek örvend a világban.

A kiadvány utolsó harmadát egy nyolc leckéből álló, kezdőknek szóló CorelDraw tanfolyam teszi ki. E rövid kurzus segít megtenni a kezdeti lépéseket, amelyek után remélem sokan kapnak kedvet a rajzoláshoz, és a következő Corel ArtShowban már több magyar rajzművész képével fogunk találkozni. A hárommillió dolláros összdíjazású verseny jelentkezési lapjai egyébként megtalálhatók a CD-melléklet CONTEST alkönyvtárában.

Végül, de nem utolsósorban szeretném megköszönni Izabela Borczynski, Basia Rudak, a Szármalk Szoftverdisztribúció, a TH 3Soft és az A-Cat Kft. segítségét. Nélkülük nem jöhetett volna létre ez a kiadvány. ■

# Mi a leggyorsabb? • Mi a legjobb? • Mit vásároljunk? • Mire használjuk? • Hogyan kezeljük?

A lap, amely választ ad a számítástechnika legtöbb kérdésére  
132–148 színes oldalon és CD-ROM-on



## Ha most előfizet, még olcsóbb!

A CHIP Magazin 1 példányának ára 784 forint.  
Ha október 31-ig előfizet, vagy megújítja előfizetését, Önnek egy példány – CD-ROM-mal együtt – csak 493 forintba fog kerülni!

Érdeklődjön: Vogel Publishing Kft., 1300 Budapest, Pf. 210, telefon: 149-4768,  
fax: 252-3004, Fehér Ildikó

# Corel

|  |    |
|--|----|
| „Te értesz a Corelhez?” .....          | 3  |
| A Corel és a CorelDraw története ..... | 6  |
| Corel Hot Line .....                   | 9  |
| Fontolva haladás .....                 | 11 |
| A pixelbűvölő .....                    | 13 |
| Minek nevezzetek? 2.0 .....            | 17 |
| Síkban és térben .....                 | 20 |
| Mozi, mozi .....                       | 25 |
| Játékok Corel módra .....              | 28 |
| Mindent egy csomagban .....            | 34 |
| A Corel irodája .....                  | 41 |
| Corel-tanfolyam: Bevezető .....        | 48 |
| Corel-tanfolyam: Első lecke .....      | 49 |
| Corel-tanfolyam: Második lecke .....   | 53 |
| Corel-tanfolyam: Harmadik lecke .....  | 58 |
| Corel-tanfolyam: Negyedik lecke .....  | 62 |
| Corel-tanfolyam: Ötödik lecke .....    | 67 |
| Corel-tanfolyam: Hatodik lecke .....   | 71 |
| Corel-tanfolyam: Hetedik lecke .....   | 75 |
| Corel-tanfolyam: Nyolcadik lecke ..... | 80 |

## Ízelítő a CD-mellékletről

- \\CAD: CorelCAD Trial Version – 30 napos próbaverzió
- \\CONTEST: A hárommillió dollár összdíjazású Corel-rajzpályázat (World Design Contest) jelentkezési lapjai
- \\CORELWEB: A Corel céggel és programjaival kapcsolatos Web-site-ok bemutatója
- \\DRAW4WM: CorelDraw 4 Working Model. Időkorlátozás nélkül használható teljes értékű változat, de nem lehet vele menteni és nyomtatni
- \\DRAW5WM: CorelDraw 5 Working Model
- \\DRAW6WM: CorelDraw 6 Working Model
- \\DRAW7TV: CorelDraw 7 Trial Version – 30 napos próbaverzió
- \\FLOW3WM: CorelFlow 3 Working Model
- \\PATCHEK: Javitőkészletek gyűjteménye – CorelDraw 7 Build 375, Corel Photo-Paint 7 Build 468, CorelXara 1.2, Corel Visual CADD 2.04 és még sok más
- \\SHUTILS: Kisebbs-nagyobb hasznos kiegészítők Corel programokhoz
- \\SLIDESHW: A Corel-rajzpályázat néhány régebbi győztese, egy-két zseniális CorelXarában készült kép, és egy kis ötletcsináló CorelDraw-effektus
- \\TEXT: FAQ (gyakran feltett kérdések), tippek és trükkök a Corel FTP-ről
- \\VISCADD: Corel Visual CADD Trial Version – 30 napos próbaverzió
- \\WEBMASTR: Corel Web.Data, Corel Web.Designer és Corel Web.SiteManager Trial Version – 30 napos próbaverziók
- \\XARA\_VW: CorelXara Graphic Viewer, amelyben megtekinthetők a Xarával készült képek
- \\CIKKEK.HEZ: A kiadványban található cikkek képei. Itt találhatóak a helyhiány miatt kimaradt képek is

### CHIPTÁR: Corel

Feladás kiadó: Ivanov Péter ● Szerzőszerkesztő: György György ● Szerkesztő: Weisz Tamás ● Olvasószerkesztő: Dervenékné István

● Címlapgrafika: Stefan ● Kiadás és terjesztés: a Vogel Publishing Kft. ● Megvásárolható a kiadóban: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. ● Megrendelhető telefonon a (36-1) 149-4768-as vagy faxon a 252-3004-es számon. ● Hirdetésfelvétel: Vogel Publishing Kft. Reklámiroda. Levelezési cím: 1300 BUDAPEST 3. PF. 210, telefon/fax: (36-1) 252-3641 ● A szinbontás és a tördelés a Vogel Publishing Kiadóban, QuarkXPress 3.1, Adobe Illustrator 5.0, Adobe Photoshop 2.5, Adobe Super ATM és az Adobe Dimensions programok segítségével készült.

● Monitorozás és nyomtatás: Veszprémi Nyomda Rt. Felelős vez.: Erdős András vezérigazgató

● Copyright © „CHIP” Vogel Publishing Kft., Budapest, Magyarország ● A közölt cikkek fordítása, utánnymása, sokszorosítása,

valamint adatrendszerben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelenített cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Weisz Tamás

# A Corel és a Corel-Draw története

Sokszor hallottam már olyat, hogy a Corelrel milyen jól/rosszul lehet rajzolni, hogy a Corel ezt tudja, a Corel azt tudja. „Corel” alatt ugyanis a legtöbbször a CorelDraw-t értik...



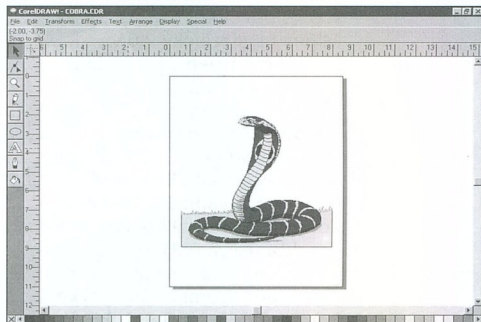
Dr. Michael C. J. Cowpland:  
nem csak az üzleti életben  
aktív

Annak ellenére így van ez, hogy a kanadai cég nagyon sok mást is készített. Úgy gondoltam, hogy ezt az általános félreértést egy kis történelmi áttekintéssel lehetne a legjobban tisztázni.

A Corel történelme 1943. április 23-án kezdődött. Ugyanis ezen a napon született meg az angliai Bexhillben (Sussex megye) Michael C. J. Cowpland, a Corel Corporation szülőatyja. Egyetemi tanulmányait az angol

Imperial College-ban kezdte meg, és itt is szerezte meg első diplomáját. Az egyetem befejezése után tervezőmérőként dolgozott a Bell Northern Researchnél, elektronikus telefonrendszerek fejlesztésével foglalkozott. A munka mellett folytatta tanulmányait a kanadai Carleton Egyetemen, ahol 1968-ban vehette át *Master of Engineering* oklevelét. Az ezt követő évben a Belltől átigazolt a Microsystems International Limitedhez, ahol – már igazgatói beosztásban – áramkörtervezéssel foglalkozott 1973-ig.

Ez az év két dolog miatt is fontos mérföldkő volt számára: egyrészt ebben az évben kapta meg a doktori – Doctor of Philosophy (Engineering) – címet a Carleton Egyetemen, másrészt ekkor alapította meg másodmagával a Mitel nevű céget, amelynek ügyvezető igazgatója volt kilenc éven át,



Egyszerű felület, de a szerkesztés már színes a CorelDraw 3-ban

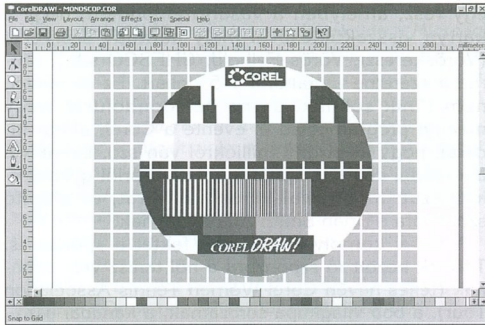
egészen 1984-ig. Ekkor társával, Terry Mathews-szal eladják a British Telecomnak a Mitel. Majd elkövetkezik dr. Cowpland és a Corel életében az egyik, ha nem a legfontosabb esztendő, 1985. Ugyanis ebben az évben alapítja meg a Corel Corporationt, amelynek azóta is elnöke és ügyvezető igazgatója. „Mellékesen” ebben az évben a Carleton Egyetem disz doktori címmel tüntette ki.

A Corel Corporation eredetileg rendszerintegrátor cégnékként jön létre, vagyis különböző cégek hardver- és szoftvereszközeit illesztik össze, hálózatokat építenek. Nagyon fontos momentum a későbbiek szempontjából, hogy sok DTP rendszert kell összeállítaniuk. Ugyanis az ebben az időszakban szerzett tapasztalataik és benyomásaik hatására 1987-ben egy grafikus programcsomag fejlesztésébe fogtak. A programcsomag közel két év alatt, 1989-ben készül el. Ez a CorelDraw 1.0, amit szinte évente követett egy-egy újabb verzió: 1990-ben a 2-es, 92-ben a 3-as, 93-ban a 4-es, 94-ben az 5-ös, 95-ben a 6-os, majd 96-ban a 7-es. Ez a „rohanás” – állítólag – kicsit lelassul a jövőben, ugyanis több ok miatt is a Corel úgy döntött, hogy esztendő körülbelül másfél évente akar csak megjelenni egy-egy újabb verzióval.

A CorelDraw első verziójáról sajnos nem tudok

sokat mesélni, ugyanis csak egy-két alkalommal láttam, viszont se égen, se földön nem sikerült találnom belőle eredeti változatot. Az első, Magyarországon is kereskedelmi forgalomba került verzió a 2.0 volt. Ez a programcsomag a CorelDraw-n kívül tartalmazta a CorelTrace-t, a CorelMosaicot és a WFN Boss nevű fontkonverter segédprogramot – és az összes program elért négy 1,2 Mbyte-os floppyt. A dobozban volt egy kézikönyv a rajzprogramról, egy oktatófüzet, néhány könyvecske a kiegészítőkről és a mai szemmel szegényesnek tűnő clipartokról (ezeket külön öt floppyt adták). A csomaghoz egy videokazettát is mellékeltek (rendeléstől függően VHS vagy NTSC szabványú), amelyen egy több mint egyórás oktatófilm volt.

Ez a film a 3-as verzióban már „felköltözött” egy CD-re. A CorelDraw 3 ugyanis a floppyk (választható volt, hogy 3,5 vagy 5,25 colos) mellett egy



Búcsú a 16 bites világtól, avagy CorelDraw 5

CD-t is tartalmazott. A programcsomag alaposan meghízott, ugyanis részben vásárlások, részben további fejlesztések eredményeképpen kibővült: a Draw mellé került a ZSofttól vásárolt Photo-Paint pixelgrafikus program, a bemutatók készítésére szolgáló Show és a diagramrajzoló Chart is.

Ezt követte a CorelDraw 4, ami – legalábbis a Draw és a Photo-Paint szempontjából – az eddigi legkevésbé sikeres termékük. A programok között új vendégként köszönthettük a kétdimenziós animáció készítésére szolgáló Move-ot. Komoly előrelépés volt a Draw színreborító képessége – pontosabban lett volna, ugyanis licenc- és egyéb nehézségek miatt nagyon sok volt vele a probléma.

Szerencsére hamar elröppent egy év, és megje-

### A CORELDRAW AKTUÁLIS VERZIÓI

A megjelenő programokban (függetlenül a gyártótól) szinte mindig maradnak kisebb-nagyobb hibák. Ez alól a Corel termékei sem kivételek, ám a kanadai cég nem zárja le a fejlesztést a termék megjelentetésekor. Például a CorelDraw 5-höz még akkor is jelent meg javítás, amikor már a 7-es verzió is régóta piacra volt. Sokan nem is tudják, hogy ők az eredeti vagy már egy javított verziót vásárolták, ahogy azt sem, hogy a Corel minden vásárlójának ingyen bocsátja rendelkezésére a javításokat. Ehhez nem kell mást tenni, csak jelezni a vásárlás helyén, hogy szeretnénk megkapni a javítókészletet, illetve kicserélni CD-nket az éppen aktuális „build”-re. A viszonteladók ugyanis igény esetén megkapják ezeket a disztributortól.

Melyek az aktuális alverziók, illetve honnan tudhatjuk meg, hogy nekünk éppen melyik van a birtokunkban? Az utóbbira egyszerű a válasz. A *Help About* funkció sok más mellett ugyanis kiírja az alverzió számát és betűjelét.

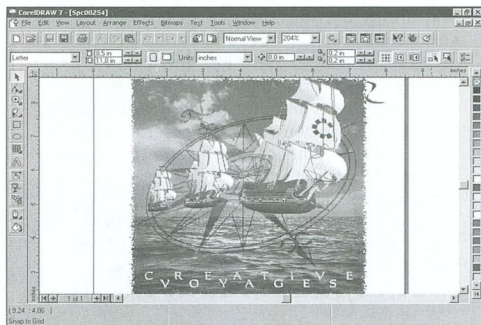
A legfrissebb alverzió számát, jelét nehezebb megtudni. Erről a viszonteladók, a disztributorok, esetleg a szaklapok adnak felvilágosítást. A *CHIP* Magazinban például néha az aktualitások között adjuk hírül egy-egy új alverzió megjelenését. Álljon itt egy lista a fontosabb verziók állapotáról:

- Corel PrintHouse 1.1: Build 087
- Corel WordPerfect 7: Build 70751
- Corel WordPerfect for Macintosh: Build 353100
- CorelDraw 4 C Patch (lásd kiadványunk CD-mellékletén)
- CorelDraw 5: GI Revision
- CorelDraw 6: Build 176
- CorelDraw 7: Build 467
- CorelVentura 5: F2
- CorelVentura 7: Build U443

lent az utolsó 16 bites CorelDraw, az 5-ös. Megjelenésekor ezzel is voltak problémák, ugyanis a Xeroxtól közben megvásárolt Venturát is integrálni akarták a csomagba, de nem készültek el vele időben. Ezért az első dobozokban egy bón helyettesítette a programot, amit csak a megjelenés után majdnem egy fél évvel, decemberben kaptak meg

a vásárlók. A 5-ös Draw rengeteg újdonságot, érdekességet tartalmazott, de legfőbb érdeme, hogy – az első hibajavítások megjelenése után – nagyon stabil, jól használható programnak bizonyult, sikerült visszahódítania a felhasználók meggyőzt bizalmát.

Majd eljött a Windows 95 és az első 32 bites CorelDraw. A csomag tartalma alaposan megváltozott. Kikerült belőle a Ventura (ennek hatos verziója



Mi jöhet még ezek után?

soha nem jelent meg), a Chart-ot, a Move-ot és a Show-t pedig összevonták egy Presents nevű programmá, a Mosaic helyett megjelent a Multimedia Manager, a Trace helyett az OCR-Trace (pedig már a 4-es is képes volt karakterfelismerésre). Újdonság volt még a Fractal Designtól vásárolt Dream 3D, az egyszerűbb 3D-s logók készítésére javasolt Depth, valamint a Draw és a Photo-Paint „makrónyelve”, a Script. A CorelDraw 6 nagy sikert aratott mint a Windows 95 első nem microsoftos program-csomagja, ám a következő verzió megjelenéséig szakmai fórumokon többen is feltették a kérdést: miért használnak ők még a Windows 95 alatt is CorelDraw 5-öst?

Ez egészen a CorelDraw 7 első bétáinak megjelenéséig tartott. Így tűnt ugyanis, hogy az új verzió megoldja mindazokat a problémákat, melyeket a viták során a hatos ellen szócnélők (nem minden ok nélkül) emlegettek. A Corel tanulva korábbi hibáiból homszú, több mint fél éves tesztidőszakot hagyott, és nem csak szűk körben tesztelte a programokat: kihasználva az Internet lehetőségeit az egész világról gyűjt össze a népes tesztcapat. Ennek eredményeképpen a program az eddigi legsta-

bilabb, és néhány újításnak (amelyek egy részét az angol Xara Ltd.-től vették meg) köszönhetően a legjobban használható verzió.

A CorelDraw-rajongók számára van egy jó és egy rossz hírem. A jó, hogy a cég ígérete szerint a további fejlesztések a heteshez hasonló módon, 15-18 hónapos fejlesztési és 6-9 hónapos tesztciklusban fognak történni. Így ha ritkábban is, de stabil, jó programokkal fognak megjelenni. A rossz hír, hogy a WordPerfect megvásárlása kicsit átrendezi a belső „erőviszonyokat”, vagyis a Corel zászlóshajója ezentúl nem a Draw, hanem a WordPerfect és a köré épülő Office csomag lesz.

Erről szerettünk volna rövid interjút készíteni dr. Cowplanddel, de hosszas kísérletezések ellenére sem sikerült elérnünk őt. Ennek legfőbb oka az elnök úr hiperaktív életmódja.

Azt talán többen is tudják, hogy a Corel bőkezű támogatója az egészségügynek és a sportnak. Egyes Corel termékek regisztrációs lapján található egy rész, amelyben a vásárló eldöntheti, hogy a kártya visszaküldésével mely karitatív szervezet (Vöröskereszt, Vörös Félhold, UNESCO stb.), számára szeretne átutaltatni 1-5 dollárt. Ez az összeg nem tűnik soknak, de ha belegondolunk, hogy mennyi programot ad el évente a Corel, akkor kiderül, hogy itt bizony milliokról van szó. Ezenkívül a kanadai cég támogatja a kelet-ontariói gyermek-kórházat, az ottawai városi kórházat, és alapító szponzora a Brian Smith Alapítványnak.

A Corel komoly összegeket fektet a sportba is. Többek között fő szponzora a női tenisz világkupának (teljes nevén Corel Women Tennis Association Tour), a bob világkupa sorozatnak, a kanadai úszó-, tornász-, bob- és univerziádés csapatnak. Ezenkívül 25 millió dolláros, 20 évre szóló szerződés keretében a világ talán legmodernebb sport- és szórakoztató centruma 1996. február 27-e óta a Corel Centre nevet viseli. Ebben a komplexumban fellépett már a Metallica, Phil Collins, Tina Turner, Cyndi Lauper, öt napon keresztül itt vendégszerepelt a Disney jégverője, de volt már itt Monster Track verseny, pankráció vagy például Harlem Globetrotters–Nemzetközi All-Stars kosárgála. De ami sok ottawai számára a legfontosabb: itt játssza hazai mérkőzéseit az NHL-ben szereplő Ottawa Senators.

A Corel nagyfőnöke számára a sport nem csak támogatandó ügy. Ő is rendszeresen háromtusázik, fallabdázik, teniszezik, feketeöves karatés. 1985-ben Wimbledonban, a tenisz Mekkájában a veteránok között a negyedöntőig jutott el. ■



Weisz Tamás

# Corel Hot Line

**Nagyon kevesen tudják, kihez is forduljanak, ha problémájuk van valamelyik Corel programmal. Pedig ez év eleje óta működik a Corel magyar nyelvű hot line-ja, azaz forródrótja.**

Elsősorban erről beszélgettünk dr. Márkus Gáborral, a forródrótot üzemeltető Ablaksoft Kft. vezetőjével és Békésy Pállal, a szolgáltatás főmunkatársával.

**CHIP:** *Honnan a kapcsolatuk a Corellel – hiszen Önök mint a Microsoft programjainak honosításában részt vevők váltak ismertté.*

**Dr. Márkus Gábor:** Valóban a Microsoft termékeivel kezdődtek a honosítási munkáink, de a Microsoft ma már nem az egyetlen partnerünk – például közejük tartozik a Corel is. A Magyarországon kapható magyar nyelvű Corel termékeket is mi „követtük el”.

**CHIP:** *A CorelDraw 6-ot és a WordPerfectet?*

**Márkus:** Pontosítunk: a WordPerfect 6.0 kapható magyar nyelven, de ezt nem mi készítettük, le is tagadnánk. A mi honosításunk a 6.1-es verzió. Legjobb tudomásom szerint ez a termék még nem szerepel a Corel palettáján. *(Az interjú augusztus közepén készült – a szerk.)*

**CHIP:** *A további honosítási tervekről – gondolok itt például a Draw-ra – lehet már tudni valamit?*

**Márkus:** A CorelDraw kapcsán nem tudom, hogy mit terveznek. Számtalan alkalommal kérdeztek és kérdezzük erről a Corel-t, de konkrét választ sohasem kapunk. Én már több alkalommal személyesen is elmondtam nekik, hogy véleményünk szerint mely programok lennének azok, amelyeket a magyar közönség nagy valószínűséggel szívesen fogadna honosított változatban is. Elsősorban olyan terméket, amirez hasonló nincs magyarul – például az internetes oldalkészítőket. A Corel WebMaster Suite kiváló programcsomag, a tapasztalatok szerint sokan használják. Magyar változatát feltehetően még többen használnák. Csakhogy ez üzleti kérdés, és a piac mérete mindig meghatározó szempont. A magyar piac soha, senkinek nem elég nagy.

**CHIP:** *Mióta működik a magyarországi Corel Hot Line?*

**Márkus:** Gyakorlatilag február óta.

**CHIP:** *Február óta? Hogyan lehet, hogy mostanáiig szinte semmit sem lehetett tudni a létezéséről? Miért nem szerepel a telefonszámuk a Corel hirdetésein?*

**Márkus:** A kérdés jó. Hogy miért nem kap a szolgáltatás nagyobb publicitást, azt mi is számtalan alkalommal megkérdeztük. Ez azért is fontos lenne, mert a havi forgalom statisztikáját kötelesek vagyunk jelenteni. Mindig hozzátesszük a jelentéshez: a kérdések viszonylag kis száma abból adódik, hogy hírünk csupán szájhagyomány útján terjed. A forródrót adatait célszerűen a Corel termékeivel együtt – valamilyen szórólappal vagy a dobozra ragasztott matricával – kellene megismertetni a vásárlókkal, felhasználókkal. Természetesen nem sok értelme lenne minden példányt újranyomni pusztán azért, hogy az adatok a termékmismertetőbe kerüljenek. Nagy sokára végre a Corel elindította a hirdetések, és most már egyre többen tudják a telefonszámot. Egyébként öntapadós matrica és valamilyen szórólappal is készül már.

Cégnk arra szerződött a Corellel, hogy a technikai segítségnyújtó szolgáltatást biztosítsuk. Ebbe nem tartozik bele a tevékenység hirdetése, reklámozása. Saját szakállunkra persze elkezdhetnénk, és ha ezt tennénk, senki sem tiltaná, ez a forródrót azonban a Corel üzlete. Nem is igazán az a fontos, hogy az újságokban hirdessék, mert azt az emberek vagy elolvassák, vagy nem. Inkább a forgalmazókhöz kellene eljuttatni az információt, hogy hozzánk lehet fordulni segítségért.

**CHIP:** *A hirdetést azért kérdeztem, mert sokan, akik már korábban megvették a Corel valamelyik termékét, leginkább ebből értesülhetnének az új szolgáltatásról.*

**Márkus:** Így van. Ez ügyben Izabela Borczynski az, aki tud valamit tenni. Megbeszéléseink eredményeként az elvi megegyezés és döntés már megszületett.

**CHIP:** *Mekkora géppark és hány fő foglalkozik a forródróttal?*

**Márkus:** Elkülönítve teljes egészében pillanatnyiilag nincs ilyen állomány. Ennek egyedül az az oka, hogy a szolgáltatás eddigi leterheltsége ezt még nem indokolja.

**CHIP:** *Milyen a forródrót terhelése?*

**Márkus:** Nagyon változó. Amint a telefonszám ismert lesz – például alvó a kiadványból –, a hívások száma valószínűleg megugrik. Érdekesebb a kérdé-

### HOGYAN ÉRHTETŐ EL A COREL HOT LINE?

- Telefon: 327-5737
- Fax: 266-5701
- E-mail: corel.hotline@ablaksoft.hu

sek típusa. A Corel Web-site-ján vannak gyakorta feltett kérdések. Ha összevetjük ezekkel azokat a kérdéseket, melyekkel bennünket felkeresnek, ez utóbbiak sokkal technikaibb jellegűek, mint amit világlágtagként publikálnak. Előfordult, hogy egy kérdés megválaszolása órákat vett igénybe. Sokáig tarthat egy hiba vizsgálata, illetve a szükséges „gyógymód” meghatározása.

**Békésy Pál:** Mi nem úgy szeretnénk csinálni a forródrót, hogy az adott kérdésre megkeressük az adatbázisban a megfelelő választ, és ha nincs benne, sajnálkozva szétárjuk a karunkat. Nekünk az az elvünk, hogy megválaszolatlan kérdés nem létezhet. Amikor én annak idején, a „hőskorban” elkezdtem ismerkedni a CorelDraw 1-gyel, számtalan problémám volt, amelyek megoldására magamtól kellett rájőnnöm. Nagyon hiányzott az, hogy tudjak valakitől kérdezni.

Tisztában vagyunk azzal, hogy akik a programokat használnak – főleg a Draw-ra és Venturára vonatkozik ez –, általában valamilyen nyomdaipari tevékenységet folytatnak. Rendszerint akkor telefonálnak, amikor már le kell adni az anyagot, sürgeti őket a határidő. Tehát nem tehetjük meg azt, hogy a fiókba rakjuk a kérdést, és majd egy hét múlva válaszolunk rá. Mi azért vagyunk hot line, tehát forródrót, mert minden kérdésre azonnal válaszolunk, de legkésőbb másnap. Ha szabad így fogalmazni: másfajta szemléletet képviselünk.

**CHIP:** *Milyen programokkal foglalkoznak?*

**Márkus:** A Corel teljes termékskálájával, verzióra és platformra vonatkozó korlátozás nélkül.

**Békésy:** Azt hiszem, ez egyedülálló a világban.

**Márkus:** Ez persze csak elméletben van így. A gyakorlatban azokkal a termékekkel foglalkozunk, amelyek előfordulnak a magyar piacon. Természetesen bármelyik Corel alkalmazásról feltehetnek kérdéseket a felhasználók. Például éppen tegnap volt egy négyes CorelDraw-val kapcsolatos kérdés. Sőt előfordult, hogy még GEM-es, hármas Venturával kapcsolatban is kérdeztek, ami még nem a Corel terméke volt. Mivel a Corel megvette a Venturát, nekünk visszamenőleg is válaszolunk kell. Ez ugyanígy igaz a WordPerfectre, beleértve a DOS-os változatokat is.

**Békésy:** Tegnap éppen ez utóbbival kapcsolatban érkezett egy kérdés.

**Márkus:** Egyébként Pali és kollégája, Márton György látják el a forródrót teendőit, felváltva – ameddig ezt bírják ketten. A téma ismeretéhez saját tapasztalatuk segítette őket hozzá. Mindketten nyomdászok, és hosszú ideig jártak hasonló cipőben, mint a hozzájuk fordulók.

**CHIP:** *Hogyan lehet önökkel felvenni a kapcsolatot?*

**Márkus:** A 327-5737-es telefonszámon, a 266-5701-es faxszámon, és e-mail-címünkön: corel.hotline@ablaksoft.hu.

**CHIP:** *Terveznek más internetes megoldást is, például web-site-ot, newsgroup-ot?*

**Márkus:** Nem tervezünk. A web-site (www.ablaksoft.hu/corel) elvileg már elkészült. Megnyitása napok kérdése. *(Kiadványunk megjelenésekor már működik – a szerk.)*

**CHIP:** *És mi a helyzet egy esetleges newsgroup-pal?*

**Márkus:** Jelenleg egy kicsit visszás a helyzet. Számos dolog van, aminek hasznosságáról meg vagyunk győződve, és szívesen meg is csinálnánk. A szerződésünk azonban csak arra szól, hogy a feltett kérdésekre válaszoljunk. Web-oldalunkat is ezzel a céllal készítjük el. Ez természetesen magyar nyelvű. Helyet kapnak rajta kérdések és válaszok, persze nem az összes beérkezett: mondjuk inkább „mazsolázunk” a külföldiekből és az itthoniakból. Newsgroup? Annak a tényleges fenntartása igen nagy erő költőre le folyamatosan.

**Békésy:** Helyette inkább egy „típek-trükkök” rovatot tervezünk. Ezt a rovatot az olvasók is szerkesztenék, hiszen a beérkezett érdekesebb ötleteket, problémamegoldásokat nével ellátva közölnénk, ha az illető ehhez hozzájárul, de ha nem, akkor név nélkül is közzétennénk. Ez lehetne egy „olvasói fórum”.

**CHIP:** *Végül egy sokakat érdeklő kérdés: kívánják-e ellenőrizni a felhasználók jogosultságát, vagy bárki feltehet Önöknek kérdéseket?*

**Márkus:** Ezzel kapcsolatban nem a mi kívánságunk a mérvadó, hanem a Corel üzletpolitikája. Mi ehhez tartjuk magunkat. Pillanatnyilag mindenkitől bekérjük a megfelelő azonosító adatokat. Akinek ilyen nincs, vagy nem akarja megmondani, az nem mondja meg, de ettől függetlenül felteheti a kérdést, és megkapja rá a választ. Nem az én tisztem, hogy ezt kommentáljam. Szerintem ma Magyarországon nem nagyon lehetne megoldani, hogy kiszűrjünk azokat, akik jogosultak igénybe venni a forródrót segítségét, mert megválaszolták a programokat, és kizárólag nekik válaszolunk. ■

Boris János,  
Weisz Tamás

# Fontolva haladás

**A Corel stratégiájáról, a fejlesztés alatt álló termékekről és ezek magyar, illetve kelet-európai vonatkozásairól kérdeztük Izabela Borczynskit, a Corel Corporation kelet-európai értékesítési menedzserét.**

**CHIP:** *A CorelDraw különböző verziói eddig 17 nyelven jelentek meg, például magyarul a CorelDraw 3 és 6, illetve a WordPerfect 6.1. Mely programok, illetve mely verziók honosítása várható a közeljövőben?*

**Izabela Borczynski:** Nem tudok részletekkel szolgálni Magyarországot illető honosítási terveinkkel kapcsolatban. A Corel akkor dönt termékei új verzióinak honosításáról, amikor azok megjelennek. Minden a termék népszerűségétől és potenciális piaci sikerétől függ. Azt is megnézzük, milyen értékesítési számokat remélhetünk az adott terméktől, ha honosítanánk. Minden gyártó hasznot vár a befektetéseitől.

**CHIP:** *Ha nem is honosítják a teljes programot, azért az angol változatokban, például a Draw-ban, a WordPerfectben vagy a Venturában lesz-e magyar helyesírás-ellenőrzés, elválasztás, szinonimaszótár?*

**Borczynski:** Ami a magyar helyesírás-ellenőrzőt, az elválasztást és a szinonimaszótárt illeti, éppen most vizsgáljuk annak lehetőségét, hogy beépítsünk egy magyar nyelvi modult az angol termékekbe. Jelenleg két technológiát vizsgálunk: a MorphoLogic Helyes-e? nevű programját és a Lektort.

**CHIP:** *Nagyon sok cég beszüntette a 16 bites verziók fejlesztését. Csatlakozik-e hozzájuk a Corel is, vagy Önök továbbra is adnak ki programokat Windows 3.1x-re, illetve DOS alá?*

**Borczynski:** A Corel továbbra is készít 16 bites verziókat, amennyiben a piac ezt igényli. Folytatjuk a WordPerfect fejlesztését Windows 3.1x-re és DOS-ra. Rövidesen kihozzuk a WordPerfect 7 for Windows 3.1x-et. Az új fejlesztéseknél most elsősorban a Windows 95-re és NT-re, valamint a Javára összpontosítunk.

**CHIP:** *A Corel az elsők között adott ki nagyobb programot Javában, az Office-t, bár ez még béta állapotban van. Folytatják-e az ez irányú fejlesztéseket, terveznek-e újabb programokat Javában, például CorelDraw for Javát vagy Web.Designer for Javát?*

**Borczynski:** A Corel teljes mértékben elkötelezte magát a javás fejlesztésre. Terveink szerint hamarosan megjelenetjük a Corel Office for Javát. A Java Office bétája letölthető a Web-site-unkról. A Java Office kiemelkedő prioritást élvez a Corel termékei között. E pillanatban nem válaszolhatok a CorelDraw vagy a Web.Designer javás fejlesztésével kapcsolatban. Annyit azonban elmondhatok, hogy a CorelDraw-ban és a Web.Designerben (valamint a Venturában – a szerk.) benne van a Java technológia. E programokba beépítettük a Corel Baristát, ami lehetővé teszi a file-ok Baristadokumentumként való elmentését.

**CHIP:** *A CorelDraw legújabb verzióját Windows 95-re, NT-re és Macintoshra készítették, illetve készítik el. A Corel elkészíti vagy elkészítteti-e ezeket OS/2-re vagy Unixra? Egyáltalán a WordPerfecten kívül fejlesztenek-e ezekre a platformokra programot?*

**Borczynski:** A WordPerfecten kívül jelenleg nem szerepel terveink között a termékfejlesztés OS/2-re vagy Unixra.

**CHIP:** *Az eddigi gyakorlat az volt, hogy évente jelent meg új CorelDraw-verzió. Folytatódik-e ez a rohamtempó, vagy ezután egy kicsit többet kell majd várniuk egy-egy új verzióra? Például mikorra tervezik a CorelDraw 8 bemutatását?*

**Borczynski:** A CorelDraw fejlesztési szakasza 15 hónapra nőtt, és meghosszabbítottuk a béta-ciklust is. Hasonló fejlesztési ciklust, mintegy 18 hónapot tervezünk a CorelDraw 8-nál is. A CorelDraw 7 1996 novemberében jelent meg. (Így a CorelDraw 8 1998 első vagy második negyedévében várható – a szerk.)

**CHIP:** *Mennyire vált be a Corelnél a „World Wide” bétatesztelés? Továbbra is keresnek minden nagyobb termékhez és nyelvi változathoz bétatesztelőket a nagyvilágban?*

**Borczynski:** A „World Wide” bétatesztelés igen sikeresnek bizonyult. Sok mindent felismertünk, ami hatással lehet bizonyos Észak-Amerikán ki-

vüli piacokra. Világméreteken gondolkodhatunk, amikor új vonásokkal és változtatásokkal gazdagítjuk termékeinket. A jövőben például jobban odafigyelünk a CE-s karakterekre úgy, hogy új fontokat veszünk fel. Továbbra is keresünk World Wide bétatesztelőket világszerte minden olyan nagyobb és „zászlóshajó” jellegű terméknél, amit a Corel kiad. Ha szélesebb a bétatesztelők köre, az csak hasznos a termék szempontjából.

**CHIP:** *A CorelDraw 3 megjelenésekor sokkal olcsóbb volt Kelet-Európában, mint Kanadában, Amerikában vagy Nyugat-Európában. Lesz-e hasonló akció, vagy esetleg a nyugat-európai re-exportot megakadályozandó csak a honosított verzióknál alkalmazzák ezt?*

**Borczynski:** Ami a honosított verziókat és az árstratégiát illeti, a Corel árképzésében ezentúl is megőrzi az egyes piacok iránti érzékenységét. A magyar termékeket azért tudjuk eltérő áron kínálni, mert fennáll a szürke import fenyegetése. A Corel az angol nyelvű termékekre azonos viszonteladói árakat kínál minden piacon. Egy amerikai viszonteladó például ugyanazon az áron veheti meg a CorelDraw 6 angol verzióját, mint magyar kollégája. A végfelhasználói árak változhatnak, mivel a szállítási költségek Magyarországon sokkal magasabbak, mint Amerikában. Standard nemzetközi viszonteladói árakkal dolgozunk. A honosított termékeket illetően a Corel piacérzékeny.

**CHIP:** *Mekkora hátrányt jelent a Corelnek, és egyáltalán jelent-e hátrányt, hogy Kanadában van a székhelye?*

**Borczynski:** Az, hogy a Corel központja Kanadában van, hátrányos lehet az európai és a csendes-óceáni, ázsiai partnereinkre nézve. A Corel a WordPerfect megvásárlása óta tervezi, hogy nyit néhány európai, amerikai és csendes-óceáni, ázsiai irodát. Azzal kezdjük, hogy a nagyobb piacokon nyitunk képviselőket, például Németországban, Angliában, az USA-ban, a Benelux államokban, Franciaországban, Japánban, Ausztráliában stb. Nagyon fontosak számunkra a nagyvállalati vásárlók, ezért elsőként vállalati központokat létesítünk a nagyobb piacokon. Az értékesítés és a marketinget továbbra is Ottawából irányítjuk. Kezdetben a cégközi értékesítéseket bonyolítjuk majd ezeken az iro-

dákon keresztül. Ezek nagyon izgalmas lehetőségek számunkra.

Egy központi irodának más előnyei is vannak. A Corel esetében ez az előny abban nyilvánult meg, hogy gyorsan reagáltunk a piaci változásokra. Vállalatunk gyorsan hozhat meg fontos döntéseket anélkül, hogy aggódnunk kellene a változtatások végrehajtása miatt vagy amiatt, hogy milyen hatással lesznek ezek más irodáinkra. Csak a központtal törődünk. Állandó volt az információáramlás. Az információt pedig könnyű volt eljuttatni az illetékesekhez, hiszen csak egy iroda volt.

Nagyvállalati vásárlóinknak ma világszerte olyan igényeik vannak, amelyek kielégítése érdekében a Corel mindent megtesz. E kívánalmak között szerepel a helyi képviselők létesítése a főbb piacokon.

**CHIP:** *Önök lassan több repült órája lesz, mint egy stewardessnek. Nem lenne kifizetődőbb inkább helyi képviselőket nyitni?*

**Borczynski:** Nem hiszem, hogy pénzügyileg indokoltabb volna helyi irodát nyitni Magyarországon, semmint odautaznom. Egy helyi képviselőt sok kiadással jár. Alkalmazottakat kell felvenni, és fizetni kell az adott ország adóit. Nem mondom, hogy szóba sem jöhet egy helyi iroda Magyarországon, de szeretnénk óvatosan, lépésenként haladni, esetleg egy helybeli magyar képviselővel kezdeni.

**CHIP:** *Lehet-e tudni valamit arról, hogy milyen új programokkal, új verziókkal – és ezekben milyen újdonságokkal – jelentkezik egy-két éven belül a Corel?*

**Borczynski:** A Corel mindig előre gondolkodik. Mindig az éllavasok egyike lesz, és a legjobb technológiákat ajánlja termékeiben. A WordPerfect 8 kiadását jövő május végére tervezzük. Az Office for Java is akkorra várható. Jelenleg letölthető béta verziót kínálunk Web-site-unkon, a [www.corel.com-on](http://www.corel.com-on). Folytatjuk a grafikai termékek kibocsátását is, köztük a CorelDraw 8-at.

**CHIP:** *Végül egy személyes kérdés. Ön az elmúlt években nagyon sokszor járt Budapesten, de minden alkalommal csak nagyon rövid ideig tartózkodott itt. Volt-e ideje megtekinteni a repülőtérén, a szállodán és a bemutatók helyszínén kívül mást is?*

**Borczynski:** Igen, volt alkalmam felkeresni Budapest néhány történelmi látványosságát. Nagyon szeretem Budapestet. Az egyik legszebb városnak tartom azok közül, ahol megfordulhattam. ■

Mészáros István

# A pixelbűvölő

**Milyen buktatói vannak egy grafikus program fejlesztésének? A Photo-Paint sorsa ebből a szempontból roppant tanulságos. Az alábbiakban egy grafikus program „fejlődési naplóját” olvashatják.**

Gondolom kevesen tudják, hogy a Corel véletlenül sem úgy alakult, hogy „nosza, írjunk egy jó kis vektorgrafikus programot, amivel uralni fogjuk a PC-s piacot!”. A CorelDraw a cég alapítása után négy évvel, 1989-ben született, és eredetileg tényleg vektorgrafikus programnak indult. Más kérdés, hogy 1992-ben, a hármas verzió kiadásánál a cég úgy döntött, gazdagítja a kínálatot egy pixelgrafikus, egy bemutatókészítő és egy animációs modulal.

## 1992

A Photo-Paint 1992-ben tehát rögtön 3-as verziószámmal látta meg a napvilágot. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy már sokkal korábban is létezett, csak akkor még ZSoft Paintbrushnak hívták. A Corel ugyanis megvette az akkor már a tönk szélén álló ZSofttól a program egyik verzióját, és saját neve alatt beletette a dobozba. Persze azért hozzányúltak egy kicsit a fejlesztők, például belerakták az akkoriban óriási dolognak számító true color PCX file-ok kezelését, amire akkoriban nemhogy egyetlen másik program nem volt képes (ami nem is csoda, hiszen ez volt a ZSoft utolsó alkotása), de olyan konfiguráció is alig volt, amelyen ezt ki lehetett volna próbálni. A legmegdöbbentőbb talán mégis az, hogy ez a verzió szinte 80%-ban rendelkezett azzal a tartalommal, amit a mai grafikus programok felmutathatnak, legfeljebb a kezelőfelület kezdetlegessége miatt a használata nem volt olyan kényelmes, és ezért nehezebb volt elővarázsolni belőle ezt a tudást.

Az egyszerűbb szerkesztési műveletek – nagyítás, képmozgatás – mellett már ott sorakoztak a kivágóeszközök, köztük a lasszó, a varázspálcá és az olló.



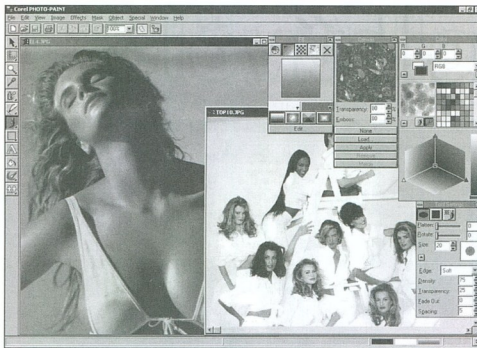
A Photo-Paint 3 designja még teljesen a ZSoft találmánya

Rajzszerszámokban is gazdag volt a kínálat: használtunk ecsetet, festékszórót, sprayt, festőhengert, amely egy színnel, színátfolyással és mintákkal is fel tudta tölteni a zárt rajzelemeket. Ott volt az összes geometriai elem: az egyenes, a görbe, a négyszög, a lekerekített négyszög, a kör, az ellipszis, a sokszög, ezek kitöltött változatai, továbbá olyan speciális funkciók, mint a szincserélő radír vagy a klónozás! Léteztek már retusálószerszámok is: a helyi kontraszt és fényerő állítása, az egyes területek árnyalatosítása, lágyítása, élesítése vagy a felülethatárok többféle keverése.

Amit most felsoroltam, csak az eszközsáv tartalma volt, és egy szót sem ejtettem a menükből elérhető lehetőségekről, a konvertálásokról, a különleges effektusokról (szűrőkről) stb. Összességében tehát az akkori lehetőségekhez képest komoly programnak számított a Photo-Paint, amelynek akkor talán egyetlen vetélytársa volt, az Aldus PhotoStyler.

## 1993

Az 1993-as év feltehetően nem vonul be piros betűkkel a Corel krónikájába. Ekkor látott napvilágot a programcsomag valaha volt legszebb, 4-es verziója, és ekkor kezdődött a cég elveszesztése, „minden évben kiadunk egy új verziót” alcímű vesszőfutása.



A program az 5-ös verzióra nőtt fel igazán

A történetek részben érthetőek. A megvásárolt és a 3-as verzióban megjelent kiegészítő program kezelőfelülete teljesen eltért a fő csapásirányt jelentő Draw-tól, ezért a fejlesztőgárda elsődleges feladata az volt, hogy ezt a hagyományhoz igazítsa.

Sajnos ilyen munka közben rengeteg hiba előjön, becslészik, de ezek javítására nem volt idő, mert a háttérben valami készülődött. A Macintosht e téren uraló Adobe bejelentette: átírja nagy népszerűségnek örvendő programjait windowos környezetbe. Feltehetően a Corel tisztában volt azzal, hogy a PhotoShop 2.5 kisebb, gyorsabb és erősebb lesz, mint az éppen a fejlesztés kellős közepén álló Photo-Paint, és tartaniuk kellett az Illustrator esetleges sikerétől is! Egyetlen út látszott arra, hogy ne veszítsék el a piaci helyzetüket: előbb jelennek meg a Photo-Painttel, mint az Adobe, és sikerül megfelelő darabszámban eladniuk.

A 4-es Photo-Paint már sokkal jobban hasonlít a Draw-ra. Ebben jelent meg a kép bal szélén a megszokott eszközsáv, amelyen azonban nem sok újdonság van. Ugyanazokat a szerszámokat találjuk rajta, mint a 3-asban, csak egy kicsit rendszerezettebb formában. Összehangolták a kifestési tulajdonságokat is, mindkét program ugyanazokat a típusokat ismeri. A kezelőfelület fontos részévé vált a tekercsablak – a Corel zseniális találmánya arra, hogy minél több információ, funkció, illetve szerszám a kezünk ügyében legyen anélkül, hogy fel kéne áldozzuk a szerkesztőfelület egy részét. Bővültek a különleges effektusok, és megjelent néhány új funkció a menükben. Nagyon fontos bővítés a Twain felületen keresztül működő scannertámogatás (bár akkor még nagyon kezdetleges, szinte használhatatlan formában), és a komo-

lyan továbbfejlesztett, de még botladozva működő nyomtatási és színrebtánci funkciók.

Mindez hiábavaló erőfeszítésnek tűnt, ugyanis az Adobe PC-re ártit termékei óriási sikert arattak. Különösen a PhotoShop, amely azonnal „ipari szabványná” vált PC-s platformon is. Ugyanakkor a Draw 4-hez folyamatosan újabb és újabb javításokat kellett kiadni, és a programot több levilágítótól eltiltották: a vele készült bontásokat ugyanis csak nagyon lassan és körülményesen lehetett levilágítani.



A Photo-Paint 7 még a Photoshop számára is komoly ellenfél

Így tel el a 93-as év. Olaj volt a tűzre, hogy a cég időközben megvette a legendás tördelőprogramot, a Venturat, és bejelentette, hogy integrálja a CorelDraw új verziójába – végül kihozta a régit saját nevéen. Ez azonban lassú volt, hibás, és nyomába sem ért az uralkodó QuarkXPressnek.

## 1994

1994 nyarán pár forduló bétatesztelés után jelent meg az 5-ös verzió – Ventura nélkül. Az ok: még nem fejezték be a fejlesztését, de aki megvette a programcsomagot, ingyen megkapja, amikor elkészül. Egy másik meglepetés a telepítés után várt a felhasználókra: a programok jók! „Felvették” az akkor nagyon divatos 3D-s kezelőfelületet, és más kényelmi szolgáltatásokkal is bővült a csomag.

A Photo-Paintre például né is lehet ismerni. Legnagyobb újdonsága, hogy képes fogadni az Adobe plug-in technológiájára épülő szűrőket, és nagyméretű képeket is tud részenként szerkeszteni. A megvál-

tozott maszkkezelés mellett megjelent az objektumkezelés is (elég zavaros). A program új képformátumokkal, speciális effektusokkal bővült. A szerszámok jobbára ugyanazok, tulajdonságaik azonban bővültek, illetve sokkal kényelmesebben és hatékonyabban lehet velük dolgozni.

Őszre elkészült a Ventura, és vele együtt kiadták újra az összes program javított változatát. A Photo-Paintet ebben egyetlen változás érintette: teljesen újraírták, és így sikerült letisztítani az objektum- és maszkkezelését. A 7-es megjelenéséig az 5-ös verzió volt a valaha kiadott legjobb CorelDraw.

