

Kateřína Pírková, Dušan Kadavý

CorelDRAW Podrobná uživatelská příručka

Vektorové kreslení i úprava fotografií ve Photo-Paintu

Nové nástroje a funkce verzi X3 a X4

Cvičení ke každé kapitole



Na CD naleznele: Zkušebni verzi

- CoreIDRAW X4
- Názomá cvičení z knihy



Kateřina Pírková, Dušan Kadavý

CorelDRAW X4 Podrobná uživatelská příručka

Computer Press, a.s. Brno 2009

CorelDRAW X4 Podrobná uživatelská příručka

Kateřina Pírková, Dušan Kadavý

Computer Press, a.s., 2009. Vydání první.

Jazyková korektura: Pavel Bubla Vnitřní úprava: René Kašík Sazba: René Kašík Rejstřík: Dagmar Hajdajová Obálka: Martin Sodomka Komentář na zadní straně obálky: Michal Janko Technická spolupráce: Zuzana Šindlerová Odpovědný redaktor: Michal Janko Technický redaktor: Jiří Matoušek Produkce: Daniela Nečasová

Computer Press, a. s.,

Holandská 8, 639 00 Brno

Objednávky knih: http://knihy.cpress.cz distribuce@cpress.cz tel.: 800 555 513

ISBN 978-80-251-2490-1 Prodejní kód: K1389 Vydalo nakladatelství Computer Press, a. s., jako svou 3154. publikaci.

© Computer Press, a.s. Všechna práva vyhrazena. Žádná část této publikace nesmí být kopírována a rozmnožována za účelem rozšiřování v jakékoli formě či jakýmkoli způsobem bez písemného souhlasu vydavatele.

Stručný obsah

1.	Úvod do CorelDRAW	19
2.	Pracovní prostředí CorelDRAW X4	25
3.	Základy kreslení	59
4.	Základní práce s objekty	87
5.	Vektorizace obrázků	111
6.	Výplně, obrysy a správa barev	125
7.	Kouzla s textem	157
8.	Efekty a filtry	193
9.	Postupy pro zefektivnění práce	219
10.	Import a export	233
11.	Seznámení s programem Corel PHOTO-PAINT X4	273
12.	Bitmapové kreslení	299
13.	Úprava a retušování bitmapových obrázků	333
14.	Retušování fotografií	371
15.	Animace	383
	Klávesové zkratky	393

Obsah

Typografická konvence použitá v knize	17
1	
Úvod do CoreIDRAW	19
Novinky ve verzi X4	20
Co je nového v aplikaci CoreIDRAW X4 Corel PHOTO-PAINT	20 21
Rozdíl mezi vektory a rastry	21
Co vektorové editory nabízejí?	23
A co s barvami?	24
2	
Pracovní prostředí CoreIDRAW X4	25
Uvítací obrazovka	26
Pracovní plocha	29
Nabídka	30
Kontextové nabídky	30
Klávesové zkratky	31
Panely nástrojů	31
Standardní panel nastroju Panel vlastností	31
Paleta nástrojů	32
Pracovní plocha	32
Pravítka	32
Pocitadio Stranek Posijvníky	33
Navigátor	33
Stavový řádek	33
Paleta barev	34
	34 3 4
Nastroje Chružný přehled petídel: productor (DRAW)	34
	39
	41
kezimy zobrazeni dokumentu	44
Mřizka Nastavení mřížky	46
HUGGING HILLING	47

Vodicí linky	48
Přidání vodicích linek	48
Úprava vodicích linek	50
Přichycení k vodicím linkám	50
Dynamické vodicí linky	50
Efektivní uspořádání pracovní plochy a pohyb v dokumentu Několik dobrých rad	52 52
A co když se spletu	53
Cvičení	53



