



KIEGÉSZÍTŐ PROGRAMOK

COREL DRAW 11- ÉS 12-ESHEZ

TARTALOM:

- 1) Cégismertető
- 2) Core1 makro programok...
- 3) Core2 makro program...

CÉGISMERTETŐ

A programok fejlesztésére létrejött egy magánvállalkozás 2005-ben. Ez tulajdonképpen egy egyszemélyes cég melyben a programokat személyem fejlesztí és külső emberek segítenek a tesztelésben.

Két projektről van szó. Core1 és Core2 makro. Ezek grafikai kiegészítő programok CoreIDRAW 11- és 12-hez.

A szoftverfejlesztésen kívül a profilok közé tartozik még továbbá grafikai munkák készítése és optikai adathordozók feliratozása.

Weboldal:

<http://log69.com>

C O R E 1 M A K R O

A program több Corel DRAW 11/12 grafikus szoftvercsomaghoz írt célspecifikus kiegészítő makro programot tartalmaz, melyek nyomdai munkakörben dolgozó grafikusok munkáját készülték megkönnyíteni illetve hatékonyabbá tenni.

1) Táblázat készítő

Legenerál egy táblázatot a dokumentumba megadott oszlopszám és sorszám alapján, nem kell egyesével létrehozni a cellákat.

2) Passzer jel elhelyező

Regisztrációs jeleket és terhelési csíkot helyez el a kijelölt objektum köré különböző paraméterek alapján, nyomdai munkához jól illeszkedik.

3) Objektum letakaró

Egy alapértelmezett beállítással kirajzolt négyzetet helyez a kijelölt objektum köré, nagyon meggyorsítja ha pl. sok kép köré szeretnénk keretet elhelyezni

4) Kép konvertáló

Egyenként átkonvertálja a kijelölésben található összes bitképet és vektor grafikát a megfelelő színmódra, például szürkére

5) Font vizsgáló

Egy betűtípus képe alapján megkeresi hozzá a rendszerbe telepített 10 leghasonlóbb betűtípust, nem kell "kézzel" megkeresni

6) Font kezelő

Különböző csoportok létrehozásával könnyen rendszerezhetővé teszi a betűtípusokat, nem kell egyesével végignézegetni az összeset

7) Lefedettségek vizsgáló

A cián, magenta, sárga és fekete színelhasználását lehet megállapítani egy nyomtatott grafikának, ezzel költséget is számolhatunk színes nyomtatáshoz

8) Átlátszóság beállító

Egy objektum áttetsző mértékét segít beállítani, hasznos transzparens grafikáknál

9) Számozó

Tetszőleges számú oldalt generál megadható sorszámokkal a dokumentumban, kiváló jegyek nyomtatóval való számozásához

Táblázat készítő

Oszlopok száma: 4
Sorok száma: 3
Oszlop szélesség: 20
Sor magasság: 6

Start Kilépés

Font kezelő

Új csoport Csoport törlése

Írott

- Huni_Alako
- Huni_AlakoBold
- Huni_Ammonia
- Huni_Amnezia
- Huni_Baltazar
- Huni_Banana
- Huni_Bavoill
- Huni_Bernhard
- Huni_Bramadar
- Huni_Brubbone
- Huni_Brunner
- Huni_Brush
- Huni_Brushel
- Huni_Comam
- Huni_Comme
- Huni_Corob
- Huni_Cotil
- Huni_Cuthb
- Huni_Diner
- Huni_Disku
- Huni_Endiv
- Huni_Endiw
- Huni_Engla
- Huni_Englb
- Huni_Engld
- Huni_English 18
- Huni_English 40
- Huni_English 40
- Huni_Englq
- Huni_Exper
- Huni_Fansa

Font vizsgáló

A kijelölt objektumnak egyetlen fekete-fehér betűt kell tartalmaznia (legyen az bitkép vagy görbe)!