## 1995

Alig fél hónappal a Windows 95 megjelenése után, 1995 szeptemberében adták ki a CorelDraw 6-ot, az első 32 bites grafikus programcsomagot. A rohanásnak megint a felhasználók itták meg a levét: szép szép a 32 bitesség, de bántó hibák is maradtak a csomagban, ugyanakkor nagyon kevés benne a kezelhető újdonosság. Ezek közé sorolható az MDI (Multi Document Interface), azaz egyszerre több file-lal is dolgozhatunk. Bővítették az ecsettulajdonságokat – faszén, kréta, zsirkréta, olajfesték stb. – és a szűrők számát, továbbfinomították a maszkkezelést.

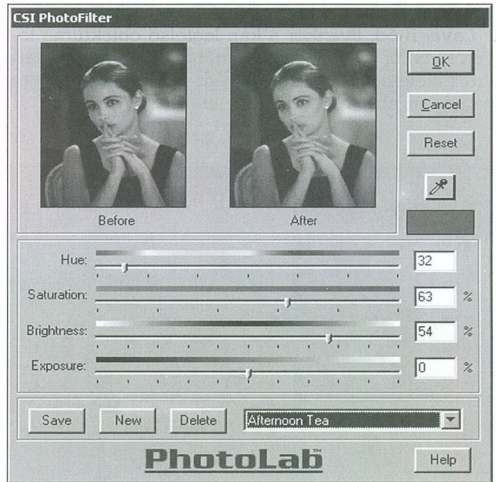
Az új képformátumok közé kerültek olyan animációs és filmformátumok is – az AVI, a MOV és a MPEG –, amelyeket a program képenként tud beolvasni és szerkeszteni, majd visszamenteni. Az Internet növekvő népszerűségének köszönhetően megjelentek a webes publikációt támogató funkciók: az átlátszó, illetve az animált GIF készítése.

1995-ben megint bevásárolt a Corel. Ezúttal egy kis angol fejlesztőcsoport kiváló vektor- és pixelgrafikus programjának, a Xarának a kiadási jogát vették meg. A Draw 6-tal párhuzamosan megjelenő Corel Xara nagyon népszerű lett – kicsi és gyors volt, és futott a régi windowsos környezetben is. Mindezt azért emlitem, mert a másfél évvel később, 1996 novemberében megjelenő 7-es CorelDraw-n egyértelműen érezi a Xara hatását. Ennek köszönhető az is, hogy a 7-es verzió Photo-Paintje a valaha irt legjobb, legerősebb.

## 1996

Többfajta hagyományt is felrúgott a Corel, amikor belekezdett a programcsomag új változatának fejlesztésébe. Először fordult elő, hogy nem a beépíten-

dő csillogó-villogó újdonságokat, hanem a megbízható, stabil kódot tartották szem előtt a programozók. Az eddig megszokott egy év helyett 18 hónapig kellett várni az új verzióra, amit – a cégtől teljesen szokatlan – nagyszabású bétateszt előzött meg. Az új



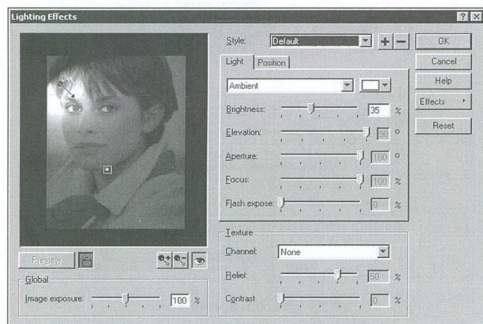
Egy speciális szűrő a PhotoLabtól

memória-kezelésnek és file-formátumnak köszönhetően a program soha nem látott sebességgel fut, és sokkal kisebb az erőforrásigénye.

A legnagyobb újdonosság az egyértelműen a Xarából átvett *Property Bar*, amely nagy valószínűséggel nyugdíjazni fogja a tekericsablakokat. Ez egy, az állapot sorhoz hasonló téglalap alakú mező, amely az éppen kijelölt rajzelem, maszk, objektum stb. összes adatát megjeleníti és szerkeszthetővé teszi. Megspórolja a funkciók keresgélését, és lehetőséget kínál arra, hogy a kijelölt elem szinte bármely tulajdonságát azonnal megváltoztathassuk. A képi effektusok ezúttal neves gyártók plug-in gyűjteményeinek egyes darabjaival bővültek. Csak néhány név a kínálatból: Digimark, Kai's Power Tools 3, Extensis Intellihence.

Az 5-ös verzió óta mindig kellett valamit babrálni a programon, hol az objektumkezelésen, hol a maszkkezelésen, esetleg mindkettőn. Ezúttal az objektumkezelést bővítették két új szerkesztési eljárással. A régit *Multinak* keresztelték el. Ezt választ-

va az összes objektummal dolgozhatunk, és az objektumok hatással vannak egymásra, illetve a művelet eredményére. Korábban ha csak egy objektummal akarunk dolgozni, a többit egyesével le kellett védeni (lakatolni), hogy a műveletek azokra ne hassanak. Ezt váltja ki most a *Single* mód, amely az éppen kijelöltet engedi csak szerkeszteni, a többit automatikusan megvédi. A harmadik lehetőség a *Layer* mód. Ilyenkor a kép legfelső objektuma lajyerré alakul át – tehát gyakorlatilag feltöltődik átlátszó pixelekkkel. Az ezután végzett műveletek nem hatnak az alatta levő képrészletekre.



Csilanló fény a képeken

Szintén az objektumokkal kapcsolatos változás, hogy a velük/rajtuk végzett műveletek nem hajtódnak végre azonnal. A képernyőn megjelenik egy előzetes, amit jóvá kell hagyni (kettős kattintás az objektum belsejébe) ahhoz, hogy a változások valóban megtörténjenek. Ellenkező esetben minden visszaáll az eredeti állapotba. A megadott transzformációkat végrehajtó eljárások is jelentősen javultak, így az objektum változásakor az eredmény sokkal jobb minőségű, mint a korábbi verziókkal.

Továbbfejlesztették az Internet-támogatást is. A program képes úgynevezett *image mapek* létrehozására. Nagyon leegyszerűsítve, ez egy olyan kép, amely tartalomjegyzékszerűen működik: ha rákattintunk valamelyik részére, egy újabb Web-oldal töltődik be. Az egyes képrészletekhez tehát WWW-címeket lehet rendelni, és ebben segít a program. Az *Objects/Tag WWW URL* funkcióval a kiválasztott objektumokhoz Internet-címeket rendelhetünk. Nem csak a koordinátákat és a képrészlet méreteit tartja nyilván, de támogat négyféle formátípust is – befoglaló

négyszög, befoglaló ovális, sokszög, kör –, és a kép elemensétekor a MAP mellé automatikusan létrehozza a hozzá tartozó HTML file-t!

Nagyon hiányzott, éppen ezért nagyon örültem, mikor rábukkantam a többlépéses *Undo* és *Redo*, valamint a *Repeat Last Command* (az utolsó művelet megismétlése) funkcióra. Fontos, új része a programnak a szintén a Xarából átvett átlátszóság-kezelés. Külön eszközt hoztak létre az objektumok teljes és részleges átlátszóságának beállítására, ami fontos szerepet kap a kifestő eljárásoknál is.

Külön ki szeretném emelni a sugó *CorelTutor* részét. Ez tulajdonképpen egy oktatócsomag. Bemutatja a programot az alapoktól a legapróbb részletekig, közben megtanítja a számítógépes grafikakészítő szakma alapjait és „mesterfogásait”. Kincsesbánya kezdőnek és profinak egyaránt.

\* \* \*

Mit hoz a jövő? Nehéz megjósolni, már csak azért is, mert a Draw 7 nagyot lépett előre a két program összekovácsolása felé. Nem hiszem ugyan, hogy az egyesülés hipp-hopp megtörténne a 8-as verzióban, mindenesetre érdekes fejlemények várhatók. Ha gonosz akarnék lenni, azt mondanám, hogy tovább folytatódik a objektum/maszok saga – talán sikerül egyszer ezt is megtisztítani minden felesleges bonyolultságtól. Biztosan jönnek majd újabb és újabb szűrők, bámulatos effektusokkal, és abban is biztos vagyok, hogy egyre szorosabb lesz az internetes kapcsolat: egyre több funkció támogatja majd a Weben történő publikálást.

A nyolcas verzió csak 1998 tavaszára várható, és addig még sok víz lefolyik a Dunán. Például megjelent a Xara 1.5-ös verziója olyan új funkciókkal, amelyeket érdemes volna megint átvenni. Van még egy ösztönző hír: a Corel mindeddig azt hihette, hogy sikerült véglegesen kitűrnia az Illusztrátort a PC-s piacról, hiszen azzal 93 óta nem foglalkozott az Adobe. Derült égből villámcsapásként hathatott a Corelre, hogy 1997 nyarán napvilágot látott az Illustrator – micsoda véletlen – 7-es verziója. Átböngészve funkcióinak listáját, kísérteties hasonlóságokra bukkanhatunk. És akkor még nem beszéltünk a Fractal Designről, amely mindenféle vektoros, pixeles összemosásokkal kísérletezik, és mellesleg bejelentette Painter programjának 5-ös verzióját.

A helyzet hasonlít a 90-es évek elejére. Most kedvező piaci helyzetben kell jól döntenie a Corel vezetőségének, hogy sikerüljön megtartaniuk a cég jó pozícióját. Kíváncsian várjuk, sikerül-e. ■



Weisz Tamás

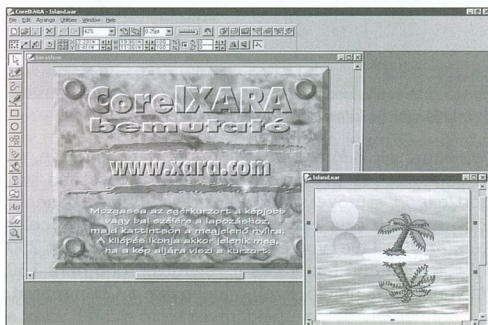
# Minek nevezzelek? 2.0

**A Corel 1995. októberében a manapság divatos módszerrel szabadult meg egy nagy vetélytársától: felvásárolta. Egész pontosan megvette tőle a CorelDraw-t veszélyeztető termékének licencét.**

A CorelXara – „leánykori” nevén Xara Studio – nagyon furcsa program. Több éve foglalkozom grafikus programokkal, de ilyet még nem láttam. Eddig viszonylag jól elkülöníthetőek voltak egymástól a pixelgrafikus és a vektorgrafikus programok. Bár az elmúlt egy-két évben már kezdett elmosódni ez a határ, de egyetlen programban sem lettek egyenrangú partnerek a vektor- és a pontalapú objektumok. E képzeletbeli határt feszegeti tovább a CorelXara, bár a teljes egyenjogúságig még ő sem jutott el.

Ha röviden kéne jellemeznem a CorelXarát, akkor azt mondanám, hogy egy fejlett, pixelgrafikus műveletekre is képes, 32 bites, vektorgrafikus rajzolóprogram. Önálló programként is megállja a helyét, ha a végeredménynek a képernyőn kell megjelennie. nagyon hasznos multimédia alkalmazások fejlesztésénél, programok grafikus elemeinek vagy internetes kiadványok háttéréinek és más képeinek elkészítésére. Kiválóan használható „bedolgozó” más grafikus – legyen az pixel- vagy vektoralapú – rajzolóprogramhoz és asztali kiadványszerkesztőkhöz is, sőt az 1.5-ös verzió egyes szolgáltatásainak köszönhetően most már „megáll a saját lábán is”.

E feladatokra kimondottan alkalmassá teszi az, hogy gyorsan megtanulható, kezelése egyszerű, és hogy kimondottan jó az import/export képessége (szinte minden lényeges formátumot képes olvasni és írni). Kicsit meglepett, hogy a CorelXara 1.1 azon kevés windowsos programok sorába tartozik, amelyek sem OLE-szervertként, sem OLE-kliensként nem képesek futni, de ezen a problémán (már amennyiben ez probléma) az 1.5-ös verzió már túllépett.

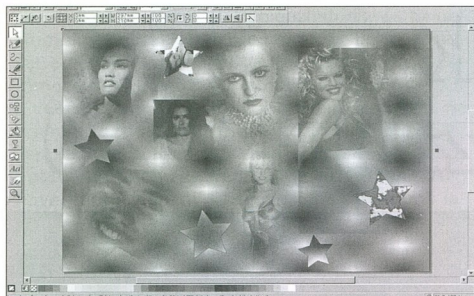


**Hatalmas tudás nagyon kicsi helyen**

Az 1.5-ös verzió önálló grafikus programként való használatát lehetővé teszi, hogy nyomtatási lehetőségei igencsak kibővültek, és immáron képes a képeket színrebotnani.

## A kis étvágyú rajzoló

A CorelXara abban is eltér a többi grafikus programtól, hogy megdöbbenően kicsi a hardverigénye. Megelégszik egy 486-os géppel, 8 Mbyte RAM-mal, 8 Mbyte lemezterülettel, „mezei” VGA kártyával, CD-ROM-olvasóval és egy tetszőleges Windowszal – Windows 3.1x (!), Windows 95 vagy NT. Ha valaki erre azt mondja, hogy ez nem is olyan kevés, annak azt javaslom, nézze végig, mi a konkurens termékek elindulásának minimális feltétele. A listából három dolgot szeretnék kiemelni. Az első a 8 Mbyte lemezigény. Ez a mai időkben rendkívül szerény, hiszen nem egy shareware program ennek többszörösét igényli. A második a grafikus kártya. A Xara elfut 640x480-as felbontásban, 16 színnel is, bár a látvány több mint siralmas lesz. Viszont aki grafikával foglalkozik, annak többnyire nem is ilyen videovezérlője van, hanem egy hi-color vagy true color, helyisínes vagy PCI-os grafikus kártyája – és ez már bőven elegendő. A harmadik hardverem, amelyhez érdemes néhány szót fűzni, a CD-ROM-olvasó. A Xara



Átlátszóágok és kifestések a CorelXarában

valóban csak 8 Mbyte-ot foglal el a merevlemezen, és ebben a teljes program benne van az összes import/export szűrővel és egyebekkel, de nincs benne a több mint 10 ezer clipart, a több mint 500 true color kép, az 500 TrueType és Type 1 font, a több mint 250 TIFF formátumú textúra és a valamivel több mint 130 Mbyte dokumentáció. Ezek mindegyike a CD-n marad, viszont némely dolog – például a kifestő minták vagy a clipart képek – jó, ha egyszerűen és minél gyorsabban elérhető. Az egyszerűségről még csak-csak gondoskodik a program (nagyon kényelmes a válogatás a minták, fontok, képek stb. között), de a gyorsaság erősen függ a CD-ROM-olvasónk sebességétől. Egyszeres sebességű olvasón szinte kinszenvedés végigvárni, amíg egy-egy alkalommal megjelenik a clipart- vagy a textúra-paletta, míg egy négyszeres sebességűn kevesebb mint egy perc alatt végignézi a teljes CD-t, és felkínálja betöltésre a clipart képeket. Ha már szó esett a „hozzáadott értékről”, megjegyezném, hogy a fontok és a képek között ugyan találunk néhány ismerőst a CorelDraw korábbi verzióiból, de felfedezhetünk néhány új betűtípust és sok-sok új, nagyon jól használható clipart képet is, például a több száz, iniciálénak vagy feliratnak használható betűt, amelyek között találunk behavazottat, krómból, bambuszból, fából készültet stb.

## Sebesség és termelékenység

E kicsit hosszúra nyúlt bevezető után térjünk rá a programra. Mire képes a CorelXara? Amit nagyon hamar észre fog venni minden új felhasználó, az a vektorgrafikus programtól szokatlan kirajzolási sebesség. Az angol fejlesztők elmondása szerint a Xara összes adatszerkeztét a sebességnek rendelték alá, és a megjelenítő „engine”-t assemblyben írták (bár egyes szakértők szerint ennek Windows alatt nem sok jelentősége van).

Ha valakinek még így sem lenne elég gyors a megjelenítés, akkor több lépésben változtathatja a kirajzolás minőség/sebesség mutatóját – de ilyenkor a gyorsulás már a minőség rovására megy. A következő jellemző is csak valamosokon alapul, ugyanis elég nehéz lenne ellenőrizni, hogy a Xara belső pontossága valóban elérje a 72 000 dpi-t. Tény, hogy a rajzolás közben használható maximális nagyítás több mint 25 000% (250-szeres), egész pontosan 26 001%-ig sikerült eljutnom. A rajzeszközökről nem érdemes sokat mondani, mert egyrészt ma már természetes, hogy egy vektorgrafikus rajzóprogramban találunk szabadkézi, egyenes-, görbe- és Bézier-görbe rajzoló, téglalap-, ellipszis-, sokszög/csilag- és szövegkészítő szerszámot. Egy kicsit érdekesebb, hogy a vonalakkól álló – vagy azokká átalakított – objektumok körvonalához mennyire egyszerűen tudunk új részeket hozzáadni, vagy elkenőzőleg, abból elvenni.

## Áttetsző átmenetek

Annál inkább szót érdemel a többi eszköz. Ezek közül is első – legalábbis az eszközök sorában – az átmenetek készítésére szolgáló *Interactive Blend Tool*, amely a CorelDraw-ból is ismerős átmeneteket készíthetünk egyszerű hűzd és ejtsd módszerrel. A hűzd és ejtsd a CorelXara egészére jellemző, így színezhetünk rajzelemeket (nem csak a kijelölteket), így módosíthatjuk a szövegek betűstílusát, vagy így adhatjuk meg az objektumok körvonalának jellemzőit. Hasonlóan, hűzd és ejtsd módon adhatjuk meg a lineáris, a sugárirányú, az elliptikus vagy a kúpírányú színátmenetek irányát, szögét és többi paraméterét. Az egyszínű kifestésen és a színátfolyásokon kívül objektumainkat kifesthetjük tetszőleges bitmappal vagy egy előre megadott és csak néhány paraméterében módosítható plazma fraktállal is.

Mindezen lehetőségekkel rendelkezik a CorelXara egyik, ha nem fő erőssége, az átlátszóság is. Egy-egy rajzelem – legyen az vektoros vagy bitmap – lehet teljes felületen egyenletesen vagy valamelyik átmenet mentén változó, avagy az alap bitmap vagy a fraktál által maszkolt módon átlátszó.

Nem kell, sőt nem is lehet megadni az átmenetek lépésszámát. A CorelXara ugyanis a lehető legjobb minőséget próbálja meg kihozni mind a képernyőn, mind nyomtatásban. Ahogy egy grafikus barátom is elismerően nyilatkozott a Xara képességéről: más programokkal – legyen az CorelDraw vagy Adobe Photoshop – igencsak meg kéne izzadni, hogy Xara-minőségű átmenetek jelenjenek meg a képernyőn.

A program más részeire is jellemző ez a „végtelenítés”. Például végtelen számú réteggel dolgozhatunk, és a visszalépések számát is csak a memória korlátozza – elegendő (értésd: 8 Mbyte-nál nagyobb) memória esetén szinte a rajzolás kezdetéig visszalépkedhetünk.

## Bitmap-zsonglőr

Mint említettem, a CorelXara nem bánik mostohán a bitmappal. Kevés kivételtől eltekintve szinte bármit megtehetünk velük, amit egy vektoros objektummal. Például ugyanúgy átlátszóvá tehetjük őket, megváltoztathatjuk a perspektívájukat (a CorelDraw mereven elzárkózik ettől, még a 7-es verziója is), vagy akár logikai műveleteket végezhetünk bitmappal és vektoros objektumok között, például egy bitmappól kivághatunk egy tetszőleges alakú részt, vagy fordítva, a bitmap egy részletét „belevághatjuk” a vektoros elembe.

Ezenkívül néhány alap- és néhány bonyolultabb műveletet is végezhetünk a már importált bitmappinkkel: módosíthatjuk méretüket, felbontásukat, világosság-, kontraszt-, telítettség-, színmélység- stb. értékeiket. Néhány, eddig csak komolyabb pixelgrafikus progra-

mokban megtalálható effektust is elvégezhetünk rajtuk: például élkeresést (edge detection), simítást (blur), élesítést (sharpen) stb. Sőt, még egy szinte CorelTrace tudású bitmap-vektor átalakítót (tracert) is tartalmaz.

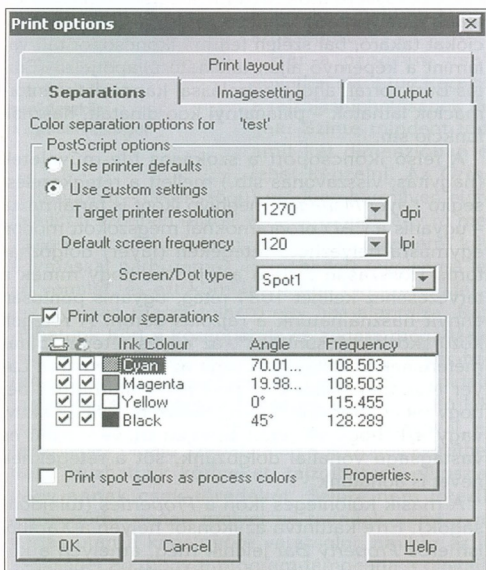
## A menekülés

A Corel nem is titkolta, hogy a Xara csak másodsorban kell nekik önálló terméként, inkább a technológiára, technológiákra van szükségük. Ezek után nem is volt meglepő, hogy a CorelDraw 7-ben rengeteg olyan hasznos szolgáltatás és eszköz „köszönt vissza”, amelyet először a Xarában láttunk. Ilyen például a *Property Bar* (amely azután kiemelt újdonsága lett a CorelDraw 7-nek, a Corel Ventura 7-nek, sőt az új WordPerfect-nek is), az interaktív áttűnés, kifestés- és átlátszóság-eszköz, a szabályozható minőségű megjelenítés vagy az összekapcsolt színek, színtílusok. Az sem véletlen, hogy az angol cég ragaszkodott ahhoz, hogy ne a terméket, hanem csak annak licencét kapják meg a kanadaiak. Így ugyanis lehetőségük maradt a továbbfejlesztésre, arra, hogy a CorelXara ne kuriózum legyen, hanem egy folyamatosan fejlődő eszköz. És a CorelXara megkezdte a menekülését előre.

Az első lépések még nem voltak nagyok, inkább csak bemelegítés jelegűek. Az 1.2-es verzióban oly csekély volt még a változás, hogy ezt még *patchként* (módosítás) is kiadhatták, amelyet bárki letölthetett a Corel vagy a Xara website-járól (vagy egyszerűen a CD-mellékletéről). Ebben olyan újdonságokkal találkozunk, mint például a javított GIF import/export (animált GIF-eket is készíthetünk a Xara 1.2-vel), a pixelben történő távolság- és méretmegadás, különböző palettatípusok importálása (például a Photoshop vagy a Paint Shop Pro különböző palettái) vagy az új, „webes” színsablonok.

Az igazán nagy lépés, sőt inkább ugrás az 1.5 megjelenése volt. Ebben már olyan komoly újításokat találunk, amelyek révén a CorelXara önálló profi grafikus alkalmazásként is megállja a helyét.

Ezek közül a legfontosabb, hogy a Xara 1.5 képes nyomdai előkészítésre is, vagyis az elkészült rajzainkat nem kell áttennünk egy erre alkalmas programba, és abban színrebotantunk, hanem ezt közvetlenül a Xarában is megtehetjük. A másik legfontosabb újdonság, hogy bekezdésnyi szövegeket is képes kezelni – ez ugyanis nagyon hiányzott belőle. E kettő mellett szinte eltörpülnek az olyan újdonságok, mint az OLE-kompatibilitás, a speciális web-formátum, vagy az új kifestési és átlátszósági típusok, a három- és négyszínű átmenetek. ■



A CorelXara 1.5 már színrebotantani is tud

Kántor Ferenc

# Síkban és térben

Lehet-e kicsi, hatékony és látványos CAD-programot készíteni? E kérdésre keresve a választ a Corel elkészítette a CAD és a Visual CADD programot.

Nagyon sok méregdrága, profi tervezőprogram van a CAD-piacon, talán elég, ha a legelterjedtebb AutoCAD-et vagy a magyar fejlesztésű ArchiCAD-et említjük. A kimondottan háromdimenziós modellezésben talán a 3D Studio (Max) – amely szintén az Autodesk terméke –, valamint a Lightwave és Real 3D jut elsőként eszünkbe.

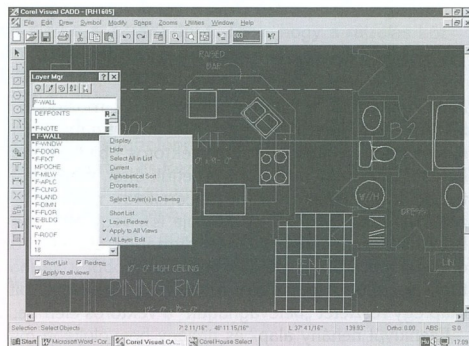
A CAD hallatán szinte mindenki a borsos, sokszor több százezer forintos árú programok jutnak eszébe. Talán a második jellemző a program telepítéséhez szükséges hatalmas szabad háttértárkapacitás, és a bődületes hardverigény az elfogadható sebességű futtatáshoz. A Corel most több-kevesebb sikerrel megpróbált rácafolni előítéleteinkre.

## Corel Visual CADD

A Visual CADD kimondottan a kétdimenziós rajzkészítést támogatja. A program egésze 32 bites, így Windows 95 vagy Windows NT alatt fut. A dekoratív csomagolás kibontása után egy kézikönyv, valamint a szoftvert tartalmazó CD bukkan elő. A CD-re a program 2.01-es verziója mellé került 200 lakóház terve, valamint egy ezek közti válogatást segítő House Select nevű program, 1500 építészeti szimbólum, 4500 gépészeti szimbólum, 650 elektromossági szimbólum és 120 font.

A Corel által ajánlott minimális konfiguráció megköveteli: 386-os vagy jobb processzor (ajánlott a 486-os), 4 Mbyte RAM (ajánlott 8 vagy több) – ez még az operációs rendszer indításához is kevéske. Tapasztalataim szerint bármilyen Pentium processzorral, 16 Mbyte RAM mellett használható sebességgel üzemel a program.

Kellemes csalódást okozott a telepítés során, hogy a teljes rendszerhez 14 Mbyte helyet kért. A kis helyigény oka többek között az, hogy a szimbólumkönyvtárak töredéke kerül csak a merevle-



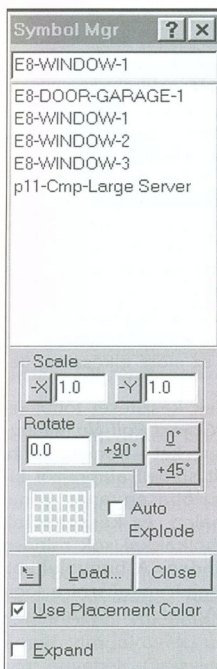
A Layer Manager és szolgáltatásai

mezre, jelentős részük továbbra is csak a CD-ről érhető el.

A Visual CADD indítása után egy szokványos windowsos ablakot kapunk a felső menüsorral, alatta elhelyezkedő ikoncsoporttal, a rajzolási funkciókat takaró, bal szélén feltűnő ikoncsoporttal, valamint a képernyő alján található állapotjelző (Status Bar) sorral, ahol a rajzolással kapcsolatos információk láthatók – pillanatnyi koordináták, használt funkciók stb.

A felső ikoncsoport a szokásos file-műveletek (nagyítás, visszavonás stb.) mellett a rétegkezelést segítő *Layer Manager* meghívó ikont is tartalmazza – ugyanis a CAD programoknál megszokott módon egymásra helyezhető rétegeken (layer) dolgozhatunk. Hosszasan törtem a fejemet, hogy minek a tervezéséhez kellhet 1024 réteg, ugyanis pontosan ennyit használhatunk a rajzolás során. A rétegek közti „közlekedésünkben”, az egyes rétegek paramétereinek beállításában segít az előbb említett *Layer Manager*. Ennek segítségével állíthatjuk be, hogy mely rétegeket lássuk, illetve melyik az aktív, vagy azt, hogy az adott rétegen milyen színű és vastagságú vonallal dolgozunk, sőt a rétegeknek nevet is adhatunk.

A másik különleges ikon a *Properties* (tulajdonosságok). Erre kattintva az ikonsor helyén a *Property Bar* jelenik meg, amelyen a következő aktuális rétegre rajzolandó objektum tulajdonságait állíthatjuk be. Alapesetben a szín, a



Egy másik fontos  
segédesszköz  
a Symbol Manager

(orthogonal – derékszögű) módban bármilyen előre beállított szögben rajzolt vonalat tudunk egy rá mérőleges vonallal folytatni. Húzhatunk egyszerre két, egymással párhuzamos és megadott távolságra lévő vonalat, és ezt kombinálhatjuk Ortho móddal – így gyorsan megrajzolható egy ház alaprajza. Rajzolhatunk kört a középpontja és sugara megadásával vagy az átmérő kijelölésével, illetve a kör három pontjának megjelölésével. Legfeljebb 99 oldalú szabályos sokszöget rajzolhatunk a köré írható kör sugarának vagy egy él hosszának megadásával, és tetszőleges oldalú szabálytalan sokszöget készíthetünk. Húzhatunk köríveket, rajzolhatunk ellipszist vagy annak csak töredékét. Szinte nem létezik olyan görbe vonal, melyet ne tudnánk némi gyakorlás után a képernyőre varázsolni, amihez az is segítségé ad, hogy a program támogatja a digitálizálótableta használatát.

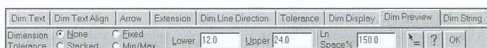
vonalvastagság stb. mellett a \*LP\* felirat látszik, ami a rétegre jellemző alapbeállításokat takarja. A Property Bar bármely objektumra előhívható, sőt egyes funkciók használatakor automatikusan megjelenik. Nemegyszer többszintű, mert a rengeteg lehetőség nem fér el egy sávon. Ilyenkor az ikonkor alatti menüt is lefedi.

A rajzeszközök ikonjai tulajdonképpen a másol is megszokott módon szintén ikoncsoportot takarnak. Ezek közül úgy választhatunk, hogy a jobb gombbal kattintva lépünk a következő lehetséges funkcióra, illetve a bal gomb nyomva tartása után megjelenő összes választható ikon közül jelöljük ki a nekünk éppen szükségeset.

Bár a program csak egyetlen síkot tud kezelni, a rajzolási lehetőségek tágak. Szinte mindent tud, amit két dimenzióban el lehet képzelni. Az Ortho

Mint már szó volt róla, a csomag több mint 6000 előre gyártott szimbólumot kínál. Ezek könnyebb kezelését segíti a Symbol menüből előcsalható Symbol Manager. Ezzel tölthetünk be a CD-ről előre megrajzolt tárgyakat, amelyeket szükség szerint nagyítva, elforgatva elhelyezhetünk a képen. Az Explode funkció használatával a rétegre helyezéskor alkotóvonalaira is bonthatjuk ezeket.

Kellemes választási lehetőségeink vannak az objektumok másolásánál is. Készíthetünk másolatot egy kijelölt rajzrészletről, de tükrözhetjük is azt. Például egy széket egyetlen mozdulattal lemásolhatunk úgy, hogy mondjuk 10 sorban soronként 20 szék legyen egyenletesen elosztva. Akinek ez sem elég, a másolhatja az objektumát akár úgy is, hogy a másolatok tetszőleges vonalon egyenletes távolságra kerüljenek vagy kört alkossanak.



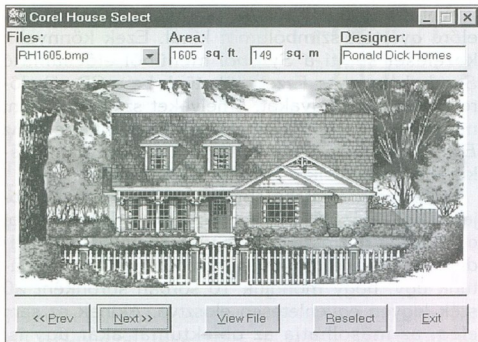
Akár 9 szintű is lehet a Property Bar

A megrajzolt alakzatokat kicsinyíthetjük, nagyíthatjuk, forgathatjuk, egyes pontjaikat elmozdíthatjuk. Végezhetünk velük logikai műveleteket is: összeadhatjuk, kivonhatjuk őket egymásból, képezhetjük metszetüket stb.

Szövegek elhelyezésére használhatjuk a Corel speciális vektoros fontjait – ezek nem tartalmazzák a magyar karaktereket –, de bármely, Windows számára fogyasztható betűtípussal írhatunk a rajzunkra. Sajnos a nem vektoros fontokból készült elforgatott szövegek a nyomtatás során sokszor helytelenül kerülnek papírra.

A CAD rajz nem sokat ér méretek nélkül, így teljesen természetes, hogy az elkészített alkotást méretekkel láthatjuk el. A méretezésnél választhatunk az angolszász és a metrikus rendszer között. Megadhatjuk a megjelenő tizedesjegyek számát, a fő- és alegységet, amiben a méretet szeretnénk viszontlátni, valamint beállíthatjuk, hogy a méretek mely rétegre kerüljenek. A méretezés lehet egyszerű, összeadó jellegű, illetve szűzrekbontó. Lehetőség van illesztések, tűrések megadására is, és a szövegek is méretezhetők.

A shortcutok szerelmesei imádnak fogják ezt a programot, mert szinte minden funkció elérhető billentyűkombinációkkal. Ezek egyszerű betűcsoportok: például [R C] a radial copynak felel meg. Így nincs szükség paralizisgyanus mozdulatok elvégzé-



Igy válogathatunk a kész tervek között a House Selecttel

sére – nem kell [Ctrl Shift F12 A] stb. kombinációkkal küzdeni.

A program kezeli az AutoCAD (DXF, DWG) és a Generic CADD (GCD) file-okat, és a szükséges konverziós beállításokra – fonthelyettesítés stb. – is lehetőség van. Bár a Corel Visual CADD lehetőségeit még hosszan sorolhatnánk, izelítőnek talán ennyi is megteszi.

## Corel CAD

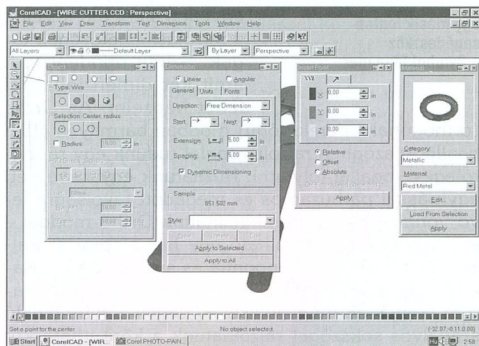
A másik területekre kerülő programcsomag a Corel CAD háromdimenziós modellezőprogram. Teljes telepítése 103 Mbyte területet hasít ki merevlemezünkéből. A csomag felhasználói kézikönyvet és két CD-t tartalmaz, melyeken a következő programokat találhatjuk: a Corel CAD, a Corel Print Space, a Corel Draw 6-ból megismert Corel Dream 3D 6, a Corel Multimedia Manager 6 és a Corel Script programot. A CD-ken található még 7000 kétdimenziós modell, hatszáz 3D-s szimbólum, 100 mintarajz, 120 betűkészlet, 200 lakóházterv és a House Select program. A Corel Dream 6-hoz pedig kapunk még 750 3D-s modellt, 200 háttérfotót és 750 bitmap mintát.

Bár a csomagban sok minden található, a korábban megismert programokkal most nem foglalkozunk, csak magával a Corel CAD-del. A kétdimenziós rajzolás tekintetében a program hasonló képességű, mint a Visual CADD. A fejlesztők ehhez a Windows 95-ön vagy Windows NT-n futó szoftverhez már melegen ajánlják a Pentiumot. A menüsor alatt a szokásos file-kezelő ikonok mellett találjuk a

másolás, elforgatás, átméretezés, valamint a megjelenítési mód (drótháló, takart élek, árnyékolt modell) és a rajzolási segédletek ikonjait. Az ikonok alatti eszközsávon vannak a rétegekkel kapcsolatos információk, az aktiv nézet, az aktuális vonalvastagság, a korábban megismert rétegkezelő, és az egyedi nézetek beállításához szükséges, térbeli elforgatást lehetővé tevő ikon. A bal oldalon található ikoncsoport segítségével rajzolhatunk sík- és térbeli alakzatokat. A képernyő alsó szélén az állapotsáv és felette a színpaletta található. A programban nincs *Property Bar*, ellenben megtalálhatók a CorelDraw-ban már megszokott *roll-up*ok.

Ennél a programnál a többablakos rajzolási technikát is alkalmazhatjuk. Beállíthatunk ablak-elrendezéseket, de választhatunk az előre elkészített beállítások közül is.

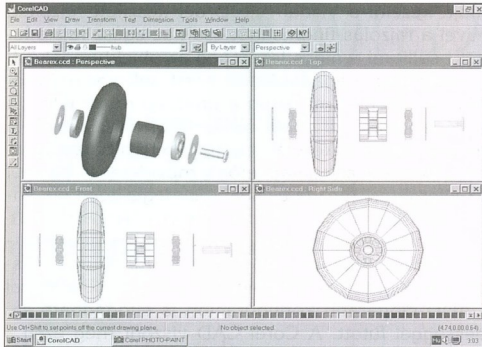
A háromdimenziós modellek készítését többféleképpen is megoldhatjuk. Az *Object Roll-Up* felhasználásával készíthetünk alaptesteket – kocka, gömb, hasábok stb. –, a megrajzolt síkbeli alaprajzot kinyújtva a harmadik dimenzióba egyenes vonal mentén vagy spirális útvonalon, és készíthetünk forgástesteket is. Bár e technikákkal sok minden megrajzolható, mégsem minden. A bonyolultabb testek elkészítésekor nem fogjuk megúszni a logikai műveletek használatát. A testeket összeadhat-



### Hasznos segítőársak a roll-upok

juk, kivonhatjuk egymásból, és képezhetjük a metszetüket. Rajzainkon az elkészült síkbéli és háromdimenziós elemeket egyaránt méretezhetjük.

Ha már megküzdöttünk a testek megrajzolásával, akkor itt az ideje, hogy rendszeren szemügyre



Egyszerre több nézetben is szerkeszthetünk

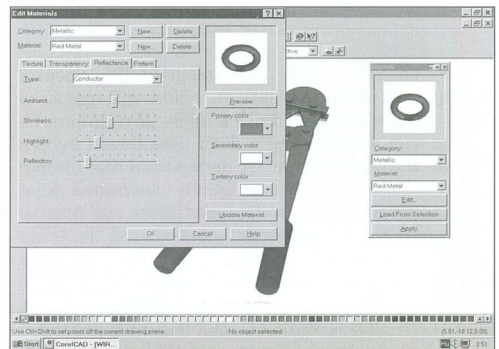
vegyük művünket. Eddig a szerkesztés során általában a drótváz nézetet használtuk. Éppen ideje, hogy igazi kinézetet adjunk tervünknek. A testekhez anyagot tudunk rendelni. A *Material Roll-Up* segítségével választhatunk az előre elkészített anyagtipusokból. Ha nem találunk megfelelőt, akkor – bizonyos korlátok közt – elkészíthetjük a számunkra kívánatos felületet. A következő anyagcsoportokból válogathatunk: műanyagok, üvegek, fémek, drágakövek, ásványok, faanyagok, valamint egyebek. Összesen mintegy 120 féle anyagból választhatunk.

Saját készítésű anyagaink kialakíthatunk új csoportot is. Egy anyag elkészítéséhez négy tulajdonság számos paraméterét állíthatjuk. Az első a textúra, amely jelen esetben a felületi egyenetlenségeket hivatott reprezentálni. Ennek segítségével készült például a rozsdás vas. A következő az átlátszóság, amely az üveg, drágakő, műanyag jellegű anyagoknál játszik nagy szerepet. Az sem mindegy, hogyan viselkedik anyagunk a megvilágításban: elnyeli vagy visszaveri a fényt? Ezt a reflexió fülecske alatt szabályozhatjuk az adott minták segítségével. A legtöbb anyagnak van valamiféle mintázata. Ezt készíthetjük el az utolsó fülecske alatt. Szintén itt állítható a másodlagos és harmadlagos szín.

Miután anyagokat rendeltünk a kész testekhez, már tényleg csak az egy tennivalónk marad, hogy elkészítsük a végleges képet. Ezt az eljárást „leszámolásnak” nevezzük. Ha a harmadik nézetmód ikonjára, a *Shade* gombra kattintunk a jobb egérgombbal, eljutunk a leszámolás beállításának ablakához. Itt három csoportban állíthatjuk be, hogy milyen legyen a végleges kép. Az első cso-

port alatt állíthatjuk be, hogy melyik terület szeretnénk leszámolni (teljes nézet, kijelölt terület vagy kijelölt testek), és hogy milyen eljárást alkalmazzunk a kép kiszámolása során. Választhatunk a textúrát, mintázatot, visszaverődést, átlátszóságot figyelmen kívül hagyó *flat*, *gouraud* és *phong* árnyékolási eljárások közt. Elkészíthetjük a kép teljes leszámolásának egyszerűsített (preview) változatát is, amely tartalmazza már a fent elhanyagolt tulajdonságokat és a testek által vetett árnyékokat is.

Az egyik végleges leszámolási eljárás a rendering. Bár ennek elkészülése is hosszú ideig tart, mégsem tökéletes. A hibája többek közt az, hogy az eljárás nem veszi figyelembe a tárgyak átlátszóságát a vetett árnyékok számításakor. Magyarán az átlátszó üvegpohár pontosan olyan masszív árnyékot vet, mint egy vasdarab, és így nem lehet figyelembe venni az átlátszó tárgyak fénytörésmutatóját.



Ezzel az editorral készíthetünk saját anyagokat

A megfelelő megoldást – bár ez még a full rendernél is sokkal lassabb – a sugárkövetéses képészámítási mód, a ray tracing adja. E módszerrel mintegy a fényugarak útját követve történik meg a kép kiszámítása. Az eredmény: élethű árnyékok, visszatükröződések és fénytörések. A Corel CAD-ban nem létezik a fénytörés, anyagfénytörés-mutató fogalma. Miután eldöntöttük, milyen módon számíttatjuk ki a képet, ott is kikapcsolhatjuk az árnyékok számítását, ahol ezt a program el tudja végezni. Eldönthetjük, hogy a végleges képen akarunk-e látni méretezéseket, feliratokat, és azt is, hogy az összes ablakban vagy csak az aktuálisban történjen meg a leszámolás.

A *Shade* gombra megjelenő ablak második csoportjában 7 fényforrás használatával állíthatjuk be a megvilágítást. Állíthatjuk a fényforrások színét, fényerejét, bekapcsoltságát és – bár elég szerencsétlen módon – a helyzetét. A harmadik csoportban a vetett árnyékok minőségét állíthatjuk.

## Egyszerű vagy bonyolult?

A Visual CADD gyorsan megtanulható, rendkívül hatékony rajzolóprogram, bár egyes tulajdonságait képtelen voltam megszokni. Aki nem szereti a bilyentyűkombinációkat, annak nem a Visual CADD lesz a kedvence. A program mellett szól viszont a kis helyigénye és az ismert CAD-formátumok megfelelő kezelése.

A Corel CAD-ről már közel sem ilyen jók a benyomásaim. Szerencsétlennék érzem, hogy nem

tudja kezelni a Visual CADD-del készített rajzokat. Mivel a rajzolás finomságát csak az egész rajzra lehet beállítani – nincs lehetőség az objektumonkénti részletesség megadására –, ezért sokszor negyedórákat kellett várni, amíg a drótháló rajzot felküzdte a képernyőre, és sokat szöszmötöl a file-ok megnyitásakor is. A kezelést sem találtam barátságosnak. Sokszor a legalapvetőbb műveletek – például az elforgatás, mozgatás stb. – is idegesítően bonyolultak.

A szoftvereket aránylag izmos gépen nyúztam – 133 MHz-es Pentium, 48 Mbyte RAM, Matrox Mystique videokártya, Windows 95 OSR2 –, de a Visual CADD cingárabb konfiguráción is elfogadható sebességgel futott. A Corel CAD viszont még ezen a masinán is botladozva kocogott, és nem estem hanyatt a 200 MHz-es Pentium Prón, 64 Mbyte RAM-mal és Windows NT 4.0-val mutatott sebességétől sem. ■



Boris János

# Mozi, mozi...

A mozi, a film többféle módon is megjelenik a Corel CD Home sorozatban. Igen különböző módokon: érzelmesen-játékosan, de száron és praktikusan is. Lássuk a két szélső példát.

## Marilyn, a legenda

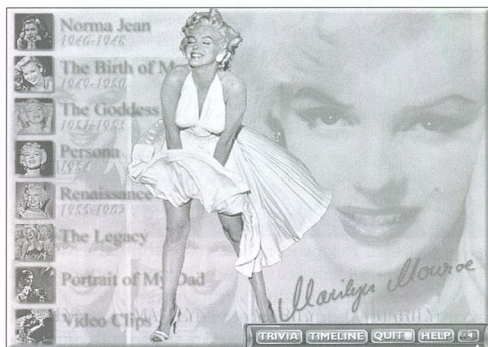
A Corel CD Home sorozat Bernard of Hollywood's Marilyn című, 1995-ös CD-ROM kiadványán – melynek alapját egy azonos című album adta – az örök, nagy legendák birodalmába távozott sztár ismét új életre kel, megannyi könyv, fotóalbum, dokumentumfilm után immár az új kor új médiumán: multimédia-lemezen.

Hollywoodon innen és túl sokan úgy vélik, Marilyn Monroe, a sztár „szülőatyja”, alkotója valójában Bruno Bernard fotográfus volt. Ő az említett könyv szerzője, a leghíresebb Monroe-képek készítője. A lemezen található összes fénykép az ő munkája, és a szöveg is az ő – olvasható és részben meg is hallgatható – naplórészletein, kommentárjain alapszik. Ezeket az egyes fotókhoz kapcsolódó párbeszéd-részletek egészítik ki, beszélgetések, amelyek a képek készítésekor Monroe és közöttük zajlottak.

Rejtélyes egy lemez. Megfog. Tetszik. Élvezem, megindítónak találok, sőt, egy-két órányi ismerkedés után az az érzésem, máris közelebb kerültem a Marilyn-legenda megértéséhez. Ugyanakkor kissé zavartan keresem a titok nyitját. Hiszen ha alkotóelemeire szedem, nem találok benne semmi különöst.

A kezelőfelület roppant egyszerű. Az egész CD csak öt percnyi ismerkedést igényel, és máris tudjuk, hogyan működik. A főmenü mellett a jól ismert fotó: a sztár fehér ruhában, fellibbenő szoknyában – mindez a kinagyított arckép halvány háttere előtt. Ízléses, mint ahogy minden oldal megjelenése kellemes, jellegzetesen – de jó értelemben – amerikai.

A főmenü nyolc pontból áll. Közülük hat a sztár életének és utóéletének egy-egy nagyobb „fejezete”: Norma Jean, 1946–1948 (ki ne tudná, hogyan így hívták a lányt, mielőtt sztárrá vált volna?); Marilyn születése, 1949–1950; Az istennő, 1951–1953; Alakvál-

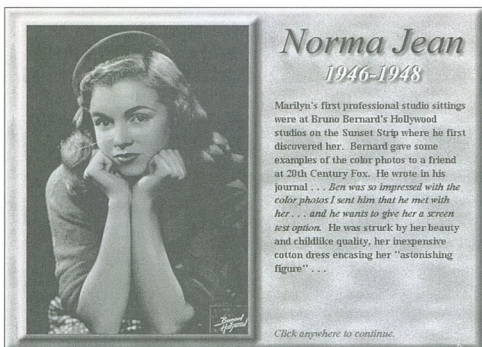


A főmenü: a sztár lebbenő szoknyával

tozások, 1954; Újjászületés, 1955–1962; és végül az Örökség. Egy külön „fejezet” (Apukám portréja) szól a fotográfusról, végül a CD-n található videók gyűjteménye következik. Ezek a fejezetcímek egy-egy kis méretű fotó formájában sorakoznak egymás alatt. Ha rájuk kattintunk, elindul az adott rész. Kitűnő hangulatfestő jazz szólal meg, a korhoz illő, szvinges, nagyzenekari, ám diszkrét, többnyire bluesos hangvételű, amely mindvégig szól (persze csak ha akarom). Minden fejezet zenéje más-más hangulatú, az adott rész egészéhez illeszkedik.