Kreslení a napojování čar	60
Kreslení od ruky	60
Kreslení rovných čar	62
Kreslení základních tvarů	65
Kreslení obdélníků, čtverců, elips a kružnic	65
Kreslení mnohoúhelníků, hvězd, spirál a mřížek	66
Kreslení hotových tvarů	68
Inteligentní kreslení	68
Přesné kreslení křivek	69
Nástroje Bézierův režim a Pero	69
Kreslení přímých čar	69
Kreslení úseček, lomených čar a mnohoúhelníků	69
Kreslení křivek	70
Typy uzlů	71
Tvarování křivek	73
Tvarování objektů	74
Použití nástroje Odstranění virtuálních segmentů	75
Tabulky	75
Import tabulek	75
Vytváření interaktivních tabulek	77
Práce s tabulkou	78
Označování buněk, řádků, sloupců a celé tabulky	78
Přidávání řádků a sloupců	79
Odebírání řádků a sloupců	79
Sířka sloupců, výška řádků	79
Slucovani bunek a rozdelovani	79
Převedení tabulky na tekulku	80
Freveuenii lextu na tabulku Formátování tabulky	80 21
	10
Cvićeni	82

Cvičení

59

ákladní práce s objekty	87
Vybírání objektů Vybírání na sobě ležících objektů Vybírání více objektů	88 89 90
Transformace objektů	92
Posouvání objektů pomocí klávesnice	94
Kopírování a duplikování objektů Kopírování vlastností objektů	94 96
Uspořádání objektů Pořadí překrývání Zarovnání a rozmístění objektů	96 96 97
Seskupování objektů Vytvoření skupiny Rozdělování skupin Výběr objektů uvnitř skupiny	98 99 99 99
Skládání objektů, složené objekty Skládání objektů Rozdělování objektů	99 99 100
Logické operace s objekty Funkce Sloučit Funkce Oříznout Funkce Průnik Funkce Zjednodušit Front Minus Back Back Minus Front	100 100 101 102 102 103 103
Oříznutí objektů	103
Zamykání objektů	104
Zaoblení, Vykroužení, Zkosení	104
Cvičení	106

Vektorizace obrázků

111
112
113
122

6	
Výplně, obrysy a správa barev	125
Barvy	126
Jak barvy vidíme	126
Jak barvy vytváříme	127
Co jsou indexované barvy?	128
Jsou i jiné barevné modely?	128
Co je to gamut?	129
Přímé barvy	129
K čemu je dobrá a jak funguje správa barev	130
Jak správu barev nastavit	131
Co vam sprava barev zarucí?	133
Nekolik praktických rad	134
Přiřazování atributů obrysu a výplně objektům	135
Obrys	135
Dialogové okno Obrysové pero	136
Výplně	137
Spojité barevné výplně	138
Přechodové výplně	141
Vzorovane vyplne	144
lexturove vyplne	145
Postscriptove vzory	146
Sitove vypine Konátka o plochouko boruv	147
hapalku a piechuvka barvy	140
	149
Malířské techniky	150
Přetisk	151
Cvičení	152

Kouzla s textem

Písmo	158
Co je písmo	158
Rodiny a řezy	159
Skupiny písma	159
Písma patková (serifová)	159
Písma bezpatková (sans-serif)	160
Písma psaná, ozdobná a zvláštní	160
Jak písmo měříme	160
Neproporcionální písmo	162
Kombinování typů písma	162

Mezery 16 Interpunkční znaménka a značky 16 Odctovcová úprovo	62 63 65 65 66 67
Interpunkční znaménka a značky 16 Odctovcová úprovo	63 65 65 66 67
	65 65 66 67
	65 66 67
Zarovnání odstavce 16	66 67
Oddělení odstavců 16	67
Sirotci a vdovy 16	
Členění textu a dělení slov 16	67
Členění textu 16	.67
Dělení slov 16	68
Práce s textem 16	69
Písma 16	69
Náhrady písma 1	.71
Typy textu 17	72
Práce s řetězcovým textem 17	73
Zadávání řetězcového textu a úpravy jeho atributů 1	.73
Upravy textu a vestavěný textový editor	.75
Graticke upravy retezcoveno textu	.76
Iext na osnove	.//
Vitvoření odstavcovýho textu 1 ¹	10 78
Formátování odstavcového textu 11	80
Použití formátovacích stylů 18	.83
Kontrola pravopisu a další textové nástroje 18	.84
Vložení textu přes schránku 18	85
Převedení textu do křivek 18	B6
Identifikace fontu 18	B6
Cvičení 18	B8