Beállítások
Melyik ez a betű? E

Keresés: lineárisan előre

Inverz (fekete alapon fehér)

Kisbetű

Dőnőtű

Kövér

Pontatlan Gyors Pontos Lassú

Megjelenítendő szöveg:
 Próba

A betűkép pontjainak súlyozása
Rendszer-fontok pufferelése a memóriába...
Font-vizsgálati ciklus indítása...

(275) Bodoni
Legközelebbi érték = 8%
Legközelebbi font = Marlett
Hátralévő idő = 3 m 40 s

Vizsgálat indítása

Bezárás / Leállítás

Passzer jel elhelyező

Kijelöl mindent

Kifutó (mm): 2
Jelvastagság (mm): 0,1
Jeltávolság (mm): 0

Vízszintes: 6
Függőleges: 2

Passzer jelek belülré

Vágó jelek élesvágásra

Terhelési csík Alul

Alkalmaz Bezár

Átlátszóság beállító

A kívánt áttűnés mértéke (0-100%)
10

Kalkulációs pontosság

Pontatlan Gyors Pontos Lassú

Vizsgálat indítása

Alapbeállítások elvégzése

Exportálási művelet

Betöltése a memóriába

Vizsgálat elvégzése

Bezár

Lefedettség vizsgáló

Vizsgálati pontosság

Pontatlan Gyors Pontos Lassú

Papírmérethez képest

Vizsgálat indítása

- Beállítások elvégzése
- Objektumok átalakítása
- Betöltés memóriába
- Vizsgálat elvégzése

Bezárás

Kép konvertáló

Szín mód kiválasztása: Szürke (GRAY)

Bitképek beállításai

Áttetsző háttér

Szélek bemosása

Színprofil használata

300 dpi

Alkalmaz Bezár

Számozó

A program az aktuális oldalt megsokszorozza úgy, hogy az oldalon talált "No." kezdetű sorszámokat a megadott léptékkel lépteti.
A sorszámok ne legyenek csoportosítva (group), minden más lehet.

No. 012001

Beállítások

Generálandó oldalak száma: 10

Számozási lépték: 1

Sorszám eltolás: 0

Start Bezár

Eredmény

Cyan			125
Magenta		46,3%	125
Yellow		77,2%	125
Black		10,8%	125
Gray		46,2%	
CMYK összesen:		155,9%	194.91

C O R E 2 M A K R O

A program az alábbi probléma megoldására született:

Képesek legyünk legenerálni olyan újabb oldalakat egy CoreIDRAW állományból, amelyek egy alap grafikán kívül un. mutációkat tartalmaznak bizonyos feltételek alapján, és ezek ekkor már digitális nyomtatással előállíthatóak.

Vagyis mi van, ha olyan brossúrát vagy egyéb nyomtatványt akarunk előállítani, amelyeknek van egy alap grafikai váza, de bizonyos szövegek és grafikák egy adatbázis alapján változnak minden egyes példányon?

Vagy mondjuk egy autó szalon olyan reklám-körlevelet akar ügyefeleinek küldeni, ahol a levél tartalma függ a vevők bizonyos paramétereitől (pl. az életkoruktól, vagy éppen hogy mennyi pénzt költöttek el náluk idáig).

Ez egy lehetséges megoldás a Direct Marketing által megcélzott reklámmódszerre.

A probléma megoldása a digitális nyomtatás területét célozza meg. Mivel értelemszerűen offszet technológiával nem kivitelezhető a példányok egyenkénti változtatása, ezért az elsődleges fő cél a kész oldalak előállítása, amelyek viszont már bármilyen módon feldolgozhatóak, legyen az például egy egyszerű nyomtatás.

A szempontok a fejlesztéskor az alábbiak voltak:

- Egy-klikkes vezérlés, lehetőleg ne kelljen egy rakás beállítást elvégezni a program futtatása előtt
- Az állomány kimentésével minden kerüljön elmentésre egyetlen fájlba (a grafikák, az adatok és az un. mutációs objektumok is)

Tervek a közeljövőben való megvalósításra:

- A dokumentumba ne kelljen mindent beimportálni, hanem hivatkozásokat is lehessen használni

Tehát lehessen hivatkozni egy könyvtárra, amelyben képek találhatóak vagy éppen egy adatbázisra, amely a szöveget tartalmazza a példányok legenerálásához

Működés:

1) A kész CorelDRAW dokumentumot kiegészítjük parancsokkal, un. szkriptekkel.