Kezdek arra gondolni, talán ez a zene a CD egyik titka. De mitől több ez, mintha betennék egy jó jazz-CD-t a lejátszóba, hallgatnám, és közben egy Marilyn Monroe-albumot lapozgatnék? Az exponáló kamera hangjának kíséretével jön kép-kép után. Összesen több mint 100. Közben a feketén szedett szöveg időnként pirosra vált, és ekkor megszólal „Bernie” rajongással, szeretettel teli, erősen németes akcentusú hangja. Lehet, hogy ez a hang, vagy a hang és a zene együttese a képekkel adja a varázst, amivel Bruno Bernard azt a szinte mágiakusan erotikus kapcsolatot magyarázza, amely Marilyn-t a kamerához fűzte, amely talán sztárságának legfőbb titka volt, és amit oly sokan félreértettek.

Már-már aggódva, szinte izgatottan éli újra a fotós azt a régen volt jelenetet, amikor a Koreában harcoló katonákhoz látogató sztár műsora után hason fekve, a helikopter átlátszó aljához tapasztva arcát szállt el a



Norma Jean

katonák fölött, hogy mindegyikükben megmaradjon az imádott „Marilyn-arc” – aztán tüdőgyulladást kapott. Hangja elszomorodik, amikor szerencsétlen házasságairól vagy a színésznő és az ember örökös belső bizonytalanságáról, szorongásairól, önértékelésének súlyos zavarairól beszél, ami végül megölte. És így tovább...

Nem szövegbeli hipertext, hanem külön jelzés (GO és NYÍL) figyelmeztet a „linkekre”: itt egy videó, amott



Marilyn születése

érdemes előhívni a *Trivia* – azaz a vegyes apróságok, Marilyn életének sok-sok kevésbé ismert ténye – egy-egy tételét vagy másik fejezetre váltani.

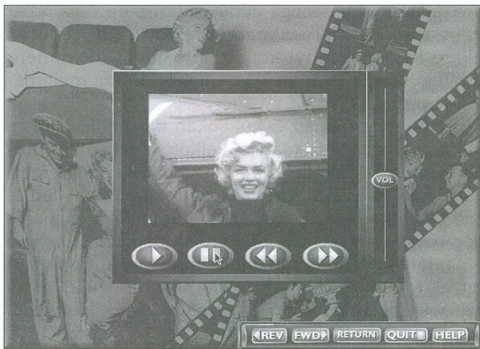
A pirosan szedett szövegrészek mellett kicsi hangszóró-ikon jelzi: itt meg is hallgathatjuk a szerzőt. A

hangbeállításokhoz, illetve a zene és narrátorhang külön-külön vagy együttes ki-be kapcsolásához külön előhívható-eltüntethető gombok vannak. A kronológiai áttekintést gördülő időszám (timeline) segíti.

Mondom: minden jól működik, kellemes, de sehol semmi rendkívül – ha csak azt nem számítom, hogy a nyolc-tíz videoklip jóval hosszabb, mint amit a CD-ROM-okon megszoktunk –, és mégis... Működni kezd a multimédia és az interaktivitás különös varázsa. Ez a CD a műfaj emlékezetes alkotásai közé tartozik.

## Filmkalauz

Egészen másfajta élmény – talán az élmény szó nem is igazán illik ide – a Corel All-Movie Guide 2, azaz Minden filmek kalauza című kiadványa. Ez a legha-

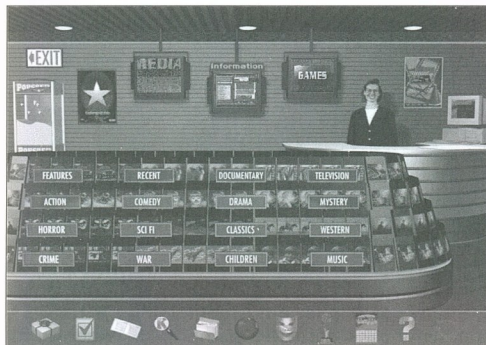


Korea: a bálvány búcsút int a katonáknak

talmasabb és legsokoldalúbb filmográfia, amelyet valaha láttam. Felejtünk el a közkedvelt Cinemaniát, a zenét, a filmrészleteket. Itt valami egészen másról van szó. Ez az elképesztő méretű filmtár a világ filmgyártása több mint százezer alkotásának adatait tartalmazza a kezdetektől 1995 végéig.

Ellentétben a Monroe-CD-vel az All-Movie Guide kezelése minden, csak nem egyszerű. Félőrába is belételek, míg áttanulmányozom az alapokat, de órák, netán napok is kellene ahhoz, hogy igazán jól tudjam használni.

Ám a CD gyakorlati célja éppen ez a mindennapos használat. Ezt a célt legtalálébban maga a főképernyő, egy hatalmas videotéka jellemzi. (Nem valami szép.) Ebben minden polc, minden tévéképernyő



A videotéka

egy-egy menüpont, alul pedig mindez jókora ikon-sorral bővül. A képernyők a különböző, műfaj szerinti, tematikus vagy személyekhez kapcsolódó tallózatokat jelzik. A videotéka polcai alatti menüsor a különböző keresőké (szűrőké), illetve a kiegészítő adatbázisok információihoz segít hozzá.

Kereshetünk filmet ország szerint – Magyarország 115 filmmel szerepel benne. Böngészhetjük a filmes szakkifejezések jegyzékét. Megnézhetjük, milyen hírességek születtek egy bizonyos napon. Kiválogathatjuk a kalandfilmeket, a drámákat, a vígjátékokat, zenés filmeket, a legújabbakat, a különböző díjak nyerteseit napjainkig. Összeállíthatjuk egy-egy színész vagy rendező műveinek listáját. Minden filmhez van rövid összefoglaló, stáblista és értékelés, ahol az is szempont, való-e a film gyerekeknek. Van „timeline” is, méghozzá többféle, aszerint, hogy milyen filmet keresünk, de van olyan is, ahol beállíthatjuk, melyik perióduson belül keresünk valamit.

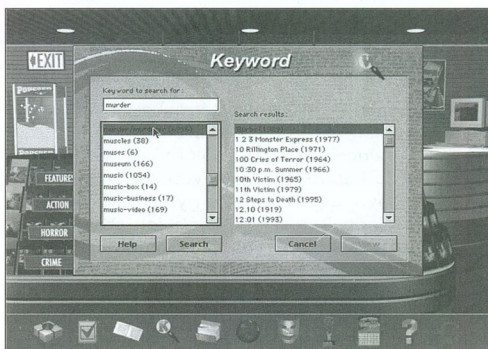
És itt kezdődnek az igazi csodák: a válogatási, keresési lehetőségeknek nem csak a sokasága elképesztő, hanem ötletessége is. Némelyik egyenesen fantasztikus.

Vegyük például a cselekmény szerinti keresést! Ez voltaképpen egy jól kitalált cselekménytípológián alapszik. Ezen mulathatnék is: Corelék igazi észak-amerikai praktikizmussal megoldják az esztétika, illetve a művészetszociológia egyik alapkérdését. De nem teszem, mert a dolog működik. Mondjuk kiválasztom az „ártatlanul megvádolva” nevű főtípust, mire a program egyfelől közli, hogy mondjuk ötezerhatszázhuszonkét és fél ilyen cselekményű film van a teljes tárban (ezt a kört persze szűkíthetem), és felkínálja az altípusokat. Miféle

dolgokkal is vádolhatnak valakit alaptalanul? Például lopással, zsarolással, gyilkossággal, nemi erőszakkal, cége pénzének elikkasztásával. (Az inceszust és a nekrofilát talán hagyjuk, ilyen az al-könyvtárakban sem szerepel.)

Ezek szerint osztályozhatom, illetve kereshetem tovább a filmeket. Mindezt persze kombinálhatom más keresési kritériumokkal, kulcsszavakkal, időhatárokkal stb. Szóval ha teszem azt olyan filmet keresek, amelyben XY színész szerepel, arról szól, hogy valaki lépegető exkavátort lop, zenés film, és Zambiában készült 1985 és 95 között, ha van ilyen, megtalálom. Ha nincs, ajánlatot kérhetek valami hasonlóra. Kapok.

A számtalan kategória szerinti, kulcsszó szerinti stb. keresőlehetőség mellett a program arra is képes (és hajlandó), hogy filmet javasoljon az ember hangulata szerint, feljegyzi, mit láttunk, mit nem, melyik film tetszett, mit kellene megvenni, mit beszerezni és így tovább. Mellesleg (mellesleg?) az alakját változ-



Kulcsszó szerinti keresés: gyilkosság

ató eladó a videotékában – hol nő, hol férfi – voltaképpen Search Wizard, azaz kereső varázsló, a gyors keresések segítője.

Illusztrációként csak fotók szolgálnak. Azok is csak egyes filmeknél – igaz, némelyiknél több is, és kinagyíthatók. Hangok csak effektusok formájában vannak a programban, zene csak egy-egy akkord, amely az adott műfajt hivatott jellemezni fél másodperc alatt. De mindez nem számít, hiszen az igazi érték a hatalmas adatbázis és a keresési lehetőségek ámulatba ejtő sokasága. Filmszakembereknek, videotékásoknak kötelező, moziőrülteknek ajánlott. ■

Mészáros István

# Játékok Corel módra

**A Corel sosem egy helyben topogásáról volt híres: 1995-ben termékskálájának bővítése mellett döntött. Felbuzdulva a Microsoft Home termékeinek sikerén, elindította saját, CD Home nevű sorozatát.**

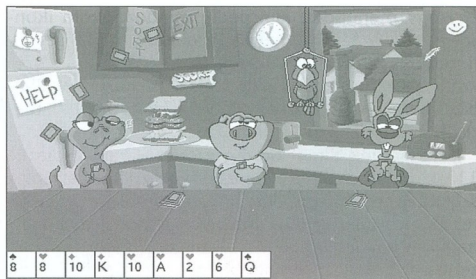
A jórészt a multimédia és a számítógépes játékok határát súroló programok kiadásával nagy fába vágta fejszéjét. Nem csak a nagyon erős konkurenciát jelentő Microsofttal kellett megküzdenie, de helyt kellett állnia a meglehetősen kegyetlen játékpiacon is!

Talán éppen ezért az első termékek inkább a kibontakozóban levő multimédia kategória felé mutattak. A megcélzott felhasználói réteg sem a játékokat nyüző kamaszok, tizenévesek voltak, hanem a kisebb, óvodás, kisiskolás gyerekek, illetve az idősebb, felnőtt korosztály. Útóbbiak számára készítenek az olyan komolyabb programokat, mint az All-Movie Guide, a Bernard of Hollywood's sorozat, a Shakespeare-kollekció vagy a Biblia feldolgozása. A kisebbeknek egyszerű, látványos játékokat kínálnak, melyek nagy pozitívuma a háttérben észrevétlenül megbújó oktató jelleg. A játékok elsődleges célja nyilván a figyelemfelkeltés és a szórakoztatás, ugyanakkor a háttérben észrevétlenül – különböző egyszerű feladatok megoldásával – tanítgatják is a játékos. Ilyen például a Wild Cards.

## Wild Cards

E játékban vidám kártyacsaták várnak a 4–10 éves korosztályra a játék animált főszereplőinek – Jack, a nyuszi, Lizzy, a gyík, Spanky, a rófi, illetve Polly, a papagáj – társaságában. A választék testre, illetve korra szabott: a Fish, az Old Maid és a War kimonodottan a kicsiknek ajánlott, a Crazy Eights és a

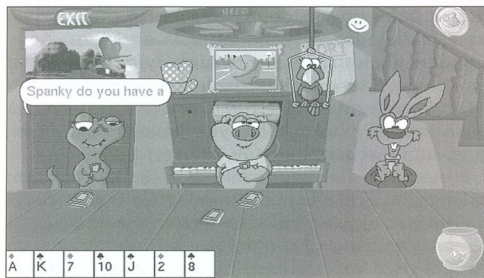
Klondike a középkategória, míg a nagyobbaké a Twentyone vagy a Hearts. Az ismeretlen nevek mögött ismerős kártyajátékok rejtőznek, hiszen a Klondike tulajdonképpen a Windowsból már ismert Solitaire, azaz pasziánsz megfelelője, a Hearts – magyarul pikk dámaként ismert – a Windows for Workgroupsban és a Windows 95-ben bukkan elő,



Hogyan lesz a gyermekből profi zslugás...

a Twentyone-t, azaz a huszonegyezést pedig nem hiszem, hogy bárkinek be kellene mutatni.

Röviden beszéljünk a többről is! A Fish egyszerű párgyűjtögetős játék, ahol az nyer, akinek előbb elfogynak a lapok a kezéből. Az Old Maid tulajdonképpen ugyanaz, mint nálunk a Fekete Péter, csak itt a pikk dámat kell elkerülni, mert akinél utolsó kártyaként megmarad, veszít. A War nagyon egyszerű játék: a kiosztott kártyák közül minden körben a legmagasabb értékű lap visz mindent. Ha azonos értékű lapok vannak, akkor csata van. Ilyenkor az első lap „áldozat”, a második a döntő. Végül a Crazy Eights szinte teljesen megegyezik a Makaóval, a különbség csak a speciális lapokban van: 2-esre 2-t kell húzni, bubira a következő játékos kimarad a körből, illetve 8-asra lehet megmondani, hogy milyen színnel folytatódjon a játék. Azért nem foglalkozom bővebben a szabályokkal, mert ezt megteszi a program: min-



„Pecázás” kártyákkal

den játékhoz részletes szabálymagyarázatot ad, sőt külön kérdés elmagyarázza a játék célját, és még taktikai tanácsokkal is ellát!

Hogy hol van az oktatás? Nos, a szabályokon kívül a gyerekek megtanulják a francia kártya színeit (mármint a négy különböző kártyatípus nevét), a számokat és a matematikai alpműveleteket. A 21-ben például a játékosnak kell kiszámítania, hogy mekkora a kezében lévő lapok összege! Ne feledkezzünk meg arról sem, hogy a játék angolul beszél, ami eleinte okozhat némi kényelmetlenséget, de később a fiatalok nyelvtanulása egyik eszköze lehet!

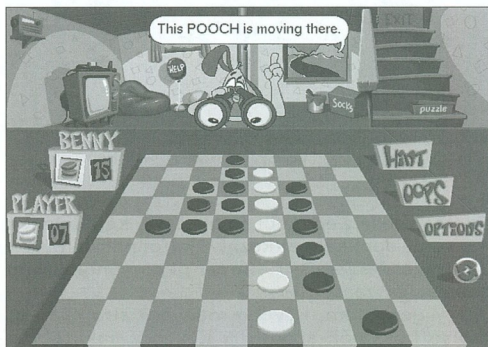
Persze a hangsúly itt is a szórakoztatáson van. Először is négyféle helyszín közül választhatjuk ki, hogy hol üljön össze a csapat zsongálni. Minden helyszín más és más meglepetéseket tartogat a gyerekek számára. A konyhában például szendvicseket készíthetnek, az autóban babákat rakhatnak össze, a vadnyugati kocsmában és a születésnapi bulin kifestőkönyvekkel játszhatnak, sőt az utóbbin még szalagfeliratokat is tervezhetnek! A helyszíneken minden él és mozog, azaz bármire kattintunk, az megmozdul, hangot ad, valami neveléses történettel vele, nem is beszélve az animált állatok érzelmyilvánításáról, akár nyeresésre vagy vesztesésre állnak, akár unatkoznak, akár csak éppen húznak vagy osztanak.

A játék elvileg „bolondbiztosnak” készült, tehát nyugodtan odaülteszhetjük elé a gyerekeket, akár ott is hagyhatjuk őket, nem nagyon tudnak kárt csinálni Windowsunk más részeiben. Sajnos ez csak az elmélet. Ugyanis van néhány negatívum, amiről beszélni kell.

Egyrészt a Wild Cards nem Windows 95-ös program, hiszen annál jóval korábban készült. Nem tudom, miért nem frissítették azóta, mindenesetre olyan dolgokat telepít fel a Windows 95 alá, ame-

lyek nem biztos, hogy jót tesznek az operációs rendszer egyes részeinek. A másik nagy probléma, hogy sok programhiba van benne, amelyek éppen a fent említett érdekes apróságok – szendvicsekészítés, kifestőkönyv stb. – használata közben okoznak gondokat. Általában ez azonnali lefagyásához vezet, ami sok esetben magával rántja a Windows 95-öt is, ezért nem ajánlatos játék közben a háttérben futtatni semmit!

Problémám volt a játszópajtásokkal is. Néha olyan érzésem volt, mintha csalnának – és ez a legrosszabb, amit egy kisgyerekekkel szemben el lehet követni. Gyakran rosszul reagálnak bizonyos szituációkban: például a nyeresésre álló nyuszi bejelenti, hogy „vesztettem”. Az animációk gyakran akadoznak, összefüggéstelenek, a hangok pedig több esetben nagyon rossz minőségűek, más-más hangerőn szólanak meg. Nem biztos, hogy jó dolog, ha mondjuk a rófi váratlanul rákiabál egy 4 éves gyerekre.



Egyeseknek ekkora táblához már távcső kell

Félreértés ne essék, senkit sem akarok lebeszélni erről a játékról, sőt! Mivel kimondottan kevés gyerekeknek szóló programot találni, ez hiánypótló műnek számít. Érdekes, aranyos, de vannak háklis dolgai. Tudni kell vele bánni – pont mint egy kisgyerekekkel.

## Wild Board Games

Sok tekintetben a Wild Cards folytatásának tekinthető. Itt már nem a kártyáké, hanem a társas- vagy inkább táblás játékoké a főszerep. A kínálat a kö-

vetkező: Chess (sakk), Checkers (dáma), Reversi (színforgatós játék, nem tudom mi a magyar neve, de láttam már Renaissance, illetve Othello néven is), Snakes And Ladders (tulajdonképpen az amerikai „Ki nevet a végén?”), illetve Puzzle.

Játósztársaink között régi ismerősként köszönt-hetjük Jack nyuszit és a ritkán feltűnő Polly papagájt. Új barátaink: Benny, a kutya, Morton maki és Edna, aki tyúk. Ezúttal nem választható, hogy melyik játékot kívül játsszuk, így míg a puzzle-t

másik bábu egy jó dobással messze megelőzheti az élen haladót. Egyébként itt is érvényes, hogy minden játékhoz részletes szabálymagyarázattal és stratégiai tanácsokkal szolgál a program. A felkészültségét mi sem jelzi jobban, mint az, hogy a sakk szabályaiól a többnyire kevésbé ismert *en passant* ütést sem hagyták ki!

A négyféle helyszín ezekből a játékokból sem hiányozhat. Tele vannak mindenféle izgó-mozgó, kattintásra aktívává váló képelemmel és némi extra szórakozással. Az ismerősnek tűnő konyhában ezúttal nem szendvicset, hanem tortát készíthetnek a gyerekek. A padlón egy hasonló elven működő ruhakészítő játékkal találkozunk, illetve a Wild Cardsban gyakran lefagyó, itt azonban tökéletesen működő mini rajzprogrammal lehet csodaszép képeket alkotni. Ugyanez elérhető a pincéből is. A hátsó udvaron a hinta korlátjára szerelt Tic-Tac-Toe játék található.

Összehalálva a két Wild játékot, többíró elmondható, hogy sokkal stabilabb és megbízhatóbb, mint kártyás „testvére”. Sebbe a grafikája, hangeffektusai is jobbak, bár az animáció töredezettsége nem sokat változott. Gyakran előfordul, hogy az ellenfél lépés helyett elismétli az utójára bemutatott mutatványát, ami főlegesen időhúzás. Bár a Board Gamesben is megtalálható az oktató jelleg, sokkal jobban „el van dugva”, mint elődjében. A logikus gondolkodáson és az új játékok tanuláson kívüli a Corel által állított „számfelismerés” leginkább a dobókockára korlátozódik, számolás pedig egyáltalán nincs benne, hacsak az egyik mezőről a másikra lépést nem tekintjük annak. Keveslem a játékok számát, illetve nem teszük, hogy mindig csak egyvalakivel lehet játszani. Ez előbb-utóbb nagyon egyhangúvá, unalmassá teszi a programot. Hiányolom az olyan – a Corel által egyébként annak idején beígért – társasjátékokat, mint például a Backgammon.



Ki nevet a végén – kicsit másképp

természetesen egyedül tologatjuk, kénytelenek vagyunk Jackkel sakkozni, Nortonnal dámázní, Bennyvel Reversit, Ednával pedig Snake And Ladders játszani.

Úgy gondolom, bővebb magyarázatra csak az utolsó két játék szorul. A Reversit sakktablán játsszák színes korongokkal. Lényege, hogy a soron következő játékosnak valamelyik irányban köze kell zárnia korongjaival a másik játékos korongjait, és akkor azt a sajátjaira cserélheti. Az nyer, akinek a játék végén több korongja van a táblán. A Snake And Ladders viszont egy tipikus dobókockás, táblás játék. A játékfelület 64 mezős (8x8-as tábla). A cél, hogy az első mezőről indulva előbb jussunk el a hatvanegyedikre, mint az ellenfél. A játék neve onnan származik, hogy egyes mezőket létrák, illetve kígyók kötnek össze. Míg az előbbieket aljáról felmászunk a tetejére – megspórolva sok lépegetést –, az utóbbinak a tetejéről lecsúszunk az aljára. Ez elég fordulatossá teszi a játékot, mivel az élen haladó pillanatok alatt visszacsúszhat a másik mögé, vagy akár a

## Adventures With Edison

Az oktató jellegű játékok kategóriájának harmadik tagja egészen más jellegű program. Itt sok esetben valóban ismeretterjesztésről és tanulásról van szó, sőt előfordul, hogy a szórakozás szorul háttérbe. Ennek megfelelően a megcélzott felhasználói réteg is más: 12-14 éves gyerekeknek ajánlott. A játék három fő része a Rock & Bach Studio, a Wild Science és a Mystery At The Museum. Lássuk, mi vár ránk a különböző epizódokat választva!

## ÚJ HOME CD-K

A Corel az év eleje óta számos új terméket jelentet meg CD Home sorozatában.

A dolog külön érdekessége, hogy ezek többsége játék, ráadásul olyan típusú, amelyekkel vagy éppen telítve van a piac, vagy egy nagy név uralja a terepet.

● *Ashes to Ashes*: a 21. században vagyunk, ahol a világban felmerülő bármilyen vitás helyzetet az egész lakosságot mozgósító háborúk helyett magasan képzett, profi zsoldos katonák intéznek el egymás között. Az életre-halálra vívott ütközetek erre a célra épített speciális arénákban zajlanak. E jól működő rendszer veszélybe kerül, amikor korrupt zsoldosok az arénán kívül próbálnak zavargásokat kelteni. A mi feladatunk, hogy megtaláljuk és „leszerejlük” őket. Egy 3D-s, lövöldözős játékról van szó, amely magán hordozza a kategória összes jegyét: 50 különböző pálya, számos fegyver, többféle gonosz ellenfél, nehézségi fokozatok, vad zene!

● *Moto Extreme*: ízig-vérig terepmotorozás, hajtűkanyarokkal, bukkanókkal és persze kegyetlen ellenfelekkel, akik nem átallnak adott pillanatban lerúgni minket a motorról vagy behúzni egy hatalmasat – hacsak mi meg nem előzzük őket. Háromféle motoron és nyolc pályán három nehézségi fokozatban „tekerhetünk”. Hálózatban maximum 12-en játszhatják egyszerre.

● *The Cassandra Galleries*: egyik napról a másikra titokzatos módon eltűnt William Cassandra, a kétes hírű médiacézar és gyönyörű lánya, Maya. Senki sem tudja, hogy mi történt, de valószínű, hogy értékes nyomokra bukkanha-

tunk abban a hatalmas kúriában, amelyet Cassandra elhunyt felesége, az igen tehetséges zenész emlékére építtetett és rendeztetett be. Ahogy szobáról szobára járva kutatunk a felbecsülhetetlen értékű műkincsek között, 49 feladványt kell megfejtenünk. A kihívásoknak megfelelően körvonalazódik a rejtélyes eset. A játékot gyönyörű 3D-s grafika, filmbejátszások és háttérzene teszi még hangulatosabbá.

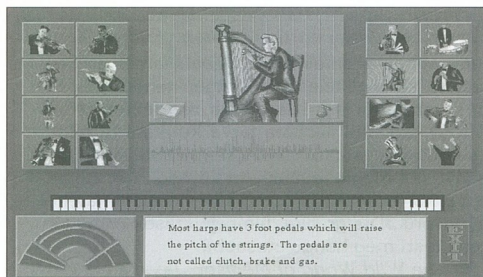
● *The Wild World of Medison Jaxx*: egy nemzetközi, titkosügynökökből álló csoport tagjaként egész világot átfogó kalandokban és cselszövésekben lehet részünk a világ legveszedelmesebb tájain. Az öt CD-ből álló játékban veszélyes bűnözők és halálos vírusok ellen kell felvenni a harcot, elveszettek hitt kincseket kell felkutatni. Ki kell választani kedvenc ügynökünket: lehetünk híres régész, tehetséges rendező, esetleg profi óceánkutató. Kilencven küldetés vár megoldásra!

● *Corel Super Putt*: akár élőben, akár számítógépen jó szórakozás a minigolf. Az ötletekben gazdag, trükköktől és buktatóktól hemzsegő pályákon bizony nem könnyű túljutni! A Super Puttban három különböző pályán játszhatunk, pályánként kilenc lyukkal kell megküzdünk. Maximum négyen játszhatjuk, akár egy gépen, akár hálózatban keresztül. A lenyűgözően szép 3D-s grafika és az állítható nézőpont még élvezetesebbé teszi a játékot.

● *Mode*: az első számítógépes szappanopera, a megszokott témákkal: intrika, szerelem, csalás, vesztély. A helyszín egy szálloda, ahol rengeteg különböző ember jön össze egy estélyen.

A Rock & Bach Studio a hanggal, illetve a zenével ismerteti meg az arra kíváncsiakat. A főmenü egy utcarészlet jelképezi, ahol egy hirdetőtáblán látható a felderítésre váró helyszínek neve. A The Music Libraryben híres zeneszerzőkkel ismerkedhetünk meg. Elovashatjuk rövid életrajzukat, illetve meghallgathatunk egy-egy részt főműveikből négyféle hangszeren. Az Instrument Roomban bemutatkoznak a szimfonikus zenekart alkotó hangszerek. Nem csak a hangjukból kapunk rövid ízelítőt, de azt is megtudjuk, hogyan kell megszólaltatni őket, illetve hol kell keresnünk őket a zenekarban, a színpadon. A Harmony Roomban az akkordoké a fősze-

rep. Többféleképpen is lejátszhatjuk őket, így megtudhatjuk, hogy mi tetszik a fülünknek, és mi nem. Ezzel már egy kicsit el is hagyjuk a komolyzenét, és inkább a hangok irányába fordulunk. A Sound Libraryben hangeffektusokkal játszhatunk. A CD-n rengeteg mintát találunk, ezeket be lehet tölteni, le lehet játszani, illetve egy keverőpult segítségével különböző effektusokkal dúszíta szolalathatjuk meg őket. Figyelem! Kimondottan olyan terület, amellyel a gyermek neki nagyon tetsző, de a szülők számára elviselhetetlenül idegesítő hangokkal képes rövid távon megőrjíteni a családot! A Drum Clinic a dobok tárháza. A különböző „szerkók” tipikus



### Ismerkedés a hárfával

ritmusok lejátszásával tájékozunk, de saját szerzeményeinket is előadhatjuk rajtuk.

Ha elégünk volt a hangok vizsgálatából, felcsaphatunk zenekarmenedzsernek! Az Audition Todayre kattintva egy zenészválogatóra kerülünk, ahol a négytagú rockbanda minden posztjára több jelentkező is akad. Mindenki más stílusban, mozgással és hangzással játssza ugyanazt a darabot, így aztán elart egy ideig, amíg megtaláljuk a megfelelő dobost, billentyűst, basszus- és szólógitárost. A repertoár több „konzervszámból” áll. Végül az utcán látható ajtóra kattintva stúdióba vonulhatunk a bandatagokkal, ahol új számokat írhatunk, illetve klipet készíthetünk. Utóbbi egy nagy vágóasztalra hasonlít, ahol különböző kameraállásokat és effektusokat rendelhetünk egymás mellé. Az így elkészült művet elmenthetjük az utókor számára, illetve gyönyörködhetünk a CD-n található filmekben.

Bár így összegezve elég jó dolognak tűnik a Rock & Bach Studio, használata közben felmerül néhány probléma. A hangszerek hangja például meglehetősen silányra sikerült, ami a zeneszerzőknél kifejezetten bosszantó. A kezelőfelület ugyan egyszerű, de sokszor kényelmetlen, ami a rossz tervezésnek tudható be. Például ha elindítjuk egy zene lejátszását, majd menetközben változtatni szeretnénk egy paraméteren, a lejátszás abbamarad, és újból el kell indítani. Így elég nehéz kísérletezni a különböző paraméterekkel. Rendkívül zavart, hogy a beépített gombokkal szinte minden helyszínen el lehetett babrálni a színeket. Feltehetően ez a funkció szolgálja a fiatalabb korosztály leköltésére – szerintem nagyon rossz ötlet. Nem tudom elképzelni, hogy valaki a zenére tud összpontosítani, amikor a képernyő négy része négyféle színben pulzál.

A program második része a Wild Science. Ezt a fizika alapjainak bemutatására készítették. A boga-

ras Blueman professzor különleges, titkos gépet épített, amelyben egy golyót kell átgurítani „egérlyukakon” úgy, hogy az érintse a tereptárgyakat, de elkerülje a csapdákat. A gurításhoz egy célzókorongot használhatunk, amellyel a gurítás irányát határozhatjuk meg. Ezenkívül a gépen változtathatjuk a gravitáció és a súrlódás mértékét vagy például a golyó anyagát és a golyóra ható erő nagyságát. Ezek a kis szabályzók az egyik pályán működnek, a másikon nem. Utóbbi esetben Edison „Nem működik” táblát akaszt rá, és mi kénytelenek vagyunk a beállított értékkel játszani. A cél a golyó célba jutatása minél kevesebb gurításból, illetve a különböző szintek bejárása. Ez már így is elég idegőrlő és kimerítő volna, de játék közben hol a professzor, hol pedig Edison bukkan fel, és mond valami okosat a fizikával kapcsolatban. Ezeket meg kell jegyezni, mert az egyes pályák végén a prof visszakérdezi azt, amit már elmondott, és ha nem tudjuk, kezddhetjük előlről az egész pályát. Meg kell mondjam, nem túl szórakoztató ez a dolog, pláne nem ezzel a kérdezek-felel j kiegészítéssel.

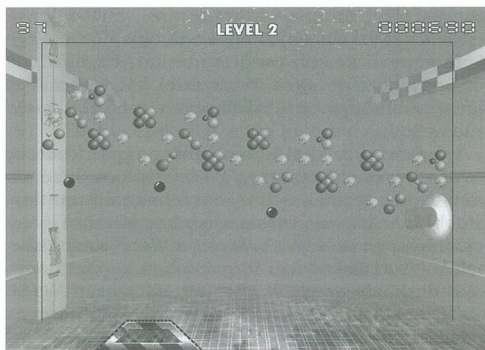
A Mystery At The Museum azok számára készült, akik szeretik az igazi fejtörést. Ellopott vagy elvesztett tárgyakat kell egy éjszaka alatt felkutatnunk. A térkép egyes részeire kattintva járhatjuk be a múzeumot, ahol mindenféle feladványt kell megoldanunk. Vannak egyszerűbb vizuális, logikai feladatok (mi kerül a sor végére), memóriajátékok, a Tetris-hez hasonló képépítő, ügyességi játék, de vannak nehezebb is, például a csillagképek, molekulák vagy kockák azonosítása a 3D-s modell tekergetve. Az adott feladat megoldására kevés időnk van. Ha az alatt nem oldjuk meg, nem tudjuk átkutatni a térkép kijelölt részét. Ha sikerül megoldani, akkor Edison vígan szalad az éjjeliőröz, és elújságolja a nagy hirt. Végül még meg kell oldanunk egy extra feladatot, majd bologan nézhetjük, ahogy a másnapi újságban mi hárman vagyunk a nap hősei. Ez egy igazán gondolkodtató, ugyanakkor szórakoztató és tanító program. Például az egyszerűbb feladványokba is számos ismeretterjesztő információt csempésztek bele az alkotók. A memóriajátéknál az egyes múzeumi tárgyakat kell összepárosítani, és ha ez sikerül, akkor rövid információ keretében veszi le a képernyőről a párokat a program. Olyan gyerekeknek ajánlott, akik szeretik ezeket a feladványokat, érdeklődőek – no és tudnak angolul.

Edison kalandjai tehát témájában és kivitelezésében is sokkal komolyabb, mint a kártyás és táblás játékok – valahol félúton tanyázik egy multimédia lexikon és egy szórakoztató játék között.



## Arcade Mania

Ez a program egészen más céllal készült: a mostanában tomboló arcade játékhullámot próbálja meglovagolni. Az elmúlt fél év során egymás után jelentek meg az olyan régi, a játékkermekben már csontig nyüzött reflexjátékok PC-s átíratái, mint a Break Out (falbontó tenisz), a Galaxy, a Donkey Kong, a Centipede vagy az Asteroids. Ezek általános jellemzője, hogy bár jellegüknél fogva teljesen egyszerűek, grafikai megoldásaik a mai gépekhez és technológiához méltók, kihasználják a hangkártyák adta lehetőségeket, illetve a szerzők magukat a játékokat is sok esetben új ötletekkel dúsították. Sajnos a Corel Arcade Maniáról mindez alig mondható el. Ehhez azt is el kell mondanom, hogy a játékokat 120 MHz-es Pentiummal és 16 Mbyte RAM-mal futtattam, tehát nem valószínű, hogy a gépben volt a hiba.



Cél a molekula! Tűz!

Ez a CD is három játékot tartalmaz. A Neutrino a falbontó tenisz egyedi megvalósítása, ahol a golyóval kémiai elemeket kell zetszbombáznai. A játék alapfeltétele volna a sima, gördülékeny grafika, ami itt sok esetben csúnyán akadozik. Nagyon hiányzik a Break-Out játékoknál megszokott jutalom a lehulló elemek elkapásáért, amely itt kimerül a multiballban (több labda), illetve a kicsinyített ütőben. Viszont kapunk hozzá gyenge minőségű filmrészletet az elejére (valami atomerőmű-problémáról) és persze a végére is, a Game Over felirat mellé.

A második a Lunar Fox, amely 3D-s lövöldözős játék. E játékoknak van legalább két kulcsfontosságú tulajdonsága, melyek nélkül az egész teljesen értelmetlen: a gördülékeny grafika és a környezet minél élethűbb kidolgozása, hiszen ez adná meg a lövöldözés hangulatát. Nos, az előbbi egy fokkal jobb, mint a Neutrínóban, de a terepábrázolás csapnivaló. Ráadásul iszonyatos hiba, hogy a tankkal „bele lehet akadni” a házakba! Ez azért szörnyű, mert a tank nem látszik a képernyőn, tehát az, hogy elférek-e két épület között vagy sem, csak akkor derül ki, ha behajtottam a sikátorba. Ez teljesen játszhatatlanná teszi a játékot. Itt is van látványosnak szánt, azonban borzasztóan primitív animáció, amelyben egy dagadt, nőnemű tiszt enyhén oroszos kiejtéssel küld minket a harcra. A végén látható képsorok még ennél is rosszabbak – nem beszélve arról, hogy nem elég, hogy felrobbantunk, ez a nőnemű még le is idiotáz minket. Azt már nem is minősítem, amikor egy zóna „megtisztítása” után az átvezető animáció a tévében megszokott zizegős adáshiba. Hova lehetne besorolni? Kicsit rosszabb, mint az 1991-ben készült Wolfenstein 3D.

A triót a Nova 3 teszi teljessé. Ez passzív lövöldözős játék, tehát rögzített háttér elé kúsznak be minden irányból az ellenfelek, akiket minél hamarabb le kell löni távcsőves (célkeresztes) fegyverünkkel. Ilyen játék például a Sega nemrégiben PC-re is kiadott Virtual Copja. Nos, ezt szinte elrontani sem lehetett, így egészen jól játszható maradt – bár meg kell mondjam, 14×8 pixeles robotokra lövöldözni nem nagy élvezet. Pláne, amikor két pálya között hússzorosukra nagyítva forognak a képernyőn. Gyönyörű látványt nyújtanak 1 cm-es pixelekkel. Az öncélú lövöldözésen kívül az újabb és újabb háttérképek megtekintése lehet még életcélnak.

Szóval nem vagyok elragadtatva az Arcade Maniától, nem értem, hogy miért adja a nevét a Corel ilyen színvonalatlan dologhoz. Javasolom, inkább nézzünk szét a shareware-piac kínálatában: összehasonlíthatatlanul szebb, igényesebb, élvezhetőbb és jobban játszható programokra bukkanhatunk!

Összegezve a tapasztaltakat, megállapíthatjuk, hogy nem rossz az a Corel szándékai és törekvései (elteltek az egyértelműen felresiklott Arcade Maniától). A játékok ötletek, aranyosak. A baj az, hogy mindegyikben találni valami kis zavaró elemet, ami megkeseríti az ember száját. De azt sem szabad elfelejteni, hogy nem nekünk, felnőtteknek szánták ezeket, hanem a gyerekeknek! Valószínű, hogy ők nem ugyanazon szempontok alapján ítélik meg ezeket a programokat, mint mi. ■

*Mészáros István*

# Mindent egy csomagban

## Idén tavasszal a Corel kiadta internetes programjainak harmadik generációját.

A WebMaster Suite komplett megoldás otlapok készítésére és karbantartására, beleértve a grafikák, animációk elkészítését, mi több, 3D-s világok felépítésére és adatbázisok publikálására is lehetőséget kínál. Összetettsége ellenére a család minden tagja könnyen kezelhető, sőt néhányuk kimondottan ismerős lesz más Corel termékekből. Bár a különböző, hasonló célú programok között még csak most kezd éleződni a verseny, a WebMaster Suite piacra bocsátásával a cég egyértelműen uralja ezt a terepet.

## Rövid „történelmi” áttekintés

Ahhoz, hogy megértsük, mitől harmadik generációs ez a programcsomag, kicsit vissza kell menünk az időben, és meg kell vizsgálnunk az Internet szerepét életünkben.

Lassan két éve, hogy egyik pillanatról a másikra berobbant a köztudatba a világháló. Mára már nem a kiváltságosok privilégiuma, hogy otlapjuk legyen, hiszen egyetemek, iskolák, kisebb cégek is képviselik magukat a Neten. Az alapfeltételek mellett pusztán arra van szükség, hogy legyen valaki, aki elkészíti a szóban forgó oldalt.

A World Wide Weben publikált oldalak alapnyelve a HTML – Hypertext Mark-up Language –, és a kívülálló számára ez bizony meglehetősen barátságatlan. A legjobban talán úgy lehet elképzelni a dolgot, mintha szavakban akarnánk elmondani, hogyan néz ki a Mona Lisa. Nem csoda tehát, ha ez kezdetben a „programozóguruk” feladata volt, hiszen ez a tevékenység nem állt messze a programozástól. Általában egyszerű szövegszerkesztőket használtak az otlapok elkészítésére, így ezeket tekinthetjük a nulladik generációs HTML-szerkesztők-

nek. Az Internet népszerűségének növekedtével azonban egyre erősödött az igény az egyszerűbb, emberközelibb megoldások iránt.

Az első ilyen programok magánszemélyek kezei közül kerültek ki. Érdekes, hogy a mai napig sokkal több shareware szerkesztő található a piacon, mivel a nagy szoftvergyártó cégek elég későn látták meg az itt rejlő üzleti lehetőségeket. Később a Corel is kihozta első generációs editorát egy Internet Mania nevű csomagban. Maga az otlapkészítés hatodrangú helyen állt a csomagban belül, amely egyformán kínált böngészőkiegészítést, konvertálást többféle formátumról, FTP-klienst, kereső adatbázist és „mellesleg” egy Home Page Author nevű kisebb programcskát. Ez arra volt jó, hogy húzd és ejtsd módszerrel felépítsünk egy egyszerűbb otlapot a HTML nyelv mélyebb ismerete nélkül.

A második, sokkal komolyabb programcsomag tavaly tavasszal jelent meg Web.Graphics Suite néven. A két termék szinte összehasonlíthatatlan. Utóbbi már teljesen más szellemben készült, és tulajdonképpen ez adja az alapját a WebMaster Suite-nak is. A kereskedelmi forgalomban kapható szerkesztők közül az elsők között rendelkezett WYSIWYG lehetőségekkel, azaz szerkesztés közben az oldalt abban a tényleges formájában láttuk, ahogy azt később a böngésző is megjeleníti.

A WYSIWYG technológia és a HTML nyelv teljes elrejtése a felhasználó elől tekinthető a második generációs szerkesztőprogramok alapkövének. A Corel persze erre is rátett egy lapáttal, amikor olyan kiegészítőket tett a programcsomagba, melyek lehetővé teszik, hogy más eszközök felhasználása nélkül készítsük el az összes alkotóelemet. Az első lenyomott billentyűtől az elkészített oldalaknak a helyükre kerüléséig mindent magukra vállaltak.

Fordult a kocka, mikor tavaly nyáron a Microsoft megjelentette a FrontPage 1.1-es verzióját, amely tulajdonképpen nem sokkal tudott többet, mint a Web.Graphics Suite. Viszont volt egy nagyon fontos új tulajdonsága: egy komplett site feltérképezésének és grafikus megjelenítésének képessége.

Részint ez, részint az adatbázisok Interneten történő publikálásának igénye készítette a Corel-t arra, hogy nem egészen egy évvel az előző után új néven, új programokkal bővítve piacra dobja a WebMaster Suite-ot. Az új termék nevében is tüntet „testvérén”, egyenesen megszólítja a Web-oldalak karbantartóit, a webmastereket: „ha kell egy programcsomag, amely minden problémára megoldást kínál, itt vagyok!”

## Családtagok

A WebMaster Suite nyolc különálló programból áll, amelyek azonban egy jól átgondolt stratégia folytán szinte teljesen egymás kezére játszanak. Ha valaki régebb óta foglalkozik a Corel termékeivel, elsősorban a Draw 5-tel, az észre fogja venni, hogy a cég óriási trükköt vetett be: egy letűnt kor mára kissé elavult termékeit új köntösben, új néven adja el a csomag részeként.

A Web.Draw és a Web.Move mögött szinte egy az egyben a CorelDraw 5 és CorelMove 5 áll. Mielőtt bárki felháborodna, mindenképpen hangsúlyozni kell, hogy a cég e húzása több szempontból is zseniális. Részben nyilvánul pénzügyileg, hiszen újabb bőrt húzat a ezekről a mára háttérbe szorult programokról. Ugyanakkor nem arról van szó, hogy a feladat megoldására alkalmatlan programokat akarnának erőszakosan webesíteni. A zsenialitás éppen ott nyilvánul meg, hogy a cég felismerte: kis átalakítással ezek a termékek tökéletesen alkalmasak arra, hogy segítsék a Neten történő publikálást. S hogy egy szavunk se lehessen pixelgrafikus programként Web.PhotoPaint néven a teljes Corel Photo-Paint 7-et is beletették a csomagba!

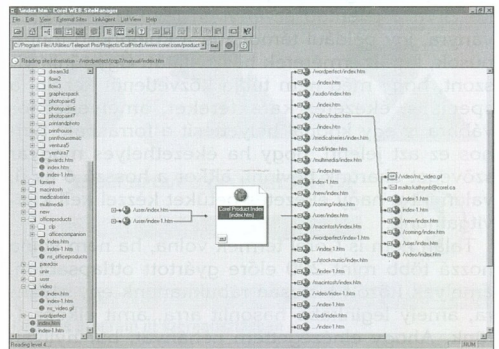
A család lelkét a Web.Designer és a Web.SiteManager alkotja. Érdekes, hogy míg nevük azt sugallja, hogy ezek a Corel termékek, nem egészen erről van szó! A cégtől sosem volt idegen, hogy egy új termékét egy másik fejlesztőtől megvásárolt technológia köré építse fel. Viszont az is igaz, hogy nagyon gyorsan képes a megvásárolt technológiára „ráhúzni” a saját arculatára jellemző kinézetet. Ez történik a WebMaster Suite szinte összes, nem saját alapokra épülő tagjával. A Web.Designer alapjai a Macromedia Backstage egy korábbi verziójában keresendők, a Web.SiteManagert pedig egy bizonyos Coadt Software-rel karöltve az utóbbi hasonló nevű termékéből alakították ki.

A Designer a WeGraphics Suite csomag központi figurája volt. Azóta némi korszerűsítésen esett át. A

SiteManager teljesen új családtag, amely a FrontPage színvonalára emeli fel a terméket. Ezeket egészíti ki a Web.Data, amely a már említett adatbázis-publikálást hivatott megoldani, illetve a Web.World, amelyben egy roppant szellemes és egyszerűen kezelhető VRML-szerkesztőt ismerhettünk meg. A nyolcadik tag a Web.Gallery, amely tálcan kínálja az összes olyan objektumot, amelyet egy Web-oldal építésénél felhasználhatunk. Vegyük részletesebben szemügyre az egyes családtagokat!

## Web.SiteManager

A több különböző feladatot ellátó SiteManager hivatott behozni azt az előnyt, amelyre a Microsoft a FrontPage hasonló funkcióival szert tett. Példátlan egyszerűséggel képes például akár helyi merevlemezre levő, akár ténylegesen a hálón levő site-ok feltérképezésére korlátlan mélységben – ami nem állítható ennyire egyértelműen a Microsoft programjáról. Igaz, a SiteManager nem kapkodja el a dolgát: akár órákba is telhet, míg végez egy bonyolultabb site-tal.



Így szabad áttekinthetőbb egy-egy nagyobb site is...

A file-okat egyébként nem tölti le automatikusan. Ehelyett egy hivatkozástáblázatot épít, amelyet képes grafikusan is szemléltetni. Automatikusán felismeri a rossz, sehova sem mutató hivatkozásokat, illetve az olyan oldalakat, amelyekre nem hivatkozik egyik másik lap sem, így soha nem lennének megjelenítve. Pusztán ezzel a funkciójával nagy segítségünkre lehet az oldalak karbantartásában!

## Web.Designer

Amennyiben elfogadjuk, hogy egy ottlap speciálisan formázott, tördelt szöveg, úgy kijelenthetjük, hogy a Web.Designer egy extra tulajdonságokkal felruházott szövegszerkesztő program.

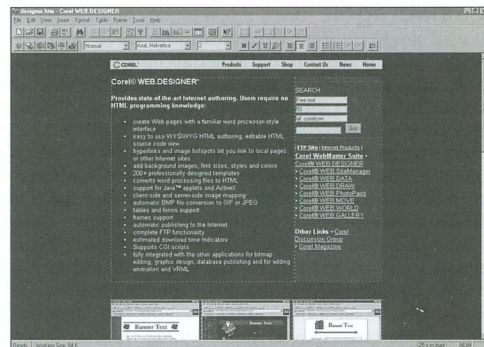
Legfőbb előnye, hogy WYSIWYG, tehát mindig abban az állapotban látjuk oldalunkat, ahogy a valóságban, egy böngészőben majd megjelenik. Másik nagy előnye, hogy a kezdő felhasználók elől teljesen elrejtí a HTML-forrásszöveg első látásra talán ijesztő forrását, így anélkül hozhatnak létre ottlapokat, hogy érteniük kellene a HTML-hez. Úgyanakkor nem zárja ki annak lehetőségét, hogy belenyúljunk az általa létrehozott HTML file-ba, sőt, ehhez tartalmaz egy belső forrásszerkesztőt.

Indítása után egy üres oldallal nézünk farkasszemmet, amelybe máris elkezdhetjük betöltögetni a leendő ottlaponkat alkotó objektumokat. Ha ezek még nem állnának teljesen rendelkezésünkre, egy gombnyomással előhívhatjuk a programcsomag bármelyik tagját, majd miután ott elvégeztük a dolgunkat, munkánk gyümölcse automatikusan bekerül a Designerbe, ahol már csak a helyére kell tennünk.

