

Shane Hunt: CorelDRAW for Linux: f/x & Design

Nem vitás, hogy a legtöbb számítógépes könyvet hosszabb ideig tart elolvasni, mint a program használatába beletanulni. És ami még ennél is rosszabb, hogy e könyvek általában annyira lefárasztják az olvasót, hogy teljesen elmegy a kedve az új programmal való ismerkedéstől. Szerencsére, a Coriolis Group kiadónál tavaly megjelent angol nyelvű CorelDRAW for Linux: f/x & Design esetében ez másképpen van. Hunt könyve a legtöbb segédkönyvvel ellentétben nem csupán a programról szól. Célja az, hogy a felhasználó maga ismerje meg a programot. Saját tapasztalatom alapján bátran kijelenthetem: a szellemes, világosan megfogalmazott fejezetek elolvasása után egyre jobban kiéhezve vágunk bele a következőbe.

A címben ott van a lényeg: a szerző az egész könyvet a linuxos CorelDRAW-val megvalósítható különleges hatásoknak szentelte. Az olyan egyértelmű témakörökkel, mint a nyomtatás vagy az oldalbeállítás, egyáltalán nem foglalkozik, ugyanis ez a könyv az alkotásról szól. A kiadó nemes egyszerűséggel a Creative Professionals Press („A profi alkotók könyvtára”) nevet adta a sorozatának, melynek hírnevét Hunt műve csak tovább öregbíti.

A könyv 18 fejezetből áll, mindegyikben négy-öt témát tárgyal, s ezek akár önállóan is használhatók. A szerző a kezdők nehézségeit is figyelembe véve egyszerűbb feladatokkal indít, a könyv végére pedig már az első néhány példánál jóval bonyolultabb feladatok sem jelentenek gondot a tanulni vágyók számára. Nézzünk most egy példát a 2. fejezetből.

Shane hozzáállását jól jellemzi, hogy a munkát egy Tux pingvin megtervezésével kezdi. A 17 lépés elvégzése után el is készül kedvenc kabalánk. A dolog nagyszerűsége, hogy a tervezést teljesen az alapokról (egy üres képernyőről) indulva végezzük.

Ez így is van rendjén. A fejet, a testet, a szárnyakat, a lábakat és minden testrészt az olvasó maga készítheti el.

Hogyan történik mindez? A válaszból a mű egész szerkezetére és stílusára is következtethetünk, és arra is választ kapunk, hogy pontosan mit várhatunk el a könyvtől.

Hunt úgy ír, mint ahogy egy autósiskolában

dolgozó oktató tanítja a leendő vezetőket.

Nem magyarázza el a váltó áttételeinek működését, mielőtt a vezetőülésbe engedné ülni a tanulókat. Inkább azt mondja:

„Figyelj, ide beülsz, ez itt a kormány, az ott a váltó, elől meg az ablaktörő. Mehetünk.”

„Vezetés” közben pedig mindent elmesél, amit tudunk kell ahhoz, hogy Forma 1-es versenyzővé válhassunk. A könyvet éppen ez teszi házi könyvtárunk egyik legnagyobb kincsévé: azokhoz szól, akiknek a programmal gyorsan eredményt felmutatva kell dolgozniuk.

A 2. fejezetben maga Hunt összegzi ezt: „Nem kell csöpögnöd a tehetségtől ahhoz, hogy jó művész legyél. Elég, ha a rendelkezésedre álló eszközök használatát megtanulod, és elég türelmes vagy ahhoz, hogy megküzdj a felbukkanó nehézségekkel.”

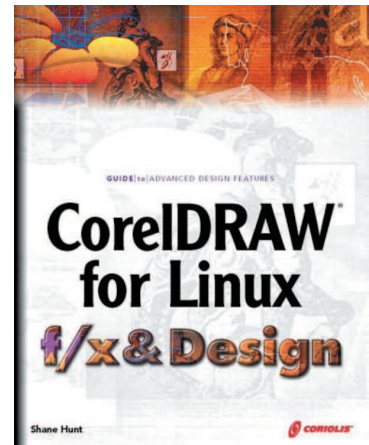
Egy vektoralapú rajzprogram megtanulását egyszerű formákkal kell kezdenünk: vonalakkal, körökkel, négyzetekkel. Így jár el Shane is. Az utat egyszerű feladatokkal nyitja meg (mint amilyen a fent említett pingvin), majd a megfelelő gyakorlat elsajátítása után a könyvben ismertett példákhoz jóval összetettebb munkák elvégzése sem jelent majd gondot.

Hogy pontosan mennyit gyarapodhat tudásunk egy-egy gyakorlat végigkövetése után? Vegyük például a pingvinünket.

Ha ezt elkészítjük, akkor máris egy tucatnyi lehetőséget ismertünk meg, melyekkel már egyéni utakat is könnyedén bejárhatunk.

A bemutatott példákat látni kell, de az alábbi rövid lista étvágygerjesztőnek nem rossz. A CorelDRAW for Linux működésének ismertetését követően az alakzatok szerkesztéséről, az átlátszóság és az árnyékok beállításáról, az átmenetek és a körvonalhatások készítéséről, sőt, a bitképes ábrák beillesztéséről és módosításáról is szó esik. A mindennapi munkában jól használható fogásokat is elleshetünk, például a reklámcsíkok, rajzfilmfigurák, láncok, szögcsatornák (!) és még ki tudja mennyi minden készítésének rejtjelmeit. A fentiek természetesen nem merítik ki a könyv teljes terjedelmét.

A könyv tetszetős szerkezete jól illeszkedik a tanulás menetéhez: a rengeteg képnek köszönhetően azonnal tudjuk, hogy a szövegben a program mely részéről van szó, és



a képek melletti szövegből számos hasznos tippet és részletet ismerhetünk meg.

Természetesen saját megjegyzéseink beírására is maradt elég hely.

Shane is a szájbarágós „most elmondom, hogy mit fogok elmondani, aztán elmondom, végül pedig elmondom, hogy mit mondtam el” stílusban értekezik, és ez még önállóbbá teszi az egyébként is külön-külön használható fejezeteket.

Bár Shane a CorelDRAW for Linuxról komolyan ír, sok példa mégis derűtséget kelt az olvasókban. Akinek a CorelDRAW munkaeszköz, az lehet, hogy komolytalanul tartja a viccelődést. Mondjuk, egy függőhidat kell megtervezni, s ehhez a könyv tetoválással és szögcsatornák készítésével foglalkozó fejezeteit kell átböngészni. Sebaj, tekintse ezt mindenki az új lehetőségek felé történő elmozdulásnak.

A könyvön tehát végigvonul Shane egyedi stílusa: imád a vidám és kedves dolgokkal szöszmötölni. De amiért igazán jó vétel a könyv, hogy emellett tökéletesen elmagyaráz mindent, amit erről a nem kevésbé összetett programról tudunk kell.

Rengeteg számítástechnikai szakkönyvet veszek, és ha egy újat leemelek a polcra, mindig ugyanazt kérdezem magamtól: mit ad nekem majd ez a könyv? Sokszor a válasz sajnos az, hogy semmit. Shane Hunt CorelDRAW for Linux: f/x & Design című könyve azonban magasra tette a mércét. Minden egyes oldalon valami újat ismerhetünk meg a lehetőségekből, melyek a CorelDRAW-t a vektoros rajzprogramok királyává tették.

Clifford Anderson

Beszerezhető: Kiskapu mintabolt, 1081 Budapest, Népszínház u. 29. Telefon: 303-9119, E-mail: gyorgy@kiskapu.hu