

1 Dobro došli! Šta smo vam spremili i šta je novo

Ako ste sa verzije X6 programa CorelDRAW prešli na verziju X7, oduševićete se. Svi vaši snovi su se ostvarili. Ova verzija sadrži sve mogućnosti i opcije iz verzije X6, ali je okruženje prepravljeno, te je sada izuzetno intuitivno, bez obzira na to šta radite ili šta tražite. Ako tek počinjete da radite u Corelu, ali imate iskustva u korišćenju programa za crtanje, pred vama je prava poslastica: sve je jednostavno, intuitivno se otkriva, a gotovo sve što ima veze s crtanjem stoji vam na dohvat miša. Ukoliko nemate baš nikakvog iskustva s programom CorelDRAW, *nemojte* zadržavati vazduh, duboko udisati niti bilo šta slično! CorelDRAW je bogat opcijama, ali neće vas preplaviti, a kada shvatite pravila koja su objašnjena u ovom poglavlju, pronalaženje alatke Pen biće jednako lako kao i pronalaženje omiljenog flomastera u šolji s priborom za crtanje na vašem radnom stolu.

Nazovimo ovo poglavlje „Uvod u zabavu“. U njemu ćete se zagrejati, steći samopouzdanje i spremiti se za glavno zbivanje koje sledi u narednim poglavljima.

Ako ste početnik u programima za vektorsko crtanje

Ukoliko koristite CorelDRAW otkako se pojavio oko 1990, možete ovde skočiti unapred – ovaj odeljak namenjen je ljudima koji su nedavno dobili svoj prvi primerak Corelovog paketa programa, ili ih samo zanima zbog čega svi toliko pričaju o njemu.

Šta vektorsko crtanje jeste, a šta nije

Ako ste kupili programski paket CorelDRAW očekujući da ćete pomoću njega moći da retuširate svadbenu fotografiju svojih prababe i pradede, CorelDRAW nije program koji treba da koristite, ali srećom, Corel PHOTO-PAINT *jeste*, a on je deo ovog programskog paketa. Paket grafičkih programa (Graphics Suite) sadrži dva glavna programa koji se bave dvema glavnim vrstama računarskih slika – vektorskim i rasterskim – a ne bi bilo zgoreg da objasnimo razliku između njih. Počnimo od rasterskih (bitmapiranih) slika (engl. *bitmap graphics*) jer su one češće u elektronskoj pošti, na webu i u štampi.

Rasterske slike

Rasterske ili bitmapirane slike, kao što su one koje pravite svojim mobilnim telefonom ili nekim drugim uređajem, nazivaju se i slikama koje *zavise od rezolucije* (engl. *resolution-dependent images*), jer sadrže nepromenljiv broj elemenata slike koji se nazivaju *pikseli* (engl. *pixels*). Sve vizuelne informacije koje možete da sačuvate u digitalnoj fotografiji – rasterskoj slici – zabeleže se u trenutku kada snimate fotografiju; ne možete povećati ili smanjiti veličinu slike, a da je pritom ne izobličite. Razlog je u činjenici da se rasterskim slikama prirodno smanjuju dimenzije ako im povećate rezoluciju. Isto tako, pri štampanju ćete dobiti veće rasterske slike ako im smanjite rezoluciju, a to je nešto što možete da uradite u programu PHOTO-PAINT i time ćemo se baviti u kasnijim poglavljima. Ključ za razumevanje nefleksibilnosti rasterskih slika leži u tom obrnutom, nepromenljivom odnosu između izmerene veličine i broja piksela po jedinici merene veličine (rezolucije). Količina detalja uvek zavisi od veličine rasterske slike.

U stonom izdavaštvu, pojmovi za promenu veličine *resize* i *resample* često se koriste da bi se opisalo smanjivanje slike *bez promene broja piksela* (engl. *resize*), odnosno – i sasvim različito – promena veličine promenom broja piksela ili „naduvavanje“ rasterske slike koje zapravo izobličava početne informacije slike (engl. *resample*). Na levoj strani slike 1-1 data je originalna slika u visokoj rezoluciji (engl. *high-resolution*). Na njoj možete da razaberete frazu na šolji za kafu i svaki detalj izgleda oštro i definisano. To je zbog toga što je *rezolucija*, broj elemenata slike po inču, veoma visoka. Desno je slika iste šolje u niskoj rezoluciji (engl. *low-resolution*). Verovatno ste već primetili da rasterske slike koje mnogo uvećate deluju zrnasto („pikselirano“, engl. *pixelation*). Na njima su elementi dominantniji od slike koju bi trebalo da predstavljaju. Ovu vrstu neželjenog efekta dobijate ako ne zabeležite scenu u visokoj rezoluciji, ali i ako dobijete sliku u niskoj rezoluciji, a od vas se očekuje da od nje napravite nešto značajno.