A Web.Designer majdnem tökéletesen fel van készítve a jelenleg érvényben lévő HTML szabványra, így például támogatja a különböző fonttípusok, karakterméretek használatát. Úgy tűnik viszont, hogy még nem tudja közvetlenül kezelni a speciális, ékezetes karaktereket, amelyeket továbbra is egy kóddal helyettesít a forrásban. Sajnos ez azt jelenti, hogy ha ékezetes magyar szöveget akarunk bevinni, akkor a hosszú ő és ú, valamint a nagy ékezetes betűket kézzel kell kija-víthatnunk.

Talán nem is Corel termék volna, ha nem volna hozzá több mint 200 előre gyártott ottlapsablon, amelyek között biztosan rábukkanunk egy olyanra, amely leginkább hasonlít arra, amit elképzeltünk. Ahogy elnézegettem néhányat, bár nyilván az egyszerűsége törekedtek a készítő, szó sincs róla, hogy összedobott, használhatatlan vázlatok lennének ezek. A sablonok többsége ötletes, grafikailag teljesen kidolgozott. Betöltés után csak a megfelelő szövegrészeket kell kitöltenünk, a linkeket létrehozunk – és máris kész az oldal! Az is igaz, hogy semmit nem kell szentírásnak tekinteni: az előre gyártott grafikai elemek is tetszés szerint változtathatók. A dolog másik előnye, hogy az egyes megvalósításokból nagyon sokat lehet tanulni!

Aki szövegigényes oldalra vágyik, mondjuk egy hosszabb dokumentációt vagy valamilyen művet akar publikálni, annak nagy segítséget nyújt a program konvertálóképessége. Erre a feladatra ugyanis egy külön varázslót tart fent a Designer. A támogatott formátumok köre a WordPerfectre, a Wordre és az RTF-re, valamint a sima szövegfile-okra korlátozódik, de legtöbb esetben ez bőven elég, hiszen a más formátumot használó szö-



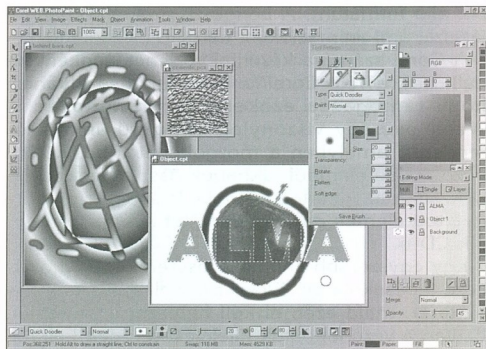
Egy kis önreklám a Corel Web.Designerben

vegszerkesztők biztosan ismerik ezek egyikét. A konvertálás történhet automatikusan, illetve lépésről lépésre. Utóbbi esetben minden fázisban „hozzászólhatunk” a varázsló munkájához, például mi választhatjuk ki a háttérképet, vagy meghatározhatjuk az oldal fejlécét. Maga a művelet a dokumentum méretétől függően egy pillanattól néhány percig is eltarthat, az eredmény pedig megfelelően jó minőségű!

A Designer támogat mindenfajta újkori „hóbotot”, a táblázatok készítésétől a kereteken át a Java-programkágig és az ActiveX scriptekig! Tényleg igaz, hogy az első karakter leütésétől a HTML file Web-szerverre kerüléséig mindent megold, utóbbitól beépített FTP-kliensén keresztül gondoskodik.

## Web.PhotoPaint

Egy jó ottlapszerkesztő kulcsfontosságú eleme a pixelgrafikus rajzprogram. Pontosan tudta ezt a Corel is, ezért dönthetett úgy, hogy a legfrissebb



Corel Photo-Paint – Internetre „kihegyezve”

Corel Photo-Paint 7-et teszi a WebMaster Suite családtagjává. A kereskedelmi forgalomban Corel Photo-Paint 7 Plus néven külön is megjelent termékek normál körülmények között a CorelDraw grafikus programcsomag oszlopos tagja.

Sokoldalú grafikus, illetve fotóretusáló program, amely jelenleg az Adobe Photoshop mögött talán a második helyen áll kategóriájában. Összetett maszk- és objektumkezeléssel rendelkezik, számtalan speciális képi effektust építettek bele az amúgy is gazdag képszerkesztési és retusálási funkciók mellé. Kapásból képes megnyitni körülbelül két tucat képformátumot, viszont mentési képességei a .CPT (Corel Photo-Paint), .TIF, .BMP, illetve az Interneten használatos általános formátumokra (.GIF, .JPG) korlátozottak.

Ismeri és kezeli az Adobe nevével fémjelzett plug-in technológiára épülő szűrőket, mi több, beépítve tartalmazza olyan nevesebb effektusgyártók szűrőit, mint a Metatools (Kai's Power Tools 3 SE), az AutoF/X (Photo/Graphic Edges), az Intelhance és a Digimark.

## Web.Draw

Sokaknak lesz ismerős a Web.Draw kezelőfelülete, ami nem csoda, hiszen az 5-ös CorelDraw-ból alakította át a cég. Szinte mindent megtalálunk benne, kivéve néhány speciális effektust, mint például a *Power Clip*, illetve a bekezdés szövegformát, amelynek valóban semmi keresnivalója nincs ezen a helyen. Szintén teljesen felesleges volt, ezért ki is hagyták a bonyolult nyomtató- és

színrebotó rutinokat. Ezekon kívül viszont minden ugyanúgy működik, ahogy ahhoz az 5-ös Draw használatokhoz hozzászoktunk – egy két újdonságtól eltekintve.

Ezek közül a legszembevetőbb a képernyő tetején látható két sor, az *URL Location* és az *Alternate Text*. Ezeket a mezőket használhatjuk arra, hogy egyes grafikai elemekhez Internet-címetek rendeljünk, illetve, hogy meghatározzuk, mi jelenjen meg a grafika helyett, ha az valamilyen oknál nem tud betöltődni.

A hozzárendelés kétféleképpen történhet. Az első, talán egyszerűbb mód, ha először a megszokott rajzeszközökkel elkészítjük a kívánt grafikát, majd annak különböző elemeit kijelölve kitöltjük az *URL Location* mezőt. Ilyenkor a kijelölt objektum „aktívá” válik, amit a program vonalkézassal jelöl. A másik módszer az új *URL Rectangle*, *URL Ellipse* és *URL Freehand Tool* használata, amelyek egy csoportban helyezkednek el a képernyő bal szélén található szerszámok között, legulul. Ezeket használva rögtön olyan képbjektu-



Ismerős program új szereposztásban

mok hozhatók létre, amelyek kezdettől fogva aktívak. Természetesen konvertálhatók görbévé, az alakítószerszámmal torzíthatók, különböző effektusokkal elváltoztathatók.

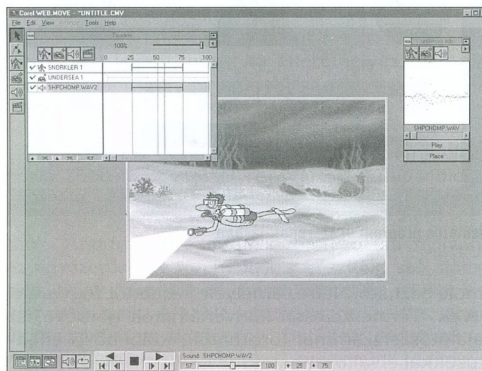
Ha a Web.Draw-t közvetlenül a *Start Menuból* indítottuk, akkor az elkészült grafikát kénytelenek leszünk elmenteni vagy exportálni, ha a későbbiekben is igényt tartunk rá. A mentés történhet Web.Draw, CDR, illetve a számomra ismeretlen Pattern File (PWG) formátumban. Exportálás ese-

tén többek között GIF, JPG, HTML vagy MAP formátumba konvertálthatjuk művünket. Ha a Designerből nyitottuk meg a Web.Draw-t, akkor a *File* menüben megjelenik egy *Publish to* menüpont, mellyel az elkészült képet visszaküldhetjük a Designerbe, ahol a kurzor helyére fog beilleszkedni, mégpedig GIF formátumban. Az aktív pontok nem vesznek el, az exportálás folyamán automatikusan létrejön a MAP file, amely minden általunk beírt hivatkozást tárol, sőt, ha szükséges, ezeket később még tovább javíthatjuk. A képet érdemes Web.Draw formátumban is elmenteni, hogy később tovább dolgozhassunk rajta.

Nem ejtettem szót róla, pedig kézenfekvő: a program nemcsak menteni, de CDR – feltehetően az 5-ös CorelDraw-ének megfelelő – formátumú képek megnyitására is alkalmas. Ez azt jelenti, hogy a korábban ezzel a programmal készült munkáinkat is felhasználhatjuk webes oldalainkon!

## Web.Move

Ottlaponk látványossá tételében fontos szerepet játszhatnak az animációi, filmrészletek. Erre már már számtalan megjelenítési lehetőséget kínálnak a böngészők, animált GIF-ektől a Java és Ac-



Mire lehet jó egy majdnem süllyesztöbe került program?!

tiveX-es kiegészítéseként keresztül akár az AVI betétekig. A legegyszerűbb talán az animált GIF, amely egy viszonylag kisméretű, több képkocká-

ból álló formátum. A böngésző ezeket sorban lejátszza, ami animációként hat.

A Corel számára kézenfekvő lehetőségként kínálkozott a régi CorelMove átalakítása olyanná, hogy támogassa ezeket a formátumokat. A Web.Move egy viszonylag egyszerű animációs rendszer, amelyben a mozgóképet több, különböző típusú elemből rakhatjuk össze. Ezek lehetnek általunk gyártott elemek is, de a cég előre gyártott elemek gazdag kínálatát nyújtja a második CD-n.

Egy egyszerűbb animáció összerakása a következő lépésekből áll. Először ki kell választani egy hátteret, majd ezen el kell helyezni a szereplőt. Ezután a vezérlőpontok kijelölésével meg kell rajzolnunk hősünk mozgásának útját. A program automatikusan összeköti a pontokat, azokat később a Draw-ban megszokott csomópont-szerkesztési eljáráshoz hasonlóan javíthatjuk, számukat növelhetjük, illetve csökkenthetjük. Kényelmi szolgáltatásként a Move képes legömbölyíteni, kisimítani a csúcsos kanyarokat, illetve képes a kijelölt vonalon egyenletesen elosztani tetszőleges mennyiségű köztes pontot.

A következő lépésben az időfaktort kell beállítani, azaz meg kell határozniuk, hogy a szereplő melyik képkockán lép be a filmbe, és hol lép ki. Másképp fogalmazva: be kell állítanunk, hogy a kijelölt mozgást mikor kezdje meg, és hány képkockán keresztül történjen mindez. Ez egyébként nagyon egyszerű módon, egy táblázatban történik. Ezzel el is készült egy egyszerűbb animáció, amelyet máris publikálhatunk GIF vagy AVI formátumban. A hatás tovább fokozható új hátterek és szereplők bevonásával, bonyolultabb mozgásokkal, hangok hozzáadásával.

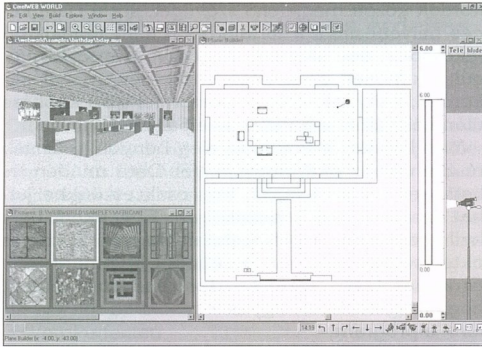
A program lehetőséget biztosít saját szereplők létrehozására, és ebben szorosan együttműködik a Web.Draw-val. A mozgásfázisokat ugyanis az utóbbi programban kell létrehozniuk, ezeket a Move átveszi, és felhasználja a filmben.

Az új felhasználók a súgóban részletes oktatórészlet találnak, amely lépésről lépésre bemutatja a program fő funkcióit egy mintaanimáció összerakása során.

## Web.World

Ahhoz, hogy megértsük, mire is használható a Web.World, meg kell ismerkednünk egy új fogalommal, a VRML-lel (Virtual Reality Mark-up Lan-

guage). Ennek segítségével felépíthetünk egy háromdimenziós „világot”, amelyet a megfelelő bön-gészölve bárki képes bejárni az Interneten keresztül. Ezt úgy kell elképzelni, mint egy jópofa kezelőfelületet: nem kétdimenziós lapon helyezük el



3D-s site-ok tervezéséhez nélkülözhetetlen a Corel Web.World

az információkat, hanem a térben, mondjuk egy ház egyes falain. A Web.World ennek elkészítésében segít.

Induláskor a kép jobb oldalán látjuk a szerkesztőfelületet, a bal felső ablak mutatja majd a tényleges 3D-s képet, alul pedig egy színpalettát találunk. A program alapvetően négyzet, illetve kocka alapú testekkel dolgozik. Az *Add Box* gombra kattintva a szerkesztőterületen létrehozhatunk egy négyzetet, amely rögtön egy „épületként” jelentkezik a terünkben.

A belső tér megteremtéséhez ki kell vágnunk a közepét, ehhez kapcsoljuk be a *CutOut* módot, majd az előző négyzet belsejébe rajzolunk egy másikat. A szerkesztőterületen látható fekete pötty – Pinokkiónak hívja a program – szimbolizálja a nézelődő felhasználót. A kurzormozgató billentyűkkel mozgathatjuk, bejárhatjuk a világot, így tesztelhetjük, hogy minden a helyén van-e.

Most például van ugyan egy szép épületünk, de nem tudunk bemenni, mert nincs rajta ajtó. Még mindig *CutOut* módban rajzolunk a két nagy téglalap érintésével egy kis téglalapot, de még mielőtt ezt megtennénk, a szerkesztőfelület melletti függőleges csúszka tetejét vegyük kicsit vissza. Ez a csúszka a magasságmérő. Azt határozza meg, hogy az adott rajzelem milyen távol kezdőd-

jön a „földtől” és milyen magas legyen – tulajdonképpen ő a harmadik dimenzió. Mivel egy normális ajtó nem érhet a plafonig, ezért kell megrajzolás előtt egy kicsit lejjebb venni a tetejét. Hasonló módon, ha ablakokat akarnánk vágni a falba, a csúszka alját állítsuk egy kicsit magasabbra. Most már bemehetünk Pinokkióval, és szétnézhetünk odabenn.

A viszonylag egyszerű rajzelemekkel – a téglalapon kívül húzhatunk falakat, illetve oldalakat (face), az előbbieket csak 90 fokos, utóbbiak tetszőleges szögben csatlakozhatnak egymáshoz – hihetetlenül gazdag tereket teremthetünk! Érdemes megnézni egyet-kettőt a második CD-n található minták közül. Világunkat élethűbbé tehetjük megfelelő színek, előre gyártott tapéták és képek alkalmazásával. Készíthetünk egyszerűbb animációkat is, sőt zene is szólhat a világunkban!

A falakra felkerült objektumok különböző szerepeket tölthetnek be. A legnyilvánvalóbb, hogy egy Web-címet rendelünk hozzájuk, így rákattintva egy másik helyre juthatunk el. De például az is megoldható, hogy egy gombra kattintva megszólaljon vagy elhallgasson a zene, betöltődjön egy kép, elinduljon egy animáció stb. Lehetőség van „városnéző tőrák” szervezésére is, amikor a szemlélődő egy általunk előre meghatározott útvonalon járja be virtuális világunkat.

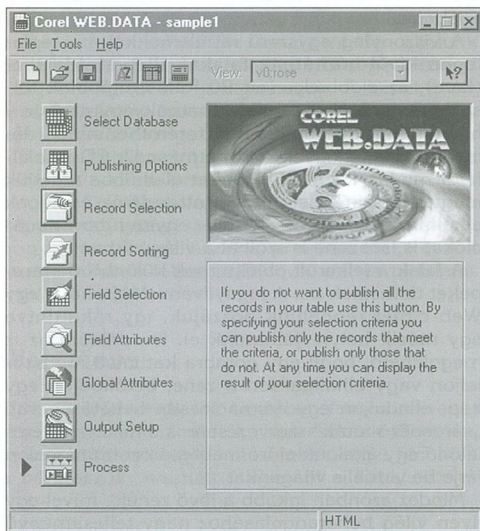
Mindez azonban inkább a jövő zenéje, mivel egy ilyen világ bebarangolásához nagy teljesítményű gép és sok memória kell. Már a szerkesztés során tapasztalni fogjuk, hogy a program eléggé lelassul, ha a világunk bővelkedik épületekben, tereptárgyakban, textúrákban, képekben, hangokban.

## Web.Data

Az utóbbi időben merült fel az adatbázisok Interneten való publikálásának lehetősége. Adatbázisok tartalmát elég nehéz olyan formába önteni, hogy az emberek ne egy kupac számot és adatot lássanak benne, hanem valamilyen tartalmat. Különösen így van ez az az Interneten, ahol meglehetősen korlátozottak az ábrázolási lehetőségeink.

Itt jön a képbe a Web.Data, amely működésben leginkább egy varázslóra hasonlít: lépésről lépésre végigvezet a szükséges műveleteken. Az első lépés a kiinduló tábla meghatározása. Ez tartalmazza a publikálni kívánt adatokat. A program kezeli az összes közismert formátumot

(dBase, FoxPro, Microsoft Access), sőt táblázatkezelők (Excel, Lotus) file-jaival is képes dolgozni. Táblánkat több file felhasználásával is összeállíthatjuk, sőt újabb, számított oszlopokat is hozzátehetünk.



Adatok „webesítése”

A következő lépésben ki kell választanunk, hogy mi legyen a végtermék. A kiadvány készülhet egy különálló HTML-oldalba – ez esetben szükségünk lesz egy már fellepipített böngésző-programra –, vagy mehet közvetlenül a Web.Designerbe.

A Web.Data többféle módon tudja feldolgozni adatainkat (például táblázatban, grafikonon), de ezek tetszés szerint keverhetők is. Az ábrázolni kívánt rekordok számát szűrőkkel csökkenthetjük. Az adatokat rendezhetjük is általunk kiválasztott mező, mezők és kritériumok alapján.

Ezután kezdődik a formázás, amelyben először el kell döntenünk, hogy az egyes mezőket a HTML mely részén – fejlécben, testben stb. – kívánjuk elhelyezni, és milyen sorrendben. Ezt követően a *Field Attributes* beállítóablakban minden egyes mezőhöz megadhatunk előtte és utána megjelenő szövegrészeket – amelyek tartalmaz-

hatnak HTML tageket is –, beállíthatjuk a mező típusát és megjelenési formáját. Ez egy kicsit hosszadalmas rész, különösen, ha sok mezőnk van, de tulajdonképpen ezen múlik, hogyan fog kinézni HTML-oldalunk.

A következő lépésben megadhatjuk az első és utolsó rekord előtt, illetve mögött, valamint a rekordok között megjelenő szöveget, sőt a Data képes helyettesíteni a tartalommal nem rendelkező rekordokat egy általunk megadott szöveggel. Végül a kimeneti paraméterek (file-név, melyik rekordtól, hány rekordot dolgozzon fel stb.) kitöltése után kezdődhet a publikáció előállítása.

Mint látható, a folyamat elég bonyolult. Ennek részben az az oka, hogy a Web.Data minden lehetséges dolgot lekezel, ami csak eszünkbe juthat az adatokkal kapcsolatban. Egyébként nem kell megijedni, a programnak nagyon részletes oktatásrész van, amit a súgóból hívhatunk elő. Órdesmes talán ezzel kezdeni az ismerkedést, hogy megértsük, az egyes lépésekben mit vár tőlünk a program.

## Web.Gallery

A csomag a Coreltől megszokott gazdag választékát kínálja a kiegészítőknek, amelyeket a Web.Galleryn keresztül érhetünk el. A csomaggal együtt kézhez kapunk több mint 8000 GIF, illetve JPEG formátumú képet, köztük több animált GIF-et is, rengeteg háttérképet, elválasztó mintákat, gombokat, bajuszmintákat, nyilakat, iniciálékat, fotókat és egy kivonatot a más termékekből már jól ismert clipart gyűjteményből. A csomaghoz egy külön könyvet kapunk, amelyben megtaláljuk minden elem kisméretű nyomtatott képét.

## Búcsúzóul

Családlátogatásunk végén sem mondhatok mást, mint hogy a Corel WebMaster Suite a jelenleg kapható legátfogóbb, legjobb Web-karbantartó program, amely egy csomagban nyújt megoldást minden ezzel kapcsolatban felmerülő problémánkra, feladatunkra. A család minden tagja megbízható, felhasználóbarát, kezelésük egyszerű, könnyen megtanulható. Ideális eszköz mindenki számára, legyen az illető Web-guru vagy az Internettel csak most ismerkedő, kezdő otlapépítő. ■



Rudnai Tamás

# A Corel irodája

**A Corel elsősorban a grafikai programjáról ismerjük, a Draw-ról, pedig sok más érdekes terméke is van.**

Ott van például a Corel SCSI, amivel SCSI eszközök kezelését lehet megvalósítani, sőt alapvetően nem RAID technológiára kitalált rendszert tudunk segítségével „raidesíteni”. De maradjunk a grafikánál: ott van a nemrég debütált Corel Xara, ami igazán izgalmas képmanipuláló és rajzolóprogram, vagy a kiadványszerkesztő Ventura. A Corel egyik legnagyobb beruházása azonban minden bizonnyal az volt, hogy másfél éve a Novelltől megvásárolta a WordPerfectet.

Akkoriban sokan látni vélték a WordPerfect sirkövét, de a jelek szerint ez koránt sincs így, sőt a Corel színei alatt először megjelent a kifejezetten Windows 95 alá fejlesztett 7-es változat, alig egy évvel később pedig már az újabb, 8-as verziót is kibocsátották. Eközben – sokak számára talán meglepő módon – elkészítették a 7-es változatot Windows 3.1-re és SCO Unixra is. Ez azoknak, akik régóta követik a WordPerfect termékek fejlesztéseit, egyáltalán nem meglepő, hiszen annak idején a WordPerfect 6-ot még DOS alá is fejlesztették, sőt az 5.1-esből is készült frissítés a 286-osokat használók nagy öröme. De maradjunk a 8-as verziónál, ami számos olyan megoldást kínál, amely példa lehet a többi irodai csomag számára. Ilyen az egész csomagra jellemző Internet-támogatás, a szinte mindenhol azonos menük és kezelőgombok, a rendkívül jó dokumentáció: a CD-re kerültek a jól kezelhető elektronikus könyvek, sőt már az alapcsomagban megkapjuk a szoftverfejlesztői környezetet, aminek segítségével elkészíthetjük saját kiegészítéseinket a termékhez.

Mindezek mellé a Corel „bónuszalkalmazásokat” is rakott. A 7-esben például ilyen volt a Corel Flow (folyamatábra-szerkesztő), a QuickView Plus (dokumentumnézegető), a Corel Screen Saver, a Dashboard 95 (a Windows 95 felületét kiegészítő segédprogram), a Sidekick 95 (menedzsernaplár) vagy az Envoy 7 (az Adobe Acrobat-hoz hasonló elektronikus dokumentumkezelő).

A 8-asba a Sidekicket felváltó CorelCentral, a Corel Photo House (képszerkesztő és fényképmanipuláló), valamint a Netscape Navigator 3.01 is belekerült több mint ezer betűtípus, tizenkétezer kép és kétszáz fotó kíséretében. Ugyanakkor kimaradt belőle a Corel Flow. Mindezek ellenére a legnagyobb figyelmet a három fő termék érdemli: a szövegszerkesztő, a táblázatkezelő és a rajzoló-be-mutatókészítő.

Mielőtt rátérném ezek ismertetésére, érdemes az egész csomagot egyben vizsgálni. A három fő alkalmazásnak szinte egyforma a menükészlete, a nyomógomb-sorai, és mindhárom áthatja az internetes képesség és a PerfectExpert, ami leginkább a Microsoft varázslóival rokonítható. A PerfectExpert azonban nem csupán a szövegszerkesztőbe vagy a táblázatkezelőbe beépített funkció, hanem külön alkalmazásként is indítható globális megoldás, ami az egész csomagra kiható. Például ha állást keresek, akkor a PerfectExpertben csak meg kell nyitnom a *Job Search* szekciót, majd onnan kiválaszthatom, hogy névjegykarttyát, önéletrajzot vagy személyes levelet akarok-e írni. A dokumentum kiválasztása után automatikusan behívódik a megfelelő alkalmazás – például önéletrajz esetén a WordPerfect, és betöltődik a sablonok közül az önéletrajzsablon. Ezután a Corel Addressbookból – ez a Corel Central része – automatikusan átveszi a saját nevet, címet, telefonszámot stb.

Ez a megoldás jól kihasználja, hogy a Corel csomagban globálisan lehet makrókat készíteni, és hogy a Corel Addressbookot használhatjuk más alkalmazásból is, például körlevelek nyomtatására.

## WordPerfect 8

Minden irodai csomag legféltettebb kincse a szövegszerkesztő, hiszen ez az az alkalmazás, amit az irodákban, illetve otthon a legtöbbet használunk. Sokan feltehetnék a kérdést: miért van olyan nagy jelentősége ennek, hiszen a unixos világban már régóta használják a *vi*-t, ami szinte mindent tud. Ma már azonban egy szövegszerkesztőnek nem csupán a szövegszerkesztés a feladata, hiszen általában nem egyszerűen betűket szeretnénk bevinni a gépbe, hanem leveleket, szerződéseket és kiad-

ványokat. Emiatt egy modern szövegszerkesztőnek egyben kiadványszerkesztőnek is kell lennie. Sokak szerint a kérdés már csak az, hogy melyik a jobb: a szövegszerkesztés oldaláról megközelített kiadványkészítés, vagy a kiadványkészítés oldaláról megközelített szövegszerkesztés?

A Corel WordPerfect 8-ban a lehetőségek igen-csak bőségek. Tulajdonképpen már a 6-os verzióval elértek egyfajta korlátot, amit nem lehet vagy nem érdemes átlépni. Emiatt lehet az, hogy már a 7-es verzió is szinte csak a kezelésében változott meg a 6-oshoz képest. Nincs ez másként a 8-assal sem, bár kétségtelenül fontos szempont az Internet-képesség, valamint a HTML- és SGML-dokumentumok szerkesztési lehetőségeinek bővülése.

Sokat finomodtak a formázási funkciók is, és így sok, régebben bonyolult művelet leegyszerűsödött. A 7-estől kezdve például a bekezdések formázásához már nem is kell a menühöz nyúlni. Például az egér kurzora alatt lévő bekezdésnek a szélén megjelenik egy kis négyzet, amire kattintva megjelenik

donságait akarnánk átállítani. A beállítások azonban átöröklődnek az összes ugyanolyan stílusú bekezdésre.

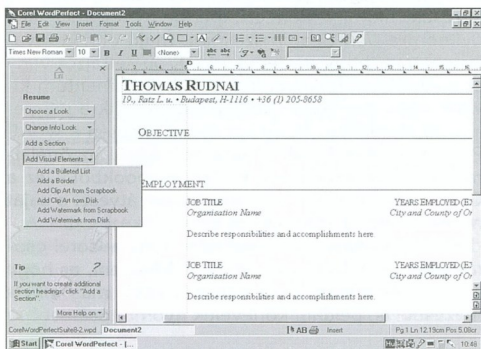
A gyorsmenü előhívó kis négyzet megtalálható a táblázat készítésénél, illetve a grafikai és más beágyazott objektumoknál is. Az előbbi esetben a táblázat, illetve az egyes cellák formátumát állíthatjuk be így, az utóbbiaknál pedig az objektum jellemzőit, például képeknél a kép keretét vagy a szöveg-körülírólyást.

A 8-asban ez a módszer némileg megváltozott: nem beállítónégyzetek segítségével, hanem helyzet-érzékes Property Barokkal (tulajdonságbeállító eszközsáv) lehet a bekezdések, mondatok vagy betűk stílusát egyszerű módon megváltoztatni. Ha például a kurzor egy táblázat fölé érkezik, akkor a szövegformázásra használt Property Bar automatikusan lecserélődik a táblázatoknál használatosra. A stílusok könnyű örökíthetősége és a stílusok utólagosan is egyszerű változtathatósága azonban megmaradt.

Ugyanilyen egyszerű a margók, oszlopok szélességének átállítása, ugyanis mindkét oldalon megjelenik egy szaggatott vonal, ami a mindenkor margókat, illetve az oszlopok széleit jelzi. Ha az egérral megfogjuk ezt a vonalat, akkor megváltoztathatjuk vele a margókat. Ha nem volt kiválasztva bekezdés, akkor a beállítás az aktuális bekezdéstől kezdve a szöveg végéig igaz lesz, egyébként csak a kiválasztott bekezdés margóit állítja át. Ugyanez igaz a fejlécre és a láblécre is.

A 8-as verzió szorosan alkalmazkodik a Windows 95 felületéhez és a kényelmes Internet-böngészőkhöz szokott felhasználói igényekhez. A dokumentumok megnyitására használatos beállítóablak már a 6-os verzióban is felért egy kisebb file-kezelővel, az új verzió azonban még talán használhatóbb is, mint a Windows 95-ös Explorer. Fel van vértve mindennel – file-mozgatás, -törlés, -keresések, testre szabható file-listák, gyorsnézetek stb. –, ráadásul ezekhez vágólapos megoldások társulnak. Mindez persze „élő” ikonokkal – ahogy az Internet Explorerben vagy a Netscape Communicatorban meg szokhattuk: amikor az egér kurzorát az ikon fölé visszük, az ikon enyhén kiugrik. Ez nem csak a WordPerfect file-kezelőjére igaz – az egész felület ezek az élő ikonok jellemzik, sőt nem csak az ikonok élnek, hanem többek között a rádiógombok, kiválasztólisták fejlécei is.

A WordPerfect 8 állapotorában mindig látható a szerkesztésre behívott dokumentumok neve, és hasonlóan a Windows 95 taskbarjához (tálcájához)



**A PerfectExpert be tudja tölteni az önéletrajzsablont, és a saját nevünket, címünket automatikusan kitölti a Corel Addressbookban eltárolt adatok alapján**

egy gyorsformázó menü. Az itt beállított értékeket a program egy automatikusan létrejövő stílusba rakja, amit egy erre a célra tervezett eszközzel átörökíthetünk más bekezdésekre. Ha ezután szeretnénk változtatni az elkészült kiadványon, elegendő a kurzort az így megformázott bekezdésbe vinni, majd megváltoztatni a szöveg formátumát, mintha csak egy szó vagy egy kiemelt szövegrész tulaj-

a dokumentumok között is hasonlóan válogathatunk, mint a Windows 95 alatt az alkalmazások között – egyszerűen csak rá kell kattintanunk az állapotsorban található névre.

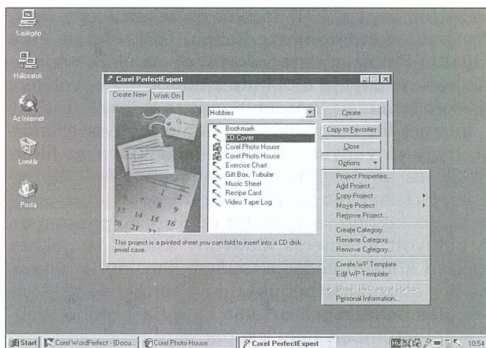
A WordPerfectet jól hasznosíthatják az internetes kiadványokat készítő is, hiszen a dokumentumokat HTML 3 (Hypertext Mark-up Language) formátumban publikálhatják Web-oldalukon. Erre egyrészt a file típusának konverziójával van lehetőségünk, másrészt a HTML-dokumentumok szerkesztését is segítik varázslók és más eszközök. Ha például kifejezetten internetes kiadvány szerkesztése a cél, akkor a WordPerfect képes elfelejteni, amit tud, és csak azokat az elemeket engedi megvalósítani, amelyeket a HTML formátum is megenged. A 8-as nagy újdonsága, hogy képes formátumokat és listákat, sőt Java programkákat illeszteni a HTML-dokumentumba. Az már csak kényelmi funkció, hogy a PerfectExpertnek köszönhetően percek alatt összeállíthatjuk otlapunkat, például a megfelelő háttérgrafikát másodpercek alatt kiválaszthatjuk a meglévő textúrák közül. Ugyanilyen kényelmes, hogy felismeri a *http://*, a *www.*, az *ftp*, a *mailto*: stb. kezdetű szavakat, és automatikusan linket készít belőlük – erre nem csak HTML-szerkesztés közben képes.

A 8-as verzióban ráadásul feltelpepíthetjük a Corel Baristát, amivel olyan Web-oldalakat készíthetünk a WordPerfect alatt, amelyekben minden formázás megmarad – például a képek egymásra illesztése, a teljes sorkiegyenlítés stb. Sajnos a Baristával egy-két korlátot is adunk kiadványunknak. Az így készített Web-oldalak ugyanis csak Java-képességekkel bíró böngészőkben tekinthetők meg, ráadásul csak a három Java alapfontot használhatjuk (Times New Roman, Helvetica vagy Arial, illetve Courier New), a nemzetközi karaktereket nem tudjuk megjeleníteni, többek között a magyar hosszú ékezetek is eltűnnek.

Az elkészült kiadványt a *Publish to Internet* funkcióval – és természetesen megfelelő Internet-kapcsolat – meg a Netscape Gold közreműködésével – tehetjük fel a világhálóra. Ez a művelet, eltekintve néhány apróbb kellemetlenségtől, kényelmes lehetőséget biztosít Web-oldalak készítésére. A munkához azonban nem árt, ha tisztában vagyunk az Internet működésével és a Web-oldalak szerkesztésének rejtelmeivel.

Külön említésre méltó, hogy a WordPerfect a 7-es verziótól kezdve nemcsak HTML-dokumentumokat képes készíteni, hanem SGML-t (Standard Generalized Markup Language) is. Az SGML-támogat

gathoz telepítéskor a *Custom* (egyedi) módot kell választani, és a WordPerfecten kívül még két komponenst is fel kell telepítenünk a merevlemezre, a DTD to LGC-t és a Layout Designernt. Az előbbi az SGML-dokumentum szerkezetére vonatkozó



A PerfectExpert nem csak a WordPerfect része, hanem egy globálisan alkalmazható varázsló is egyben

információkat tartalmazó, ASCII formátumú, erősen a HTML szintaxisához hasonló DTD-ből (Document Type Definition) hozza létre az úgynevezett Logic file-t (LGC). Az LGC tulajdonképpen a DTD bináris formátuma, a DTD to LGC pedig egy hagyományos programnyelv fordítójához hasonló. Mielőtt a WordPerfectben létrehoznánk egy SGML file-t, első lépésként a Logic file-t kell elkészítenünk, majd a Layout Designerrel meg kell terveznünk a dokumentum kinézetét. Így például saját file-formátumot is tervezhetünk, aminél a DTD-ben az egyes kulcsszavakat, a Layout Designerrel pedig a kulcsszavak hatására formálódó dokumentum külalakját határozhatjuk meg. Az alapkészlettel szállítanak egy HTML formátumot leíró DTD-t és hozzá egy Layout file-t, ami persze változtatásokra szorul, ha valaki ilyen módon szeretné szerkeszteni internetes kiadványait.

## Quattro Pro 8

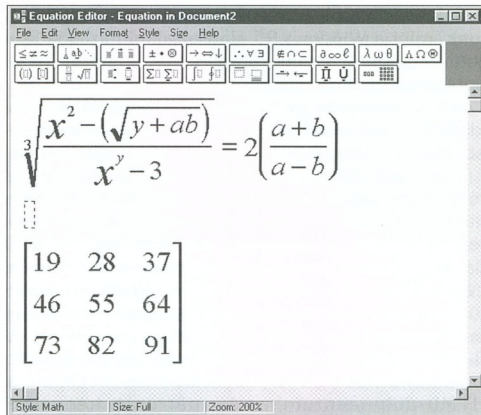
A Quattro Pro 8 fő ismérve az Internet-támogatás. Már-már természetesnek vehetjük, hogy HTML 3 formátumba tudja konvertálni az elkészített táblázatokat, és hogy olvasni is tudja ezt a formátumot.

Emellett számos funkció segíti a világhálózat előnyeinek kihasználását. Többek között az egész táblázatkezelőre jellemző, hogy amikor file-nevet vár, akkor nem csak a lokális gépre jellemző elérési útvonalat adhatjuk meg, hanem egy Internet-site URL-jét is. Például dokumentum megnyitásakor megadhatunk egy <http://www.szolgalto.com/index.html> vagy – FTP-szerver esetében – egy <ftp://ftp.szolgalto.com> szerkezetű URL-címet, és a Quattro Pro az így megadott Web-oldalról automatikusan megnyitja a dokumentumot. Ez egyébként a WordPerfect és Presentation 8-ra is igaz.

Internet-file megnyitása esetén a szoftver ellenőrizi, hogy rá vagyunk-e már kapcsolódva az Internetre, és ha még nem, akkor telefonos Internet-hozzáférés esetén automatikusan behívja az alapbeállítás szerinti szolgáltatót feltárcsázó programot. A behívott internetes kiadvány a lehetőségekhez mérten konvertálódik a Quattro Pro formátumára, és így átszerkeszthetjük annak tartalmát. A konvertálás nehézségeit az adja, hogy a legtöbb Web-dokumentumban nem csupán egy táblázatot, hanem sokszor szöveggel körülhíntett táblázatokat találunk. Ezenkívül az otlapon képek, űrlapok és Java vagy más alkalmazások is lehetnek, amiket nem vesz át a táblázatkezelő – elvégre nem Web-oldalrevertó programról van szó.

A táblázatban található cellákban szinte mindig előfordulnak cellahivatkozások is. A Quattro Pro 8-ban a cellahivatkozásokat a táblázat palettájának (3. dimenziójának) neve is kiegészítheti, emellett másik file-ból is átvehető egy-egy cellának vagy blokknak az értéke. És ha már file-név is szerepelhet egy ilyen hivatkozásnál, akkor a file-név lehet egy internetes kiadvány neve is. E megoldásnak köszönhetően a Quattro képes automatikusan frissülő információkat beolvasztani a táblázatba. Például ha egy dollárban megadott árlista napi árfolyamon számított forintos árlistáját szeretnénk elkészíteni, akkor elég egy internetes kiadványról a valutaárfolyam megfelelő cellájára hivatkozni, és többet nem kell törődnünk az árfolyamok frissítésével (feltételezve, hogy találunk megfelelően frissített valutaárfolyamot a Hálón). Ugyanígy akár a külföldi partner dollárban megadott árlistáját is átvehetjük az otlapjáról, és akkor már az árváltozások követése is automatikussá válik.

Ahhoz, hogy megtudjuk egy internetes kiadvány címét vagy nevét, sajnos nem használhatjuk a szokásos alkönyvtár-kiválasztásos módszert, de a program egyetlen gombnyomásra betölti a Netscape-et vagy egy másik, általunk kedvelt böngé-



**Az egyenletszerkesztő teljesen megváltozott a korábbi WordPerfect termékekben találhatóéhoz képest, bár telepítéskor kérhetjük, hogy a régijt tegye fel**

szót, és így már az Interneten használatos módszerekkel tudunk keresgélni a hálón. A kívánt dokumentum URL-jét azután a vágólapra másolhatjuk, és a Quattro file-megnyitó ablakának file-név mezőjébe illeszthetjük.

További lehetőséget ad, hogy a sűgó támogat egy úgynevezett *Help Online* szolgáltatást, ami gyakorlatilag behívja a Netscape-et, és annak segítségével rákapcsol bennünket a [www.wordperfect.com/quattro](http://www.wordperfect.com/quattro) technikai tanácsadó Web-lapra. Sajnos a program tesztlesekor ez az oldal elérhetetlen volt, így nem tudtuk kipróbálni „élesben”. A kíváncsiskodóknak azonban érdemes ellátogatniuk a [www.wordperfect.com](http://www.wordperfect.com)-ra vagy a [www.corel.com](http://www.corel.com)-ra, mert ott rengeteg információt találhatnak a csomagról. Hasonló információkra lelhetnek a CompuServe-fórumok közül a WPUSER-en és WPWIN-en. Ezenek többek között technikai tanácsokat, frissítéseket és kiegészítéseket lehet találni – például a WordPerfect 8 első fixpackját is le lehet tölteni a CompuServe-fórumokról.

Említesre méltók az eszközsávok (toolbar) is, amelyek rugalmasan alkalmazkodnak a felhasználói igényekhez. A telepítés után 11 eszközsávot kapunk, és a program használata során bármikor kiválaszthatjuk az éppen nekünk megfelelőt úgy, hogy az egér jobb oldali gombjával az eszközsorra kattintunk. Ha ezt nem tartjuk kényelmesnek, használhatunk egyszerre többet is. Hat különböző környezethez igazíthatjuk, hogy éppen mely eszkö-

sávok legyenek aktívak, például makrószerkesztés közben más eszközsorokat lássunk, mint grafikonkészítés közben. Az eszközsávok átszerkesztése szinte magától értetődő feladat: az egérrel a megfelelő eszközsávra kell húzogatni a funkciókat jelző ikonokat, vagy ha egyik eszközsávról szeretnénk egy másikra átrakni a gombokat, akkor ugyanúgy átvonszolhatjuk húzd és ejtsd módszerrel. Eszközsávrunkra külső programokat vagy Quattro Pro és PerfectScript makrókat is felrakhatunk.

A Quattro Pro 8 új tulajdonsága, hogy új táblázat létrehozásakor úgynevezett *Notebook templates* közül tudunk kiválasztani táblázattípusokat. Egy ilyen template (sablon) előre elkészített táblázat formulákkal (képlet), makrókkal, és a küllemhez tartozó színezésekkel, szövegekkel stb. Ezek lényegében Quattro Pro-táblázatok, amiket új dokumentumok létrehozásakor felhasználva betöltünk mint régi, meglévő táblázatot. A különbség a felhasználásban rejlik: míg a régi táblázatot behívva szükség van annak más néven történő elmentésére, addig a template esetében a név automatikusan alapbeállítás szerinti lesz – például NOTEBK1.WB3 –, és első mentéskor automatikusan rákérdez a program, hogy milyen néven szeretnénk elmenteni a dokumentumot.

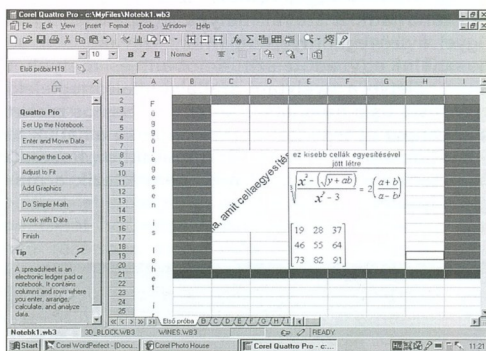
## Térképek

Sok vállalatnál lehet szükség arra, hogy térképen ábrázoljanak területi eloszlásokat, például eladási statisztikákat. Erre a Quattroban kész eszközök vannak: pillanatok alatt elkészíthetjük saját ábráinkat. Ehhez végig kell járnunk egy ötlépcsős térkép-készítő „expertet”. Először ki kell választani a használni kívánt térképet és azt a táblázatot, ami alapján a térképet ki szeretnénk színezni – a színezéshez adhatunk némi instrukciót. Bár a csomagban található előre megrajzolt térképek legtöbbször eleendőek egy-egy üzleti kimutatás illusztrálásához, továbbiak is megrendelhetők.

A Quattro Pro egyszerre több valutaformátumot támogat, ami azt jelenti, hogy amikor egy numerikus értéket tartalmazó cella formátumbeállításánál *currency* típust adunk meg, akkor egy ország kódját is megadhatjuk, így a megfelelő pénznem rajzolódik ki a szám elé vagy mögé. Ezúttal nem feledkeztek meg rólunk: beállítható a forint is.

A felhasználó kényelmét sok funkció növeli. Az automatikus kítöltésnél például az ismétlődő számokat vagy a hónapok neveit nem kell mechani-

kus módon begépelnünk, hónapok esetén ugyanis az elsőből, számsorozat esetén pedig az első kettőből tudja, hogy mekkora növekménnyel szeretnénk létrehozni sorozatot. Szintén a kényelmet szolgálja a gyorsformázás, amivel pillanatok alatt kiszínezhethetjük, illetve megrajzolhatjuk táblázatunk kéréit. Ilyenkor még a cellaméret is magától felveszi az optimális méretet – már amit a cella tartalma alapján annak vél. E funkcióit persze menüből is kiválaszthatjuk, ha nem akarjuk vele együtt egyszerre az összes szint, keretet stb. is megváltoztatni. A legszembetűnőbb kényelmi szolgáltatás a Quick-



Sok újdonság van a Quattro Pro 8-ban, például a cellaegyesítés és a szövegbevitelt segítő eszközök

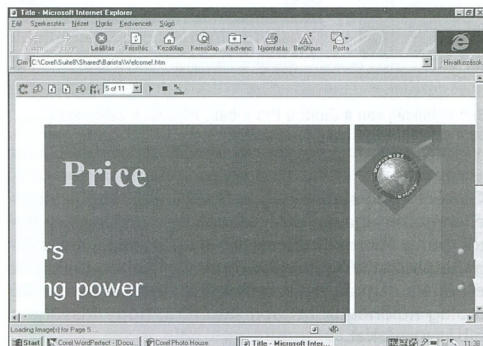
Correct (gyorsjavító) és a SpellCheck (helyesírás-ellenőrző) – igazán szokatlanok egy táblázatkezelőtől, bár a Microsoft Excel 97 is tartalmaz ilyen szolgáltatásokat. A gyorsjavító menet közben javítja az elgépelte szavakat, a helyesírás-ellenőrzőt pedig utólag küldhetjük rá táblázatunkra, hogy kiszűrje a hibás szavakat.

## Presentations 8

A Presentations elsősorban bemutatók illusztrálásait segítő program – a Microsoft Office-ban lévő PowerPoint versenytársa. A felhasználónak szinte mindent megad, ami egy látványos bemutató elkészítéséhez szükséges. Egy amatőr is megfelelően összeállított, és persze izléses anyagot készíthet, ha a program segítségét kéri. Először is grafikusai vé-nára volna szükség, ha nem állna rendelkezésre jó

néhány háttérgrafika, és mindegyikhez színben illeszkedő betűkészlet. Utután a gondolatok összedeszedést segítik az előre elkészített bemutatótípusok. És nem utolsósorban a marketinges vénát támogatja – ha nem is pótolja – a PerfectExpert, melyben olyan előadásvázlatokat találunk, amelyek pszichológiailag jó hatást tehetnek a közönségre, és így könnyebben megnyerhetjük a hallgatótágot.

Egy jó bemutató készítéséhez azonban jó nyelvésznek is kellene lennünk, ezért a Presentations a szokásos helyesírás-ellenőrzőn és gyorsjavítón kívül még egy szinonimaszótárt és a Grammatik nevű nyelvtani szövegelemzőt is biztosítja számunkra. A Grammatik a szavak helyes legépelésén kívül ügyel a szövegkörnyezetre (mely szavakat szabad használni egy adott szituációban, és melyeket nem), illetve a nyelvtani szabályoknak megfelelő ragozásra és a mondat szerkezetre is. Sajnos ezeket csak angol nyelvű szövegekben használhatjuk ki – tudomásom szerint a Grammatikhoz hasonló nyelvtani elemzőszoftver még nem létezik a magyar nyelvre.



**A Corel Baristának köszönhetően a Corel Office alkalmazásaival elkészült dokumentumok egy az egyben megjelenhetnek az Interneten**

A bemutató alkalmával kivetítendő slide-okhoz (képekhez vagy diákhoz) sokféle átmenetet választhatunk, így képenként meghatározhatjuk, hogy kép váltás alkalmával milyen módon tűnjön el a régi kép és jelenjen meg az új. Például választhatunk olyat, ami a puzzle-ra hasonlít, ráadásul azt is megadhatjuk, hogy mekkorák legyenek az egyes

elemek, és hogy lassan, közepes sebességgel vagy gyorsan rakja-e ki a képet. Minden egyes képhez rendelhetünk hangot, amelyet megfelelő hangkártya segítségével lejátszik a program. Alapvetően három hangforrásból választhatunk: digitalizált (WAV), MIDI, illetve CD (ha a gépben van CD-ROM-meghajtó). Utóbbinál megadható, hogy melyik címkeű CD melyik sávjának melyik részletét játssza le. Természetesen saját hangunkat is felvehetjük, és az így előállított hanganyaggal „önjáró” bemutatót készíthetünk.