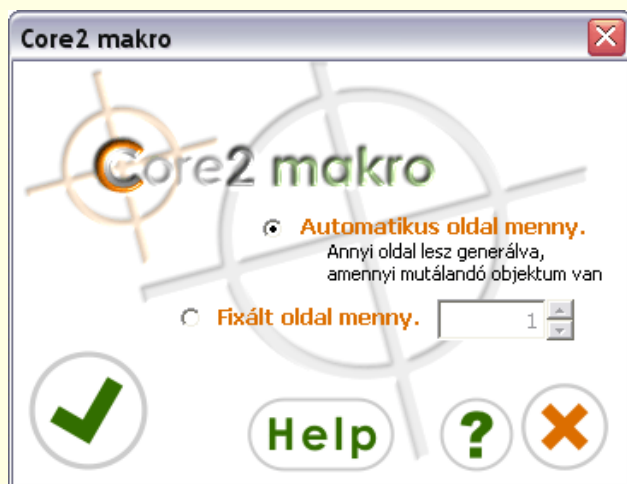
Ezek nem mások, mint a dokumentumba elhelyezett szöveges objektumok, amelyeknek a szövegrésze szögletes zárójelben van és speciális utasításokat tartalmaznak a makro program számára.

2) Behelyezzük a felhasznált objektumokat, amik változni fognak a különböző oldalakon

Ezek lehetnek "sorszám", "szöveg" illetve "egyéb alakzat" típusú objektumok.