Naučićete da radite sa rasterskim slikama kasnije u ovoj knjizi; dobro opšte pravilo koje biste mogli da zapamtite jeste da vam za obradu i izradu rasterskih slika treba *program za slikanje*, dok su vektorske ilustracije proizvod *programa za crtanje*, a o njima se govori u narednom odeljku.

Vektorske slike

Pre dvadeset godina, programi za vektorsko crtanje zahtevali su koncentraciju i nešto strpljenja jer su procesori računara imali samo delić moći u kojoj danas uživamo. Jedna od najprimetnijih karakteristika programa za crtanje jeste mogućnost

„vraćanja unazad“. Na primer, kada slikar naslika remek-delo, ono je „zacementirano“; mukotrпно je, a ponekad i nemoguće, ispravljati ili poboljšavati sliku, jer se boja osušila i delo je gotovo. Međutim, programi za vektorsko crtanje dozvoljavaju vam da premeštate objekte, donosite i menjate odluke o boji, položaju i veličini bilo kog elementa na strani.

Rezolucija: 300 piksela po inču

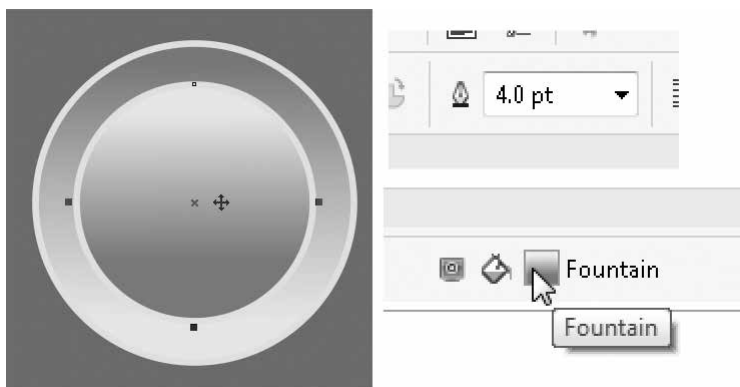


Rezolucija: 72 piksela po inču



SLIKA 1-1 Prikaz vizuelnih informacija na rasterskim slikama zavisi od rezolucije – broja piksela po inču.

Vektorski crtež ima dve osnovne karakteristike: svi objekti koje crtate imaju oblik – konturu koja se često naziva *putanja* (engl. *path*) – i unutrašnjost koju možete ispuniti proizvoljnom popunom iz više egzotičnih kolekcija popuna u programu CorelDRAW. Ova ilustracija pokazuje kako program za vektorsko crtanje čini konturu i popunu vizuelno smislenim. Crtež je sačinjen od debele bele konture oko krugova i popune tipa **Fountain** koja je linearni preliv od crvene do narandžaste.



Možda će vas ovo iznenaditi, ali CorelDRAW ažurira vaš monitor na osnovu *rasterskih informacija* kad god napravite ili izmenite nešto na slici: postoji veoma malo vektorskih monitora iz sedamdesetih; oni su bili poput osciloskopa i bilo je gotovo nemoguće na njima napraviti nešto lepo, ili bar zanimljivo. Stoga se CorelDRAW bavi matematikom, konkretno *geometrijom*, kada nešto crtate pomoću njegovih alati, a ti geometrijski (i drugi) proračuni mogu se beskrajno ažurirati i doradivati. Deo lepote rada sa vektorskom grafikom jeste to što možete menjati veličinu crteža kako god želite, a elementi njegove kompozicije ostaće oštri i proporcionalno manji ili veći od onoga što ste prvo nacrtali.

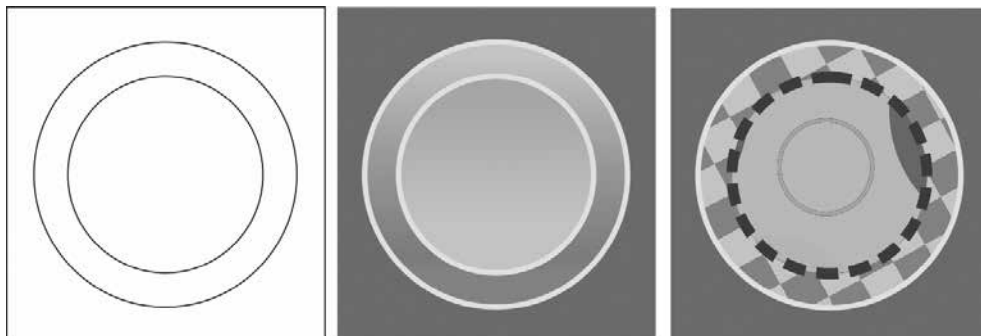
Evo jednog primera fleksibilnosti koju imate kada pravite vektorski crtež; na slici 1-2 levo možete videti jednostavan žičani prikaz (**Simple Wireframe**) crteža sa slike 1-1. I nije nešto, zar ne? Međutim, kada tom objektu dodelite popunu i tip konture (u ovom slučaju ona je ravnomerno bela) kao na srednjoj slici, on dobija karakter i postaje ono što obično nazivamo „umetnost“. Desno je isti skup krugova sa kvadratnom pozadinom, ali je popuna promenjena u vektorski crtež iz kolekcije Corel CONNECT. Da, jedan vektorski crtež možete ispuniti *drugim* vektorima, a možete promeniti i konturu u tačkastu liniju različitih stilova, pa i u konturu koja će izgledati kao da je nacrtana četkicom. Sva kreativnost koju možete zamisliti, u Corelu je samo stvar definisanja objekta, a zatim korišćenja zanimljivog stila konture i maštovite popune objekta.