A Presentations rajzoló része sem elhanyagolható, hiszen komoly vektorgrafikus és bittérképes képszerkesztői képességei vannak. Saját rajzok készítéséhez leggyakrabban a vektorgrafikus rész használható, ami némileg különbözik a CorelDraw-tól, hiszen a Presentationst eredetileg nem a kanadai cég fejlesztette.

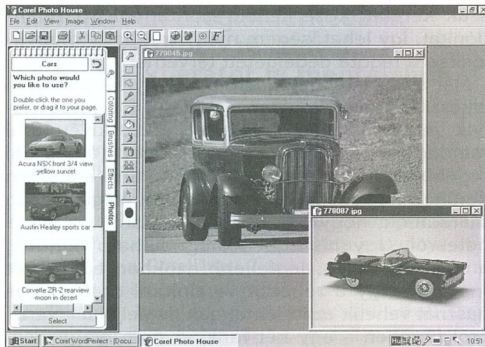
Ennek ellenére nem lesz teljesen ismeretlen a Draw-hoz szokottak számára sem – még abban is hasonlít hozzá, hogy rengeteg előre elkészített rajzot adnak hozzá, amelyek segítségével könnyedén „összelapátolható” egy ábra. Emellett rengeteg textúrát kapunk, amelyekkel a megrajzolt síkido-mok felületei tölthetők fel. Ezek a textúrák egyébként használhatók internetes kiadványok háttérképeként is.

A bittérképes szerkesztő a szokásos rajzelemek mellett fényképek manipulálására is lehetőséget ad. Egy normál fényképből például előállítható esőzattá plakát, de állítható a színmélység, a fényerő vagy a kontraszt is.

A Presentationsból sem maradt ki az Internet-támogatás. Bemutatókat ugyanis Web-oldalakra is közzétehetjük, bár ilyenkor bizonyos szolgáltatásokról le kell mondanunk – például a különböző kép váltó átmenetekről, az animált képekről és a bulletekről (szöveges felsorolások). De létrehozhatunk automatikusan váltó oldalakat, kihasználva a HTML 3 időzített továbbléptetési lehetőségét. Ha pedig a Corel Barista segítségével készítjük el az Interneten közzéteendő bemutatót, akkor a Javát futtatni tudó böngészőkkel ugyanazt kapjuk, mint ha Presentationsból futna a slide show (a WordPerfecthez hasonlóan). Sajnos a betöltődés, majd az átmenetek és más effektek sebessége nem lesz a leggyorsabb, de cserébe igazán látványos bemutatót kapunk.

Egy bemutatón jól jöhet, ha egy-egy egérgattintásra behívhatunk egy programot, vagy megmutathatunk egy otlapot az Interneten. Ebben segít az ActionLink és az ActionKey. Az ActionLink ha-

sonlít a Web-oldalakon megszokott linkekhez: egy kijelölt szövegrészre vagy egy grafikára kattintva eljutunk egy másik kiadványra vagy a dokumen-



A Corel Photo House-szal bittérképes képeket, például fotókat manipulálhatunk és rajzolhatunk át

tum egy másik részére. A Presentationsben is rámutathatunk egy tetszőleges Internet-kiadványra függetlenül attól, hogy a bemutatónkat Web-oldalon tesszük közzé, vagy meghagyjuk saját gépünkön. Ha nem ragaszkodunk az Interneten történő publikáláshoz, akkor célszerű Presentations formátumban hagyni a kiadványt, ugyanis így egy link akár egy programra is mutathat, tehát a megadott program egérkattintásra elindul. Az AutoLinkeket el is rejthetjük, így a bemutató alkalmával a nézőközönség nem látja – persze tudnunk kell, hogy hova kell kattintani. Ebben segít az ActionKey, amivel a linkekhez billentyűkombinációkat kapcsolhatunk, és akkor már nem kell keresgelnünk az elrejtett részeket.

## Envoy 7

Az Envoy mindazok számára hasznos, akik elektronikus úton szeretnék publikálni kiadványaikat, és azt szeretnék, hogy azokat akkor is meg lehessen tekinteni, ha nincsenek a felhasználó gépére telepítve azok az alkalmazások, amelyekkel a dokumentum elkészült. A programot talán az Acrobat Readerhez lehetne hasonlítani, de az Envoyban egy kiadványt .EXE file-ba is lehet menteni, és akkor még az Envoyt sem kell telepíteni a dokumentum

olvasásához. A készülő kiadvány tervezetét mások is megtekinthetik, elláthatják javaslataikkal, megjegyzéseikkel, illetve beállíthatják az oldalak sorrendjét. A kiadvány ugyanis ugyanúgy oldalakra tagolódik, mintha papíron kapnánk kézhez.

Ha elkészült a dokumentum, a végleges formátumot le lehet védeni különböző szempontok szerint: például még a vágólap segítségével se lehessen belőle részeket kimásolni, vagy ne lehessen elmenteni más néven. Megakadályozható, hogy a dokumentumot ki lehessen nyomtatni (ami üzleti megfontolásból jól jöhet). A Corel WordPerfect Suite 7 csomag elemeinek legtöbbje eleve tartalmazza a *Publish to envoy* (publikálj envoyba) funkciót, de az Envoy-nak van külön nyomtató-meghajtója, aminek segítségével bármelyik windows alkalmazásból elkészíthetjük az Envoy formátumot. Megoldható az is, hogy kiadványunk minden gépen ugyanúgy jelenjen meg: a betűtípusok beszerkeszthetők a dokumentumba, így a kiadvánnyal együtt „hurcolhatjuk” a speciális betűkészleteinket. Az Envoy-nak egyébként van hipertext-lehetősége is, azaz linkeket, kapcsolódási pontokat hozhatunk létre benne a dokumentum más részeihez, illetve más dokumentumhoz vagy internetes kiadványhoz.

A Corel WordPerfect Suite 8 teljes dokumentációját is Envoy formátumban kapjuk „kézhez”.

## Bónuszok és egyébek

A csomagban találunk néhány bónuszalkalmazást. Ilyen például a bittérképes képm manipuláló Corel Photo House, amit elsősorban fényképek kezelésére szántak. A program jól jöhet, ha a Corel WordPerfect Suite 8-cal szeretnénk elkészíteni webes kiadványainkat. Megváltoztathatjuk vele például a fénykép fényerejét, kontrasztját, színhőmérsékletét, többféleképpen torzíthatjuk stb. Mindezeket a PerfectExpresshez hasonló varázslókkal tudjuk megtenni, így a mostanában oly divatos, a fénykép szelén elhalványodást előidéző funkciót is hamar megtalálni.

Összességében elmondható, hogy a Corel új irodai csomagja igazodik a legújabb technológiákhoz és felhasználói igényekhez. A Corel saját bevallása szerint évenként meg szeretné újítani irodai csomagját – a 7-es verziót is alig több mint egy éve adták ki. Kíváncsian várjuk, mit kapunk egy év múlva. (A termék a Számalk Disztribúciótól kaptuk kipróbálásra.) ■

Weisz Tamás

# Bevezető...

**...amelyben kiderül, hogy miről is lesz szó, illetve miről nem.**

Jártomban-keltemben nagyon sokszor láttam, hogyan dolgoznak a CorelDraw-val, és néha nagyon elcsodálkoztam, hogy egyesek mennyire nem ismerik még a program alapműveleteit sem. Amikor rákérdeztem, hogy ennek mi az oka, sokan visszakérdeztek: „És honnan tudhatnánk?” Egyesek csak a lemezeket vagy a CD-t kapták meg „baráti alapon”. Mások nem vagy csak alig tudnak angolul, és a programmal még csak-csak elboldogulnak, de sem a kézikönyvet, sem a súgót nem tudják elolvasni. Ráadásul a kézikönyvek és a kiegészítők színvonala is verzióról verzióra változott, hol részletes, mindenre kiterjedő referenci anyagot, hol tanfolyamszerű, ám helyenként hiányos művet adtak a programhoz. Hol van már a CorelDraw 2.0, amelyhez külön tankönyv, sőt egy VHS oktatókazetta is járt (természetesen angolul)?! A videoanyag a harmas verzióban „felköltözött” a CD-re, később teljesen eltűnt. A Draw 7 szerencsére tartalmaz egy nagyon jó tutorialt, de ehhez is legalább alapfokú angoltudás kell.

Magyar nyelven eddig inkább referencia kézikönyv stílusú művek jelentek meg, melyekből ugyan sok minden kiderül, de ezek egyike sem nevezhető tankönyvnek. Végül ott lennének a szervezett tanfolyamok – ezek viszont sokszor még cégeknek is drágák. A CorelDraw 6 ugyan megjelent magyar nyelven, ám kézikönyve inkább referencia, mintsem oktató jellegű.

Az utóbbi időben ismerősi és baráti körökben néhányan megkérdezték, hogy nem akarok-e a CHIP-ben egy rövid tanfolyamot indítani. Hosszas gondolkodás után arra az elhatározásra jutottunk, hogy ne a Magazinban jelenjen meg a sorozat, mert úgy több hónapig is elnyúlna, hanem a CHIPTárban. Ennek nagyon jó apropót adott, hogy az elmúlt néhány hónapban a Corel termése olyan bőséges volt, hogy sok mindent ki kellett hagynunk a Magazinból, illetve nagyon

szűk keretek közé kellett szorítanunk mondanónkat. Így lehetőségem nyílt arra, hogy megvalósítsam régóta dédelgetett tervemet.

Már a kezdeteknél kiderült: egy ilyen tanfolyam elkészítése nem is olyan egyszerű. Egyrészt melyik verzióról szóljon? Jelenleg a 2.0 kivételével mindegyik kapható Magyarországon (a 2.0-nál régebbiek tudomásom szerint nálunk sohasem kerültek kereskedelmi forgalomba). Végül abban maradtunk, hogy az éppen aktuálisról, vagyis a hetesről. Ugyanis ebben megtalálható minden, ami a régiekben, legfeljebb azokban egy kicsit másként. Így a régebbi verziókkal dolgozók is hasznát vehetik az itt leírtaknak, legfeljebb – verziótól függően – egy-két funkció nem, vagy nem úgy lesz megtalálható az ő programjukban.

Legalább ekkora, ha nem nagyobb gondot okozott, hogy milyen részletességgel mutassuk be a programot. Egyértelmű volt, hogy a Draw részletes bemutatása nem oldható meg – nem véletlen, hogy a program kézikönyve közel 450 oldalas, amiben ráadásul még nincs benne a nyomtatás (külön több mint 40 oldal) és az import/export lehetőségek bemutatása (mintegy 20 oldal).

Végül hosszas gondolkodás – és egyes leckék többszöri átdolgozása – után döntöttem: inkább az alapokra helyezem a hangsúlyt. Erre támaszkodva már sokkal egyszerűbb lesz a referencia kézikönyvek alapján megtanulni a finomságokat. Ezért például egyes – általam kevésbé fontosnak tartott – kapcsolók, beállítási lehetőségek magyarázatával adós maradok. Szintén kimarad olyan lehetőségek, funkciók bemutatása, mint például a rajzokhoz rendelhető adatbázis, a stílusok, a színtípusok, egyes szövegszerkesztők (helyesírás- és nyelvtani elemző, szinonimaszótár stb.) vagy a kereső és cserélő varázsló.

E hiányosságok ellenére bízom abban, hogy minél több jelenlegi és leendő CorelDraw-felhasználó számára tudok segítséget nyújtani ezzel a tanfolyammal. *(A leckékhez tartozó képek a CD-melléklet \CIKKEK.HEZ\TANFOLYA al-könyvtárában található.)* ■



Weisz Tamás

# Első lecke...

## ...amelyben megismerkedünk a képernyő főbb részeivel, és még a kijáratot is megtaláljuk.

A CorelDraw elindítása után először az üdvözlő képernyővel (*Welcom Screen*) találkozunk. E képernyőn hat lehetőség közül választhatunk: új rajz kezdése, az utoljára szerkesztett rajz folytatása, rajz megnyitása, új rajz kezdése sablon alapján, bevezető kézikönyv (*CorelTutor*) és a CorelDraw 7 újdonságlistája. E lehetőségeket később, a programból is elérhetjük, sőt azt is beállíthatjuk, hogy e képernyő megkerülésével azonnal valamelyik funkciót (az újdonságlista kivételével) indítsa el a CorelDraw. Ha úgy gondoljuk, az ablak alján található kapcsolót kikapcsolva elérhetjük, hogy a továbbiakban a program ne ezzel a képpel jelentkezzen be. Ha később mégis meggondolnánk magunkat, visszakapcsolhatjuk. Most a továbblépéshez mindenestre válasszuk a *New Graphic* funkciót.

Nézünk meg alaposan a képernyőt, mert a későbbiekben nagyon sokat fogunk vele találkozni. Már most felhívom mindenki figyelmét: ne lepődjünk meg, ha másik gépen elindítva egy Draw 7-et, az nem így néz ki. Úgyanis a program felülete teljesen átalakítható. Az ablakkereten és a főmenün kívül minden kikapcsolható, de még ez utóbbi is átrendezhető. Az egyetlen, ami biztos, az az ablak kerete és a lapkontroll.

## A képernyő részei

Tekintsük végig, mi minden van, illetve lehet a képernyőn!

● **Ablakkeret:** A CorelDraw – mint a legtöbb windows program – ablakban fut, ennek keretén megtalálható minden szokásos eszköz. A címsorban a program neve mögött az aktuális dokumentum neve látható. A program ablakán kívül külön ablaka van minden megnyitott rajznak (a hatos verzió óta a CorelDraw egyszerre több rajzot is meg tud nyitni). Ezeknek az ablakoknak is van kerete (amennyiben nem maximalizáltak), címsorukban az egyes rajzok neve látható. A *Window* menüben található funkciókkal tudjuk az ablakokat kiválasztani, illetve elrendezni a képernyőn.

● **Főmenü:** A főmenüben 11 legördülő menüt találunk. Legalábbis az első indításkor, mert miért pont ez maradna ki a teljes átalakíthatóságból?! A legszélsőségesebb esetben az is előfordulhat, hogy a menü csak egyetlen menüpontból áll. A menü használata egyébként teljesen megfelel a Windows 95-ben szokásosnak.

● **Eszközsávok:** A CorelDraw 7-ben kilenc előre gyártott eszközsávot találunk: *Property Bar*, *Standard*, *Toolbox*, *Text*, *Zoom*, *Roll-Ups*, *Workspace*, *Library*, *Internet objects*. Ezek mindegyike a Windows 95-ös programokban megismert mozgatható, átméretezhető, rögzíthető és átrendezhető eszközsáv. A képernyő tetszőleges pontján elhelyezhető, vagy akár rögzíthető az ablakkeret bármelyik széléhez. A *Tools/Customize* funkcióval szükség szerint bővíthető vagy szűkíthető a rajtuk levő funkciók listája. Új eszközsávokat is készíthetünk.

Az első három eszközsávot bővebben is bemutatjuk majd, most csak a többi haton szaladjunk végig. A *Texten* a szövegkezeléshez szükséges legfontosabb eszközöket (stilusok, betűtípusok, -méretek, igazítások stb.); a *Zoomon* a különféle nagyítási lehetőségeket (teljes oldal, kijelölt objektumok stb.); a *Roll-Ups* sávon a CorelDraw speciális beállítóablakait (lásd később); a *Workspace*-en a képernyő megjeleníthető eszközök ki- és bekapcsológombjait; a *Library*-n a szimbólumok, a „munkafüzet” (Scrapbook) és a CorelDraw makróinak ablaknyitóját; az *Internet objects*-en az internetes oldalak készítéséhez szükséges eszközöket (URL cím, alternatív név, megjelenítési mód stb.) találjuk. Nagyobb felbontásnál, ahol már elég helyünk van, érdemes lehet a *Toolbars* listánál (például kattintás a jobb gombbal valamelyik eszközsávon, majd a *Toolbars* funkció) nagyobb ikonméretet beállítani.

● **Standard eszközsáv:** E gombokkal a CorelDraw leggyakrabban használt funkciói érhetőek el gyorsan. Ikonjaik egy része ismerős lesz a régi Windows-felhasználóknak, hiszen a file megnyitása és mentése, a vágólap funkciói vagy a nyomtatás képei már-már szabványnak számítanak. Ha valakinek mégsem lenne egyértelmű valamelyik gomb jelentése, akkor az egerrel rámutatva rövid idő után egy kis sárga „cetlen” megjelenik a gomb funkciójának angol megnevezése.

● **Property Bar eszközsáv:** A CorelXarában találkozhattunk először ezzel. Nagyon meggyorsítja a munkát a programokkal (Property Bar találunk még

a Ventura 7-ben, sőt része lesz a WordPerfect 8-nak is). Lényege: mindig a kijelölt objektumtól, objektumoktól függ, hogy mely funkciókat érhetjük el rajta. Mivel mindig azokat és csak azokat a funkciókat kínálja fel, amelyekre éppen szükségünk lehet, így sokszor nem is kell a menüben vagy más eszközsávokon keresgelnünk. A továbbiakban nem hivatkozom a Property Baron elérhető funkciókra, hanem minden esetben azok eredeti helyét adom meg – gondolva a régebbi verziókat használókra is. Ettől függetlenül nem árt megszokni a használatát.

● **Szerszámok – Toolbox:** Ez a CorelDraw legrégebbi eszközsávja. Itt találjuk meg a rajzoláshoz és a szerkesztéshez szükséges összes eszközt. A Draw 7 eszközpallettája kibővült és átalakult az előző verziókéhoz képest. Az újdonságokat és a változásokat a későbbi lelkékben részletesen bemutatjuk. Egyes eszközök többállapotúak. Vannak olyanok, amelyekhez kiugró menü tartozik. Ezeket onnan lehet megismerni, hogy az ikonjuk jobb alsó sarkában egy kis fekete háromszög látható.

● **Állapotmező:** A kijelölt objektumról, objektumokról, a program egyes jellemzőiről a legszükségesebb információkat ezen a területen jeleníti meg a CorelDraw, illetve itt olvashatunk rövid információt az egyes eszközökről, funkciókról. Az állapotmezőt húzd és ejtsd módon helyezhetjük el a képernyő alján vagy tetején, illetve ki- vagy bekapcsolhatjuk a *View/Status Bar* funkcióval. Ha a jobb gombbal kattintunk az állapotmezőre, egy menü jelenik meg, amelyben beállíthatjuk a jellemzőit: egy- vagy kétsoros legyen, a képernyőn alul vagy fölül helyezkedjen el, hány részre legyen osztva vízszintesen, az egyes rubrikák mit tartalmazzanak (objektumjellemezők, koordináták stb.). A rubrikák szélességét az elválasztóvonalat mozgatva tudjuk változtatni.

● **Szerkesztőterület:** A képernyő e részén rajzolhatunk, helyezhetünk el rajzelemeket és rajzolást segítő eszközöket. Minden rajznak saját szerkesztőterülete van. Ezek között húzd és ejtsd módszerrel mozgathatjuk a rajzelemeket.

● **Görgetősávok:** Ezekkel tudjuk a szerkesztőterület kivágását vízszintesen és függőlegesen mozgítani. A Draw 7 egyik új szolgáltatása, hogy az [Alt] billentyű nyomva tartása mellett a kurzormozgató nyilakkal is elmozdíthatjuk a szerkesztőterület látható részét. Ha az opciók között – a *Tools/Options* funkció *Display* lapján – nem kapcsoljuk ki az *Auto-panning* lehetőséget, egyes esetekben (például rajzelem mozgításakor, átméretezésekor stb.) a program automatikusan elmozdítja a kivágást, amikor az egér elhagyja a szerkesztőterületet.

● **Nyomatandó terület:** Elvileg csak azok a rajzelemek kerülnek kinyomatásra, amelyek ezen az árnyékolt kerettel körülhatárolt területen vannak. Azért csak elvileg, mert nem biztos, hogy megegyezik a beállított és a nyomtatáskor ténylegesen használt lap mérete, és hogy 100%-os méretben nyomtatunk. Így előfordulhat, hogy a nem a nyomtatandó területen levő rajzelemek is kinyomatásra kerülnek, de az is megtörténhet, hogy olyan objektumok maradnak le a rajzról, amelyek fent voltak a kiemelt részen. A lap méretét és más paramétereit a *Layout/Page Setup* menüben adhatjuk meg. Ezt a beállítóablakot úgy is megnyithatjuk, hogy duplán kattintunk a nyomtatandó terület keretének bármely pontjára. A legkisebb használható lapméret 2,54×2,54 cm, míg a legnagyobb 45,72×45,72 m (ekkora területen elfér három kosár- vagy két kézilabdapálya!). Megadhatjuk, hogy álló vagy fekvő lappal kívánunk-e dolgozni, hogy a többoldalas rajzoknál az első oldal a jobb vagy a bal oldalon legyen-e, milyen színű a papírunk (ezt a beállítást nyomtatáskor is figyelembe veszi), és hogy milyen lapfelépítéssel dolgozunk (teljes lap, két oldal egy lapon stb. – ez látható a magyarázó ábrákon az ablakban lévő bemutatókeretben).

● **Lapkontrol:** A CorelDraw 5 óta egy rajz több oldalt is tartalmazhat. A szerkesztőterület bal alsó sarkában, a vízszintes görgetősáv mellett található lapkontrollon láthatjuk, hogy hányadik oldalon állunk, illetve hány oldalas a rajzunk. A kontrollon található nyilakkal tudunk előre-hátra lapozni, a vonallal határolt nyilakkal az első, illetve az utolsó oldalra ugrani. Ha az első és/vagy az utolsó oldalon vagyunk, akkor a nyíl helyén megjelenő pluszra kattintva hozhatunk létre új oldalt. A lapok között úgy is válthatunk, hogy a kontroll és a vízszintes görgetősáv közötti fölekre kattintunk (a föleknek szánt helyet a görgetősáv melletti „büttyök” vontatásával növelhetjük-csökkenthetjük).

● **Vonalzók:** Alaphelyzetben a szerkesztőterület tetején és bal szélén látható vonalzókon akkor is láthatjuk a kurzor koordinátáit (bár nem pontosan), ha az állapotmező nincs bekapcsolva, vagy nincs rajta beállítva egérkoordináta-kijelzés. Hogy a vonalzók (és az állapotmező) milyen mértékegységben mutassák a távolságokat, azt a *Layout/Grid and Ruler Setup* funkcióval tudjuk beállítani külön vízszintesen és külön függőlegesen. (A funkciókat elérhetjük úgy is, ha duplán kattintunk valamelyik vonalzóra.) Szükség szerint el is mozdíthatjuk a vonalzókat: a [Shift] billentyű nyomva tartása mellett vontatjuk fel-le, illetve jobbra-balra őket. A vonalzók némiképp megváltoznak, ha egy bekezdésnyi szöveget módosítunk a szerkesztőterületen, ekkor ugyanis az aktuális bekezdés margóis és tabulátorpozíciói is megjelennek rajta.

● **Origó:** A vonalzóknak nullapontját tudjuk megváltoztatni, ha a találkozási pontjukban levő origó ikonját elvontatjuk a szerkesztőterület valamely pontjára. Ahol az egér gombját elengedjük, ott lesz az új origó. Ha a mozgatás előtt lenyomjuk a [Shift] gombot, akkor nem az origót, hanem a két vonalzó mozgatjuk új helyre.

● **Színpaletta:** Ezzel adhatjuk meg a rajzelemek színét – leggyakrabban az objektum, objektumok egyszínű kitöltését vagy a körvonal színét. Az egér bal gombjával kattintva a kitöltés, jobb gombjával a körvonal színét változtathatjuk. Emellett színezhetünk húzd és ejtsd módon is, sőt ilyenkor nem csak a kijelölt rajzelemet, rajzelemeket, hanem bármelyik képen levőt. Hogy éppen mit fogunk színezni, azt a színes négyzetten (teli = szín, üres = körvonal) vagy a mellette megjelenő kis ikonon (plusz jel vagy „parkolni tilos”) látszik. A *View/Color Palette* menüben több mint egy tucat gyári palettából válogathatunk. Mi is létrehozhatunk új színpalettát.

## Tekercsek

Az eszközsávoknál szó volt egy Corel-specialitásról, a roll-upokról. Ennek az eszköznek még nincs elfogadott magyar neve (ez nem biztos, hogy baj). Mi a neve és jellegzetességei miatt tekercsablaknak vagy egyszerűen tekercsnek hívjuk őket.

A tekercsek a CorelDraw 3-ban jelentek meg. Sajátosan ötvözik a beállítóablakok és a képernyőn maradó eszközök, paletták előnyeit. A tekercsablakok egy-egy funkció – effektus, művelet stb. – gyorsabb elérésében segítenek, és ezzel a munkát, a rajzolást teszik kényelmesebbé, gyorsabbá. A Draw 7-ben két tucat ilyenrel találkozunk. Ráadásul a program egyes funkcióit – például az effektusokat – csak ilyen ablakokon keresztül érhetjük el. E leckeiben csak a közös részeket, tulajdonságokat fogom bemutatni.

A tekercsablakok tulajdonképpen kis beállítóablakok, amelyekben minden ismert windowos objektum (lista, kombinált lista, kapcsoló, nyomógomb stb.) előfordul, előfordulhat. A beállítóablakokkal ellentétben viszont a képernyőn maradnak, pontosabban maradhatnak, és így mindig a kezünk ügyében vannak, amikor szükség van rájuk. Egy ilyen kis ablak is helyet, ráadásul olykor nagy helyet foglal, ezért egy idő után már nem maradna hely a rajzolásra. Egyik legfőbb előnyük azonban, hogy egyetlen kattintás hatására összehúzzák magukat akkorára, hogy csak a címsoruk látszik. Ha úgy gondoljuk, hogy egy tekercsre egy ideig nem lesz szükségünk, akkor szintén csak

egy kattintás, és máris eltűnik a képernyőről. Ha valamelyik tekercsablakra csak egy-egy művelet erejéig van szükségük, akkor egy kapcsoló segítségével megadhatjuk, hogy amint inaktívá válik, automatikusan tűnjön el.

Vannak olyan tekercsek – például a rétegek vagy a stílusok tekercse –, amelyeket ugyanúgy átméretezhetünk, mint bármely normál, nem rögzített méretű ablakot. Az egyedüli eltérés, hogy ezeknek az ablakoknak nincs a jobb alsó sarkában az erre utaló kis jel, hanem az ablak keretére mutatva az egérkurzossal, az átalakul az ismerős vízszintes, függőleges vagy átlós nyíllá.

## A tekercsek részei

A tekercsablakok címsorában látható a funkció vagy – tekercscsoport esetén – a kiválasztott funkció neve („feltekert” állapotában a csoport neve is), egy kapcsoló és két gomb. Ezeket vesszük sorra.

● **Automatikus bezáró:** Ez a kétállapotú kapcsoló határozza meg, hogy a tekercs inaktívra válásakor automatikusan bezáródjon-e vagy maradjon a képernyőn. Benyomott állapotában a tekercsablak a képernyőn marad, míg a kapcsolóra egyszer kattintva a „rajzszög” kijön a lapból, és a tekercsablak bezáródik, amint inaktívra vált. Ha ismét a gombra kattintunk, újra a képernyőre rögzíthetjük az ablakot.

● **Fel- és letekerő:** Ha a menü nyitva van, és a gombon a nyíl felfelé mutat, akkor bezárja az ablakot, míg ha csak a címsor látszik, és a nyíl lefelé mutat, akkor kinyitja. Ugyanezt a címsorra kétszer kattintva is elérhetjük.

● **Bezáró:** A tekercsek címsorának jobb szélén egy „X” feliratú gomb látható. Ha erre kattintunk, a tekercs eltűnik a képernyőről.

Az egér jobb gombjával a címsorra kattintva megjelenik egy menü, amelyben a következő funkciók találhatóak (nem mindegyik, illetve nem minden esetben látható):

● **Tekercsek:** A tekercscsoport elemei közül választhatjuk ki valamelyiket.

● **Csoportlista – Group List:** Ha ez a funkció ki van pipálva, akkor a csoportablak tetején lévő keretben választhatjuk ki az egyes tekercseket, különben vagy ebben a menüben, vagy a főmenüben kell megkeresnünk őket.

● **Szétbontás – Ungroup:** A tekercscsoport kiválasztott tagját kiveszi a csoportból és önálló tekercsablakot csinál belőle. A *Group List* és az *Ungroup* sor csak akkor jelenik meg, ha tekercscsoportról van szó.

● **Helyrerakás – Arrange:** A tekercsablakot a helyé-

re rakja, vagyis a szerkesztőterület tetejére és bal vagy jobb szélére – attól függően, hogy melyik oldal van az ablaknak megadva. Ha eleve a helyén van, akkor ez a sor meg sem jelenik a menüben.

● *Rendrakás – Arrange All*: A képernyőn lévő összes tekercsablakot bezárja, és a helyére teszi. Az így rendezett tekercsablakoknak az az előnye, hogy az egy oldalon levő tekercskek közül egyszerre csak egy lehet nyitva, és ha egy másikat nyitunk ki, akkor az éppen nyitott automatikusan feltekeredik. Az, hogy melyik tekercsnek melyik oldalon van a helye, a *Tools/Customize* ablak *Roll-Ups* lapján látható, illetve állítható át.

● *Mindent bezár – Close All*: A képernyőn lévő összes tekercsablakot eltünteti a képernyőről.

● *Súgó – Help*: A tekercs vagy tekerccsoport kijelölt ablakának tartalmáról ad információt.

## Tekerccsoportok

Többször szó esett a tekerccsoportokról. Ezek nem mások, mint közös ablakba rendezett tekercskek gyűjteménye. A CorelDraw alapbeállításban négy ilyen csoportot tartalmaz. Mi is létrehozhatunk ilyen csoportokat, illetve módosíthatjuk a meglévőket – például a *Tools/Customize* ablak *Roll-Ups* lapján, de akár a közvetlenül a szerkesztőterületen is. Mivel az ablakban történő rendezés elég egyszerű, ezért csak a második esetben foglalkozunk részletesebben.

Először nézzük a könnyebb esetet, a csoportból való kiszedést! Ehhez a tekerccsoport tetején levő listában rá kell kattintanunk a kiszedendő menüre, majd húzd és ejtsd módszerrel kivesszük a csoportból. Az összerakás sem sokkal bonyolultabb. Ha egy csoportból akarunk átvinni egy tekercsset egy másik csoportba, akkor azt megint csak a húzd és ejtsd módszerrel tehetjük meg: a tekercsset kivesszük a csoportból, majd a másik csoport listája fölé visszük, és ott elengedjük az egér gombját. Ha nem másik csoportba akarjuk elhelyezni, hanem egyedül álló tekerccsel akarjuk csoportosítani, akkor – mivel ez esetben nincs lista – a tekercsablak címsorára vagy olyan területére kell ráejtelnünk, amit nem fed valamilyen windowsos objektum. Ha viszont a csoportosítandó tekercs nem tagja egy csoportnak, akkor úgy tudjuk megfogni, hogy mielőtt rámutatnánk a tekercs címsorára, és megnyomnánk az egér bal gombját, lenyomjuk az [Alt] (régebbi verziókban a [Ctrl]) billentyűt. Így már nem a tekercsablak helyét változtatjuk meg, hanem ugyanúgy mozgatjuk, mint mikor egy csoportból vesszünk ki egy másikat.

Az így létrehozott csoportok neve – egyes különle-

ges eseteket kivéve *New Group X* lesz, ahol az X egy szám. Ilyen csoportot átnevezni csak a *Tools/Customize* funkció *Roll-Ups* lapján lehet úgy, hogy kijelöljük a csoport nevét, majd megnyomjuk az [F2] billentyűt.

## File-műveletek

Kissé hosszúra nyúlt első leckénk végén gyorsan nézzünk meg négy, más programokból már biztosan ismerős funkciót.

A *File/New* funkcióval új, üres, egy oldalból álló dokumentumot hozhatunk létre. A program az új rajz jellemzőit a CORELDRW.CDT nevű sablonfile-ból és más elmentett paraméterekből veszi. Az alapbeállításokat úgy tudjuk megváltoztatni, hogy egy új rajzra beállítjuk a szükséges jellemzőket (lapméret, vonalzó, rács stb.), majd meghívjuk a *Tools/Settings for New Documents* funkciót, kiválasztjuk a változtatandó jellemzők csoportját, végül megnyomjuk a *Save Settings Now* gombot. Ha nem a *File/New*, hanem a *File/New From Template* utasítást adjuk ki, akkor egy varázsló segítségével több mint 450 előre elkészített mintasablon beállításai között válogathatunk.

Meglévő rajzot a *File/Open* funkcióval tölthetünk be. A megjelenő ablak mindössze annyiban tér el a megszokottól, hogy a jobb oldalán látható egy úgynevezett előnézeti (preview) ablak, amelyben a képek kicsinyített változatát láthatjuk (már amennyiben mentéskor sem kapcsolták ki ezt a funkciót), illetve láthatjuk az egyes dokumentumokhoz tartozó megjegyzést és kulcsszavakat.

A kész vagy félkész rajzok mentése is a szokásostól alig-alig eltérő módon történik. A *File/Save* vagy *File/Save All* utasítás hatására a dokumentumok elmentődnek a korábban megadott nevéükön, illetve ha még nincs nevük, vagy a *File/Save* As funkciót hívjuk meg, megjelenik egy beállítóablak, amelyben megadhatjuk a mentés helyét, a rajz nevét, néhány kulcsszót (*Keywords*) és egy hosszabb-rövidebb megjegyzést (*Notes*) a későbbi egyszerűbb azonosításhoz. Ezenkívül van még egy-két beállítási lehetőség, de azokat csak akkor változtassuk meg, ha a sűgóban vagy a kézikönyvben elolvastuk jelentésüket, hatásukat.

A programból való kilépéshez használhatjuk a *File/Exit* parancsot, az ablakbezáró gombot vagy az [Alt F4] billentyűkombinációt. Ha a kilépés előtt nem mentettük el valamelyik rajz változásait, vagy a munka során a vágólapra másoltunk valamit, a program figyelmeztet erre, és megkérdi, hogy elmentse-e a változásokat, illetve a memóriában hagyja-e az oda másolt objektumot. ■

Weisz Tamás

# Második lecke...

## ...amelyben megtanuljuk a CorelDraw rajzeszközeinek használatát.

A CorelDraw-ban minden kép, legyen az néhány elemből álló embléma vagy sok ezer objektumot tartalmazó művészi alkotás, különböző egyszerű és összetett rajzelemekből épül fel. Egyszerű rajzelem az egyenes és görbe szakaszból álló vonal, a téglalap, az ellipszis, a sokszög, a felirat („művészi szöveg” – *Artistic Text*) és a bekezdésnyi (paragrafus) szöveg. Az összetett rajzelemek is ezekből az alap-elemekből épülnek fel. A különbség legfeljebb annyi, hogy a program néhány segédeszközt kínál fel létrehozásukhoz. De egy természetes tollal rajzolt vonalat vagy egy spirált a megrajzolása után már semmi nem különböztet meg egy szabadkézi vonaltól. Ugyanazokat a műveleteket végezhetjük el rajta, ugyanúgy tudjuk utólag szerkeszteni, mintha „sima” ceruzával rajzoltuk volna.

Előfordul néhány speciális tulajdonságú összetett objektum is. Ilyen a méretvonal, amely – megfelelő rajzolás esetén – nem méretezhető át, nem tudjuk elmozgatni, átszerkeszteni, ugyanis hozzátapadt a méretezendő elemhez, elemekhez. Ezeknél legfeljebb a felírat egyes paramétereit és helyét tudjuk megváltoztatni, de azokat is csak szűk korlátok között.

A lecke során többször is megemlítem majd az eszközök különböző paramétereit. Ezeket a *Tools/Options* ablak *Toolbox* lapján állíthatjuk be, illetve az egyes értékeket a már megrajzolt objektumoknál a *View/Properties/Object* funkció segítségével változtathatjuk meg. Egyszerűbben is elérhetjük mindkét funkciót.

A *Toolbox* lapot úgy is megnyithatjuk, hogy valamelyik eszközön – általában azon, amelyiknek a beállításait változtatni szeretnénk – megnyomjuk az egér jobb gombját, majd a megjelenő menüből kiválasztjuk a *Properties* funkciót. Az egyes objektumok tulajdonságait állító ablakot pedig úgy is kinyithatjuk, hogy a rajzelemet kiválasztjuk a nyílal, a jobb gombbal kattintunk egyet, majd kiválasztjuk a *Properties* menüpontot. Ezt kicsit később gyakoroljuk – előbb nézzük meg, hogyan kell létrehozni az alapobjektumokat!

## Vonalak és görbék

Egyenes vagy görbe vonal rajzolásához a ceruzára lesz szükségünk. Válasszuk ki a ceruzát (*Freehand Tool*) az eszközök közül, vagy nyomjuk meg az [F5] billentyűt! Ez utóbbi mindig a ceruza utoljára kiválasztott „típusát” fogja kiválasztani, így ha másmilyen plajbászra van szükségünk, azt mindig az egérrel kell kiválasztanunk úgy, hogy az ikonon hosszabban megnyomjuk az egér gombját, majd a kiugró ikonmenüből kiválasztjuk a megfelelő rajzsorszámot. Ugyanígy kell eljárni minden olyan ikonnal, amelyek jobb alsó sarkában egy kis fekete háromszög látható. A körvonal és a kifestés ikonjainál nem kell hosszan nyomni a gombot, azok azonnal felkínálják a menüt.

Ha egyetlen akarunk rajzolni, akkor vigyük az egérkurzort az egyenes kezdőpontjába, kattintsunk egyet (engedjük fel az egér gombját), majd mozgassuk a kurzort az egyenes végpontjába és kattintsunk megint egyet. Ha egyenesek sorozatát akarjuk létrehozni, akkor a végpontban ne egyet, hanem kettőt kattintsunk, és így ez a pont egyben a következő egyenesünk kezdőpontja is lesz. Ezt ismételve tetszőleges számú szakaszból álló görbét hozhatunk létre, amelynek végpontjában csak egyszer kell kattintanunk.

Ha zárt görbét szeretnénk létrehozni, akkor az utolsó szakasz végpontjaként az első szakasz kezdőpontját jelöljük ki. Természetesen nem kell, hiszen nem is lehet pixelnyi pontossággal visszatalálni a kezdőponthoz. Az eszköz tulajdonságai között található *Auto-join* értéke határozza meg, hogy milyen pontosan kell rátalálni az eredeti pontra. Minél nagyobb ez az érték (maximum 10 pixel lehet), annál kevésbé kell pontosnak lennünk. Nem érdemes túl nagy értéket beállítani, mert akkor nem tudunk rövid szakaszokat létrehozni, hiszen a program mindig egy közeli pontot fog megtalálni, és nem újat hoz létre.

Ha egyenes szakasz rajzolása alatt lenyomva tartjuk a [Ctrl] billentyűt, akkor „kényszerített” egyenest rajzolhatunk. Ez azt jelenti, hogy az éppen rajzolt szakasz a vízszintessel mindig a *Tools/Options General* lapján található *Constrain angle* értékének egész számú többszörösét fogja bezárni.

A görbe rajzolása annyiban tér el az egyenesétől, hogy ilyenkor az egér gombját mindaddig lenyomva kell tartanunk, amíg rajzolunk. Ha egy új görbe kezdőpontját az *Auto-join*-ban beállítottnál közelebb helyez-














zük el egy létező görbe kezdő- vagy végpontjához, akkor nem új görbe jön létre, hanem csatlakozni fog a meglévőhöz. Így akár több részből is megrajzolhatunk egy-egy összetettebb görbét. Ha rajzolás közben úgy érezzük, hogy elrontottuk az utolsó szakaszt, akkor nem kell kitörölnünk az egészet, hanem elegendő megnyomni a [Shift] billentyűt, és a görbén visszafelé haladva kitörölhetjük a hibás szakaszt, majd a [Shift] elengedése után folytathatjuk a rajzolást. Eközben nem szabad elengednünk az egér gombját.

Egy rajzelemen belül vegyesen is rajzolhatunk egyeneseket és görbéket. Például húzhatunk egy egyenes szakaszt, majd a végponton nem kattintunk, hanem nyomjuk és nyomva tartjuk az egér gombját, így az egyenes végpontjából kiindulva egy görbével folytathatjuk a rajzolást. Egyelőre csak utalok arra, hogy a ceruzát használhatjuk kézi, mondhatni „félautomata” vektorizálásra is, ha az eszköz kiválasztása előtt egy pixelgrafikus képet jelöltünk ki – a nyolcadik leckében lesz szó erről részletesen.

## Bézier-görbék

A CorelDraw a pixelgrafikus képeken kívül mindent kétdimenziós Bézier-görbékben tárol az egyszerű egyenesektől, a kézzel rajzolt görbékén át egészen a szövegekig. Bár egyes „mémökaguyú” emberektől eltekintve nem jellemző, hogy bárki közvetlenül Bézier-görbét szeretne rajzolni, ez a lehetőség is megvan a programban. Válasszuk ki a ceruzát és azon belül is a Bézier-görbe-rajzolási üzemmódot (*Bezier Tool*)! Ha egyetlen akarunk rajzolni, az ugyanúgy történik, mint szabadkézi módban: kattintunk egyet a kezdőpontban, majd megint egyet a végpontban. Az eltérés a fentebb leírtakhoz képest mindössze annyi, hogy az összekapcsolandó szakaszoknál nem kell kettőt kattintanunk az egyes szakaszok végpontjában, hanem elegendő egyet, az összekapcsolás Bézier-üzemmódban automatikusan megtörténik.

A Bézier-görbék rajzolása kicsit érdekesebb dolog. Ehhez tudunk kell, hogy egy Bézier-görbe csomópontokból és a hozzájuk tartozó úgynevezett kontrollpontokból áll, és minden csomóponthoz – a két szélső kivételével – két-két kontrollpont tartozik. Ezek ismeretében úgy kezdünk el Bézier-görbét rajzolni, hogy az egérgomb lenyomásával a szerkesztőterületen létrehozunk egy csomópontot, amit egy kis fekete pont jelöl. Ezután a gombot folyamatosan lenyomva mozgatjuk az egeret, ezzel megváltoztatjuk a kontrollpontok (szagatott kék vonal végén kis fekete pontok) helyzetét és ezáltal a görbe alakját. A kontrollpontok elhe-

|   |   |
|---|---|
|  | nyíl eszköz (kiválasztáshoz, mozgathatóhoz, forgathatóhoz stb.) |
|  | átalakító szárszám (itt található még a kés és a radír)         |
|  | nagyító   |
|  | ceruza (Bézier-görbe, méret-, mutató- és összekötővonal)        |
|  | téglalap, négyzet   |
|  | ellipszis, kör  |
|  | sokszög (ellipszis, négyzetháló)                                |
|  | szöveg (felírat és paragrafus)                                  |
|  | interaktív kifestő  |
|  | interaktív átlátszóság  |
|  | interaktív áttűnés  |
|  | körvonal  |
|  | kifestés  |

### A CorelDraw 7 eszközpalletája

lyezésekor is használhatjuk a [Ctrl] billentyűt a már ismertett módon. Ha a kontrollpontok a megfelelő helyen vannak, vagy a görbe elérte a kívánt alakot (ez a kettő úgyis együtt jár), akkor elengedjük az egér gombját, a kurzort pedig a következő pontba visszük. Ezt a műveletsort addig ismétljük, amíg a teljes görbét meg nem rajzoltuk. Ha zárt görbét akarunk rajzolni, akkor az utolsó csomópontot az elsőre kell helyezni, vagy legalább olyan közel hozzá, mint amekkorára értéket az *Auto-join*nál megadtunk. Ha nem akarjuk bezárni a görbét, akkor az utolsó csomópont letévesése után kattintsunk valamelyik eszközre, vagy nyomjuk meg a szökőz billentyűt.

Egy Bézier-görbe ilyen módon történő megrajzolásakor az összes csomópontoz szimmetrikus kontrollpontok tartoznak, kivéve az utolsót, ugyanis ahhoz csak egy csúcsos alakzat. Hogy ez pontosan mit jelent, az a negyedik leckében derül ki.

## Természetes tollak

A CorelDraw 7 egyik újdonsága a természetes tollak (*Natural Pen*) nevű eszköz, amellyel elég érdekes vonalakat rajzolhatunk. Ennek az eszköznek négy állapota van:

- **állandó vastagság** – *Fixed Width Natural Pen Type*: a vonal vastagsága állandó;
- **nyomásérzékeny mód** – *Pressure Natural Pen Type*: a vonalvastagság a rajzolás sebességétől, illetve nyomásérzékeny digitálizálótábla esetén a tollhegy nyomásától függ;

● *kalligrafikus mód* – *Calligraphic Natural Pen Type*: a lúdtoll imitációja, amelyben megadhatjuk a toll vágásának szögét;

● *speciális alakú mód* – *Preset Natural Pen Type*: tizenkilenc előre definiált alak közül válogathatunk. A vonal vastagsága a kiválasztott alak szerint a teljes hosszban változik.

Választani a négy típus közül a Property Baron vagy egy olyan eszközsávon tudunk, amelyre elhelyeztük a típusok ikonjait. Mindegyik típusra jellemző, hogy a rajzolás menete megegyezik a görbe rajzolásával – egyenest nem lehet rajzolni velük, pontosabban csak a rajzoló kézügyességén múlik, hogy mennyire lesz egyenes a vonal. Szintén általános a beállítható maximális vonalvastagság (ami nem egyezik meg a később bemutatásra kerülő vonalvastagsággal). A vonalak elkészülte után olyanok lesznek, mintha a ceruza eszközzel rajzoltuk volna őket. Az eszközök hatását elég nehéz szavakkal visszaadni, érdemes kipróbálni és megnézni.

## Méretvonalak

A méret-, mutató- és összekötővonalakban az a közös, hogy mindegyik valamilyen formában függ a meglévő rajzelemektől. Ezért érdemes használatuk előtt bekapcsolni a pontosabb rajzoláshoz, elhelyezéshez a lapon levő objektumokhoz történő illesztést a *Layout/Snap To Objects* funkcióval.

Először válasszuk ki a méretvonal eszközt, majd a Property Baron azt, hogy milyen méretvonalra van szükségünk, ugyanis más-más eszközzel kell mérnünk a távolságokat, méreteket, szögeket, ha vízszintesen, függőlegesen vagy ferden mérünk. Ezután kijelöljük azt a két pontot, amelyek között távolságot kell mérnünk, illetve azt a három pontot, amelyek között szöget kell mérnünk (három pont határoz meg két szakaszt, amelyek között már lehet szöget mérni), végül megadjuk a méretvonal-, iv és a felirat helyét.

Ha a méretezés előtt bekapcsoltuk az objektumokhoz történő igazítást (*Layout/Snap To Objects*), akkor a rajzelemek mozgatásakor, méretváltoztatásakor, forgatásakor a méretvonalak követik az eredeti pontokat – bár forgatásakor néha meglepő eredményt produkál a program.

Ha a felirat helyét, kiírásának módját és más jellemzőit nem kézzel akarjuk mindig beállítani, a property baron tudjuk a legegyszerűbben beállítani, vagy a *View/Roll Úps/Dimensions*ön belül választhatjuk azt a tekereszt, amelyikre éppen szükségünk lesz (*Linear* a távolságok vagy *Angular* a szögek méréséhez).

## Szöveges mutatóvonalak

A mutatóvonalak a méretvonalakhoz hasonló különleges objektumok, amelyek egy vagy két szakaszból álló egyenesből és egy felirattal állnak. Ezek a méretvonalakhoz hasonlóan „hozzáragadhatnak” egyes rajzelemekhez. E hasonlóságból adódhat az is, hogy az eszköz ikonját a méretvonalak között találjuk meg.