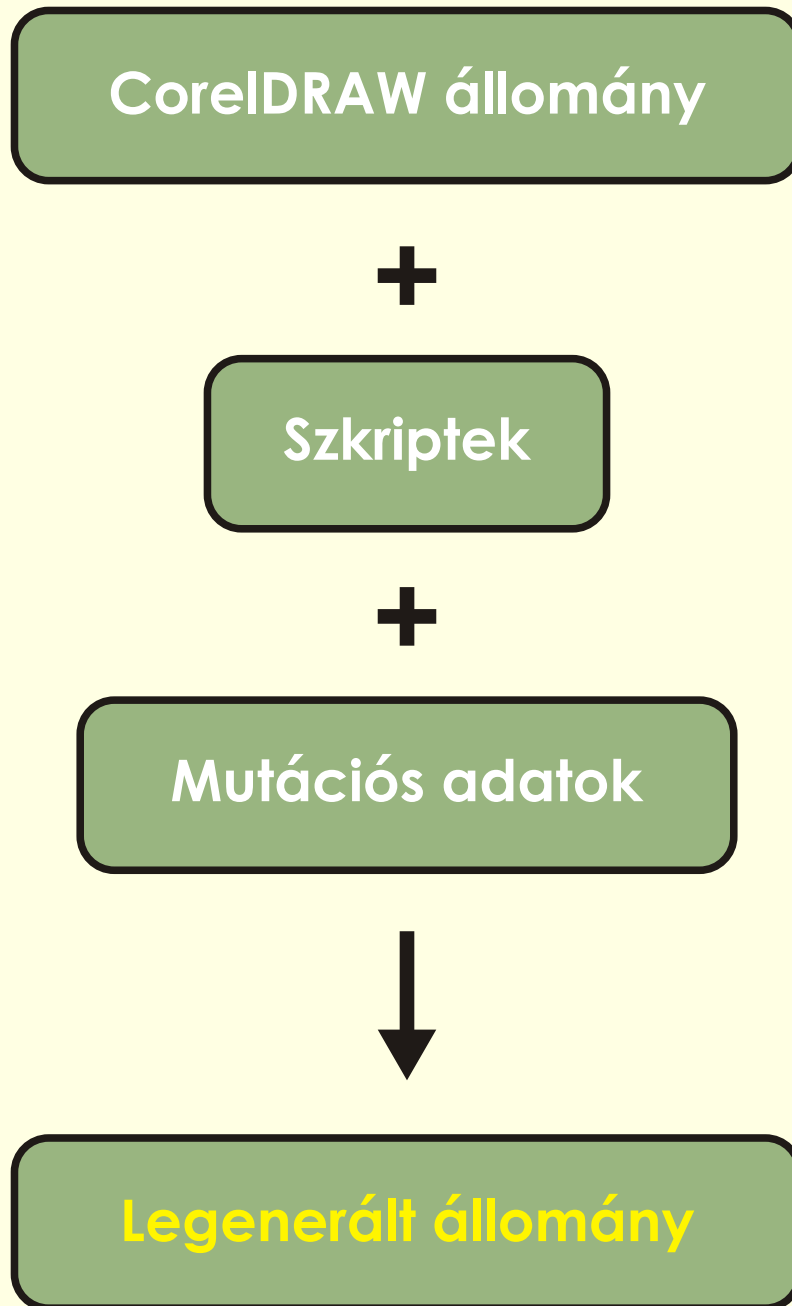


3) Legvégül lefuttatjuk a Core2 makro programot.



Eredmény:

Egy újabb dokumentum ablak nyílik meg az immáron legenerált oldalakkal. Ezek a továbbiakban feldolgozhatók (pl. kinyomtathatók, elmenthetőek). (ábra 1.)



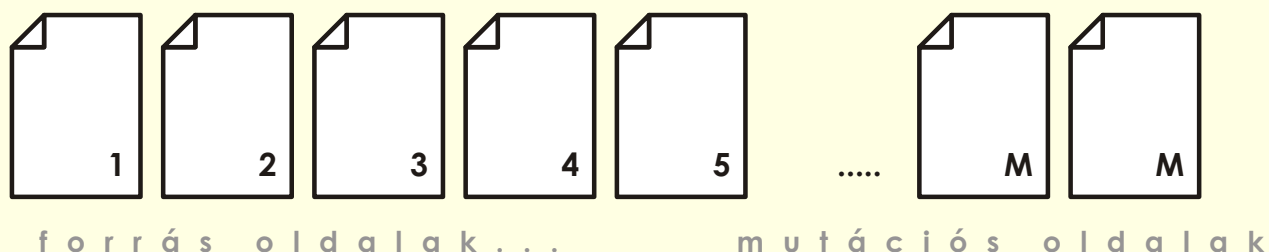
C O R E 2 M A K R O

(részletes működési leírás)

A program a "forrás" oldalakból és a "mutációs" oldalakból egy előre meghatározott rendszer alapján újabb oldalakat generál.

A dokumentum bármennyi mutációs oldalt tartalmazhat és bármelyik oldalpozíciónál. A mutációs oldalakat az különbözteti meg a forrás oldalaktól, hogy az oldal neve egy "M" betűvel kezdődik.