Vektorsko nebo je kreativna granica!

Sada već zamišljate da su rasterske slike jedini medijum za fotografsku umetnost, dok su vektorski crteži ograničeni na oblike od kojih se može napraviti dobar kružni dijagram ili nešto slično. Koještarije i potpuno netačno; već 20 godina, umetnici u CorelDRAW-u ispituju kreativne granice ovog programa koji se neprekidno razvija i svakog dana u njemu se dizajnira sve – od fotorealističnih slika, preko me-nija, do kataloga, pa čak i pravih registarskih tablica.

View | Simple Wireframe

Istovetne putanje, ali različiti stilovi kontura i popune

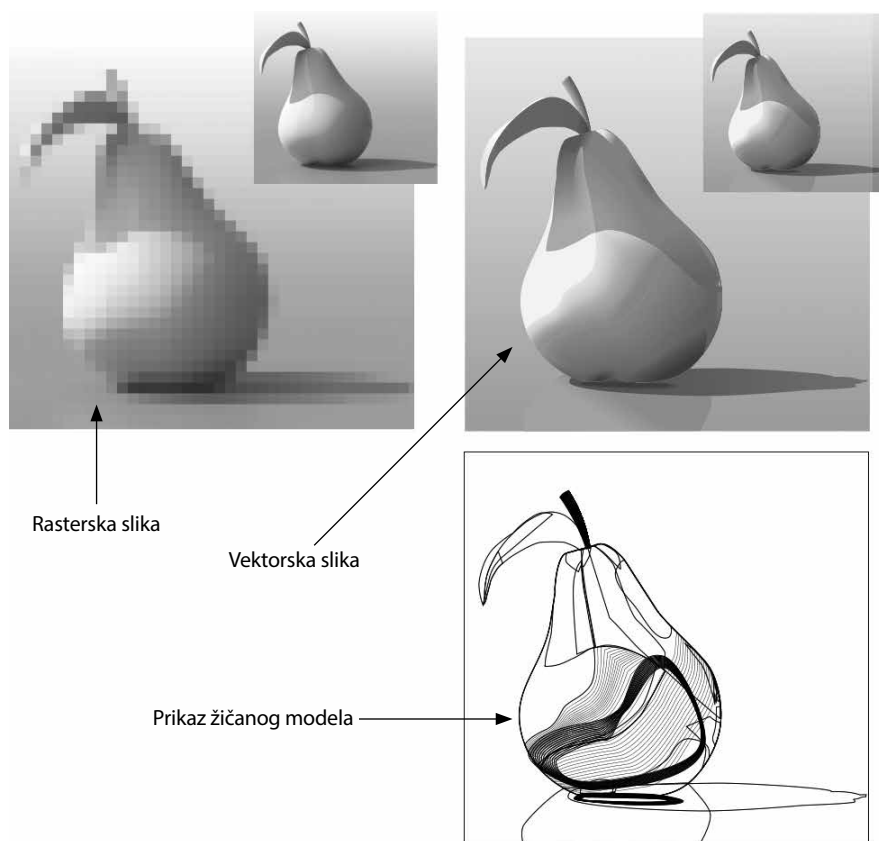


SLIKA 1-2 Geometrija koja se nalazi u osnovi CorelDRAW crteža može biti jednostavna. Objekat ćete doterati atraktivnim popunama i stilovima kontura.

Ako hoćete, otvorite dokument *pear.cdr* iz internet datoteke za poglavlje 1, i iz menija odaberite **View | Simple Wireframe**. Slika 1-3 prikazuje vektorski crtež u žičanom prikazu i u drugačijoj veličini, a levo možete videti originalnu sliku na kojoj je crtež zasnovan. Možete videti prednost vektorske ilustracije nad rasterskom verzijom kada je potrebna velika kopija. Uvećana rasterska verzija slike (levo) primetno je tačkasta, ali kada se slika vizuelno predstavi kao kolekcija objekata sa različitim bojama i vrednostima providnosti, CorelDRAW samo treba da izračuna konačnu razmeru elemenata i slika zavisna od rezolucije zadržaće vizuelnu vrednost manje verzije.

S programom CorelDRAW X7 silno ćete se zabavljati čim savladate alatke, okruženje i druge stvarčice koje možete dodati svojim crtežima!