Válasszuk ki a mutatóvonal eszközt. Vigyük a kurzort arra a pontra, amelyikre mutatni szeretnénk – ugye be van kapcsolva a *Snap To Objects?* –, majd kattintsunk egyet. Ezután mozgassuk a kurzort a törésponthoz, és ismét kattintsunk egyet, majd mutassunk a szöveg kezdőpontjára és újra kattintsunk. Ha nem akarjuk megtörni a mutatóvonalat, akkor a szöveg kezdőpontjára kétszer kattintsunk. Végül gépeljük be a szöveget. A szöveg végét valamely eszközzel kattintva jelezhetjük. Ha a mutatóvonalat egy rajzelemhez kötöttük, akkor az – a méretvonalakhoz hasonlóan – annak méret- és helyváltozását követi, sőt annak törlése esetén törölődik is a lapról.

## Összekötő vonalak

Az összekötő vonal egy azzal a tulajdonsággal bíró szakasz, hogy két végpontja két különböző rajzelemet vagy – speciális esetben – egy rajzelem két pontját köti össze. Összekötő vonal létrehozásához válasszuk ki az eszköz ikonját. Ezután válasszuk ki a kezdőpontot, kattintsunk, majd a végpontot, és ismét kattintsunk. Ha a két pont azonos rajzelemhez csatlakozik, akkor az összekötő vonal az adott rajzelemmel együtt mozog, míg ha két különböző objektumhoz tartoznak a végpontjai, akkor bármelyik objektum megváltoztatásakor (hely vagy méret) a két rajzelem legközelebbi vagy eredetileg megadott kiemelt pontjait fogja összekötni. Attól függ, hogy az összekötő vonal a legközelebbi vagy az eredetileg megadott pontokat követi-e, hogy az eszköztulajdonságok között a *Snap to closest node* – ekkor a legközelebbi pontot –, vagy a *Lock to connector node* – ekkor az eredetileg megadott pontot – van-e beállítva.

## Téglalapok, négyzetek

Ha téglalapot vagy négyzetet akarunk rajzolni, kattintsunk a téglalap-ikonra az eszközök ikonsorában, vagy nyomjuk meg az [F6] billentyűt! Ezután vigyük

a kurzort a leendő négyszög egyik sarkába, majd az egér bal gombját folyamatosan lenyomva mozgassuk a kurzort a négyszög átlellenes sarkába, és ott engedjük el a gombot.

Amíg az egér gombját lenyomva tartjuk, addig az állapotmezőben látjuk a négyszög paramétereit: a szélességét (*Width*), a magasságát (*Height*), a kezdő- (*Start*), a vég- (*End*) és a középpontját (*Center*), illetve egysoros állapotmező esetén csak a magasságát és a szélességét.

Ha pontos négyzetet akarunk rajzolni – és nem csak szemre –, akkor a rajzolás ideje alatt tartjuk nyomva a [Ctrl] billentyűt. Figyelem, a [Ctrl]-t mindig később kell elengednünk, mint az egér gombját! Ha a négyszög rajzolása alatt nyomva tartjuk a [Shift] billentyűt, akkor a kezdéskor kijelölt pont nem az egyik sarokpont lesz, hanem a négyszög középpontja. A [Ctrl] és a [Shift] billentyűt egyidejűleg is használhatjuk.

Ha eleve lekerekített sarkú négyszögeket szeretnénk rajzolni, és nem akarjuk utólag „lereszelni” a sarkokat az átalakítóeszközzel, akkor az eszköz tulajdonságainál növeljük meg a *Corner roundness* értéket a csúszka jobbra tolásával vagy a szám átírásával.

Néha hasznos lehet, hogy a négyszög-ikonra kattintva kattintva az aktuális lap méretével megegyező téglalapot hozhatunk létre.

## Ellipszisek, körök

Ha ellipszist vagy kört szeretnénk rajzolni, akkor kattintsunk az ellipszis-ikonra, vagy nyomjuk meg az [F7] billentyűt! Ezután vígyük a kurzort a leendő ellipszis befoglaló négyzetének egyik sarkába, majd az egér bal gombját folyamatosan lenyomva mozgassuk a kurzort az ellipszis befoglaló négyzetének átlellenes sarkába, és ott engedjük el a gombot.

A négyszög-eszközhöz hasonlóan használhatjuk a [Ctrl] és a [Shift] billentyűt is kör-, illetve középponts rajzoláshoz.

Ha nem ellipszist vagy kört akarunk rajzolni, hanem ellipszis- vagy körcíkket, illetve ellipszis- vagy körívet – és nem az átalakítóeszerszámmal akarjuk később létrehozni ezeket –, akkor az ellipszis-eszköz tulajdonságainál válasszuk ki a *Pie-t* (cikk) vagy az *Arcot* (ív), majd adjuk meg a kezdő- (*Starting angle*) és a végszöget (*Ending angle*), valamint azt, hogy az ívek a két szög között az óramutató járásával azonos (*Clockwise*) vagy azzal ellentétes (*Counterclockwise*) irányba tartsanak-e.

## Szabályos sokszögek, csillagok

Válasszuk ki a szabályos ötszöget ábrázoló ikont, majd mielőtt elkezdenénk rajzolni, állítsuk be az eszköz tulajdonságainál, hogy 3 és 500 között hány oldalú sokszöget vagy hány ágú csillagot szeretnénk létrehozni. Itt kell beállítanunk azt is, hogy mit szeretnénk rajzolni: sokszöget (*Polygon*) vagy csillagot (*Star* vagy *Polygon as Star*).

Sokszög esetén nincs sok lehetőségünk, hiszen az oldalak száma egzakt módon meghatározza a sokszög alakját. A csillagoknál kicsit bonyolultabb a helyzet. A *Star* – amelyet természetesen csak öt csúcstól választathatunk, hiszen egy háromszög vagy egy négyszög átlói nem igazán csillag alakzatot hoznának létre – úgy készül, hogy a CorelDraw egy csúcsból kiindulva kihagy a *Sharpness*ben megadott számú csúcst, majd összeköti a következővel, és ezt megcsinálja minden egyes csúcsponttal. A *Polygon as Star* – amely inkább megfelel a mi fogalmaink szerinti csillagnak – ezzel szemben úgy készül, hogy a program összeköti az összes oldalfelező pontot a sokszög középpontjával, majd ezeken az egyeneseken a középpont felé mozgatja az oldalfelező pontokat a *Sharpness*nél beállított százalékban. Ha a *Sharpness* értéke nulla, gyakorlatilag sokszöget, míg száznál a csúcspontokat a középponttal összekötő egyeneseket kapunk. Ez leírva kicsit talán bonyolultnak tűnik, de a beállítóablak kis képét megnézve nagyon egyszerű lesz.

Ha túljutottunk a beállításokon, akkor maga a rajzolás már nagyon egyszerű, hiszen pontosan úgy történik, mint a négyszögnél vagy az ellipsziséknél. Vígyük a kurzort a leendő sokszög vagy csillag befoglaló négyzetének egyik sarkába, majd az egér bal gombját folyamatosan lenyomva mozgassuk a kurzort a sokszög vagy csillag befoglaló négyzetének átlellenes sarkába, és ott engedjük el a gombot. Sokszög és csillag rajzolásakor is használhatjuk a [Ctrl]-t és a [Shift]-et.

## Spirálvonalak

Spirál rajzolása előtt az eszköztulajdonságoknál meg kell adnunk a menetek számát (*Number of revolutions*) egy és száz között, azt, hogy szimmetrikus vagy logaritmikus spirált szeretnénk-e rajzolni, és ez utóbbi esetben az expanzió mértékét is. Ezután vígyük a kurzort a leendő spirál befoglaló négyzetének egyik sarkába, majd az egér bal gombját folyamatosan lenyomva mozgassuk a kurzort a



spirál befoglaló négyzetének átellenes sarkába, és ott engedjük el a gombot. Szükség szerint használjuk a [Ctrl] és/vagy [Shift] billentyűt.

A beállításokat mindig a spirál létrehozása előtt kell megejtenünk. Utólag nem változtathatunk a paramétereken, mert amint befejeztük egy spirál rajzolását, az azonnal normál görbe lesz, mintha szabadkézzel rajzoltuk volna.

## Négyzetháló

A Négyzetháló (*Graph Paper*) lényegében sok téglalap egymás mellé helyezve. Ez a szó szoros értelmében így van, ugyanis amikor a rajzolás után elengedjük az egérgombot, a létrejött objektum egyforma méretű négyzetek csoportja. Ezért a rajzolás megkezdése előtt a tulajdonságok között be kell állítanunk a sorok és az oszlopok számát, majd a már többször leírt módon megrajzolhatjuk a négyzethálót.

## Szövegek

A CorelDraw egyik legtöbbet használt eszközcsoportja a szövegeszközöké. A 7-es verzió előtti időkben a Draw-ban két szövegeszköz volt: egy a feliratoknak és egy a bekezdéseknek. E kettősség a 7-esben megszűnt: a bekezdés eszköz egyesült a felirat eszközzel.

Feliratot úgy hozhatunk létre, hogy a szövegeszköz kiválasztása után a szerkesztőterület egy tetszőleges pontján kattintunk. Bekezdésnyi szöveg létrehozásához úgy kell használnunk a szövegeszközt (régebbi verzióknál a bekezdésnyi szövegeszközt), mintha négyzetet rajzolnánk. Pontosabban nem mintha, hiszen valóban négyzetet rajzolunk, a bekezdésnyi szövegünk keretének négyzetét, amelyből a szöveg akkor sem lóghat ki, ha nem fér el benne. Ha mégis ezt tenné, akkor a kilógó rész nem jelenik meg sem a képernyőn, sem nyomtatáskor. Ebben az esetben vagy a keret méretét kell megnövelnünk, vagy a betűméretet kisebbre vennünk. Harmadik lehetőség lehet, hogy a szöveget továbbfolyatjuk egy másik keretbe. A szövegeket egyébként beirhatjuk, javíthatjuk és szerkeszthetjük akár közvetlenül a rajzon, akár külön ablakban is – kinek hogyan kézreállóbb.

A szövegbevitelről azért nem írok részletesebben, mert a CorelDraw ebből a szempontból nagyon hasonlít egy átlagos szövegszerkesztőhöz. Szinte min-

den olyan lehetőségünk adott, ami egy mai átlagos képességű „betűvárasztólól” elvárható, még a táblázatok, oszlopok formázása, a „pötyyözőt kiemelés”, iniciais használata is. Sőt helyesírási és nyelvtani ellenőrző, elválasztó- és szinonimasztár is, bár ezek egyelőre még nem magyar nyelvűek.

Részletesebben kitérek viszont a felirat és a bekezdésnyi szövegek közötti különbségre, valamint néhány speciális lehetőségre. A legfontosabb eltérés a két szövegtípus között, hogy a feliratokkal minden olyan műveletet, effektust megcsinálhatunk, amit bármely más rajzelemmel (például egy körrel vagy egy sokszöggel), míg a bekezdésnyi szövegeknél sokkal jobban meg van kötve a kezünk. Ugyanakkor a bekezdésnyi szövegek sokkal jobban formázhatók, és nincs korlátozva, hogy hány karaktert tartalmazhatnak – egy felirat leg több 32 000 karakterből állhat (bár ez is több mint 6 és fél oldal átlagos gépelt szöveg). A két szövegtípus között – minimális korlátozással – szabadon „átjárhatunk” a *Text/Convert to...* funkcióval (a pontok helyén a kijelölt objektum típusának ellentettje olvasható).

Leckénk végére már csak néhány speciális lehetőség maradt a szövegek világából.

- A bekezdésnyi szövegek keretről keretre folytathatók úgy, hogy kijelöljük az egyiket, a keret alján vagy tetején lévő fehér négyzetre kattintunk, majd a megjelenő speciális kurzorral létrehozunk egy új szövegkeretet, vagy kijelölünk egy meglévőt. A „folyásírányt” képernyőn történő szerkesztéskor kék nyílak jelezik.

- Ha a bekezdés keretének nagyításakor, kicsinyítésekor nyomva tartjuk az [Alt] billentyűt, akkor a kerettel együtt arányosan a betűméret is változik.

- Ha a szövegeszközzel úgy hozunk létre feliratot, hogy nem üres területre kattintunk, hanem egy meglévő rajzelem, például egy ellipszis körvonalára, akkor a szöveget rögtön az adott objektum kontúrjára írhatjuk.

- Ha a szövegeszközzel úgy kattintunk egy zárt rajzelem körvonalára, hogy közben nyomva tartjuk a [Shift] billentyűt, akkor egy olyan bekezdést hozhatunk létre, amelynek befoglaló kerete az adott objektum alakjával fog megegyezni.

Sajnos kissé hosszúra nyúlt ez a lecke, de szerencsére már túl vagyunk a legnehezebb részekén. Javaslom, tartson mindenki egy kis pihenőt, szusszanjon egyet, majd gyakorolja egy kicsit a rajzolás fortélyait. Házi feladat gyanánt érdemes alaposabban megismerkedni a *Text/Edit Text* és a *Text/Format Text* funkcióval! ■

Weisz Tamás

# Harmadik lecke...

**...amelyben össze-vissza fogjuk pakolgatni és alakítgatni a rajzolt elemeket, és megismerkedünk a nagyítóval.**

A nyíl eszköz a CorelDraw legfontosabb és a legfunkció-gazdagabb eszköze. Ezzel jelölhetjük ki a rajzelemeket, ezzel mozgathatjuk, másolhatjuk, nagyíthatjuk, kicsinyíthetjük, nyújthatjuk, zsugoríthatjuk, forgathatjuk vagy akár dönthetjük őket. Mivel ilyen sok mindenre használható, ezért a legkézezelebb billentyűt, a hosszú, bal hüvelykkel is megnyomható [szóköz]-t rendelték hozzá. Mivel a szövegeknél a [szóköz] billentyű a szóközt jelenti, ezért a [Ctrl szóköz] kombinációval is kiválaszthatjuk a nyilat, és megtalálható az eszközök között is. Ha a nyíl a kiválasztott eszköz, akkor a [szóköz] vagy a [Ctrl szóköz] a legutóbb használt rajzoló- vagy átalakítószerszámmra kapcsol vissza.

A nyílnak is vannak saját tulajdonságai. Ezeket a *Tools/Options* funkció *General* lapján a *Pick Tool* sort kiválasztva adhatjuk meg.

- A *Cross hair cursor* kapcsolóval állíthatjuk be, hogy az eszközt kiválasztva az ikonon is látható nyíl jelenjen-e meg vagy egy szálkereszt.

- A *Treat all objects as filled* kapcsoló hatását akkor vehetjük észre, amikor „átlátszó” (lásd az ötödik leckét) kifestésű rajzelemet akarunk kijelölni. Eredetileg ugyanis az ilyen rajzelemeket csak a körvonalukra kattintva választhatnánk ki, míg ha ez a kapcsoló be van kapcsolva, akkor a kijelölésüknél ugyanúgy kattinthatunk a belsejükbe, mint ha bármely más kifestéssel rendelkeznének.

- A *Draw objects when moving* kapcsoló azt dönti el, hogy a rajzelemek mozgásakor a Draw újrarajzolja-e az objektumok körvonalát adott időtartamú – ez az időtartam a *Delay* – várakozás után, vagy amíg az egér gombját lenyomva tartjuk, addig csak a rajzelemek befoglaló négyzetét szeretnénk látni.

- A *Ctrl and Shift keys* részben azt kell eldöntenünk, hogy ezeket a billentyűket a CorelDraw a saját „hagyományai” szerint kezelje (a [Ctrl]-t kényszerítésre, a [Shift]-et központosásra), vagy inkább a windowsos szokványt kövesse ([Ctrl]-lal másolunk, [Shift]-tel kényszerítünk). A leckék során eddig is, és a továbbiakban is feltételezem, hogy ez a kapcsoló coreles beállításban van.

## Rajzelemek kiválasztása

Ha egy rajzelemmel bármilyen művelet szeretnénk csinálni – például elmozdítani, megváltoztatni a kifestését, valamilyen effektushoz felhasználni stb. –, akkor először ki kell jelölnünk. Ezt többféleképp is megtehetjük:

- a körvonalára kattintunk;
- színes szerkesztéskor a kifestett rajzelem belsejébe kattintunk;

- a [Tab] billentyűt vagy a [Shift Tab] billentyűkombinációt addig nyomkodjuk, amíg a kívánt rajzelem nem lesz a kijelölt.

Ha egy művelethez több rajzelemet kell kiválasztanunk, akkor nyomjuk le és tartjuk lenyomva a [Shift] billentyűt és így kattintsunk a kijelölendő objektumokra. Ha egy rajzelem már ki volt jelölve, és a [Shift]-tel ismét rákattintunk, akkor az a rajzelem kikerül a kijelölt objektumok közül. A másik lehetőség több rajzelem kijelölésére, hogy a nyíllal egy négyszögöt húzunk. Ebben az esetben azok a rajzelemek lesznek kijelölve, amelyek teljes terjedelmükkel a kijelölt területen belül voltak, vagy ha a kijelölés során nyomva tartottuk az [Alt] billentyűt, akkor azok is kijelölésre kerülnek, amelyeknek csak egy része került a kijelölő négyszögön belülre. A két lehetőséget együtt is használhatjuk, vagyis a [Shift]-tel együtt is használhatjuk a területkijelölést.

Ha az oldalon szereplő összes rajzelemet ki szeretnénk jelölni, akkor vagy kiválasztjuk az *Edit/Select All* funkciót, vagy kétszer a nyíllra kattintunk.

Ha kiválasztottunk egy vagy több rajzelemet, akkor egyrészt a kijelölt rajzelemek körül nyolc kis fekete négyzet jelenik meg, másrészt a státuszmezőben láthatók a legfontosabb jellemzőik (már amennyiben a státuszmező be van kapcsolva és az *Objects Information* és az *Objects Details* mező azon látható). Ha több rajzelemet jelöltünk ki, akkor csak azt tudhatjuk meg, hogy pontosan hány objektum (egy csoport függetlenül a benne szereplő rajzelemek számától egy objektumnak számít) van kijelölve. Ha csak egy rajzelemet jelöltünk ki, akkor megtudhatjuk, hogy milyen típusú rajzelemről van szó (görbe – *Curve*, felirat – *Artistic Text*, csoport – *Group* stb.) és hogy melyik rétegen (lásd a hatodik leckét) található, illetve megtudhatjuk a típustól függő fontosabb paramétereit (középpontja, mérete, betűtípusa, elemei száma stb.). És ha az állapotmezőben a *Small Color Swatches* vagy a *Large Color Swatch* mező be van kapcsolva, akkor láthatjuk a rajzelem körvonalának vastagságát és szí-

nét, illetve a kifestés színét vagy típusát is. Ha a kijelölt rajzelemekre ismét rákattintunk, akkor a nyolc kis fekete négyzetből nyolc kis nyíl lesz, és a befoglaló négyzet középpontjában egy kis kör jelenik meg közepén egy ponttal. Ha ismét kattintunk, akkor visszatérnek a kis négyzetek, és eltűnik a középen levő kör. Hogy ezek a négyzetek, nyílak és a kör mire való, az hamarosan kiderül.

Szólunk kell még arról az esetről, amikor csoportot (lásd a hatodik leckét) jelölünk ki. Csoportot úgy választunk ki, hogy rákattintunk a csoport valamelyik tagjára – ezzel az egész csoportot kijelöljük. Ekkor – mint említettük – az állapotmezőben a csoport tagjainak a számát láthatjuk, de a típusokat és színeket még akkor sem, ha azok egyébként azonosak a csoport minden egyes tagjára. Ha a csoportnak valamely eleme vagy esetleg több eleme csoport, akkor egy ilyen beagyazott csoport csak egy elemnek számít – függetlenül attól, hogy hány eleme van. Ha nem a csoportot, hanem annak csak az egyik elemét szeretnénk kiválasztani, akkor a kiválasztás alatt tartunk lenyomva a [Ctrl] billentyűt. Az így kijelölt rajzelemet nem kis négyszögek, hanem azonos méretű körök fogják majd körbe, és az állapotmezőben a típus neve előtt a *Child* szó lesz látható. Ha a [Ctrl] billentyű nyomva tartása mellett ismét a rajzelemre kattintunk, akkor ezzel ismét a teljes csoportot jelölhetjük ki. Kivéve, ha az így kijelölt objektum beagyazott csoport volt, mert ekkor nem a teljes csoportot jelöli ki a program, hanem egy színtel beljebb haladva a csoport csoportjának kijelölt elemét. Amely ha szintén csoport, akkor az újabb kattintással megint egy színtel beljebb juthatunk és így tovább attól függően, hogy milyen mélységig vannak egymásba ágyazva a csoportok. Fontos még a csoporttagok kijelölésével kapcsolatban, hogy csoporttaggal egyidejűleg nem lehet kijelölve más rajzelem, vagyis ebben az esetben nem működik sem a bekeretezéses módszer, sem a [Shift] billentyű.

Végül nem árt tudnunk, hogy an szüntethetjük meg a kijelöléseket. Ez a kijelöléshez hasonlóan három módon történhet:

- egy üres területre kattintva (üres terület az, ami nincs rajzelem, mert egy kifestett objektum nem tekintendő üres területnek);
- az [Esc] billentyű megnyomásával;
- valamely rajzoló- vagy módosítóeszköz kiválasztásával.

## Törlés, duplikálás

A kijelölt rajzelemeket a leggyorsabban úgy törölhetjük, hogy megnyomjuk a [Del] gombot, vagy kiválasztjuk az *Edit/Delete* funkciót. Másik lehetőség, hogy ki-

vágjuk őket a vágólapra az *Edit/Cut* funkcióval vagy a [Ctrl X] billentyűkombinációval. Utóbbi esetben jó tudni, hogy a CorelDraw a vágólapra „kipakolt” rajzelemeknek a helyét is megjegyzi. Így ha nem más alkalmazásban, hanem ugyanarra vagy egy másik oldalra, esetleg egy másik CorelDraw rajzba másoljuk be a vágólapon levő rajzelemeket, akkor azok az eredeti pozíciójukba kerülnek vissza.

A CorelDraw – a későbbiekben bemutatásra kerülő módszeren túl – lehetőséget kínál rajzelemek gyors duplikálására a [Ctrl D]-vel is meghívható *Edit/Duplicate* funkcióval. A másolat létrehozásakor a program az opcióknál – *Tools/Options* – beállított *Duplicate placement* mértékben tolja el az új objektumot az eredetihez képest.

A duplikáláshoz hasonló eljárás a klónozás, de ilyenkor az új rajzelem mindaddig követni fogja a „szülőjének” változásait – méret, elforgatás, döntés, szín stb. –, amíg a másolat adott tulajdonságát külön meg nem változtatjuk. Ha például átszínezzük a klón objektumot, akkor attól kezdve már nem lesznek rá hatással a szülő – vagy ahogy a Draw nevezi őket, a mester – átszínezései.

## Mozgatás, másolás

Ha már kiválasztottunk egy vagy több rajzelemet, vigyük a kurzort az objektum – több rajzelem esetén bármely objektum – körvonala vagy felülete fölé, majd nyomjuk meg, és tartunk lenyomva az egér bal gombját. Ha eddig még nem választottunk ki rajzelemet, akkor ez egyben a kijelölést is jelenti. Az egér gombját lenyomva tartva mozgassuk el az egeret. Az egérkurzor elmozdításakor átvált egy négy irányba mutató nyílra és megjelenik az objektumok befoglaló négyzetét jelölő, két szaggatott vonalú téglalap. Ha az egér mozgását felfüggesztjük egy időre, amely idő hosszabb, mint az eszköz tulajdonságainál beállított késleltetés, és a *Draw objects when moving* kapcsoló be van kapcsolva, akkor a program nemcsak a befoglaló négyzetet, hanem a rajzelemek körvonalát is megmutatja. Mindaddig, amíg az egér bal gombját lenyomva tartjuk, az állapotmezőben a rajzelemek adatai helyén látható a vízszintes (*DX*) és a függőleges (*DY*) elmozdulás mértéke, az elmozdulás nagysága (*Distance*) és irányja (*Angle*). A *DX* és *DY* pozitív értékei jobbra, illetve fölfelé, míg a negatív balra illetőleg lefelé történő elmozdulást jelent.

Ha a mozgatás közben vagy még előtte megnyomjuk és nyomva tartjuk a [Ctrl] billentyűt, akkor a kijelölt rajzelemet, illetve rajzelemeket csak vízszintesen vagy csak függőlegesen tudjuk elmozdítani. Hogy éppen melyik változik és melyik marad állandó, az attól függ, hogy a vízszintes vagy a függőleges elmozdulás a nagyobb. Cso-

port mozgatása esetén oda kell figyelnünk arra, hogy ha a [Ctrl] billentyűt hamarabb nyomjuk le, mint ahogy a csoportot kiválasztanánk, akkor ennek hatására nem az egész csoportot választjuk ki, hanem csak annak egy tagját. Éppen ezért, ha egy csoportot akarunk mozgatni vízszintesen vagy függőlegesen, akkor először válasszuk ki a csoportot, mozdítsuk el valamely irányba, és csak ezután nyomjuk meg a [Ctrl] billentyűt.

Ha a mozgatás közben megnyomjuk az egér jobb gombját vagy a numerikus billentyűzet részen található [szürke +] billentyűt, akkor az eredeti rajzelemek is megmaradnak, vagyis egy másolatot készítünk róluk. Sem a jobb gombot, sem a [szürke +]-t nem kell nyomva tartani, hanem elegendő egyszer megnyomni. Sőt, ha még egyszer megnyomjuk valamelyiket, akkor azzal visszavonjuk a másolásra utaló kérésünket, és nem is maradnak meg az eredeti rajzelemek. Hogy készül-e másolat vagy sem, az az egérkurzorról derül ki. Az ugyanis ilyenkor a Windows 95-ből ismerős „nyíl mellett kereszt a négyzetben” formát vesz fel. A régebbi CorelDraw verziók a másolást vagy mozgatást az állapotmező bal szélén látható vagy nem látható *Leave Original* felirattal jelzik. Lehetőségünk van másolatot készíteni a [szürke +] segítségével anélkül is, hogy elmozdítanánk a rajzelemeket. Ehhez elegendő kijelölni a rajzelemet, rajzelemeket és megnyomni a gombot. A másolat készítése az egér jobb gombjával vagy a [szürke +]-szal minden, a nyíllal végrehajtott művelet – nagyítás, nyújtás, forgatás stb. – alatt működik, ráadásul minden esetben az itt leírt módon. Ezért ezt nem is fogom minden egyes funkcionál hasonló részletességgel leírni.

A kiválasztott rajzelemeket egyébként úgy is elmozdíthatjuk, hogy megnyomjuk az elmozdulás irányába mutató nyilat. Ennek hatására a kijelölt objektumok a *Tools/Options* funkció *General* lapján beállított *Nudge* mértékében fognak elmozdulni az adott irányba, illetve ha a [Ctrl]-t is nyomva tartjuk, akkor az elmozdulás már „Super Nudge sebességgel” lesz (lásd közvetlenül a *Nudge* alatt).

## Nagyítás, kicsinyítés, tükrözés

A kijelölt rajzelemek méretét is megváltoztathatjuk a nyíl segítségével. Az egérkurzort vigyük valamelyik fekete négyzet fölé, és amikor az keresztte változik, nyomjuk meg és tartsuk lenyomva az egér bal gombját. Ha a rajzelemet vízszintesen szeretnénk nyújtani, akkor a bal vagy a jobb oldali középső, ha függőlegesen, akkor a felső vagy az alsó középső, míg ha arányosan (egyenlő mértékben vízszintesen és függőlegesen), akkor valamelyik sarokban lévő négyzetet válasszuk. Az egérkurzor attól

függően, hogy melyik négyzetet választottuk a gomb megnyomásakor, átváltozik vízszintesen, függőlegesen vagy ferde mutató széles nyíllá.

Ezután a gomb folyamatos nyomva tartása mellett mozgassuk az egeret. Ha az elmozdulás a rajzelem felé történik, akkor kicsinyíteni, ha attól elfelé, akkor nagyítani fogunk. A leendő méretet a mozgatásnál megismert kék szaggatott vonalú négyzet mutatja, illetőleg az állapotmezőben a rajzelemek tulajdonságai helyén százalékosan is megtekinthetjük. A 100%-nál nagyobb érték nagyítást, a 100%-nál kisebb kicsinyítést jelent.

Ha a méretváltoztatás alatt nyomva tartjuk a [Ctrl] billentyűt, akkor a rajzelem méretét csak 100%-kal vagy ennek egész számú többszörösével – 200%-kal, 300%-kal stb. – tudjuk változtatni. Ha pedig a [Shift] billentyűt tartjuk lenyomva, akkor a növekedés, csökkenés középpontos lesz, vagyis a szemben levő oldal, csúcs ugyanakkora mértékben fog távolodni a középponttól, vagy közeledni hozzá, mint az, amelyiket „megfogtunk”. A [Ctrl]-t és a [Shift]-et egyszerre is használhatjuk.

A tükrözés a nagyításnak, illetve kicsinyítésnek az a különleges esete, amikor a kiválasztott oldalt vagy csúcsot tülmozgatjuk a vele átellenes párján. Így tudunk vízszintesen és/vagy függőlegesen tükrözni rajzelemeket. A tükrözést az állapotmezőben a százalékos érték mögötti zárójelben lévő *Mirrored* szó jelöli.

Ahogy mozgatáskor, úgy méretváltoztatáskor is használhatjuk másolat készítésére az egér jobb gombját vagy a [szürke +] billentyűt.

## Elforgatás, döntés

Mint ahogy a rajzelemek kiválasztásánál említettem, a második kattintásra a nyolc fekete négyzet helyén nyolc nyíl és a rajzelemek középpontjában egy kis kör jelenik meg. (Ha ugyanezt egy csoport egy tagjával szeretnénk megtenni, akkor a második kattintás előtt el kell engednünk a [Ctrl] billentyűt, különben ismét a teljes csoportot jelölnék ki.)

Ha most valamelyik nyíl fölé visszük az egérkurzort, akkor az a méretváltoztatással megegyező módon átváltozik keresztte. Ha most megnyomjuk az egér bal gombját, akkor az egérkurzor körbe mutató nyíllá, vagy vízszintes, illetve függőleges kettős nyíllá alakul át. Ezután az egér gombjának folyamatos nyomva tartása mellett mozgassuk az egeret vízszintesen és/vagy függőlegesen. Ha valamelyik sarokban levő nyilat választottuk az elején, akkor a rajzelem elfordul, míg ha valamelyik oldalsó, alsó vagy felső középsőt, akkor elől vízszintesen vagy függőlegesen. Az állapotmezőben leolvasható az elfordulás és a dőlés szöge. A forgás szöge -180 és +180 fok,

míg a dőlésé -89,9 és +89,9 fok között lehet. A közepén látható kis kör az elfordulás középpontja, ezért ha nem a befoglaló négyzet középpontja körül szeretnénk elforgatni a rajzelemet, akkor ezt a kis kört fogjuk meg és vigyünk abba a pontba, amit forgáspontnak szeretnénk kinevezni. Ha az elforgatás vagy a döntés alatt nyomva tartjuk a [Ctrl] billentyűt, akkor a már többször említett *Constrain Angle* fokonként történik az elfordulás vagy a dőlés. Ahogyan a mozgatáskor és a méretváltoztatásakor, úgy forgatáskor és döntéskor is használhatjuk másolat készítésére az egér jobb gombját vagy a [szürke +] billentyűt.

## A változtatások tekerescse

Az ebben a leckeében leírt funkciók mindegyike elérhető egy ezekre a műveletekre specializálódott tekerescsoponton keresztül is. Az egyes tekerescseket az *Arrange/Transform* menü segítségével, vagy még egyszerűbben az [Alt F7]-től az [Alt F11]-ig terjedő billentyűkombinációkkal nyithatjuk meg. A csoporton (*Transform*) belül a következő ablakokat találjuk: helyzet (*Position*), elforgatás (*Rotation*), átméretezés és tükrözés (*Scale&Mirror*), méret (*Size*) és döntés (*Skew*).

Ezek mindegyikében számszerűen adhatjuk meg az elmozdulás, az elforgatás, a döntés stb. nagyságát, irányát. A pozitív értékek elmozduláskor balra és fel, elfordulás-kor pedig az óramutató járásával ellentétes irányt jelentenek, a mértékegységek pedig megegyeznek a vonalzőkon beállítottakkal.

A *Relative* kapcsolóval minden esetben azt dönthetjük el, hogy az adott paraméterek a kijelölt rajzelemekhez vagy az origóhoz képest értendők-e. A fekete háromszögre kattintva egy kis négyzet jelenik meg (vagy tűnik el, ha már a képen volt), amelynek valamely pontját kiválasztva azt adjuk meg, hogy a változáskor a rajzelem mely pontja maradjon rögzítve. Méretváltoztatáskor a *Proportional* bekapcsolásával elérhetjük, hogy a vízszintes és a függőleges méretek arányosan együtt módosuljanak. Ha mindent beállítottunk, akkor a változásokat az *Apply* vagy az *Apply To Duplicate* gombra kattintva érvényesíthetjük. A kettő között annyi a különbség, hogy utóbbi esetben egy új rajzelem jön létre, mint mikor a nyíl eszközzel történő alakítás közben megnyomjuk a [szürke +]-t vagy az egér jobb gombját.

## A nagyító

A nyíl mellett a nagyítót az az eszköz, amit nagyon sokszor fogunk használni, mert mindig más és más nézetre, nagyításra lesz szükségünk. A nagyító „ha-

gyományos” használata azt jelenti, hogy egy, a régebbi verziókból ismerős előugró menüből választhatjuk ki a megfelelő funkciót. Ha kikapcsoljuk ezt a lehetőséget (pontosabban be sem kapcsoljuk, hiszen nem ez az alapbeállítás), akkor a különböző nagyítási módokat a property baron keresztül vagy billentyűkombinációkkal érhetjük el. De milyen nagyítási lehetőségeink vannak?

- **Nagyítás – Zoom In:** a plusz jelű eszközzel ([F2] billentyű) vagy úgy tudunk nagyítani, hogy egy négyzetet húzunk a kinagyítandó terület köré, és a terület közepére kattintva kétszeres nagyítást kérhetünk.

- **Kicsinyítés, előző nézet – Zoom Out:** a mínusz jelű nagyítóra kattintva vagy az [F3] billentyű megnyomására az előző nagyítási állapotra válthatunk vissza, vagy ha utoljára nem a kicsinyítés funkcióval változtatunk nézetet, akkor 50%-os kicsinyítést érhetünk el.

- **Aktuális méret – 1:1:** a CorelDraw olyan nagyítást állít be, hogy a képernyőn egy az egyben lássuk a képet, vagyis ami a „valóságban” 1 cm, az a monitoron is 1 cm legyen. Az ehhez szükséges beállítást az eszköz tulajdonságai között található *Calibrate Rulers* gomb megnyomása után végezhetjük el.

- **Kijelölt rajzelemek – Zoom To Selected:** erre az ikonra kattintva vagy a [Shift F2] billentyűkombináció megnyomására a program azt a legnagyobb nagyítást választja ki, amelyen az összes kijelölt rajzelem látható.

- **Minden rajzelem – Zoom To Objects:** ezzel a funkcióval ([F4]) azt a legnagyobb nagyítást állíthatjuk be, amelyen az adott oldalon lévő összes rajzelem láthatóvá válik.

- **Teljes lap – Zoom To Page:** ennek a nagyításnak ([Shift F4]) a hatására a teljes lap – többoldalas dokumentumnál egy teljes lappár – fogja kitölteni a szerkesztőterületet. Így előfordulhat, hogy néhány nem a lapon található rajzelem lemarad a képről.

- **Teljes szélesség – Zoom To Width –,** teljes magasság – **Zoom To Height:** a program akkora nagyítást állít be, amekkorán egy lap vagy egy lappár teljes szélességében, illetve magasságában látszik.

- **Pászttázás – Pan:** az egér gombjának nyomva tartása mellett tetszőleges irányba mozgatva a rágcsálót a CorelDraw nem a nagyítást, hanem a szerkesztőterület kivágását fogja változtatni. Hatásában ugyanaz, mintha a gördítőszávkot használnánk, csak így néha egyszerűbb a dolog.

Ha nagyon sokszor kell néhány előre jól definiálható helyre nagyítani, akkor érdemes munkába fogni a *View Manager*, amellyel néhány gyakrabban használt nagyítást és/vagy kivágást tárolhatunk el, akár neve-sítve is. ■

Weisz Tamás

# Negyedik lecke...

## ...amelyben átalakítjuk a rajzelemek formáját.

Az előző leckében megtanultuk, hogyan lehet a nyíl segítségével a rajzelemeket mozgatni, másolni, nagyítani stb. E műveletek az objektumok alapformáját változtatlanul hagyták. Sok esetben szükségünk lesz arra is, hogy megváltoztassuk az egyes rajzelemek eredeti formáját. Ehhez az átalakítószerszámmal kell használnunk. Ezt az eszközt az ikonjára kattintva vagy az [F10] billentyű megnyomásával választhatjuk ki.

### Rajzelemek kiválasztása

Az átalakításhoz először ki kell választanunk egy rajzelemet. Ezt megtehetjük a nyíllal, a [Tab] vagy a [Shift Tab] billentyűkkel, vagy magával az átalakítószerszámmal. Ez utóbbi esetben a kijelölés teljesen megegyezik a nyílnál elmondottakkal. Az egyedüli különbség, hogy az átalakítószerszámmal csak egy objektumot jelölhetünk ki. Ha a nyíllal már kijelöltünk egy rajzelemet mielőtt kiválasztottuk volna az átalakítószerszámot, akkor az a rajzelem továbbra is kiválasztott marad. Ellenben ha több rajzelem volt kijelölve előzőleg, akkor a kijelölés megszűnik, mert az átalakítószerszámmal egyszerre csak egy objektumon dolgozhatunk.

### Egyenesek, görbék alakítása

Bár mindegyik rajzelem (a pixelgrafikus képek kivételével) Bézier-görbékből áll, mégis csak akkor tekinthetjük görbéknek ezeket és alakíthatjuk az itt leírt módon, ha előtte az *Arrange/Convert to Curves* funkcióval görbévé alakítjuk őket. Amíg nem hívjuk meg ezt a funkciót – vagy más olyan funkciót, amely ugyanezzel a hatással jár, például a kés használata –, addig ezek alakítása függ az objektum típusától, amit kicsit később mutatunk be. Azt azért tudnunk kell, hogy az átalakítással azt is vállaljuk, hogy a rajzelemek elvesztik minden addigi különleges tulajdonságukat, például a feliratok szövegét nem módosíthatjuk többé, nem változtathatjuk meg a betűtípusukat, -stílusukat, a betűtávolságot stb.

## Csomópontok, szegmensek kijelölése

Amikor kijelölünk egy görbét alakításra, akkor az állapotmezőben láthatjuk a csomópontjainak – *Nodes* – és részzakaszainak – *Subpaths* – számát. Most nem a teljes görbével, hanem csak egyes részeivel akarunk foglalkozni, és ehhez először csomópontokat, szegmenseket kell kijelölnünk. A csomópontokat és a szegmenseket ugyanúgy jelölhetjük ki, mint a rajzelemeket: az egérkurzossal rámutatunk egy pontra – amely lehet csomópont vagy egy szegmens tetszőleges pontja – és kattintunk egyet, vagy a kijelölő négyzettel. Több csomópont kijelöléséhez használhatjuk a [Shift] billentyűt, illetve kombinálhatjuk a [Shift]-et és a kijelölő keretet. Ha egy csomópontot jelöltünk ki, akkor az állapotmezőben a csomópont típusát látjuk, ha többet, akkor a kijelölt csomópontok számát. Ez azért is fontos, mert előfordulhat, hogy egyes csomópontok takarják egymást, és esetleg kettő vagy több csomópont helyett csak egyet látunk a képernyőn. A kijelölt szegmens típusát csak közvetve tudhatjuk meg. Ha a csomópontszerkesztő tekerécsablakban a vonallá alakító gomb az aktív, akkor görbe, ha a görbévé alakító gomb, akkor egyenes. Ugyanis egyidejűleg csak az egyik gomb lehet aktív, ha csak egy szegmens van kijelölve.

## Csomópontok mozgatása

A csomópontok mozgatása megegyezik a rajzelemek mozgatásával. Vagyis mutassunk az egérkurzossal az elmozdítandó csomópontokra vagy a kijelölt csomópontok bármelyikére, majd nyomjuk meg és tartuk lenyomva az egér bal gombját. Így mozgassuk az egeret mindaddig, amíg a pont vagy pontok a helyükre nem kerültek, illetve amíg a görbe el nem nyeri a szükséges alakot, és akkor engedjük el az egér gombját. A rajzelemekhez hasonlóan a csomópontok is csak vízszintesen vagy csak függőlegesen mozdulnak el, ha az egér mozgatása alatt nyomva tartjuk a [Ctrl] billentyűt.

Az itt leírt módon nem csak a csomópontokat, hanem görbe szakaszok bármely pontját is elmozdíthatjuk. Illyenkor a kijelölt csomópontok nem mozdulnak a görbe pontjával együtt. A kijelölt csomópontokat a kurzormozgató nyilakkal is elmozdíthatjuk.

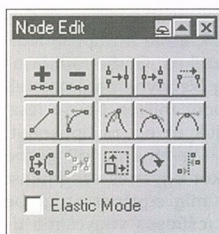
## Kontrollpontok mozgatása

Egy görbe szakasz alakját a két végpontja – ezeket csomópontnak nevezzük – és az ezekhez tartozó kontrollpontok helyzete határozza meg. Mivel egy csomópont két szakaszhoz tartozik, ezért minden csomópontnak két-két kontrollpontja van, az első és az utolsó csomópont kivételével. Ha kijelölünk egy csomópontot, akkor megjelenik a hozzá tartozó két kontrollpont (kék, szaggatott vonal végén kis fekete négyzet), és a két szomszédos csomópont azon kontrollpontjai, amelyek a kijelölt csomóponthoz kapcsolódó szakaszokhoz tartoznak. Ha a kiválasztott ponthoz valamelyik vagy mindkét irányból egyenes szakasz kapcsolódik, akkor a hozzá tartozó kontrollpontok meg sem jelennek, hiszen úgysem változtathatnánk meg őket. A kontrollpontok helyzetét csak a hozzájuk tartozó csomópont típusának megfelelően változtathatjuk meg, pontosabban az egyik kontrollpont mozgatásakor a másik kontrollpont helyzete is megváltozhat. A kontrollpontok mozgatása mindössze annyiban tér el a rajzelemekétől és a csomópontokétól, hogy egyszerre csak egy kontrollpont mozogatható. Pontosabban mi csak egy kontrollpontot mozgathatunk, de ennek hatására esetleg a csomópont másik kontrollpontja is elmozdulhat. Előfordulhat – főleg sok, rövid szakasz esetén –, hogy a kontrollpont „elbújik” a csomópontja alá, és ezért nem tudjuk kiválasztani, hiszen a pontra kattintva mindig a csomópontot jelöljük ki. Ilyenkor a kontrollpontot úgy tudjuk kiszéni a csomópont alól, hogy a kiválasztás előtt megnyomjuk és lenyomva tartjuk a [Shift] billentyűt, és így próbáljuk meg elmozdítani a kontrollpontot. Ez nem mindig sikerül elsőre – ilyenkor használjuk az *Edit/Undo* funkciót, és próbáljuk meg újra.

## A csomópontszerkesztő menü

Ha az átalakítószerszámra, egy csomópontra vagy egy görbe szakaszra kétszer kattintunk, vagy megnyomjuk a [Ctrl F10] billentyűkombinációt, akkor megjelenik, illetve ha már a képernyőn volt, akkor aktívvá válik a csomópontszerkesztő menü (*Node Edit*). A menüben a következő 15 ikont találjuk balról jobbra és fentről lefelé haladva:

● Csomópont létrehozása: amikor egy szegmens két végpontja közötti tetszőleges pontjára kattintunk, akkor azon a ponton egy kis fekete kör jelenik meg. Ilyenkor az ikonra kattintva vagy megnyomva a [szürke +] billentyűt az adott pontban új csomópontot hozhatunk létre. Ha nem egy köztes pontot, hanem egy



Az átalakítószerszám tekerescse

csomópontot jelöltünk ki, akkor az új pont annak a szakasznak a felezőpontjában jön létre, amelyiknek a kijelölt csomópont a végpontja volt.

● Csomópont törlése: az ikonra kattintva vagy a [Del] billentyűt megnyomva törölhetjük a kijelölt csomópontot vagy csomópontokat. A pontok törlésekor a CorelDraw úgy változtatja meg a szomszédos

csomópontok kontrollpontjainak helyzetét, hogy a lehetőségekhez képest a görbe alakja minél kisebb mértékben változzon meg. Egy szakaszt a két végpontjának törlésével szüntethetjük meg, és mivel a CorelDraw nem ismer olyan objektumot, hogy pont, ezért ha egy görbének csak egyetlen pontja maradna a törlések következtében, akkor a program automatikusan törli az utolsó pontot is, és így a teljes rajzelemet.

● Két csomópont egyesítése: ha egy nyitott rajzelemnek szeretnénk zártá alakítani, vagy két részből szeretnénk egyet csinálni, akkor jelöljük ki a két egyesítendő csomópontot – mindkettőnek kezdő- vagy végpontnak kell lennie – és kattintsunk az ikonra. Ha a két csomópont fedte egymást, akkor az új csomópont is azon a helyen jön létre, míg ha két különálló pontot egyesítettünk, akkor a két csomópontot összekötő képzületbeli egyenes felezőpontjában jön létre az új pont. Ha két görbéből szeretnénk egyet csinálni az itt bemutatott módon, akkor először mindkettőt ki kell jelölnünk a nyíllal, majd az *Arrange/Combine* funkcióval egyesítenünk kell őket, és csak ezután használhatjuk az átalakítószerszámot.

● Szegmens megszakítása: a görbét bármely csomópont vagy más pontban megszakíthatjuk ezzel az ikonnal. Először jelöljük ki a csomópontot vagy csomópontokat, illetve valamely tetszőleges pontot, majd kattintsunk az ikonra.

● Szegmens típusának megváltoztatása: kétfajta szegmens van, egyenes és görbe. Egy szegmens típusát úgy változtathatjuk meg, hogy jelöljük a szegmens bármely pontját – a kezdőpontot kivéve –, majd a menüben a kívánt típust ábrázoló ikonra kattintunk. Annak megfelelően, hogy jelenleg milyen típusú a szegmensünk, úgyis csak a másik típust választhatjuk. Ha több csomópontot jelöltünk ki, majd valamelyik szegmenstípust ábrázoló ikonra kattintunk, akkor azon szakaszok típusa változik meg, amelyek végpontjai voltak kijelölve.

● Csomópontok típusának megváltoztatása: a CorelDraw-ban a csomópontoknak a három típusa létezik – csúcsos, sima és szimmetrikus. Görbe rajzolásakor a program határozza meg bizonyos paraméterek alapján, hogy melyik csomópont milyen típusú lesz. Utólag mi is megváltoztathatjuk az egyes típusokat, több-kevesebb korlátozással. Úgyanis nyitott görbe kezdő- és végpontja, illetve két egyenes szegmenst összekötő pont csak csúcsos, míg egyenes és görbe szakasz összekötőjét csak csúcsos vagy sima típusú lehet. A változtatás ugyanúgy történik, mint a szegmenseknél. Kijelölünk egy vagy több csomópontot, majd a menüben rákattintunk a kívánt csomóponttípus ikonjára. Ennek hatására – a már említett esetek kivételével – a kiválasztott csomópontok típusa megváltozik, és ezzel sok esetben a görbe alakja is, hiszen általában a kontrollpontok helyzete is megváltozik.

Milyen különbségek vannak az egyes típusok között, és miért változik meg a kontrollpontok helyzete alkalmazásként?

● Csúcsos csomópont – *Cusp*: a csomópont és a hozzá tartozó két kontrollpont egymástól független helyzetben lehet. A kontrollpontok távolsága a csomóponttól és helyzetük nem függ semmitől. Bármelyik kontrollpontot elmozdíthatjuk anélkül, hogy a másik kontrollpont megváltoztatná helyzetét.