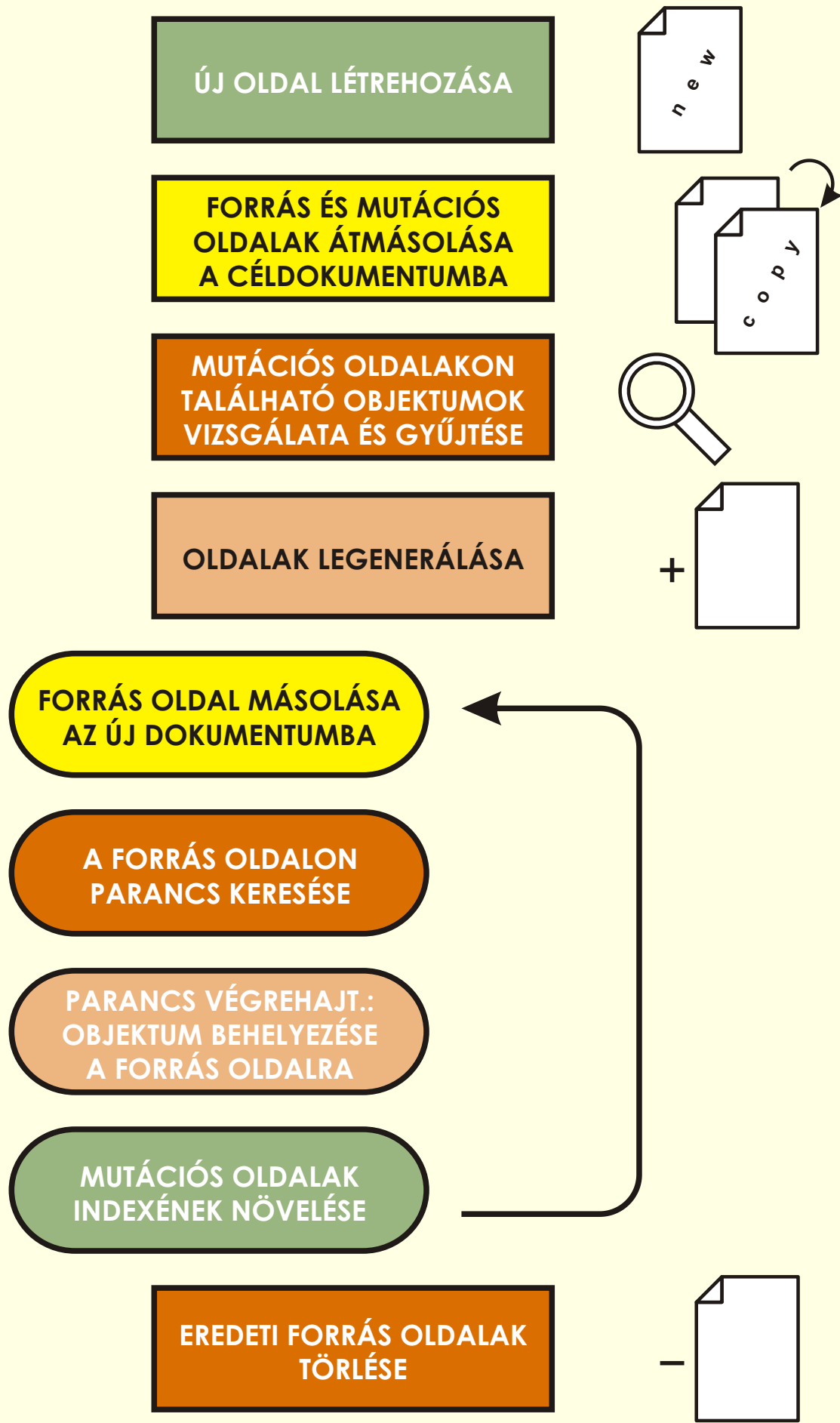
* a mutációs oldal nevében az "M" betű után szóköznek kell állni de utána bármi állhat. Ha pedig hivatkozunk a mutációs oldal nevére, akkor az "M" betűt és az utána álló szóközőket el kell hagyni. Tehát ha mondjuk az oldal neve = "m proba", akkor a hivatkozási nevünk = "proba".



A cél, hogy megspóroljuk azt az időt, ami a változások egyenkénti, manuálisan történő létrehozásához szükséges.

Az újabb oldalak generálásához a forrás oldalak tartalmazzák a "parancsokat" és magát a grafikát is, a mutációs oldalak pedig a változó objektumokat. Ezzel biztosítva van, hogy a dokumentum elmentésével nem csak a grafika, a mutációs beállítások, hanem a mutálandó objektumok is elmentésre kerülhetnek. A legenerált oldalak pedig egy új dokumentumba kerülnek, amit lehetőség szerint külön el lehet menteni.