Sada je dobro vreme da i početnici i iskusni korisnici programa CorelDRAW osmotre šta je novo u ovoj verziji...



SLIKA 1-3 Vektorski crteži mogu imati toplinu i privlačnost rasterskih fotografija kada naučite kako funkcionišu alatke programa CorelDRAW.

Corel CONNECT: vaša prva stanica

Kada instalirate softver, ili kada prvi put pokrenete CorelDRAW (ili PHOTO-PAIN'T), na ekranu će se pojaviti okvir za dijalog koji će od vas tražiti da se prijavite na svoj Corel nalog ili da ga napravite (**Create a Corel Account**). Corel CONNECT je temeljna primena onoga što se u tehničkim časopisima naziva „računarstvo u oblaku“ (engl. *cloud computing*). Jednostavno rečeno, Corel vam je pred noge doneo zajednicu korisnika. Putem CONNECT-a i svog naloga imaćete pristup novim popunama (i drugom sadržaju) koje prave Corel i njegovi korisnici. Aktivna veza sa internetom (najbolje bi bila neka brza), neophodna je za prijatno i zadovoljavajuće korisničko iskustvo s programom CorelDRAW.

Postoje dve vrste naloga. Standardno članstvo (Standard Membership) potpuno je besplatno i garantuje vam sve fontove, gotove sličice i drugi materijal koji se nekada dobijao na disku s programom. Premijum članstvo (Premium Membership) zahteva mesečnu pretplatu, a kao što biste i mogli očekivati, s njim dobijate mnogo više korisnog materijala. Kada pokrenete ili napustite program, biće vam ponuđena opcija da se pretplatite. Naredna slika prikazuje okvir za dijalog koji bi *stvarno* trebalo da popunite, a *ne* samo da ga zatvorite.



The image shows a screenshot of the CorelDRAW Graphics Suite X7 login dialog box. The window title is "CorelDRAW Graphics Suite X7". The main heading is "CorelDRAW Graphics Suite" with a hot air balloon icon to the right. Below the heading, there are two main sections: "Create a Corel Account" and "Already have a Corel Account?".

The "Create a Corel Account" section includes the text: "To register your product, become a member, or download content from the cloud, you must first create a Corel account." and a "Create an Account" button.

The "Already have a Corel Account?" section includes the text: "If you are already a member, please sign in." and two input fields. The first field contains the text "monty python". The second field is a password field with a masked password ".....". Below the password field is a "Forgot password?" link and a "Sign in" button.

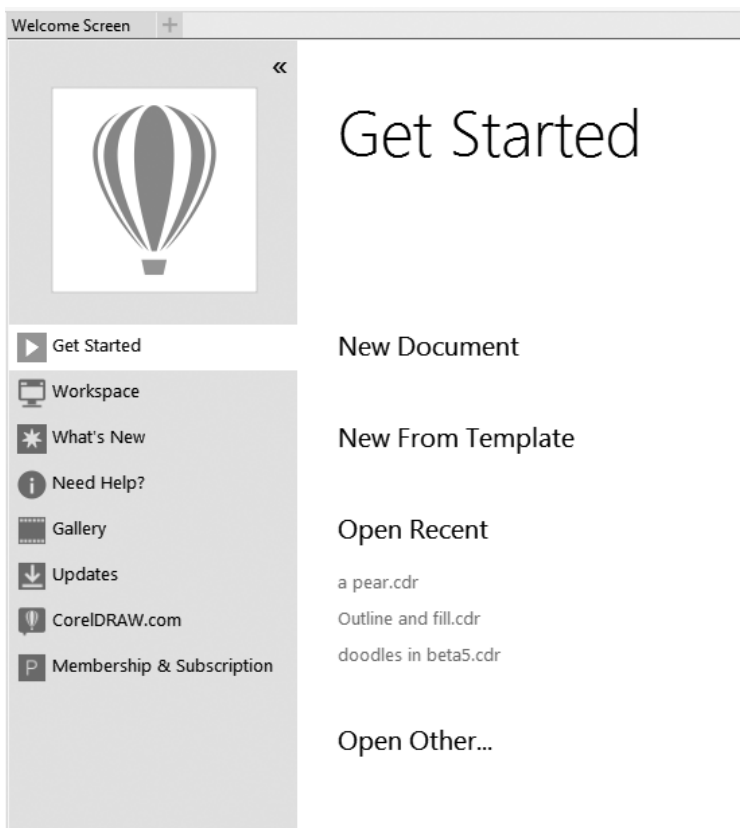
At the bottom of the dialog, there is a checkbox labeled "Don't show again" and a "Close" button.

Dobrodošlica pre ulaska u CorelDRAW

Kada unesete podatke za registraciju, pojavljuje se uvodni ekran pre nego što se program otvori. Dobrodošlicu će vam poželeti ekran postavljen preko radnog prostora. Korisnici prethodnih verzija znaju za uvodni ekran, ali u verziji X7 nov je broj opcija – korporacija Corel je pripremila bogat sadržaj – iz kojih možete odabrati da odgledate video lekcije pre nego što predete na rad ili da podesite radni prostor tako da odgovara vašim potrebama.