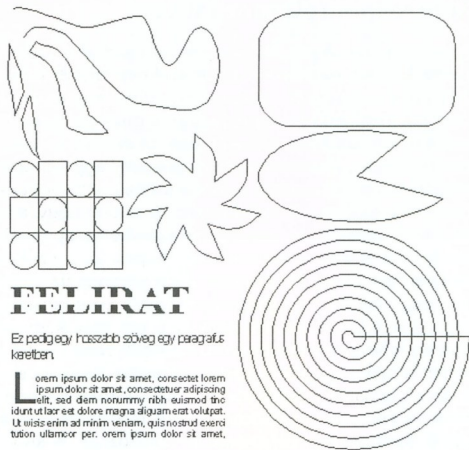
● Sima csomópont – *Smooth*: a csomópont és a hozzá tartozó két kontrollpont egy egyenesbe esik. Ezért ha mozgatjuk az egyik kontrollpontot, akkor a másik is elmozdul.

● Szimmetrikus csomópont – *Symmet*: a csomópont és a hozzá tartozó két kontrollpont egy egyenesbe esik, és a kontrollpontok azonos távolságra helyezkednek el a csomóponttól. Így ha mozgatjuk valamelyik kontrollpontot, akkor ezzel egy időben a másik kontrollpont is elmozdul, méghozzá úgy, hogy ugyanakkora távolságban legyen a csomóponttól, mint az, amelyiket mozgatjuk.

Így már érthető, hogy miért változik meg néha a kontrollpontok helyzete. Hiszen ha például egy csúcsos csomópontból simát vagy pláne szimmetrikust csinálunk, akkor legalább az egyik kontrollpontnak el kell mozdulnia ahhoz, hogy a kontrollpontok helyzete megfeleljen az adott csomóponttípusnak.

● Görbe optimalizálása: az ikonra kattintva a program megszünteti az összes olyan csomópontot a kijelölt szegmenseken, amelyek törlésével a görbe egyetlen pontja sem mozdul el nagyobb mértékben, mint amennyit az eszköz egyetlen tulajdonságánál, az *Auto-reduce*-nál megadtunk.

● Görbe részzszakaszokra bontása: ha egy görbe



#### Rajzelemek némi alakíthatósága után

eleve több részzszakaszból állt, vagy esetleg mi vágtuk több darabra a szegmensmegszakító ikon segítségével, akkor erre az ikonra kattintva a Draw az egyes részzszakaszokból különálló rajzelemeket hoz létre.

● Szegmensek nyújtása, forgatása, döntése: több csomópontot, és ezzel egy vagy több szakaszt kijelölve lehetőségünk van a kiválasztott szegmensek nyújtására, forgatására, döntésére. A nyújtás vagy a forgatás/döntés ikonra kattintva megjelenik a rajzelemeknél megismert nyolc kis fekete négyzet vagy a nyolc kis nyíl közepén a körrel. Ezek révén változtathatjuk meg a kijelölt szegmens alakját. A változás nem mindig csak a kijelölteket érinti, hanem sok esetben az azokhoz kapcsolódókat is.

● Csomópontok igazítása: először jelöljük ki azt a csomópontot, amelyiket el szeretnénk mozdítani, majd a [Shift] billentyűvel azt, amelyekhez igazítani akarjuk az elsőt. Ezután kattintsunk az ikonra, és a megjelenő kis párbeszédablakban válasszuk ki, hogy vízszintesen – *Align Horizontal* – és/vagy függőlegesen – *Align Vertical* – kívánjuk-e igazítani a pontot. Ha mindkét irányban kérjük az igazítást, akkor kérhetjük a kontrollpontok igazítását is – *Align Control Points*.

A rugalmas üzemmód – *Elastic Mode* – kapcsolóval azt állíthatjuk be, hogy több csomópont mozgásakor az egyes pontok egymáshoz képest állandó távolságban maradjanak-e, vagy az elmozdulás nagyságától és irányától függően a csomópontok távolsága növekedjen vagy csökkenjen.



## Téglalapok, négyzetek alakítása

Az átalakítószerszámmal a téglalapok, négyzetek négy sarkát tudjuk lekerekíteni. Vigyük az egérkurzort a kijelölt téglalap valamelyik sarkába, ott nyomjuk meg és tartjuk lenyomva az egér bal gombját. Mozgassuk az egeret a téglalap valamelyik oldala mentén, és nézzük, hogyan változik mind a négy sarok. A lekerekítési sugár nagyságát az állapotmezőben láthatjuk. Ha a téglalap – vagy immár lekerekített sarkú téglalap – elnyerte a kívánt formát, engedjük el az egér gombját.

## Ellipszisek, körök alakítása

Az átalakítószerszámmal az ellipszisekből, körökből készíthetünk ellipszis-, illetve körívet vagy ellipszis-, illetve körcíkket. Vigyük az egérkurzort az ellipszis kezdőpontjába, amely tulajdonképpen a végpontja is egyben, és egy kis négyzet jelöli az ellipszis tetején vagy alján, attól függően, hogy a rajzelemet fentről lefelé vagy lentől felfelé rajzoltuk-e. Ezen a ponton nyomjuk meg és tartjuk lenyomva az egér bal gombját, majd kezdjük el mozgatni az egeret az ellipszis körül. Ha a nyíl az ellipszis vonalán belül van, akkor ellipszisszeletet, ha azon kívül, akkor ellipszisévet kapunk. Hogy menet közben éppen milyen állapotú, az nem számít, csak az egér elengedésének pillanata. Az állapotmezőben láthatjuk a kezdő- és a végpont szögét, és az ív vagy a cikk ívének szögét. Ha az ellipszisszelet vagy -ív elnyerte a kívánt formát, engedjük el az egér gombját. Természetesen az első „lépcsőben” csak a végszöveget tudjuk változtatni, ezért a fentieket meg kell ismételnünk a kezdőszögre is, ha nem felel meg az alapbeállítás szerinti 90, illetve 270 fok. Az ellipsziscikk vagy -ív készítése közben használhatjuk a [Ctrl] billentyűt a pontosabb rajzolóhoz.

## Sokszögek, csillagok alakítása

A sokszögeket és a csillagokat ugyanúgy módosíthatjuk az átalakítószerszámmal, mint a görbéket (mint már említettük, a spirál azonnal görbe objektum lesz, míg a négyzetháló téglalapok csoportjának tekinthető). Az eltérés mindössze annyi, hogy bármely illesztés azonnal megjelenik az összes többi oldalon, módosítás nélkül csúcson.

Ha például létrehozunk egy csomópontot egy sokszög valamelyik oldalán (amelyen az oldalfezőző pont

már eleve rajta van), akkor a sokszög mindegyik oldalán létrejön ugyanott egy-egy pont. Vagy ha elmozdítjuk az egyik pontot, akkor vele együtt elmozdul az összes neki megfelelő pont.

## Szövegek alakítása

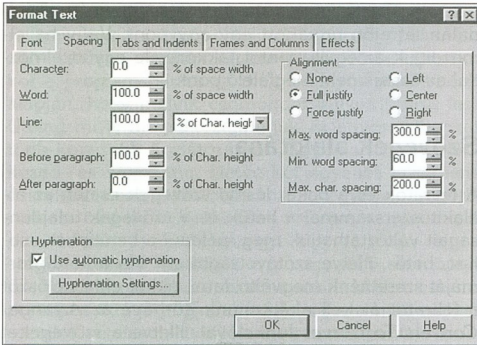
A feliratok és a bekezdésnyi szövegek esetén az átalakítószerszámmal a betűk és a szövegek tulajdonságait változtathatjuk meg, például a betűtípust, -stílust, betű-, illetve szótávolságot stb. Ha a betűk formáját szeretnénk megváltoztatni, akkor ehhez először a feliratot át kell alakítanunk görbévé az *Arrange/Convert To Curves* funkcióval, illetve a szövegeket előbb a *Text/Convert To Artistic Text* funkcióval felírttá. Az átalakítás után a szöveget már nem módosíthatjuk!

## Karakterek kijelölése

Amikor egy szöveget – legyen az bekezdés vagy felirat – kijelölünk az átalakítószerszámmal, akkor mindegyik karakter (a szököz nem számít ebben az esetben karakternek) bal alsó sarkában megjelenik egy kis négyzet. Ha rákattintunk az egyik ilyen négyzetre, akkor az fekete lesz, amivel jelzi, hogy az adott karakter ki van jelölve. Ha több karakter akarunk kiválasztani, akkor használjuk a [Shift] billentyűt és/vagy a kijelölő négyzöget a már ismert módon.

## Karakterek mozgatása (kézi alávágás)

Ha a kijelölt karaktert, karaktereket el szeretnénk mozgatni, akkor mutassunk az egérkurzossal a kijelölt vagy valamelyik kijelölt írásjel négyzetére, majd nyomjuk meg és tartjuk lenyomva az egér bal gombját. Ezután mozgassuk az egeret valamelyik irányba, majd ha a karakterek a megfelelő helyre kerültek, engedjük el a gombot. Az állapotmezőben látható az elmozdulás nagysága. A mozgatás alatt használhatjuk a [Ctrl] billentyűt, de ebben az esetben ennek hatása nem az, hogy vízszintesen vagy függőlegesen mozdulhatnak el a betűk, hanem az, hogy csak úgynevezett bázison vonalon mozoghatnak még akkor is, ha előtte már elmozdítottuk őket erről a képzeletbeli vonalról. A kijelölt karaktereket a kurzormozgató nyílak valamelyikének lenyomásával is elmozdíthatjuk.



**Szövegszerkesztőket megszegényítő szövegmórázási lehetőségek a Draw-ban**

## Karaktertulajdonságok változtatása

Ha bármelyik kijelölt karakter négyzetére kattintunk, akkor a *Format Text* beállítóablak jelenik meg, amelyben a betűk bármely jellemzőjét megváltoztathatjuk. Az itt beállított változtatások csak a kijelölt karakterekre lesznek hatással.

## Betű-, szó-, sor- és bekezdéstávolság változtatása

Amikor kijelöltük a szöveget az átalakítószerszámmal, akkor a betűk négyzetein, illetve a bekezdések keretein kívül megjelenik a befoglaló négyzet bal és jobb alsó sarkában egy-egy kis jel. Ezek segítségével a betű-, a szó-, a sor- és a bekezdéstávolságot növelhetjük vagy csökkenthetjük.

Ha valamelyik jel fölé visszük az egérkurzort, az átalakul kereszt alakúvá. Ekkor nyomjuk meg és tartjuk lenyomva az egér bal gombját, majd mozgassuk az egeret a bal oldali jel esetében függőlegesen, a jobb oldali jel esetében vízszintesen. A bal oldali jelet lefelé mozgatva növeljük, míg felfelé mozgatva csökkentjük a sortávolságot, a jobb oldali jelet balra mozgatva növeljük, míg jobbra mozgatva csökkentjük a betűtávolságot. Ha az egér mozgatása közben lenyomva tartjuk a [Ctrl] billentyűt, akkor a bal oldali jellel a bekezdések előtti távolságot, a jobb oldali jellel a szótávolságot változtatjuk.

Az állapotmezőben ugyan leolvasható az elmozdulás mértéke, de ezzel nem megyünk sokra, mert még

csak arányaiban sem segít tájékozódni. Ha a pontos eredményre vagyunk kíváncsiak, akkor ehhez a *Text/Format Text* funkciót kell meghívunk.

Egy fontos dologra felhívnam a figyelmet: a változtatások a teljes szövegre vonatkoznak, és nem csak a kijelöltre.

## Rajzelemek szétvágása

A CorelDraw 6 egyik újdonsága volt a kés. Ezt a 7-esben is megtaláljuk, és a rajzelemeket darabolhatjuk vele. Ehhez kattintunk a késre – ha nincs az eszközök között, akkor válasszuk ki az átalakítószerszámok közül. Ezután mozgassuk a kést arra a pontra, ahol ketté szeretnénk vágni egy vonalat, majd kattintsunk. Onnan tudjuk, hogy érdemes kattintanunk, hogy a vágásra alkalmas pontokon a kés függőleges lesz.

A vágás után minden objektum görbévé alakul. Ha egy rajzelemen két vágást ejtünk, akkor a program a két töréspontot összeköti egy egyenessel, és az eredeti egy rajzelemből kettőt hoz létre. Mármint akkor, ha a két tulajdonságait változtatlanul hagyjuk. A *Leave as one object* kapcsoló ugyanis azt határozza meg, hogy egyben hagyja-e az „áldozatot” vagy kettészelje (alapbeállításban ki van kapcsolva), míg az *Automatically close object* kapcsoló azt, hogy a két vágási pontot összekösse-e vagy sem (alapbeállításban igen).

## Rajzelemek részeinek kiradírozása

A radírral ugyanúgy kiradírozhatunk részeket a kijelölt rajzelemekből, mint a pixelgrafikus programokban. Mielőtt elkezdenénk radírozgatni, az eszköztulajdonságok között állítsuk be a radír (*Eraser*) szélességét (*Thickness*) és azt, hogy a törlés után azonnal optimalizálja-e az új görberészeket vagy sem (*Auto-reduce nodes of resulting objects*).

A törléshez válasszuk ki egy rajzelemet, majd válasszuk ki a radírt. Vigyük az egérkurzort a törlendő rész kezdőpontjára, majd nyomjuk meg és tartjuk lenyomva az egér bal gombját. Így mozgatva az egeret töröljük ki a nem kívánt részt. Miután elengedjük az egér gombját, a program több-kevesebb idő alatt kiszámolja, hogy a törlés után mi maradt az objektumból.

Ahogy a második lecke végén, most is csak azt tudom javasolni: egy kis szünet, majd sokat gyakorolni. A nyíl és az átalakítóeszköz rutinos kezelése legáltalában annyira fontos – vagy talán fontosabb –, mint a rajzelemek létrehozásának mikéntje. ■

Weisz Tamás



# Ötödik lecke...

## ...amelyben megnézzük a különböző tollakat, és kiszínezzük a rajzelemeket.

Eddig rajzolt elemeinknek van egy közös tulajdonsága. Mindegyik az alapbeállítás szerinti körvonallal és kifestéssel rendelkezik, ami a legtöbb esetben körvonal nélküli, fekete szövegeket és vékony, fekete körvonallú, kifestetlen egyéb objektumokat jelent. Ez az állapot hamarosan megváltozik, hiszen megnézzük, hogyan tudjuk megváltoztatni a körvonalakot rajzoló „tollat”, és hogy milyen kifestési lehetőségeink vannak.

A CorelDraw-ban minden rajzelemnek van valamilyen körvonala és kifestése. Ettől függetlenül előfordulhat, hogy egyes rajzelemeknél nem látjuk ezeket, ugyanis mindkettő kikapcsolható, pontosabban átlátszóvá tehető. Az is lehet, hogy az objektumunk nem zárt – és a CorelDraw csak zárt rajzelemeket tud kifesteni. Vagyis lehetnek olyan rajzelemeink, amelyeket nem is látunk. Pontosabban csak egyes képernyő-üzemmódokban nem látjuk őket.

A régebbi CorelDraw verziókban két szerkesztési képernyőmódot választhatunk: drótvázast vagy színeset. Sőt a CorelDraw 1-es és 2-es verzióiban csak drótvázast szerkesztés volt. Ezekben legfeljebb részletes megtekintéskor – *Full-Screen Preview* – láthattuk, hogyan fog kinézni a rajzunk kinyomtatva, vagy osztott képernyőn, amelynek egyik felén rajzolhattunk, a másikon pedig nézhettük a színes rajzot. A CorelDraw 3-ban jelent meg a színes, vagy ahogyan azóta hívjuk, normál szerkesztési lehetőség.

A CorelDraw 7-ben már öt beállításból választhatunk rajzoláskor:

- Egyszerű drótvázast – *Simple Wireframe*: csak a rajzelemek körvonala jeleníti meg, a kifestéseket és az effektusok során létrejövő új köztes elemeket nem. A bitmapeket is csak fekete-fehéren mutatja.

- Drótvázast – *Wireframe*: a hagyományos CorelDraw megjelenítési mód annyiban tér el az egyszerű változattól, hogy az effektusok által létrehozott köztes rajzelemek is láthatóvá válnak.

- Vázlat – *Draft*: egyszerűsített színes megjelenítési mód, amelyen már láthatók a körvonalak jellemzői, színei, az egyszerűbb kifestések, de a színátfolyásos és mintás kifestések még nem.

- Normál – *Normal*: a másik hagyományos megjelenítési mód, amelyen teljes pompájában látható minden – a körvonalak, a kifestések, az effektusok, sőt már a bitmapek is színesben és nagy felbontásban jelennek meg.

- Javított – *Enhanced*: a program lehetőségeihez képest legjobb, ám leglassabb megjelenítési mód, amit kétszeres túlmintavételezéssel és élsimitással ér el. Ahhoz, hogy bekapcsolhassuk, a *Tools/Options* pontban külön engedélyezni kell.

A rajzolás során a megjelenítési üzemmódok között a *View* menü megfelelő funkcióival, vagy a standard eszközsávon található kombinált lista segítségével választhatunk. Mivel most olyan lehetőségeket fogunk próbálgatni, amelyek drótvázast üzemmódban nem látszanak, ezért kapcsoljunk vázlat vagy normál megjelenítésre (mazochisták és időmilliomosok választhatják a javítottat is). A lecke egy későbbi szakaszában, amikor a különböző mintás kifestéseket tanulmányozzuk, a vázlat üzemmódot használók is kénytelenek lesznek magasabb fokozatra kapcsolni.

Mind a körvonal, mind a kifestés tulajdonságait több módon is megváltoztathatjuk:

- A színpalettára kattintva a kiválasztott rajzelem körvonala és kifestésének színét változtathatjuk meg (amennyiben a paletta látható). Az egér jobb gombjának megnyomására a körvonal, a bal gomb megnyomására a kifestés színe változik. A lista bal szélén, illetve tetején (attól függ, hogy a színpaletta vízszintes vagy függőleges helyzetben van-e) látható „X” a kikapcsolás, az „átlátszóság” kifestés.

- A színpalettáról húzd és ejtsd módszerrel bármely, a szerkesztőterületen látható rajzelemet vagy annak körvonalaát átszínezhetjük, ha a belsejére, illetve a körvonala (interaktív kifestéskor az átmenet vonalára) ejtjük a színt.

- Az ikonokra kattintva megjelenő menüből.

- A tekerescablakok segítségével.

- A property baron, az interaktív kifestőeszköz kiválasztása után.

A lecke során nem vesszük végig mindegyik lehetséges módot, hiszen a különböző módok ugyanazokra a beállításoakra juttatnak el minket, vagy ha nem – például a tekerescablakok vagy a property bar esetében –, akkor is ugyanazokkal a paraméterekkel fogunk találkozni.

Mint a bevezetőben említettem, a CorelDraw-ban

minden rajzelemnek van valamilyen körvonala. A rajzolás során meg tudjuk változtatni a körvonal vastagságát, alakját, színét és még néhány tulajdonságát. Ha csak egy rajzelemet jelöltünk ki, akkor az állapotmezőben – általában a jobb szélén – láthatjuk a vonalvastagságot és a vonal színét (már amennyiben valamelyik színmintamező ki van választva).

A tollat ábrázoló ikonra kattintva egy menü jelenik meg. A menü első ikonját választva a körvonal alakjához tartozó beállítóablakot nyithatjuk meg. Ezt az [F12] billentyű megnyomásával is megnyithatjuk. A második ikont választva a körvonal színét tudjuk változtatni. Ezt az ablakot [Shift F12]-vel is kinyithatjuk. A harmadik ikont választva a körvonal tekercsablakát kérhetjük a képernyőre. A következő ikon „eltávolítja” a körvonalat (átlátszó körvonal), míg a többi ikonnal a vonal vastagságát változtathatjuk meg, balról jobbra haladva 1/4, 1/2, 2, 8, 16 és 24 pont szélességűre – 1 pont = 0,353 mm.

Ha úgy választunk ki egy vonaljellemezőt, hogy egyetlen rajzelem sincs kijelölve, akkor az új objektumok körvonalainak tulajdonságait adhatjuk meg. Kiválaszthatjuk, hogy az ezután rajzolandó feliratok, bekezdések és más rajzelemek alapbeállításban milyen körvonallal jelenjenek meg.

Válasszuk ki először az első ikont, amellyel a körvonal jellemzőit tartalmazó beállítóablakot nyitjuk meg. Az ablakban fentről lefelé és balról jobbra haladva nézzük végig a jellemzőket:

- **Szín – Color:** a dobozra kattintva a körvonal színét kiválaszthatjuk ki. Ha nem a listából akarunk választani, akkor kattintsunk az *Others* gombra. Ekkor ugyanaz a beállítóablak jelenik meg, mint amit a toll eszköz menüjének második ikonját választva kapnánk.

A rajzelemek körvonalának színét – akár csak a később sorra kerülő kifestését – többféle módon adhatjuk meg. E lehetőségek két nagy csoportra oszthatók: palettáról vagy kikeveréssel. A palettáról történő választás során egy előre definiált vagy egy általunk módosított, létrehozott színpalettáról – például valamelyik Pantone – kell kiválasztanunk egy színt. Ezzel szemben a kikeverés során különböző színmodelleket – CMYK, RGB, HSB stb. – használhatunk a kívánt szín előállítására.

- **Vastagság – Width:** a vonal vastagságát különböző mértékegységekben adhatjuk itt meg. A toll eszköz kiválasztásakor megjelenő menüből csak öt érték közül választhatunk. Ha ezek nem felelnek meg, akkor lehetőségünk van itt pontosan megadni a vonal vastagságát 0,001 mm-től 914,4 mm-ig (36 colig).

- **Stílus – Style:** a dobozra kattintva a kiválasztható vonaltípusok jelennek meg. Ha ezek között nem találunk megfelelőt, akkor válasszuk a lista alján található *Edit Style* sort, majd a megjelenő ablakban rajzoljuk meg a kívánt stílust. A régebbi verziókban új stílust a CORELDRW.DOT file javításával hozhatunk létre.

- **Töréspontok típusa – Corners:** háromféle lehet – csúcsos, amikor a két találkozó vonal külső éle csúcsban találkoznak; lekerekített, ahol a vonalak középvonalainak metszéspontja köré rajzolt kör a sarok; valamint levágott, ilyenkor a találkozó egyenesek középvonalainak metszéspontjában a program levágja a folytatást.

- **Vonalak végződése – Line Caps:** a vonalak vége – a különböző nyilaktól eltekintve – háromféle lehet. Levágott: a vonal nem folytatódik a végpontokon túl. Lekerekített: a vonal végpontjába egy félkört rajzol. Négyszögösített: a vonal végpontjába egy négyzetet rajzol.

- **Vonaljellemzők:** megadhatjuk, hogy a vonal vastagsága a rajzelem méretének változtatásával együtt változzon, vagy az objektum méretének változásától függetlenül mindig ugyanakkora maradjon. Ezt a *Scale with image* kapcsoló be- és kikapcsolásával adhatjuk meg. A *Behind fill* kapcsolóval azt állíthatjuk be, hogy a körvonal a kifestés előtt vagy mögött helyezkedjen-e el.

- **Nyilak – Arrows:** a nyilak keretben található dobozokra kattintva a lehetséges nyilak, nyílvégek és más formák közül választhatunk. A bal oldali doboz a vonal kezdetét, a jobb oldali a végpontját mutatja. A dobozok alatt látható gombokra (*Options*) kattintva eltüntethetjük a nyilakat (*None*), megcserélhetjük a két kezdő- és a végpont végződését (*Swap*), új végződéstípust hozhatunk létre (*New*), kijavíthatunk egy meglévőt (*Edit*), vagy akár törölhetjük a kiválasztott típust a listából (*Delete*).

- **A toll alakja – Calligraphy:** lehetőségünk van bár milyen végződésű tollat használni. Ezzel különböző kalligrafikus rajzhatásokat érhetünk el. Az alapforma négyzet vagy kör, a töréspontok típusától függően. Így tudjuk megváltoztatni a toll formáját, hogy az alapformát zsugorítjuk (*Stretch*) és/vagy elforgatjuk (*Angle*). A toll hegyének alakját a *Nib Shape* keretben látjuk. Az alapformát – 100%, 0 fok – bármikor visszanyerhetjük, ha a *Default* gombra kattintunk.

Miután megismerkedtünk a körvonalak rejtelmeivel, következzen a rajzelemek kifestése.

A bevezetőben említettem, hogy minden zárt rajzelemet kifesthetünk. Itt a hangsúly a zártságon van, ugyanis nyitott görbét a CorelDraw nem tud kifesteni – ha mégis szeretnénk, akkor előbb az alakítószerszámmal be kell zárni a görbét.

A kifestés kiválasztásához kattintsunk a legelső eszközt

közre. Ekkor a körvonalhoz hasonló újabb menü jelenik meg. Nézzük meg most is először azt, hogy milyen lehetőségeink vannak. Az első ikont választva vagy a [Shift F11] megnyomása után a körvonalak színénél megismert beállítóablak nyílik ki, de ebben a rajzelemek kifestésének a színét adhatjuk meg (a két ablak közötti eltérés kimerül a neveikben). A körvonalnál elmondottakkal megegyezően itt is – amennyiben nem választottunk rajzelemet – az új, majd rajzolandó objektumok kifestését adhatjuk meg.

## Színátfolyásos kifestés

Szinte önálló effektusként használhatjuk a *Fountain Fillt*, a színátfolyásos kifestést. Ez annyira igaz, hogy nagyon sok látványos rajz szinte másból sem áll, mint jól megválasztott színátfolyású rajzelemekből.

A második ikonra kattintva vagy az [F11] billentyűt megnyomva egy beállítóablak jelenik meg. Ebben az ablakban állíthatjuk be a színátfolyásos kifestés minden paraméterét:

- Az átmenet típusa – *Type*: választhatunk lineáris (*Linear*), sugárirányú (*Radial*), kúpos (*Conical*) és négyyszög (*Square*) átmenet között.

- A középpont eltolása – *Center Offset*: sugárirányú, illetve négyzetes átmenetnél a körök, a négyzetek középpontját, míg kúpos átmenetnél a forgáspontot tolhatjuk el vízszintesen (*Horizontal*) és/vagy függőlegesen (*Vertical*). A pozitív értékek jobbra, illetve felfelé történő elmozdulást jelentenek.

- Az átmenet iránya – *Angle*: lineáris, kúpos és négyzetes átmenetnél meg kell adni az átmenet irányát. Ha elforgatjuk a rajzelemet, akkor a CorelDraw ezt a szöveget módosítja automatikusan, így a kifestés mindig elfordul az objektummal együtt.

- Csíkok száma – *Steps*: a *Tools/Options* menüben a *Display* lapon beállíthatjuk, hogy az átmenetek hány csíkból álljanak. Ezt az értéket csak akkor tudjuk megváltoztatni, ha előtte kinyitjuk a zárat.

- Szélek eltolása – *Edge Pad*: amikor a CorelDraw kiszámolja az átfolyásos kifestést, akkor a rajzelem befoglaló négyzetét festi ki, majd ezt a négyyszöget „maszkolja” le az objektum alakjával. A rajzelem formájától függetlenül a szélső színek nem lesznek láthatók. Ezt kiküszöbölendő eltolhatjuk a kifestés széleit.

- Színhatárok – *Colors*: a szokásos módon válasszuk ki, hogy melyik színtől (*From*) melyik színig (*To*) tartson az átmenet. A színátmenetek típusa lehet közvetlen (az egyenes nyíl), ekkor a két színhatár közötti legkevesebb színből fog állni az átmenet, vagy lehet „szí-

várvány” (valamelyik körbemutató nyíl), amikor a két színhatár között egy íven történik az átmenet. A *Custom* típust kiválasztva a programmal nem két, hanem maximum 101 szín közötti közvetlen átfolyást készíthetünk (99 plusz a két szélső). Ezen a típuson köztes pontot két módon hozhatunk létre. Vagy a két végpont valamelyikét jelző négyzetre vagy az átmenetet bemutató téglalap fölötti csikra kétszer kattintunk. A köztes pontok színét a palettáról választhatjuk ki. A pontok helyzetének megváltoztatására szintén két lehetőségünk van. Az egyik, hogy a pontot jelző kis háromszöget mozgatjuk az egérrel, a másik, hogy a pozíció (*Position*) értékét százalékosan megadjuk. Köztes pont megszüntetni is két módon tudunk. Vagy kétszer rákattintunk egy létező pontra, vagy kiválasztjuk a pontot és megnyomjuk a [Del] billentyűt.

- PostScript opciók – *PostScript Options*: a PostScript nyomtatóval rendelkezők átmenetes kifestésnél is használhatnak PostScript Halftone árnyalatokat.

- Előre gyártott átmenetek – *Presets*: a jobban sikerült átmeneteket el is menthetjük. Ehhez gépeljünk be egy nevet, majd kattintsunk a plusz gombra. Az elmentett átmeneteket és a gyári példákat a kombinált listából választhatjuk ki. Ebből a listából kiválasztva egy nevet az átmenet összes paramétere azonnal megváltozik. Ha nem vagyunk megelégedve valamelyik régebbi átmenettel, akkor azt kiválasztva és a mínusz gombra kattintva törölhetjük a listából.

## Kifestés mintával

Ha a kis sakktablához hasonló ikonra kattintunk, akkor a mintás kifestéshez tartozó menü jelenik meg. Ebben először válasszuk ki a minta típusát: kétszínű (*2-color*), színes (*Full Color*), pixeles (*Bitmap*). Ezután a mintát bemutató dobozra kattintva nyissuk ki a katalóguslistát, és keressük ki a kívánt motívumot.

Kétszínű minta esetén ezt követi a kívánt két szín kiválasztása – ez a lépés színes és pixeles minta esetén nem értelmezhető. Ezt követően határozzuk meg a minta nagyságát vagy a három előre definiált méret közül történő választással, vagy számszerű értékek beegyelésével.

Az esetleges következő lépéshez jó tudni, hogy a program úgy fest ezekkel a mintákkal, hogy a kiválasztott rajzelem befoglaló négyzetének bal felső sarkába kirakja az első darabot, majd mellé, illetve alá a következőt – mindaddig, amíg teljesen le nem takarta a befoglaló négyzetet. Ha elkészült ezzel, akkor erre teszi rá a rajzelem körvonalát, majd levágja a felesleges részeket. Ezt azért volt fontos elmondani,

mert így lesz érthető az első minta elcsúsztatása (*First Tile Offset*) és az eltolás (*Row or column offset*) keret jelentése, amelyekben százalékosan adhatjuk meg az eltolásokat.

## Kifestés textúrával

A CorelDraw 4 egyik újdonsága volt a textúrás kifestés. Ez a különböző matematikai képletek segítségével előállított mintákkal történő festés. A kifestés menüjéből a negyedik ikont választva egy beállítóablak jelenik meg, amelyben a kifestés paramétereit adhatjuk meg.

Először válasszuk ki a textúrákönyvtárat (*Texture Library*), majd a listából (*Texture List*) egy textúrát. A CorelDraw 7-eshez öt könyvtárat és ezekben több száz különböző textúrát kapunk. Miután kiválasztottuk a textúrát, néhány másodperces várakozás után a példakeretben látjuk, hogyan néz ki. Ezután megváltoztathatjuk a minta paramétereit és színeit. Hogy melyek ezek a paraméterek, az mindig az adott textúra típusától függ. A program a mintákat egy képletből, különböző paraméterek alapján számolja ki. Mindegyik textúrához több ezer (32 768) „paramétercsomag” (*Texture #*) tartozik. Itt adhatjuk meg, hogy éppen melyik csomagot használja fel a minta előállításához. Az értékek mindig 0 és 32 767 közé kell esnie.

Miután minden paramétert és szint beállítottunk, kattintsunk a *Preview* gombra. A program némi gondolkodás után megmutatja, hogy ezekkel az értékekkel és színekkel hogyan néz ki mintánk. Ha a paraméterek megváltoztatása nélkül ismét a *Preview*-ra kattintunk, akkor a CorelDraw „véletlenszerűen” kiválaszt az adott textúrához egy másik képletet és/vagy megváltoztatja a minta jellemzőit.

Több millió variáció létezik, ezért a program lehetőséget kínál arra, hogy az általunk jobbnak ítélt mintákat paramétereikkel együtt – akár a színátfolyósos kifestésnél – elmentjük.

## Kifestés PostScript textúrával

A menüből a *PS* feliratú ikonra kattintva PostScript textúrák közül válogathatunk a kifestéshez. A képernyőn és a nem PostScript nyomtatókon ez úgy fog megjelenni, hogy a CorelDraw „PS” szöveggel festi ki a rajzelemet. Az ikonra kattintva egy beállítóablak jelenik meg. Itt állíthatjuk be a mintát név szerint, majd adhatjuk meg a mintához tartozó paramétereit.

A CorelDraw 7 lehetőséget kínál a *Preview fill* bekapcsolásával, hogy a képernyőn is megtekinthes-

sük a mintákat – de ez legalább olyan időigényes vagy még időigényesebb, mint a textúrák megjelenítése. Ráadásul csak PostScript nyomtató birtokában használhatjuk ki ezt a lehetőséget. Nekik azt javasolom, hogy ráérő idejükben esetleg készítsenek el egy mintakönyvet, amelyben minden minta több beállítással is szerepel.

## Interaktív kifestés

A CorelXarából került a Draw 7-be az interaktív kifestőeszköz. Ezzel a szerszámmal közvetlenül a szerkesztőterületen változtathatjuk meg a kijelölt rajzelem kifestésének jellemzőit. Az eszköz kiválasztása után húzzunk a rajzelemen egy vonalat úgy, hogy közben nem engedjük fel az egér gombját – máris készen van egy lineáris színátfolyósos kifestés.

A property baron szinte minden jellemzőt megváltoztathatunk, az átmenet típusától a szélek eltolásáig. Néhány dolog azonban hiányzik: a középpont helyzetét közvetlenül a rajzelemen kell megadnunk, a köztes színeknet pedig húzd és ejtsd módszerrel helyezhetjük el az átmenet vonalán. A többi hiányzó elemet csak a már megismert beállítóablakban adhatjuk meg, amit az *Edit* gombra kattintva is kinyithatunk.

## A kifestés tekercsablakai

A kifestés tekercsablakait a kifestés menüjéből az utolsó két ikont választva nyithatjuk meg. A sorban előrébb lévőknél a különböző színmodellekkel kikevert színekkel festhetjük ki a rajzelemeket (*Fill*), illetve körvonalait (*Outline*). A pipettával a szerkesztőterületen található bármely rajzelem egyszínű kifestésének paramétereit „szívhatjuk fel”.

A másik tekercsablak a különleges kifestéseket tartalmazza. Ebben a lecke során megismert paramétereket állíthatjuk be, sőt az *Edit* gombra kattintva még a bemutatott beállítóablakokat is megnyithatjuk.

Az egyedüli eltérés a megismertektől, hogy az elemek méretét és eltolását a rajzon állíthatjuk be, miután a *Tile* gombra kattintottunk. Ekkor a kiválasztott rajzelemen megjelenik két négyszög és egy ezeket összekapcsoló négyzet. A bal négyszög elmozgatásával az első elem eltolását, a jobb mozgatásával az eltolást, míg a kis négyzet mozgatásával az elemek méretét adhatjuk meg.

Az ebben az ablakban található pipetta mind az egyszínű, mind a különböző mintákkal történt kifestések jellemzőit a tekercsablakba tudja másolni. ■

Weisz Tamás

# Hatodik lecke...

## ...amelyben különféle segédeszközöket ismerünk meg, és átrendezzük a rajzelemeket.

Eddig úgy rajzoltunk, hogy a rajzelemek méretét, helyét elsősorban szemre határoztuk meg (az állapotmezőben látható értékek segítségével), vagy utólag a változtatások tekeréscében adtuk meg a pontos értékeket. De ez vagy nagyon pontatlanná teszi, vagy nagyon lelassítja a munkát. Itt az ideje, hogy megismerkedjünk néhány hasznos segédeszközzel.

### Segédrács

A segédrács a szerkesztőterületen – láthatóan vagy láthatatlanul – elhelyezett rács, amelynek minden pontja magához vonzza rajzolóskor a rajzelemeket vagy azok egyes pontjait. A rács vízszintes és függőleges sűrűségét a *Layout/Grid and Ruler Setup* menüben határozhatjuk meg, az egységnyi távolságon belüli pontok számat vagy a rácspontok közötti távolságot megadva. A távolság mértékegysége mindkét esetben megegyezik a vonalzókével.

Ebben az ablakban adhatjuk meg, hogy a segédrács látható legyen-e vagy sem (*Show grid*), illetve itt is bekapcsolhatjuk a rácsot (*Snap to grid*). A segédrácsot a *Layout/Snap To Grid* menüponttal és a [Ctrl Y] billentyűkombinációval is bekapcsolhatjuk.

Állítsuk be a rácsot úgy, hogy milliméterenként legyen egy pont, majd válasszuk ki például a négyszög-rajzoló eszközt, és kezdjünk el vele rajzolni. Az állapotmezőben láthatjuk, hogy csak egész számok szerepelnek mind a kezdő-, mind a végpontok koordinátáinál.

### Segédvonalak

A segédrácsra kívül a segédvonalak használata teheti még pontosabbá az objektumok rajzolását és elhelyezését. A segédvonalakat használhatjuk a segédráccsal együtt és anélkül is. A CorelDraw 7-ben vízszintes, függőleges és ferde segédvonalakat használhatunk.

Segédvonalakat a *Layout/Guidelines Setup* menüben hozhatunk létre. Itt megadhatjuk a segédvonal vízszin-

tes vagy függőleges pozícióját, illetve ferde segédvonalaknál azt a két pontot, amelyen a vonal átmegy, vagy egy pontot és a segédvonal vízszintessel bezárt szögét. Új segédvonalat az *Addra* kattintva hozhatunk létre. A feleslegessé vált régi segédvonalakat a *Move-ra* kattintva tudjuk új helyre vinni és a *Delete-re* kattintva törölni. Az alul található *Clear All* gombot megnyomva az összes – vízszintes, függőleges és ferde – segédvonalat megszüntethetjük. A *Snap To Guidelines* kapcsolóval vagy a *Layout* menü ugyanilyen nevű funkciójával kapcsolhatjuk be vagy ki a segédvonalakhoz történő igazítást.

Úgy is létrehozhatunk segédvonalat, hogy a vízszintes vagy a függőleges vonalzóra mutatót megnyomjuk az éger bal gombját, majd addig mozgatjuk lefelé vagy balra az egeret, amíg a vonal a helyére nem kerül. A segédvonalat hasonló módon vissza is tehetjük a vonalzóra. A segédvonalakat a rajzelemekhez hasonlóan bármikor elmozdíthatjuk, illetve a végüket „megfogva” elforgathatjuk. Így a vízszintes vagy a függőleges segédvonalakból bármikor létrehozhatunk ferdét – de visszafelé ez a művelet még akkor sem működik, ha az elforgatási szög pont 0 vagy 90 fok.

Ha a képernyőn van már segédvonal, akkor a *Layout/Guidelines Setup* menüt úgy is elérhetjük, hogy valamelyik segédvonalra kétszer rákattintunk.

### Illesztés rajzelemekhez

Azt már tudjuk, hogy a segédrács és -vonal esetében hogyan történik az illesztés. Ezekon kívül meglévő rajzelemeket is használhatunk illesztési referenciaként. A rajzelemekhez történő illesztéskor nem az egész objektumhoz, hanem csak néhány kiemelt ponthoz történik az igazítás. Nézzük végig, hogy a különböző rajzelemeknek mely pontjai viselkednek „rajzolási mágnesként”:

- vonalak és görbék: a csomópontok;
- négyyszög: a sarokpontok, az oldalfelező pontok és a középpont;
- lekerekített négyyszög: a lekerekítés kezdőpontjai és a középpont;
- ellipszis: a kis- és a nagytengely végpontjai és a középpont;
- ellipsziscikk: a kis- és a nagytengely végpontjai, az ív végpontjai és a középpont;

- ellipszisív: az ív végpontjai;
- szöveg: a befoglaló négyszög sarokpontjai, oldalfelező pontjai és a középpont;
- bitmap: a sarokpontok.

## Rajzelemek igazítása és elrendezése

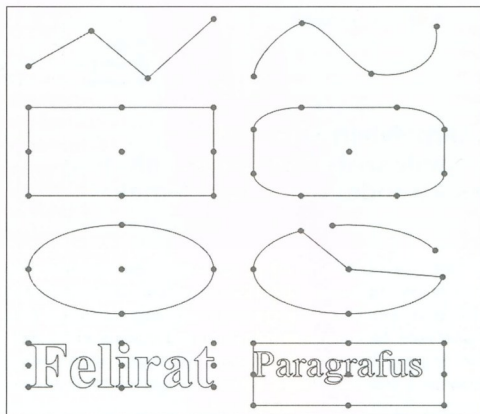
A rajzelemeket igazíthatjuk egymáshoz vagy a laphoz. Ha nem a laphoz igazítunk, akkor először mindig az elmozdítandó objektumot, objektumokat kell kijelölni, majd legutoljára azt, amelyikhez igazítani szeretnénk. Ha a nyomtatandó laphoz igazítunk, akkor a kijelölések sorrendje nem érdekes.

Ha megvannak az igazítandó objektumok, válasszuk ki az *Arrange/Align and Distribute* funkciót, vagy nyomjuk meg a [Ctrl A] billentyűkombinációt, majd válasszuk ki, hogy igazítani (*Align*) vagy elrendezni (*Distribute*) szeretnénk a rajzelemeket.

Ha igazítani szeretnénk, akkor döntsük el, hogy a nyomtatandó lap széléhez (*Edge of page*), középhez (*Center of page*) vagy az utoljára kijelölt rajzelemhez (mindkét kapcsoló kikapcsolt állásban) szeretnénk passzítani. Negyedik lehetőség, hogy a segédrácsra igazítunk, ekkor a legközelebbi rácspontra helyezhetjük a kijelölt objektumokat. Miután beállítottuk, hogy mihez és miként szeretnénk igazítani, a *Preview*-ra kattintva megtekinthetjük a művelet hatását anélkül, hogy ténylegesen elmozdítanánk a rajzelemeket.

Ha nem igazítani, hanem elrendezni szeretnénk a kijelölt rajzelemeket, akkor először szintén azt kell megadnunk, hogy a teljes lapon (*Excent of page*) vagy csak a kijelölt elemek keretén belül (*Excent of selection*) akarunk-e dolgozni. Rendezéskor a program a beállított paraméterektől függően úgy rendezi el az objektumokat, hogy azok egyenletesen legyenek elhelyezve a megadott kereten belül. A vízszintes és/vagy függőleges *Spacing* kapcsoló azt eredményezi, hogy ne a rajzelemek valamely jellemző vonala legyen egyenes távolságban, hanem a rajzelemek szélei között legyen mindig azonos távolság.

Ezt a funkciót úgy tudjuk a leggyorsabban tesztelni, hogy egy üres lapra rajzolunk például egy kört, kiválasztjuk a nyilat ([szököz]), majd megnyomjuk néhányszor a [szürke +]-t, hogy csináljunk róla néhány másolatot. Ezután kétszer kattintsunk a nyírlra, hogy kijelöljük az összeset, nyomjuk meg a [Ctrl A]-t, aztán válasszuk ki a *Distribute* „fület”, és kapcsoljuk be az *Excent of page* kapcsolót. Végül állítsunk be különböző kombinációkat és minden alkalommal nyomjuk meg a *Preview* gombot. Ha az ablak időnként zavarná a látványt, akkor egyszerűen vigyük arrébb.



A rajzelemek érzékeny pontjai

## Rajzelemek sorrendje

Most már minden rajzelemet a helyére tudunk tenni, viszont egy másik komoly problémába ütközünk. Az egyes rajzelemek takarják egymást. Ez még nem is lenne akkora baj, de sajnos nem mindig azok vannak felül, amelyeknek kéne, és ez már komoly problémát jelent. Pontosabban jelentene, ha nem tudnánk megváltoztatni a sorrendjüket, amely alapbeállításban a létrehozásuk, a rajzolásuk sorrendje. Vagyis a legelőször rajzolt objektum lesz a legelső, míg a legutoljára rajzolt a legfelső. Ezt a sorrendet a következő parancsokkal (*Arrange/Order*), illetve billentyűkombinációkkal tudjuk megváltoztatni: legfelülre (*To Front*, [Shift PgUp]), legalulra (*To Back*, [Shift PgDn]), egy szinttel feljebb (*Forward One*, [Ctrl PgUp]), egy szinttel lejjebb (*Back One*, [Ctrl PgDn]), rajzelem fölé (*In Front Of*), rajzelem alá (*Behind*), a sorrend megfordítása (*Reverse Order*). A rajzelem fölé és alá funkciók kiválasztása után rá kell mutatnunk arra a rajzelemre, amely fölé, illetve alá szeretnénk a kijelöltet, kijelölteket elhelyezni. A sorrend megfordítása természetesen csak akkor érhető el, ha több rajzelemet jelölünk ki.

## Rétegek

Azért nem ilyen egyszerű az életünk. A rajzelemek kirajzolásának sorrendje ugyanis csak részben függ a rajzólástól, illetve a módosított sorrendtől. Ugyanis vannak rétegeink is, és először mindig a legelső réteg ele-



mei jelennek meg, majd a fölötte levő, és így tovább a legfelső rétegig. Az előbb bemutatott módon pedig csak egy-egy rétegen belül változtathatjuk meg a sorrendet. A rétegeket úgy tekinthetjük, mint átlátszó fóliákat, amelyekre rajzolunk. E rétegeket később átrendezhetjük, kitörölhetjük, ideiglenesen kivethetjük (láthatatlanná tesszük), vagy megadhatjuk, hogy csak a képernyőn és/vagy csak nyomtatáskor jelenjenek meg a rajta levő rajzelemek. A rétegekhez tartozó funkciókat csak az erre specializálódott tekercsablakban érhetjük el, amelyet a *Layout/Layer Manager* funkció kiválasztásával vagy a [Ctrl F3] billentyűkombinációval jeleníthetünk meg a képernyőn. Alaphelyzetben négy rétegünk van: a segédrácsé, a segédvonalaké, egy *Desktop* segédréteg és egy *Layer1* nevű, amelyre eddig is rajzolunk. Az első kettőről itt már csak annyit érdemes megjegyezni, hogy a rétegek tekercsében azt is beállíthatjuk, milyen színnel történjék a kirajzolásuk, illetve ha akarjuk, ki is nyomtathatjuk őket. Ezenkívül jó tudni, hogy attól, hogy egy vonal a segédvonalak rétegén helyezkedik el, még nem lesz segédvonal!

A harmadik segédrétegek, a munkaasztalnak többoldalas rajzok készítésekor vehetjük hasznát. Ha egy rajzelemet teljes terjedelmében elmozgatunk a nyomtató területéről, és lapot váltunk, akkor a rajzelem átkerül erre a rétegre. Ennek az az előnye, hogy az ezen a rétegen levő rajzelemek mindegyik oldal mellett láthatók lesznek. Ha a rajzelemet ezután bármelyik oldalon a nyomtató területre mozgatjuk, akkor az átkerül a *Desktop* réteg alatti első rétegre. Legegyszerűbben így tudjuk mozgatni a rajzelemeket az oldalak között.

A rétegek használatának megismerése előtt érdemes tisztázni egy kérdést: mikor érdemes rétegeket használnunk, mikor fogjuk hasznukat venni? Az biztos, hogy kisebb, kevés rajzelemet tartalmazó rajzokon felesleges a rétegekkel bajlódni, nem éri meg a befektetett munkát. Ezzel szemben sok segítséget adhatnak például olyan esetekben, amikor különböző rajzok azonos alapokon nyugszanak (mondjuk ugyanaz a kép, többnyelvű magyarázó szöveggel) vagy akkor, ha a rajz egyes részei élesen elhatárolható nagyobb csoportokra oszthatók. Például egy ember anatómiáját ábrázoló képen külön rétegre kerülhet a csontváz, az izomzat, a keringési rendszer, az idegrendszer, a légutak és az ezekhez tartozó feliratok.

## Rétegek tulajdonságai

Nézzük, milyen tulajdonságai vannak a rétegeknek, és hogyan tudjuk megváltoztatni ezeket.