A program az indításkor elkezd feldolgozni a forrás oldalakon található parancsokat és behelyettesíti a helyükre azt a mutációs objektumot, amelyre hivatkoznak. A mutációs oldalon az objektumok értelmezésének sorrendje balról jobbra és felülről lefelé történik. Ha végezt az összes forrás oldallal, akkor újra létrehozza a forrás oldalakat, immáron a következő garnitúra mutációs objektumokkal. (ábra 2.)



ábra 2.

PARANCSONK:

[NUMBER]

Szám objektum, amely a szkript helyére egy pozitív egész számot helyettesít be és amely minden újabb oldalon növekszik a "STEP" kapcsolóban megadott léptetési mértékkel.

#START=xxxx

- sorszám kezdő értéke (pozitív egész szám), megadja hogy a sorszám mitől induljon
- alapértelmezett értéke = 1

#STEP=yy

- sorszám léptetési mértéke (pozitív egész szám), megadja hogy a sorszám mennyivel nő minden oldalon
- alapértelmezett értéke = 1

[TEXT]

Szöveges objektum, amely a szkript helyére egy szöveget helyettesít be a megfelelő mutációs oldalról az aktuális indextől kezdve.

*A mutációs oldalon a szöveges objektumokban az új sor és a tabulátor újabb objektum kezdetét jelenti. Tehát ha mondjuk egy excell táblából tabulátorral elválasztott szöveges állományba kimentünk adatokat és azokat beimportáljuk, akkor az oszlopok és sorok is külön lesznek értelmezve és az objektum indexelési lehetőségét kihasználva hivatkozhatunk a cellák értékeire.

#MPAGE=xxxx vagy #MAPGE='abc'

- azt a mutációs oldalt határozza meg, ahonnan az objektumot szeretnénk venni
- az oldal sorszámával vagy nevével is hivatkozhatunk rá (itt a sorszám nem az oldal indexét jelenti, hanem azt, hogy balról számlálva hányadik mutációs oldal a sorban az oldalak között)
- alapértelmezett értéke = 1 (vagyis az oldalak között balról indulva az első megtalálható mutációs oldal)

#INDEX=yy

- a mutációs oldalon belül található szöveges objektumok közül arra hivatkozik, amelynek az aktuális mutatótól ennyi indexel odébb található
- alapértelmezett értéke = 1

#R

- RESTART (újrakezdés kapcsoló), szerepe, hogy ha az oldalak generálása közben elfogy az aktuális mutációs oldalról az objektum, akkor a generálásuk újrakezdődik az első pozíciótól
 - alapértelmezett értéke = kikapcsolva
-

[SHAPE]

Egyéb alakzat objektum, amely a szkriptet tartalmazó szöveges objektum helyére egy alakzatot helyettesít be a megfelelő mutációs oldalról az aktuális indextől kezdve.

#MPAGE=xxxx vagy **#MAPGE='abc'**

- azt a mutációs oldalt határozza meg, ahonnan az objektumot szeretnénk venni
- az oldal sorszámával vagy nevével is hivatkozhatunk rá (itt a sorszám nem az oldal indexét jelenti, hanem azt, hogy balról számlálva hányadik mutációs oldal a sorban az oldalak között)
- alapértelmezett értéke = 1 (vagyis az oldalak között balról indulva az első megtalálható mutációs oldal)

#INDEX=yy

- a mutációs oldalon belül található szöveges objektumok közül arra hivatkozik, amelynek az aktuális mutatótól ennyi indexel odébb található
- alapértelmezett értéke = 1

#R

- RESTART (újrakezdés kapcsoló), szerepe, hogy ha az oldalak generálása közben elfogy az aktuális mutációs oldalról az objektum, akkor a generálásuk újrakezdődik az első pozíciótól
- alapértelmezett értéke = kikapcsolva

#MODE=N vagy **F** vagy **S**

- az alakzat beillesztési módját határozza meg:

N = NORMAL (normál)

F = FIT (kihúzás)