Pogledajmo koje su vam opcije na raspolaganju. Slika 1-4 prikazuje uvodni ekran (Welcome Screen). Kao što vidite, glavno okno objašnjava ili prikazuje stavke koje ste pritisnuli u levom oknu.

- **Get Started** Ova ikonica prikazuje najčešće opcije koje ćete birati kada želite da započnete crtež ili otvorite neki već sačuvan. Te opcije možete pronaći i u meniju **File**, a novi dokument možete otvoriti (i pregaziti uvodni ekran) i tako što ćete na standardnoj traci (engl. *standard bar*) pritisnuti ikonicu **New document** (sličicu lista papira na levom kraju trake).

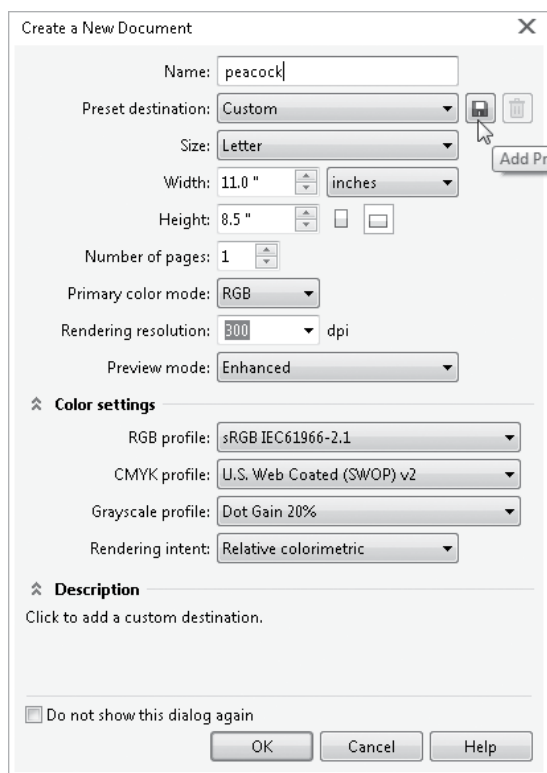


SLIKA 1-4 Ekran Welcome Screen je polazište za otvaranje novog crteža, istraživanje, biranje okruženja i ažuriranje softvera.

- **Workspace** Kada pritisnete ovu ikonicu, moći ćete da odaberete pokretanje „lakog“ radnog prostora – **Lite**; on ima manje kalorija nego **Regular** (samo se šalim) – u njemu su kutija s alatima (engl. *toolbox*) i druge mogućnosti veoma ograničene, a vi možda želite da se „uzdržite“ od korišćenja svih novih opcija jer sad imate ovu knjigu da vas vodi. Okruženja **Classic** (klasično) i **Default** (podrazumevano) slična su, osim što će klasično okruženje podsetiti iskusnije korisnike na prethodne verzije programa. U kategoriji **Advanced** možete podesiti CorelDRAW tako da opcije za stono izdavaštvo (Desktop Publishing) ili ilustrovanje (Illustration) budu istaknutije i dostupnije. Najzad, u grupi opcija **Other** možete podesiti CorelDRAW čak i tako da vas podseća na Adobe Illustrator ukoliko ste na CorelDRAW prešli sa tog ili nekog sličnog programa.
- **What's New** Ovde možete da se upoznate s novim mogućnostima preko dobro napisanog, prilično temeljnog, ali kratkog dokumenta koji će se prikazati na sredini ekrana kada pritisnete ovu ikonicu.
- **Need Help?** Pritiskanje ove ikonice otkriće kratak spisak izvora kojima možete pristupiti na internetu ili u samom programskom okruženju, koji će vam pomoći da započnete rad. Corel nudi veoma korisnu kolekciju video lekcija o osnovama rada u programu.
- **Gallery** Ovde možete uživati u slikama koje su napravili drugi korisnici programa CorelDRAW, od kojih su mnogi učestvovali u Corelovom godišnjem umetničkom takmičenju. Galerija se često ažurira; ne zaboravite da sa programom CorelDRAW radite u oblaku, pa ćete, kada se veb stranica promeni na internetu, videti rezultat tih izmena; stoga, često posećujte galeriju da biste videli novopostavljene radove.
- **Updates** Kada pritisnete ovu sličicu ažuriraćete softver. Dobro bi bilo da potvrdite polje pored obe navedene opcije kako biste bili obavešteni o novim verzijama programa i drugim popravkama iz Corela.
- **CorelDRAW.com** Ova opcija govori kako da stupite u kontakt sa zajednicom Corelovih korisnika – kada pritisnete ikonicu nećete otići na CorelDRAW.com, već ćete samo dobiti URL adresu. Na adresi CorelDRAW.com možete razmenjivati iskustva, saznati odlične savete i trikove i pronaći zanimljivo štivo koje su napisali profesionalci i drugi članovi zajednice.
- **Membership & Subscription** Ovo je još jedna šansa da se odlučite za servis Standard ili Premium. Nemojte tu opciju shvatati olako; ako ne napravite nalog i ne dobijete svoju besplatnu standardnu pretplatu, ostaćete bez popuna, fontova i drugog materijala koji sigurno želite da imate u okviru programa CorelDRAW.