Minden rétegnek van saját neve (*Layer name*). Ezt

a tekercsablak menüjében (fekete háromszög a bezárógomb alatt) található *Rename* funkcióval változtathatjuk meg, vagy még egyszerűbben a kijelölt (de nem biztos, hogy aktuális) réteg nevére még egyszer rákattintva. Egy réteg attól lesz „aktuális”, hogy a neve előtti oszlopba kattintunk, vagy kijelöljük a menü nevét, és a menüben kiválasztjuk a *Switch To Layer* funkciót. Az aktuális réteg nevét a tekercs címsora alatti részen olvashatjuk le (*Current layer*), illetve onnan is kiderül, melyik az aktuális réteg, hogy a neve előtt lesz a fekete nyíl. Az, hogy melyik a kijelölt réteg, azért olyan fontos, mert minden esetben erre és csak erre hozhatunk létre új rajzelemet, illetve ha csoportot hozunk létre (lásd később) meglévő rajzelemből, akkor annak elemei is átkerülnek az éppen kijelölt fóliára.

Ha sok rétegünk van (néha már két-három is sok lehet), akkor bizony olykor komoly problémát jelent megállapítani, hogy melyik rajzelem melyik rétegen található. Ilyenkor jön jól, hogy minden rétegnek meghatározhatunk egy-egy szint, amellyel drótvázás szerkesztéskor, vagy ha a réteg tulajdonságainál (*Settings*) bekapcsoltuk az *Override full color view-t*, akkor minden esetben a rétegen található rajzelemek körvonalát a kiválasztott színnel fogja megjeleníteni a Draw.

A rétegek többi jellemzőjét két módon állíthatjuk be: vagy a már említett *Settings* funkció hatására megjelenő beállítóablakban, vagy a tekercsablakban a megfelelő jelre kattintva. E jellemzők:

- Látható (*Visible*, szem): azt határozza meg, hogy a fólián lévő objektumok megjelenjenek-e a képernyőn vagy sem.

- Nyomtatható (*Printable*, nyomtató): attól, hogy a réteg rajzelemei látszanak szerkesztéskor, még nem szükségszerű, hogy ki is nyomtassuk őket. Például a segédrács és a segédvonalak rétegeit sem nyomtatjuk ki többnyire (az előzetes megtekintéskor csak azok a rétegek jelennek meg, amelyek nyomtatásra is ki vannak jelölve).

- Szerkeszthető (*Editable*, ceruza): ha azt szeretnénk, hogy egyes rétegeken levő rajzelemek véletlenül ne rajzoljunk át, ne mozdítsunk el, akkor kapcsoljuk ki a szerkeszthetőséget. Másik lehetőség, hogy a tekercs menüjében kapcsoljuk ki az *Edit Across Layers* sort, ugyanis ilyenkor csak az aktuális réteget szerkeszthetjük (mindkét esetben igazításokkor „élő” elemekként fognak viselkedni a nem szerkeszthető rétegek elemei is).

- Mesterréteg (*Master layer*, több lap egymáson): ezzel a kapcsolóval beállíthatjuk, hogy a rétegen levő rajzelemek minden oldalon megjelenjenek-e vagy

sem – például ilyen rétegre megrajzoljuk az illesztő jeleket, és ezeket a program automatikusan kirajzolja minden oldalon.

A beállítóablak alján található kapcsolóval (*Apply layer changes to current page only*) adhatjuk meg, hogy a változtatások az összes oldalra (kikapcsolva) vagy csak az aktuálisra (bekapcsolva) legyenek hatással.

Új menüt a tekercs menüjében található *New* funkcióval hozhatunk létre, míg a feleslegessé váltaktól a *Delete*-tel szabadulhatunk meg. Arra nagyon figyeljünk ez utóbbi esetben, hogy a réteg törlésével együtt a rajta található összes rajzelem is törlődni fog!

A kijelölt rajzelemeket átvihetjük egyik rétegről a másikra a *Move To*, vagy átmásolhatjuk a *Copy To* funkcióval. Bármelyik kiválasztása után a kurzor egy jobbra mutató fekete nyílra változik, és ezzel a nyíllal kell kiválasztanunk a listájából azt a réteget, amelyikre a rajzelemeket át akarjuk vinni.

Mint említettem, elsődlegesen a rétegek sorrendje határozza meg a rajzelemek kirajzolásának sorrendjét. A listában legfelül levő a legelső réteg, vagyis az ezen levő rajzelemek kerülnek legutoljára kirajzolásra. (A rétegeken belüli sorrendet már tisztáztuk.) A sorrend megváltoztatása a következő módon történhet. Mutassunk a kurzorral annak a rétegnek a nevére, amelyiket el akarjuk mozgatni. Nyomjuk meg és tartsuk lenyomva a bal gombot, majd mozgassuk a kurzort és vele együtt a réteget jelző szaggatott vonalat az új helyre, és ott engedjük el az egér gombját.

## Rajzelemek csoportosítása

Az eddigiek során már többször szóltunk rajzelemek csoportjáról vagy röviden a csoportokról. Mi értelme van, hogy a rajzelemeket csoportokba rendezzük? Az egyik, hogy a csoport bármelyik elemét kiválasztva a csoport összes elemét kijelöljük. A másik, hogy a csoport egyes elemeinek relatív távolsága nem változik meg.

Csoport létrehozásához először válasszuk ki azokat a rajzelemeket, amelyeket egy csoportba kívánunk összefogni. Ezután válasszuk ki az *Arrange/Group* funkciót vagy nyomjuk meg a [Ctrl G] billentyűkombinációt. Időnként hasznos lehet, hogy a csoportnak csoport is lehet eleme, azaz a csoportok egymásba ágyazhatók.

A csoportosítás megszüntetéséhez válasszuk ki az *Arrange/Ungroup* funkciót, vagy nyomjuk meg a [Ctrl U] kombinációt. Ha csoportunknak egyes tagjai csoportok voltak, és azokat is szét szeretnénk „rob-

bantani”, akkor válasszuk inkább az *Arrange/Ungroup All* funkciót, melynek hatására a csoportunk valóban alapelemeire esik szét.

## Műveletek rajzelemekkel

Néhány esetben sokkal egyszerűbb lenne, ha úgy rajzolhatnánk meg valamit, hogy azt két vagy több alaprajzelemből hozhatnánk létre. Ahogyan például 3D-s programokban alapelemkből készíthetünk bonyolultabb elemeket. A CorelDraw is lehetőséget kínál erre. Lehetőségünk van rajzelemeket kombinálni, összeolvasztani, különbségüket vagy a közös részeket „kiszámolni”.

A rajzelemek kombinálásához először az egyes objektumokat kell kijelölnünk, majd kiválasztanunk az *Arrange/Combine* funkciót (vagy megnyomni a [Ctrl L] kombinációt). Ennek hatására a kijelölt rajzelemkből új objektum jön létre. A művelet során a program a „kizáró vagy” műveletet használja.

Sok esetben nem erre van szükségünk, hanem szeretnénk inkább összeolvasztani a rajzelemeket. Erre az *Arrange/Weld* funkció való, amely egy tekercsent nyit meg. Ezen a tekercsen meg kell nyomnunk a *Weld To* gombot, majd a megváltozott egérkurzossal kiválasztanunk azt a rajzelemet, amellyel össze szeretnénk „hegeszteni” a kijelöltet, kijelöltek.

Hasonlóan kell eljárniuk, ha különbséget vagy különbséget szeretnénk képezni. Utóbbi esetben azt kell megjegyeznünk, hogy az előre kijelöltek lesznek a kivonandók, és a legutoljára kijelölt lesz a kisebbítendő. A tekercs alsó felében található két kapcsoló azt határozza meg, hogy az eredeti rajzelemek közül melyeket hagyjunk meg, illetve melyeket ne. A tekercsben található kis ábrák nagyon jól szemléltetik a műveleteket.

Az átalakítások előtt a CorelDraw az összes „résztvevőt” görbékké alakítja át. Mivel ez a művelet a bekezdésszövegeken nem alkalmazható, ezeket előbb a *Text/Convert to Artistic Text*tel feliratokká kell alakítaniuk.

Valamelyest ezekkel ellentétes művelet az *Arrange/Break Apart* funkció, amely például az ily módon létrehozott rajzelemeket bontja szét darabokra, vagyis annyi objektumra, ahány „részgörbe” található a rajzelemben. Az így szétszedett elemek mindegyike – függetlenül attól, hogy előtte milyen volt – görbe típusú lesz. Ha a kombinálás előtt egy rajzelem több görbéből állt, akkor az a kombinálás majd szétszedés után „darabjaira hullik”, vagyis ezeket újra kell kombinálni ahhoz, hogy visszanyerjék eredeti formájukat. ■

Weisz Tamás

# Hetedik lecke...

...amelyben végignézzük a CorelDraw effektusait.

## Perspektíva

Bár a CorelDraw csak kétdimenziós, vagyis síkbeli elemekkel dolgozik, de felkínálja azt a lehetőséget, hogy ezeket az elemeket úgy rajzoltassuk ki, mintha azok a térben lennének. A CorelDraw-ban egy- és kétpontos perspektívákkal dolgozhatunk. Ezek abban térnek el egymástól, hogy az egyes objektumokhoz egy vagy két távlati pont tartozik-e.

Először jelöljük ki a rajzelemet, majd válasszuk ki az *Effects/Add Perspective* funkciót. Ennek hatására a program egy 8x8-as, piros pontozott vonalából álló hálót feszít a rajzelemre, hogy az effektus hatását jobban nyomon követhessük. Ezután az objektum négy sarokpontját mozgathatjuk változtatni a rajzelem perspektíváját. Vigyük a kurzort valamelyik sarokpontra, nyomjuk meg és tartsuk lenyomva az egér bal gombját, és így mozgassuk a pontot. Amikor az eredményt megfelelőnek találjuk, engedjük el az egér gombját.

Ha a pontot csak vízszintesen vagy függőlegesen mozdítjuk el, akkor készítünk egyponstos perspektívát, minden más esetben pedig kétpontosat. Hogy biztosan csak ezekben az irányokba mozduljon el a pont, a mozgathatás alatt tartsuk lenyomva a [Ctrl] billentyűt. Ha a [Shift] billentyűt is nyomva tartjuk a művelet alatt, akkor az ellentétes sarokpont is el fog mozdulni ugyanakkora mértékben, de az ellenkező irányba. (A [Shift]-et csak a [Ctrl]-lal együtt használhatjuk.) Kétpontos perspektíva készítésekor a sarokpontot a rajzelem középpontja felé vagy attól távolodva mozgathatjuk. Az előbbi esetben az objektum a képernyő felé „mozdul el”, míg a második esetben „távolodik” attól.

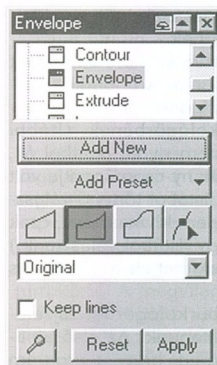
Ha a rajzelem perspektíváját nagymértékben megváltoztatjuk, akkor előfordulhat, hogy a távlati pont – az a pont, ahol a befoglaló négyzet szemköztes oldalai metszik egymást – megjelenik a képernyőn. Ilyenkor lehetőségünk van arra is, hogy ezt a pontot mozgathatjuk megváltoztatva a perspektívát. Ha egy térbeli testet, például egy kockát akarunk rajzolni, akkor a test szomszédos lapjaihoz tartozó távlati pontoknak egybe kell esniük.

## Burkológörbe

Ahhoz, hogy tudjuk, mit is csinálunk a burkológörbe változtatásával, jó, ha előre tisztázzuk, mit értünk ezalatt a CorelDraw-ban. Alapértelmezés szerint azt a legkisebb négyszöget, amely a rajzelem köré húzható. Amikor kijelölünk egy objektumot, akkor a sötét négyzetek ennek a körvonalán helyezkednek el. Most képzeljük el, hogy ez a négy-

szög egy nyolc ponton kifejlesztett gumigyűrű. Ha a nyolc pont bármelyikét elmozdítjuk, megváltozik a négyszög alakja, és ezzel együtt megváltozik a rajzelem alakja is.

Nyissuk meg a burkológörbe szerkesztéséhez tartozó tekericsablakot az *Effects/Envelope* funkció kiválasztásával vagy a [Ctrl F7] megnyomásával. A burkológörbe megváltoztatásához először egy rajzelemet vagy egy csoportot kell kijelölnünk, majd az *Add New*-ra kattintva megkezdhetjük a burkológörbe alakítását. Ha egy módosított burkológörbéjű elem esetében



Egy „borítéknak” változik a burkológörbéje

kattintunk erre a gombra, akkor azzal az adjukt meg, hogy az éppen aktuális állapota legyen egy új kiindulási helyzet.

Ezután a szerkesztés módját kell meghatározunk, ugyanis a burkológörbe megváltoztatására négy különböző lehetőségünk van. Ezek abban térnek el egymástól, hogy az egyes pontok közötti szakaszok milyen alakúak lesznek. Ezek balról jobbra: vonal, egyszerű ív, két görbe vagy szabadon szerkeszthető. Végül az egyes pontok helyzetének, illetve a negyedik szerkesztési módot választva a kontrollpontok helyzetének megváltoztatásával módosíthatjuk a rajzelem burkológörbéjét. A csomópontok mozgathatása közben használhatjuk a [Ctrl] és a [Shift] billentyűt. Ezek hatása a következő:

- [Ctrl]: a mozgató irányától függően a kiválasztott csomóponttal együtt egy másik csomópont is elmozdul a mozgató irányába;

- [Shift]: a mozgató irányától függően a kiválasztott csomóponttal együtt egy másik csomópont is elmozdul a mozgatóval ellentétes irányba;

- [Shift Ctrl]: a kiválasztott csomóponttal együtt a másik három sarok vagy oldalfelező csomópont is elmozdul a mozgató irányával ellentétes irányba.

A negyedik szerkesztési módról még kell néhány szót szólnunk. Ebben az esetben ugyanis a nyolc csomópont elmozdításán kívül lehetőségünk van a hozzájuk tartozó kontrollpontok helyzetének megváltoztatására is. Ezt a másik három esetben nem tehetjük meg. Lehetőségeinket némiképp behatárolja, hogy a csomópontok típusait nem változtathatjuk meg, a sarokpontok mindig csúcsosak, míg az oldalfelező pontok mindig simák lesznek.

Az *Add Preset* gombra kattintva az előre elkészített mintákból válasszuk rajzelemünknek új burkológörbét, míg a pipettával zárt, egy görbéből álló rajzelemet választhatunk ki új burkológörbének. Utóbbi esetben a burkológörbe már nem nyolc pontból áll, mint eddig, hanem annyiból, ahány csomópontja volt a kiválasztott rajzelemnek. (A listából történő választás is tulajdonképpen egy rajzelem kiválasztása, csak ekkor nem a rajzból, hanem egy listából választunk.) Ezt a burkológörbét tovább alakíthatjuk a csomó- és kontrollpontok mozgatásával.

Mielőtt „ráhúznánk” az új burkológörbét rajzelemünkre, két dolgot be kell állítanunk. Az első az illesztés típusa. Ez határozza meg, hogy a program hogyan változtassa meg a rajzelem alakját. Ez négyféle lehet: *Original*, *Putty*, *Vertical* és *Horizontal*. Ezek részletes bemutatása sok helyet igényelne, ám rövid kísérletegetéssel hamar kideríthető a jelentésük. A másik: a rajzelemek alakítása során az egyenesek megtartsák-e egyenes mivoltukat, vagy szükség esetén a program átalakíthatja-e őket görbévé (*Keep Lines*). Végül ha mindent beállítottunk, kattintsunk az *Apply* gombra.

## Áttűnés

Az *Effects/Blend* funkció lehetőséget kínál alakzatok közötti átmenetek készítésére. Az átmenet során újabb rajzelemek jönnek létre, amelyek egy különleges csoportot fognak alkotni. A művelet hatására az egyik rajzelem fokozatosan alakul át a másikba. A változás érinti az objektumok alakját, körvonalának vastagságát és színét, illetve kifestését.



A CorelDraw 7 effektusai

Először azt a két objektumot kell kijelölnünk, amelyek között átmenetet szeretnénk létrehozni. Ezután válasszuk ki az *Effects/Blendet* vagy nyomjuk meg a [Ctrl B] billentyűkombinációt. Ekkor az ilyen átmenetek létrehozásához tartozó tekerics jelenik meg, amelyen megadhatjuk, hogy az átmenet hány lépésben történjen meg – *Steps*. Ha az átmenet egy adott útvonalon történik, akkor az átmenet objektumai közti szünet nagyságát is megadhatjuk. A lépések számába a két kiinduló objektum nem számít bele, ez az érték csak a létrejövő elemek számát adja meg.

Megadhatjuk még, hogy az átmenet során az egyes új rajzelemek mennyivel forduljanak el – *Rotation* –, és hogy ez az elfordulás az objektumok saját középpontja vagy pedig az átmenet középpontja körül történjen-e – *Loop*. Az átmenet középpontját akkor látjuk, ha a két rajzelemet kijelölve valamelyiken ismét kattintunk. Ha az átmenet egy kijelölt útvonalon történik, akkor megadhatjuk, hogy az az út egy részén vagy egészen legyen-e – *Full Path* –, és hogy az objektumok elforduljanak-e ott, ahol az út fordul – *Rotate All*.

A tekerics második fülén megváltoztathatjuk, hogy a szín- és az alakváltozás milyen „gyorsulással” történjen, vagyis az átalakulás az elején vagy a végén történjen-e gyorsabban – avagy maradjon egyenletes. A harmadik fülön a színátfolyásos kifestésnél már megismert módon adhatjuk meg, hogy a létrejövő rajzelemek színe hogyan változzon a két eredeti rajzelem színe között: lineárisan vagy szivárványszerűen.

A CorelDraw az átmenetek kiszámításakor mindig a rajzelemek első pontjától kezdi a számítást, és a rajzolási irányába halad tovább. Ez sok esetben nem hoz megfelelő eredményt. Ezért a program felkínálja azt a lehetőséget, hogy ne csak az első

ponttól, hanem egy általunk definiált ponttól kezdje a számolást. Erre szolgál a negyedik fülön található *Map Nodes* gomb. Ha ezt megnyomjuk, akkor először a kiinduló-, majd a végpontra kell rámutatnunk a speciális kurzorral. Ez a két pont mindig egymásba alakul át, de a végeredmény csak az *Applyra* kattintva derül ki.

Ha egy átmenetet több részre akarunk osztani, kattintsunk a *Split* gombra, majd válasszuk ki valamelyik köztes elemet. Ezt a műveletet megismételve még több részre oszthatjuk az átmenet során keletkezett csoportot. Az átmenet linearítását megszüntetni a köztes objektumokat elmozgatva tudjuk. Az így létrehozott felosztásokat a *Fuse Start*, illetve a *Fuse End* funkcióval szüntethetjük meg.

Mint említettük, az átmenetet egy kiválasztott rajzelem körvonalára is ráigazíthatjuk. Ehhez válasszuk ki az *Apply* fölötti gombok közül a jobb szélsőt, majd a megjelenő menüből válasszuk ki a *New Pathet*. A lefelé mutató nyíllal jelöljük ki azt a rajzelemet, amelynek körvonalára szeretnénk helyezni az átmenetet. Ha már kijelöltünk ilyen objektumot, akkor azt a *Show Pathet* nézhetjük meg, illetve a *Detach from Pathet* leválaszthatjuk az átmenetet erről a rajzelemről. A másik két gomb a kezdő-, illetve a végpont megtekintésére és új pontok választására szolgál.

Áttűnések létrehozására a CorelDraw 7-ben használhatjuk az interaktív áttűnés eszközt is – *Interactive Blend Tool*. Az eszköz kiválasztása után mutassunk rá az egyik rajzelemre, nyomjuk meg az egérgombot és tartsuk lenyomva, majd így mutassunk rá a másik rajzelemre, és engedjük el az egér gombját. Ilyenkor az áttűnés összes jellemzőjét a property baron tudjuk megváltoztatni.

## Kihúzás

Az *Effects/Extrude* funkcióval azt a hatást érhetjük el, mintha a rajzelemeknek „vastagsága” lenne. A *CorelDraw* a rajzelem körvonalából kiindulva olyan alakzatot hoz létre, amely azt a látványt nyújtja, mintha az objektum térbeli test lenne.

Ha a kiválasztott rajzelem zárt és átlátszó, akkor a végeredmény a CAD programokból már ismert drót-váz modell lesz. Ha a rajzelem kifestett, akkor egy térbeli test képét kapjuk a tartak élett elhagyásával. Sok más esettől eltérően nyitott alakzatoknál is érdekes formákat kaphatunk ezzel az eljárással.

Miután kijelöltük a rajzelemet, válasszuk az *Effects/Extrude* funkciót a menüből, vagy nyomjuk meg a [Ctrl E] kombinációt. A megjelenő tekercs

első lapján először azt kell beállítanunk, hogy a kihúzás párhuzamos vagy perspektívus legyen-e. Perspektívus nyújtásnál megváltoztathatjuk az összetartás mértékét is – *Depth*. Ez a mélység tulajdonképpen egy százalékos érték, amely azt jelenti, hogy a rajz a kihúzáskor mennyire közelítse meg a távlati pontot.

Párhuzamos kihúzáskor a mélységet a távlati pont helyzete határozza meg. A távlati pontot – akár a perspektívánál – a képernyőn levő „X” jelzi. Ezt a pontot mozgatva megváltozik a kihúzás iránya és mélysége, hiszen a mélységet az eredeti objektum és a távlati pont közötti távolsághoz képest százalékosan adjuk meg. Ha az ablak jobb alsó sarkában található kis felhajtott sarkú oldalra kattintunk, akkor a távlati pont – *Vanishing Point* – vízszintes (H) és függőleges (V) helyzetét adhatjuk meg a lap origójához – *Page Origin* – vagy a kihúzandó rajzelem középpontjához – *Object Center* – viszonyítva.

A tekercs második lapján a végső „3D-s” objektumokat forgathatjuk el a három tengely mentén, amennyiben perspektívus kihúzást választottunk. Az elforgatás mértékét megadhatjuk numerikusan vagy úgy, hogy a Corel emblémát forgatjuk az egér segítségével. A harmadik lapon három fényforrást kapcsolhatunk be vagy ki, illetve bekapcsolást állapotban megadhatjuk ezek helyzetét és fényerejét. A világítótesteket 16 ponton helyezhetjük el az objektum körül. A megvilágítás a létrejövő rajzelemek színére hat: sötétebb vagy világosabb lesz egy-egy oldal, attól függően, hogy fény éri vagy éppen árnyékban helyezkedik el. Többnyire az eredeti rajzelem színe is megváltozik.

A negyedik lapon háromféle kifestésből választhatunk. Ez a létrejövő rajzelemek színét határozza meg. Választhatjuk az eredeti rajzelem színét (*Use Object Fill*), egy ettől eltérő színt (*Solid Fill*), és kérhetünk lineáris színátváltású árnyékolást (*Shade*). A második és harmadik esetben a szokásos módon választhatjuk ki a rajzelemek színét, illetve az átmenet színhatárait. Az árnyékolást és a megvilágítást kombinálhatjuk is, így sokkal valószínűbb hatást érhetünk el. A *Drape Fills* kapcsoló ki/be kapcsolásával a mintás kifestéseknél változtathatjuk, hogy a mintát csak rámásolja az új elemekre, vagy a perspektíváknak megfelelően módosítsa.

Az ötödik lapon a *CorelDraw 7* egyik újdonságát találjuk, az életörést. Itt adhatjuk meg, hogy a kihúzáskor egyáltalán csináljon-e a program életörést (*Use Bevel*), esetleg csak azt csináljon (*Show Bevel Only*) és ha igen, akkor milyen nagyságú (*Bevel Depth*), illetve szögű (*Bevel Angle*). Egyébként az

életörés segítségével – némi gyakorlás után – nagyon egyszerűen, nagyon gyorsan készíthetünk például látványos nyomógombokat Web-oldalainkra.

## Kontúrvonal

Rajzelemeink köré egyszerűen rajzoltathatunk kontúrvonalakat. Ehhez jelöljük ki a rajzelemet, majd válasszuk ki az *Effects/Contour* funkciót, vagy nyomjuk meg a [Ctrl F9] kombinációt. A megjelenő tekercsben állítsuk be, hogy a kontúrvonalak az objektum középpontja felé

(*To Center*), az objektumot alkotó görbék középpontja felé (*Inside*), vagy az objektumot alkotó görbék középpontjától kifelé (*Outside*) jöjjenek-e létre. Ezután megadhatjuk, hogy a rajzelem és az első kontúrvonal, illetve a kontúrvonalak között mekkora legyen a távolság (*Offset*), majd hogy hány kontúrvonalat szeretnénk készíttetni adott eltolással (*Steps*). Végül a második lapon kiválaszthatjuk, hogy a kontúrvonalak körvonala és kifestése milyen színű legyen. Ezután az *Apply* gombra kattintva a program kiszámolja, hogy az adott

eltolás hogyan néz majd ki rajzelemünk körvonala. Ha a kontúrvonalat befelé (*To Center* vagy *Inside*) kértük, és túl nagy eltolást adtunk meg vagy a beállított eltoláshoz túl sok kontúrvonalat kértünk, akkor ezt a program hosszabb-rövidebb számolgas után hibaüzenetben hozza tudomásunkra.

## Lencsék

A lencsékkel olyan hatást érhetünk el, mintha az adott rajzelem különleges optikai lencse lenne. Ez lehet egy egyszerű színes üveg, lehet egy nagyító, de lehet egy „infraszemüveg” is. A lencsék gyűjteményét az *Effects/Lens* funkcióval vagy az [Alt F9] billentyűkombinációval nyitható tekercsablakban találjuk. Nézzük gyorsan végig, hogy milyen len-

cséket találunk ebben a listában!

- **Kapcsolva – No Lens Effect:** ezzel tudjuk megszüntetni az effektus hatását.

- **Világosító – Brighten:** a lencsén keresztül látható kép színeit világosítja (0..100), vagy sötétíti (-100..0).

- **Színnövelő – Color Add:** a lencse alatti kép minden egyes pontjához hozzáadja a kiválasztott szín összetevőit a beállított százaléknyi mértékben.

- **Színzűrő – Color Limit:** a hagyományos színzűrő Draw-s változata.

- **Átmenetes árnyalatosító – Custom Color Map:** az árnyalatosítóhoz hasonló lencse, de ennél nem egy szín, hanem egy színátmenet adja az árnyalatokat.

- **Halszemoptika – Fish Eye:** bitmapeken sajnos nem működik, csak a vektoros rajzelemeken.

- **Infra – Heat Map:** infraszemüveg hatását keltő lencse.

- **Invertáló – Invert:** a lencse alatti terület színeit invertálja (CMYK színmodell szerinti komplementensek).

- **Nagyító – Magnify:** állítható nagyítású lencse.

- **Árnyalatosító – Tinted Grayscale:** a lencse alatti kép színeit a megadott szín árnyalataival helyettesíti.

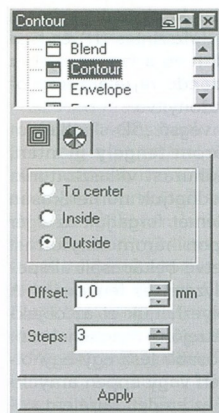
- **Átlátszó – Transparency:** egyszerű, egyszerű lencse változtatható színnel és átlátszósággal (javasolom inkább az interaktív átlátszóság eszköz használatát).

- **Drótváz – Wireframe:** a lencse alatti rajzelemek úgy fognak kinézni, mintha drótvázás üzemmódban rajzolnánk ki őket (a körvonal és a kifestés változtatható).

A lencsék típusán kívül még három fontos kapcsolót találunk a tekercsablakban:

- **befagyasztó – Frozen:** az *Apply* gombra kattintás után a rajzelembe „befagy” az aktuális állapot, ez hiába mozgatjuk el a rajzelemet, abban benne marad az éppen akkor látható kép;

- **nézőpont – Viewpoint:** minden nézőpont kérdése, így a lencsénél is megadhatjuk, hogy helyzetétől függetlenül mindig a beállított pontot lássa. Anyiban



Körvonalazódó rajzelemek



A CorelDraw speciális lencsei

tér el a befagyasztástól, hogy bármikor megváltoztathatjuk a célpontot;

- **aktív terület – Remove Face:** a lencse csak az alatta levő rajzelemeket fogja látni, és az üres terület (szerkesztő vagy nyomtatandó) nem lesz rá hatással.

## Rajzelemek rajzelemekbe illesztése

Ezt az effektust jóval nehezebb elmondani, mint használni. Lényege: egy vagy több rajzelemet beillesztetünk egy vagy több rajzelembe, mintha a beillesztett rajzelemekkel festenénk ki a befogadókat.

A beillesztés úgy történik, hogy először kijelöljük a beillesztendő rajzelemet, rajzelemeket, majd kiválasztjuk az *Effects/PowerClip/Place Inside Container* funkciót. Végül a fekete nyíllal rákattintunk arra a rajzelemre vagy csoportra, amelybe helyezni szeretnénk az eredetileg kijelölteket. E művelet hatását a későbbiekben az *Effects/PowerClip/Extract Contents* paranccsal szüntethetjük meg, illetve ideiglenesen – például egy röpke szerkesztés erejéig – az *Effects/PowerClip/Edit Contents* paranccsal függeszthetjük fel, amit az *Effects/PowerClip/Finish Editing This Level* paranccsal kell lezárunk. Igen, *Level*, ugyanis több szinten ágyazhatunk egymásba rajzelemeket.

Nagyon látványos effektus készíthető ezzel a funkcióval. Ezért nem árt némi időt szánni a részletesebb megismerésére. Egyébként úgy is beilleszethetünk rajzelemeket, hogy a jobb egérgomb nyomva tartása mellett mozgatjuk a befogadó rajzelem vagy csoport fölé őket, majd az egérgomb elengedésekor megjelenő menüben kiválasztjuk a *PowerClip Inside* funkciót.

## Színbeállítások

Végül a CorelDraw 7 lehetőséget kínál arra, hogy a pixelgrafikus rajzolóprogramokból ismerős színbeállító, módosító funkciókat a programban közvetlenül használjuk akár a bitmapekre, akár a vektorgrafikus elemekre. Így egyszerűen világosíthatjuk, kontrasztosíthatjuk, invertálhatjuk stb. a színeket bármely rajzelemünkön.

## Effektusok törlése

A kijelölt rajzelemen végrehajtott utolsó effektust törölhetjük az *Effects/Clear Effect* paranccsal. Pontosabban az *Effect* helyett, ha a rajzelemmel már készítettünk valamilyen effektust, akkor az utolsó effektus nevét látjuk: *Perspective*, *Extrude* stb.

## Effektusok másolása, klónozása

A rajzelemeken úgy is használhatunk egy-egy effektust, hogy egy másik rajzelem effektusát másoljuk rá. Ehhez először a módosítandó rajzelemet kell kijelölnünk, majd válasszuk ki az *Effects/Copy* listából a megfelelő funkciót, végül a nyíllal ki kell választanunk azt a rajzelemet, amelynek az effektusát át szeretnénk másolni. Ha nem a *Copy*, hanem a *Clone* listából választunk (ebben a listában csak az áttűnés, a kihúzás és a kontúr szerepel), akkor a rajzelemek klónozásához hasonlóan a másolatok mindaddig átvészik „mesterek” változását, amíg őket külön nem módosítjuk. Így például elegendő lehet egyetlen helyen megnövelni az áttűnések lépésszámát ahhoz, hogy az egész rajz nyomtatáskor kevésbé legyen csikos.

## Dinamikus kapcsolatok megszüntetése

Néhány effektus – például a kihúzás, a kontúrvonal vagy a szöveg görbére illesztése – dinamikus kapcsolatot hoz létre egyes rajzelemek között. Ez azért hasznos, mert ha valamelyik rajzelem bármely paraméterét megváltoztatjuk, akkor ez kihát, kihathat az effektusra. Például ha egy szöveget ráillesztettünk egy görbére, és ezek után megváltoztatjuk a görbe helyzetét vagy alakját, akkor ezt a változást a szöveg is követi. Olykor ez a kapcsolat hátrányos is lehet, például ha szeretnénk egy kontúrvonalat az eredeti rajzelemtől függetlenül felhasználni. Ezért lehetőségünk van ezeknek a kapcsolatoknak a megszüntetésére. Ehhez jelöljük ki a kapcsolatban levő valamelyik rajzelemet, majd válasszuk az *Arrange/Separate* funkciót – ezzel a kapcsolat megszűnik. ■

Weisz Tamás

# Nyolcadik lecke...

...amelyben kinyomtatjuk a képeinket, és szemügyre vesszük a file-formátumokat.

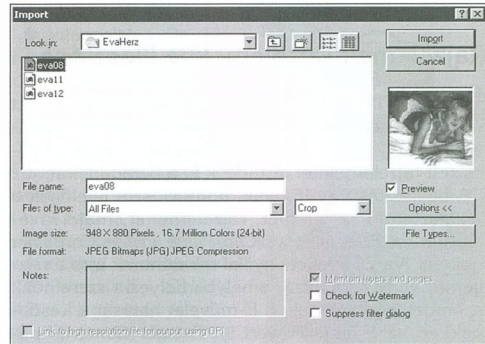
Eddig szinte csak vektorgrafikus elemekről beszéltünk. Mi a helyzet a pixeles képekkel, a bitmapekkel? A válasz verziófüggő. Az ötös verzióig a Draw nagyon mostohán bánt a bitmap képekkel. A velük végezhető műveletek nagyon korlátozottak voltak: jórészt kimerültek az elforgatásban és a szélek levágásában. Ráadásul egy-egy elforgatott bitmap ki-rajzolása, kinyomtatása szinte kivárthatatlan volt.

## Vektorból bitmap

Az ötös verzió gyökeres változást hozott. Bár a műveletek száma alig nőtt, de legalább nem lassították a munkát. A CorelDraw 7-ben már külön menüpont tartozik a bitmapekhez, melynek funkcióival a kép szerkesztésén kívül szinte bármit megtehetünk, amit az erre szakosodott programokban: átméretezhetjük, konvertálhatjuk (fekete-fehér, szürkeárnyalatos, RGB, CMYK stb.), és megtaláljuk a különböző grafikus szűrőket is. Ezenkívül a képek kereteit ugyanúgy szerkeszthetjük, mint a görbéket.

De hogyan kerülnek a bitmapek a CorelDraw szerkesztőterületére? Sokféleképpen. Például a vágólapról: vagyis egy grafikus programban „felvesszük” őket az *Edit/Copy* paranccsal, majd a Draw-ban használjuk az *Edit/Paste* funkciót. Másik lehetőség, hogy importáljuk őket. A CorelDraw minden elterjedt bitmap-formátumot ismer, így nem okoz számára problémát egy GIF, JPG, PCX vagy TIFF kép. A képeket a *File/Import* funkcióval lehet betölteni, ahol a file helyén és nevének kívül azt is megadhatjuk, hogy a teljes képre van-e szükségünk (*Full Image*), annak egy részletére (*Crop*), esetleg a teljes képre, de más méretben (*Resample*). Ez utóbbi esetekben egy-egy beállítást kapunk a betöltés elindítása után, amelyben a kívánt képrészlet helyét, illetve a kép új méretét kell megadnunk.

Importálni nem csak bitmapeket lehet, hanem más vektorgrafikus formátumú képeket is (például



Pixelgrafikus kép betöltése

HPGL vagy Windows Metafile). Ezeknél típustól függően esetleg még meg kell adnunk néhány jellemzőt, például a HPGL-nél a tollak színét és vastagságát.

A CorelDraw-ban is készíthetünk bitmap képeket. A Draw 7-ben például úgy is, hogy kijelölünk néhány rajzelemet, majd kiválasztjuk a *Bitmaps/Convert to Bitmap* funkciót. Ekkor egy kis beállítóablakban kell megadnunk a létrehozandó bitmap jellemzőit: a színek számát, a felbontást, az élsimitást (ne legyen, legyen vagy extra minőségű legyen), hogy átlátszó legyen-e a kép, illetve hogy kérünk-e úgynevezett ditheringet, amellyel a kevesebb szín is többnek fog tűnni a képen. Ezután a konvertálás hosszabb-rövidebb idő alatt megtörténik.

A konvertálás előtt azonban tisztában kell lennünk két dologgal. Az egyik, hogy a művelet egyirányú, és a későbbiekben a képet csak jelentős minőségromlással alakíthatjuk újra vektorossá. A másik, hogy a CorelDraw a művelet befejeztével törli az összes kijelölt rajzelemet, ezért ha ezekre szükségünk lesz a későbbiekben, akkor készítsünk róluk másolatot.

Előállíthatunk bitmap – és más vektorgrafikus formátumú – képet a *File/Export* funkcióval is. A funkció kiválasztása után adjuk meg a leendő kép helyét, nevét és formátumát. Ezután a program a formátumtól függően még néhány keresztkérdést tesz fel, például hogy mekkora vagy milyen felbon-



tású legyen a kép, hány színű legyen, használjon-e élsímitást, és ha igen akkor milyent, milyen tömörítést használjon stb.

Az exportálás különleges esete, amikor a képet az Interneten szeretnénk megjelentetni. Ilyenkor a *File/Publish to Internet* funkciót kell használnunk, amely néhány, az Internetre specializálódott formátumot kínál fel.

## Művünk a papíron

Ha úgy nézzük, akkor a nyomtatás is egy különleges exportálási lehetőség. Zárásként foglalkozunk ezzel a művelettel!

A *File/Print* parancs eredményeképpen a Windows ismerős beállítóablakát kapjuk, amelyben találunk egy-két új elemet is. A legfelső keretben a nyomtatók közül válasszuk ki azt, amelyikre éppen nyomtatni szeretnénk. Ha az eszköz valamely jellemzőjét át szeretnénk állítani, akkor a lista melletti gombra kattintva a szokásos ablakot kapjuk. A *Print to file* kapcsoló azt szabályozza, hogy a nyomtatóra küldendő adatokat a beállított kimeneti portra vagy file-ba küldje-e a program (természetesen, ha a beállított port a *FILE:*, akkor teljesen mindegy ennek a kapcsolónak az állapota). A *For Mac* váltónak csak akkor vesszük hasznát, ha a file-ba nyomtatott képet Macintosh számítógépen akarjuk nyomtatni.

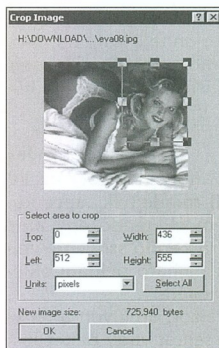
A *Print Range* keretben azt tudjuk beállítani, hogy mely oldalak, illetve objektumok kerüljenek kinyomtatásra. Ha mindent ki akarunk nyomtatni, akkor válasszuk az *Allt*, ha csak az aktuális oldalt, akkor a *Current Page*-et, ha csak a kijelölt rajzelemeket, akkor a *Selectiont*. Többoldalas rajzoknál választhatjuk a *Pagest* is, de ilyenkor még azt is meg kell adnunk, hogy mely oldalakat szeretnénk kinyomtatni. Az oldalszámokat beírhatjuk vesszővel és/vagy kötőjellel elválasztva. Utóbbi esetben a számoktól-ig határokat jelentenek. Speciális eset, amikor nem kötőjellel, hanem hullámos vonallal választunk el két oldalszámot. Ilyenkor ugyanis csak minden második oldal kerül kinyomtatásra. Például 8–14 hatására a 8., 10., 12. és 14. oldalt nyomtatjuk ki. Másik lehetőség, hogy a listából kiválasztjuk, hogy a páros (*Even*) és/vagy a páratlan (*Odd*) oldalakat akarjuk kinyomtatni.

A *Preview* gombra kattintva láthatjuk, hogy rajzuk az aktuális beállításokkal hogyan fog kinézni – elvileg. Ugyanis a nyomtatás képe sok mindentől

függ, és ebből csak egy, hogy mi mit szeretnénk, és szintén csak egy, hogy hogyan állítjuk be a programot. Ezenkívül még komoly problémákat jelenthetnek a nyomtatók és meghajtóprogramjaik, a használt papír stb. De ez már más történet.

Akár az előzetes megtekintésekor, akár a beállítóablakban az *Options* gombra kell kattintanunk ahhoz, hogy megváltoztassuk a nyomtatás jellemzőit. Ebben a „háromfüles” ablakban nagyon sok kapcsolót, paramétert, listát találunk. Nem véletlen, hogy mindezeket a kézikönyv közel félszáz oldalon taglalja. Mi elsősorban azokat nézzük meg, melyekre a leginkább szükségünk lesz a jövőben.

- *Top, Left*: a rajz bal felső sarka a papíron.
- *Width, Height*: a kinyomtatandó rajz szélessége és magassága konkrét méretben vagy százalékosan megadva.
- *Maintain aspect ratio*: a szélesség és magasság csak arányosan változhat-e, vagy egymástól függetlenül is megadhatjuk őket.
- *Center Image*: a képet a lapon középre helyezi el. A *Top* és *Left* érték ilyenkor nem módosítható.
- *Fit to page*: a CorelDraw olyan nagytitási értéket állít be, hogy a rajz a teljes lapot betöltsen.
- *Print tiled pages*: a rajzot több lapra nyomtatja ki úgy, hogy a *Tile* overlapnak megfelelően az egyes lapok között átfedések lesznek.

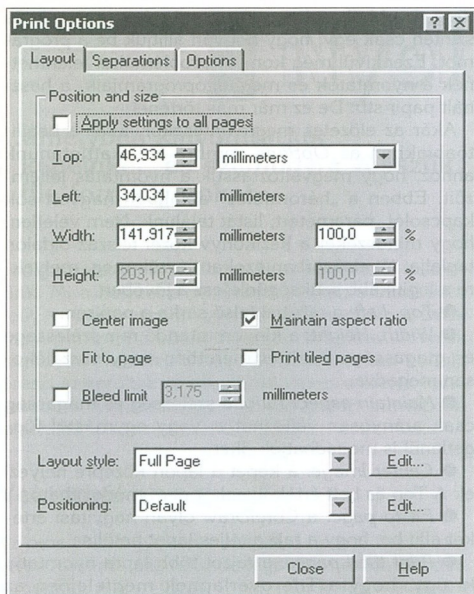


Ha nem kell az egész kép, akkor elég csak egy részét beolvasni

● *Layout style* és *Positioning*: a megjelenő beállítóablakokban tudjuk megadni, hogy egy lapra hány oldalt és hogyan szeretnénk elhelyezni.

● *Print separations*: a második lapon található kapcsolóval engedélyezhetjük a színrebotást, amelynek beállításához mindig kérjük nyomdász vagy a levilágító szakembereinek segítségét.

● *Fountain steps*: a színátfolyásos kifestések csíkszámát tudjuk megadni a harmadik lapon lévő mezőben. Két megfigyelés. Egyrészt nyomtatáskor nem kötelező ugyanazzal a beállítással dolgoznunk, mint rajzoláskor. Másrészt itt csak azokat a kifestéseket állíthatjuk át, amelyeknél nem adtunk meg külön értéket.



Nyomatási beállítások (részlet)

A második és a harmadik lapon található kapcsolók és mezők értékét csak akkor változtassuk meg, ha azok jelentésével teljesen tisztában vagyunk, különben érdekes nyomatokhoz juthatunk.

A CorelDraw lehetőséget kínál a sorozatnyomtatásra, azaz olyan esetekre is, amikor néhány szöveg megváltoztatásával több ugyanolyan lapot kell ki nyomtatni. Ilyenkor nem kell mindegyik lapot külön-külön megrajzolni, hanem elegendő egy alap elkészítése és az egyes lapokra kerülő szövegek felsorolása. Ez a lehetőség használható például oklevelek, névjegykártyák elkészítésére.

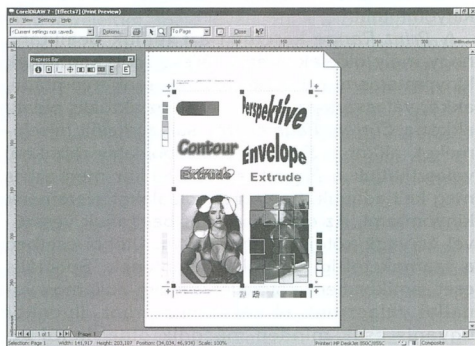
Először el kell készíteni a rajzot, amelyen a tényleges szöveg egy-egy rövid felirat vagy bekezdésnyi szöveg helyettesíti. Ezután létre kell hozni egy ASCII szövegfile-t, amely tartalmazza a tényleges adatokat. A szövegfile első sorában egy számnak kell szerepelnie, ami meghatározza, hogy ezután hány adatcsoport következik. Az első adatcsoportnak a rajzon szereplő helyettesítő szövegeknek kell lennie, ezért a fenti szám mindig eggyel nagyobb, mint a nyomtatandó lapok száma. Az összes adat előtt és mögött egy-egy backslash (\) karakternek

kell szerepelnie. Az egyes csoportok lehetnek egy sorban, de soronként is. Végül menjünk vissza a rajzhoz, válasszuk ki a *File/Print Merge* funkciót, majd adjuk meg a szövegfile-unk nevét. A rajzban ugyanazzal a betűtípussal, betűmérettel és igazítással kerülnek be a szövegek, ahogyan a helyettesítők szerepeltek.

A lecke és a tanfolyam végére néhány tanács, amire érdemes odafigyelni nyomtatáskor.

A CorelDraw-ból történő nyomtatás mindig sok időt vesz igénybe, amit jelentősen növel a sok objektum, a színátfolyásos kifestések, a mintás kifestések, a PostScript textúrák, a pixeles képek stb.

Mindaddig érdemes kisebb felbontást használni a nyomtatáshoz, amíg nem a végleges rajzot készítjük el. Ekkor kell csak visszaállítani a maximális felbontásra. A nyomtatás ideje ilyenkor akár tízszer hosszabb is lehet. Amíg nem készül el a végleges rajz, de egyes részeit nagyobb felbontásban is meg akarjuk tekinteni, ehhez érdemes használni nyomtatáskor a *Selection* kapcsolót. A nyomtatás sebességét jelentősen befolyásolja a nyomtató memóriakapacitása is – természetesen a nyomtató saját sebességén túl. Az is előfordulhat, hogy kevés memóriával rendelkező nyomtató nem tud megjeleníteni egy-egy bonyolultabb ábrát. Ebben az esetben csak a nyomtató memóriabővítése lehet a megoldás.



Remélhetőleg a papíron is így fog kinézni a rajz

Végül ne felejtjük el, hogy a CorelDraw WYSIWYG program. Azaz a nyomtatásban is azt látjuk, amit a képernyőn. Tehát amit csak lehet, azt a képernyőn nézzünk meg.

Jó rajzolás! ■

**Kompaktlemez**

**Kompakt Technológia**

**Kompakt Szolgáltatás**

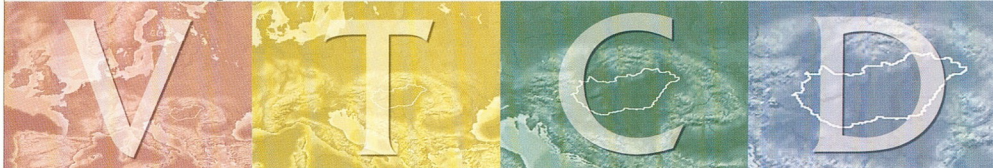


**Postacím:**  
**Székesfehérvár**  
**Pf.: 175.**  
**8001**

**Tel.: (06-22) 329-132**  
**Fax: (06-22) 329-133**  
**E-mail: vtcd@mail.datanet.hu**

CD-Archive

Tekintse meg internetoldalunkat is: <http://www.vtcd.hu>



# Nem csak gyűjtőknek

**ALBACOMP**  
*activa*

MMX™ TECHNOLÓGIÁVAL  
ELLÁTOTT  
PENTIUM® PROCESSZOR



**pentium®**  
PROCESSOR

Albacomp Rt.  
8000 Székesfehérvár  
Hosszúsétátér 4-6.  
Tel.: (22) \*315-414  
Fax: (22) 327-532

Budapesti Kirendeltség  
1139 Budapest  
Frangepán u. 8-10.  
Tel.: 12-91-493  
Tel/fax: 14-90-152

Szaküzletek:  
1065 Budapest  
Nagymező utca 25.  
Tel.: 11-18-095, 13-18-108  
Fax: 13-18-108

1011 Budapest  
Fő utca 31.  
Tel.: 201-4409  
Fax: 201-4322

3525 Miskolc  
Széchenyi u. 49.  
Tel.: (46) 354-266  
Tel./fax: (46) 353-100