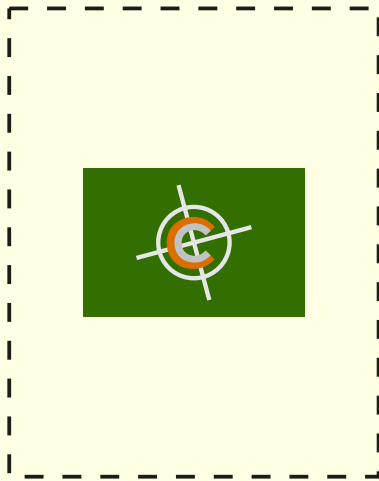
S = STRETCHED (nyújtás)

- az alakzat a szkriptet tartalmazó szöveges objektumhoz képest középre kerül beillesztésre
- alapértelmezett értéke = N (normál, azaz beillesztés eredeti mérettel)

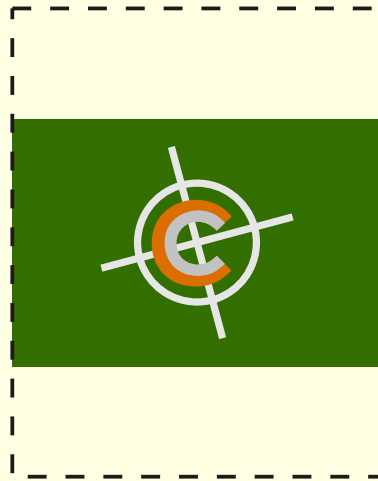
#IF(abc=def) vagy **#IF(xxx=yyy)** vagy **#IF(xxx<yyy)** vagy

#IF(xxx>yyy)

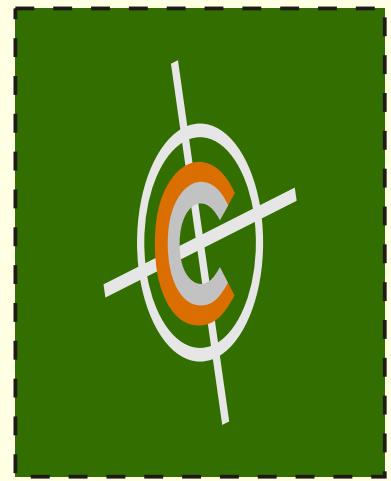
- a zárójelen belül található egyenlőség illetve egyenlőtlenség értékét kiértékeli igaz vagy hamis eredménnyel
 - a feltételes összehasonlításban vagy két szöveg vagy két pozitív egész számnak kell szerepelnie
 - ha a két szöveg megegyezik, akkor az értéke igaz
 - felhasználható a [TEXT] szkripttel együtt feltételes beillesztések végrehajtására
 - alapértelmezett értéke = igaz
-



NORMAL
(EREDETI MÉRET)



FIT
(KIHÚZÁS)



STRETCH
(NYÚJTÁS)

PARANCSONK:

- a parancsok vagy más néven szkriptek bárhol lehetnek a forrás oldalakon egy szövegbe vagy szöveges dobozba beírva
- a további paramétereket (kapcsolókat) a szkript utasítás szögletes zárójelein belülre kell írunk
- a szkriptekben használhatóak szóközök de csak a paraméterek között, nem pedig bennük (pl.: [number #start=10] helyes, viszont [number #start = 10] nem helyes
- a kis- és nagybetű nincs megkülönböztetve a szkriptek értelmezésénél, kivéve a mutációs oldal nevére való hivatkozást
- a paraméterek sorrendje tetszőleges

EGYÉB MEGJEGYZÉSEK A SZKRIPTEK HASZNÁLATÁHOZ:

- ha effekteket alkalmazunk egy objektumon (pl. árnyék), akkor azt csoportosítsuk össze az effekttel (group) és önmagával, mert ellenkező esetben az objektum külön lesz értelmezve az effektjétől
- a demó verzióban csak az első forrás oldal van értelmezve és maximum 10 oldal generálódik