Najzad, kada vam ekran dobrodošlice više ne bude dobrodošao nakon desetog ili jedanaestog pokretanja programa, možete ukloniti potvrdu iz polja **Always show the welcome screen at launch** (uvek prikaži ekran dobrodošlice pri pokretanju) u donjem levom uglu ekrana. Nakon toga, CorelDRAW će se uvek pokretati samo sa prikazanim menijem. To bi moglo biti malo zbunjujuće, osim ako znate da za pokretanje CorelDRAW-a u akciju treba da odaberete stavku **New** iz menija **File** (odnosno **New from Template** za otvaranje šablona, a **Open** za ranije sačuvan dokument), ili da pritisnete dugme **New** na standardnoj traci. Kada to učinite, CorelDRAW će oživeti, alatke više neće biti nedostupne, a život će ponovo biti divan.

Postoji samo još jedna stvarčica koju treba da raščistimo pre nego što se prvi put bacite na posao: Corelu morate reći koji *tip* novog dokumenta treba da napravi. Naredna slika prikazuje okvir za dijalog **Create a New Document**, a kao i na ekranu dobrodošlice, možete potvrditi polje **Do not show this dialog again** da vam se ovaj okvir za dijalog ne bi otvarao pri svakom otvaranju novog dokumenta – međutim, trebalo bi da mu dozvolite da se uvek otvara. Zašto? Zato što ćete bez ovog okvira za dijalog *svaki put* otvoriti nov dokument s podrazumevanim parametrima, a to će napraviti haos od definisanja veličine strane i boja. CorelDRAW je prilično osetljiv na boju. Na primer, dokument podešen tako da koristi režim RGB izgledaće odvratno ako pokušate da ga odštampate komercijalnim CMYK mastilima. Objašnjenje opcija sledi u nastavku.



- **Name** Kad god snimate dokument, možete ga imenovati. Međutim, kada dokumentu date ime na početku rada, kasnije samo treba da pritisnete CTRL + S i CorelDRAW će snimiti dokument (podrazumevano) u direktorijum Documents u Windowsu.



Savet Kada promenite lokaciju na kojoj ćete čuvati datoteke (D:\My DRAW files), CorelDRAW će zapamtiti tu lokaciju, i naredni crteži će biti snimljeni u direktorijum koji ste naveli.

- **Preset Destination** Ova opcija može da zbuni i prevari novog korisnika! *Odredište* (engl. *destination*) u terminologiji računarske grafike znači „mesto na kom će se vaš crtež na kraju prikazati“. Vaš rad bi mogao otići u komercijalnu štampariju, na veb prezentaciju ili na bilo koje mesto gde bi se boje iz vašeg dokumenta mogle prikazati pogrešno. Često je najbolje da sa padajuće liste **Preset Destination** odaberete **Default RGB**. Pored opcija **Web** i **Default RGB**, najčešće ćete birati opcije boja zasnovanih na CMYK modelu, koje će na ekranu imitirati subtraktivne CMYK pigmente. Vaš ekran bi mogao postati neobjašnjivo prigušen – naročito kada je u pitanju paleta boja – ako odaberete radni prostor koji prikazuje sliku u CMYK modelu boja.
- **Size, Width i Height** Preko ovih polja zadavaćete veličinu strane. Veličinu strane možete promeniti bilo kada, ali lepo je skinuti to sa spiska pre nego što vam naide inspiracija. Desno od ovih polja nalazi se polje s mernim jedinicama, pa ako ste navikli na milimetre umesto na inče, ili na tipografske pajkove, u tom polju odaberite željenu mernu jedinicu. Možete pritisnuti i sličice strana da biste odabrali **Landscape** (položenu, pejzažnu) ili **Portrait** (uspravnu, portretnu) orijentaciju strane.
- **Number Of Pages** U svakom trenutku možete dodavati, oduzimati i preraspoređivati strane u višestraničnom dokumentu, ali ako već sad znate da ćete praviti font ili letak, možete odmah zadati broj strana za datoteku.
- **Primary Color Mode** Režim boja grafičke datoteke značajno utiče na vaš način rada i na to kako će se boje odštampati ili prikazati na veb strani (koja se pregleda na RGB monitoru). S padajuće liste možete odabrati **RGB** ili **CMYK**; ako nikada niste slali datoteku u štampariju, treba da odaberete režim **RGB** jer je **RGB** način na koji ljudska bića opažaju boju. Režim **RGB** je predvidljiv; to je kao da posmatrate bilo koju drugu scenu u stvarnom svetu.
- **Rendering Resolution** Evo opet one dosadne rezolucije! Ova vrednost određuje koliko će tačaka štampač (ili drugi izlazni uređaj) koristiti za iscrtavanje vašeg dela na papiru. Podrazumevana vrednost, 300 tačaka po inču (engl. *dots per inch, dpi*), prilično je visoka i sasvim je verovatno da ste, ako radite kod kuće, podesili dokument na maksimalnu vrednost koju podržava kućni štampač s mlaznicama (engl. *inkjet*) ili laserski štampač. Međutim, ako uopšte ne nameravate da štampate crtež, već ćete ga izvesti u vidu bitmape koja će se koristiti kao prilog u elektronskoj pošti, rezolucija 72 ili 96 dpi biće dovoljna. U tom slučaju, „tačke“ su zapravo pikseli; na primer, 96 piksela po inču godinama je bila tipična rezolucija ekrana. Ukoliko rad objavljujete na veb strani, možete odabrati 72 piksela po inču, jer je to rezolucija u kojoj veb profesionalci trenutno prikazuju svoje crteže. A ukoliko rastersku kopiju svog rada šaljete prijatelju koji ima tablet s velikom rezolucijom, odaberite rezoluciju 300 dpi jer su ekrani s velikom rezolucijom sve popularniji.
- **Preview Mode** Bez ikakvog dvoumljenja, odaberite režim prikaza **Enhanced**. To je prikaz maksimalnog kvaliteta, a neće vas usporiti, osim ako vaš računar koristi procesor iz bankomata. Naravno, postoji razlog, objašnjen kasnije u ovoj knjizi, i za korišćenje drugih opcija kvaliteta prikaza.
- **Color Settings** Polako sažvaćite objašnjenje ovog skupa opcija. Ne žurite; ovaj vodič neće nikuda, a upravljanje bojom je ključna funkcija koja čuva izgled vašeg dela kada ode na štampanje.

Podrazumevane vrednosti za prva tri parametra funkcionisaće sasvim fino za većinu ljudi na zapadnoj hemisferi. Profiles (profili) jeste kolekcija parametara koji stvaraju optimalno „okruženje“ za grafičku datoteku koja se šalje štampaču ili drugom izlaznom uređaju (kao što je osvetljivač, uređaj za štampanje u visokoj rezoluciji). Profil **RGB Profile**, za RGB prostor boja u kojem nešto crtate, podrazumevano je podešen na opciju **sRGB**, što je fantastično za većinu štampača s mlaznicama jer je većina takvih štampača danas kalibrisana za sRGB prostor boja, a sRGB (koji se ponekad naziva i **smallRGB** – mali RGB) jeste prostor boja na webu. Profil **CMYK Profile** podrazumevano je podešen na opciju **U.S. Web Coated (SWOP ili Specifications for Web Offset Printing) v2**. Taj skup karakteristika boja prilično je čest, pa, u teoriji, ako će se vaš rad štampati u štampariji, odštampani dokument trebalo bi da izgleda slično originalnoj RGB slici sa ekrana u Corelu. Zemlje u Evropi i pacifičkom krugu koriste druge standarde koji su dostupni na padajućoj listi. **Grayscale Profile** ima samo jedan parametar za podešavanje, a to je **Dot Gain** – razlivanje tačke (s vrednošću 20%, kompenzacija je prilično darežljiva). **Dot gain** je kompenzacija koju štampar koristi kada štampa crnim mastilom na proizvoljnom broju različitih vrsta papira, s različitim stepenima upijanja. U principu, ako polutonske tačke na štamparskim pločama (ili u direktnoj digitalnoj štampi) učinite manjim za određenu vrednost, mastilo će se raširiti taman toliko da polutonska kopija vašeg dela izgleda dobro na papiru.

Četvrta opcija u skupu **Color Settings** jeste **Rendering Intent**, i nju će pogrešno razumeti jedanaestoro od deset ljudi. Ozbiljno, ovaj pojam znači da treba da odaberete jedan od četiri afirmisana procesa konverzije kada vaš crtež koristi boje koje se ne mogu izraziti kombinacijom cijan, magenta, žutog i crnog pigmenta (engl. *Cyan, Magenta, Yellow, black*, CMYK). U suštini, vaš monitor koristi crvenu, zelenu i plavu svetlost (engl. *Red, Green, Blue*, RGB) da bi prikazao ono što ste nacrtali, dok štampač koristi drugačije boje. Kao rezultat, režim RGB – sa većim prostorom boja od onog u režimu CMYK – sadrži boje koje CMYK mastila ne mogu precizno da prikažu; stoga, nešto mora biti učinjeno – a to se naziva konverzija boje (engl. *color conversion*) – da bi vaša odštampana CMYK slika bila više od samo približno slične onoj na vašem monitoru! Četiri opcije su:

- **Relative Colorimetric** – Ovaj parametar je, kada se sve uzme u obzir, verovatno najbolja konverzija za većinu CorelDRAW crteža, pa čak i fotografija koje uvozite u CorelDRAW dokument. Parametar **Relative Colorimetric** neće sačuvati najbelje bele (bela tačka, engl. *White Point*), već će pomeriti sve boje i sve svetloće do najbližih boja koje CMYK prostor može da izrazi. *Relative* iseca (isključuje) određene boje koje su daleko izvan opsega, pa, na primer, dve različite crvene s vašeg originala na ekranu, možda će biti iscrtane kao ista crvena. Ipak, tokom te konverzije, odnos između dve boje biće očuvan, pa ljudsko oko vidi tu konverziju kao dobro uravnoteženu i čak veoma sličnu originalu sa ekrana. Ovaj parametar je dobar izbor i za štamparije – za probne otiske u boji pre nego što se pokrene velika štamparska mašina.
- **Absolute Colorimetric** – Bela tačka (**White Point**) i crna tačka (**Black Point**), za razliku od parametra **Relative**, biće očuvane kada odaberete parametar **Absolute Colorimetric**. On garantuje da će se boje koje se veoma lako prepoznaju (kao što

su Koka-kolina crvena i Fedeksova ljubičasta) reprodukovati precizno, po cenu pomeranja drugih boja. Ako vam je potrebna preciznost za određene boje, ovo je opcija za vas.

- **Perceptual** Ovaj način predstavljanja boja uzima ceo opseg boja koje se mogu iskazati (*gamut*) na nekom uređaju (kao što je vaš ekran), i sažima ih tako da se uklope u gamu određiškog uređaja (npr., štampač s mlaznicama). Kao rezultat, sve boje na štampanom rezultatu donekle su pomerene, čak i ako je samo par boja izvan CMYK opsega (*game*), ali su odnosi između svih boja očuvani. Ako ste opsednuti preciznošću boja, ovo vam neće biti prvi izbor za metod konverzije, ali ukoliko vas više zanima odnos između originalnih boja – na primer, kontrast zelene trave naspram plavog neba na fotografiji – odabraćete ovu metodu.
- **Saturation** Ovaj parametar je namenjen veoma stilizovanim crtežima sličnim stripu, dijagramima, grafikonima i situacijama kada slobodno možete da zaboravite na preciznost boje i odnos između boja u dokumentu. Kada su vam na strani potrebne samo prateće boje da biste napravili dobru reklamu ili da biste precizno nacrtali Marvelovog junaka u uniformi, ovo je opcija za vas.

Najzad, možete, a verovatno bi i trebalo, sačuvati skup parametara koje ste definisali. Uradite to tako što ćete pritisnuti sličicu diskete pored opcije **Preset Destination**, a zatim dajte skupu zadatih parametara neko jedinstveno ime.

Pošto na ekranu imate novu praznu stranu, vreme je da odaberete alatke za izradu svog budućeg remek dela. Sve to zaslužuje sopstveni odeljak, a on sledi.

Prozor aplikacije CorelDRAW

Prozor aplikacije je ono što ćete videti kada je CorelDRAW otvoren. Krupna novina u verziji X7 jeste to što je *interfejs* programa detaljno ažuriran i pojednostavljen tako da možete raditi gotovo brzinom misli. Predvidljivost i intuitivnost osnova su verzije X7 i odmah ćete primetiti da ona liči na interfejs Windowsa 8. Prozori crteža (engl. *drawing windows* ili *document windows*) sadrže stranu ili strane na kojima se nalaze crteži i ostali sadržaj. Čak i kada nema otvorenog prozora crteža, prozor aplikacije omogućava pristup izvesnim menijima komandi, paletama alatki, kutiji sa alatkama, paletama koje se mogu usidriti (engl. *dockers*), statusnoj traci i paleti boja.

Potpuno je besmisleno i nepotrebno postavljati sliku na kojoj je naveden svaki pojedinačni element u prozoru aplikacije. Korporacija Corel odlično je obavila taj zadatak u uputstvu za korisnika. Ova knjiga nudi najkraći put od tačke A do tačke B, i stoga, slika 1-5 ukazuje na nove i najbitnije funkcije koje ćete sigurno želeći da upoznate ako tek počinjete da radite s vektorskom grafikom. CorelDRAW se pridržava pravila Microsoftovog Windowsa, pa ako znate da sličica lista papira znači „nov dokument“, sličica diskete znači „snimi“ itd... ako znate da CTRL + P znači štampaj i ako ste ovladali komandama CTRL + S, CTRL + C, CTRL + V i mnogim drugim standardnim komandama iz menija **File** i **Edit**, već ste daleko odmakli. Prozor aplikacije je prikazan i označen na slici 1-5, a objašnjenja slede.