8 Efekty a filtry

193

Nejběžnější vektorové efekty	194
Interaktivní přechod	194
Interaktivní kontura	198
Interaktivní vysunutí	200
Interaktivní obálka	202
Čočka	204
Interaktivní perspektiva	206
Oříznutí PowerClip	206
Interaktivní deformace	208
Vržený stín	209
Interaktivní průhlednost	210
Efekty zešikmení	211

Kopírování a klonování efektů	212
Bitmapové filtry	213
Bitmapy v CoreIDRAW	213
Bitmapové filtry a zásuvné moduly	214
Nástroje pro globální a barevné úpravy	215
Cvičení	215

9

Postupy pro zefektivnění práce

Symboly 220 Vrstvy a správce objektů 221 222 Správce objektů Hledání a nahrazování 224 Klávesové zkratky 227 227 Styly grafiky a textu Makra a skripty 228 Záznam makra 228 Použití makra 229 Skripty 230 Cvičení 230



Import a export

Otevřít, nebo importovat?	234
Import bitmapové grafiky	235
Import textových souborů	236
Formát RAW	237
Specifika exportu do vektorových formátů Čas Text Průhlednost, stíny, textury, bitmapové výplně EPS PDF	240 240 240 240 240 240 242
Export do bitmapových formátů	242
Export textu	243
CoreIDRAW a web	244
Pár zásad na začátek Optimalizace grafiky Formáty grafiky pro Internet	244 244 245

219

233

Cvičení	270
Publikování do souboru PDF	265
Tiskový náhled	262
Tisk do souboru	261
Karta Problémy	261
Karta Různé	260
Karta Předtisková příprava	257
Karta Separace	256
Karta Uspořádání	253
Karta Obecné	252
Tisk	251
Vygenerování dokumentu HTML	249
Nastavování prvků stránky	248
Vytvoření webové stránky	248
Optimalizace grafických prvků	246

**	
Seznámení s programem Corel PHOTO-PAINT X4	273
Novinky v programu Corel PHOTO-PAINT X4	274
Pracovní prostředí	275
Okno nástrojů	277
Ukotvitelné panely	279
Paleta barev	279
Stavový řádek	279
Základní principy	279
Otevírání obrázků	280
Import souborů	281
Vytvoření obrazů	282
Ukládání obrázků	283
Nastavení automatického ukládání obrázků	284
Nastavení zálohování	284
Export obrázků	284
Zavírání obrázku	285
Zobrazení obrázku	285
Posun po obrazovce	286
Lupa	287
Zobrazení informací o obrázku	287
Vodicí linky	287
Mřížka	289
Pravítka	290
Vracení akcí a jejich opakování	291
Zvétšení paměti	292
Spravce obnoveni aplikaci Corel	293

Správce obnovení aplikací Corel

11

Obsah

Barevné modely	294
Barevný model CMYK	294
Barevný model RGB	294
Barevný model HSB	295
Barevný model stupně šedé	295
Barevná hloubka	295
Cvičení	296

12	
Bitmapové kreslení	299
Kreslicí nástroje	300
Tvary a čáry	300
Štětec	301
Režimy sloučení	302
Nanášení obrázků	304
Vytváření vlastních štětců	306
Vytvoření vlastního štětce	307
Přidání vlastního hrotu	307
Uložení vlastního štětce	307
Vlastnosti hrotu	308
Atributy tanu Dežet težek	308
Tortura čtěta	308
Color Variation	308
	505
Vypine	309
Vzorkovani barev	309
iypy vypini Iodrotró výrilě	310
Jeanotna vypin Přechodová výclě	310
Piechouova vypin Rastrová výpiň	310
Texturová výplň	313
Průhlednost	314
Aplikace efektů	314
- Používání efektů	314
Přednastavené styly	315
Transformace barvy a tónu	316
Používání světelných efektů	317
Práce s objekty	318
Zobrazování objektů	319
Vybírání objektů	320
Změna pořadí objektů	320
Změny vlastností objektů	321
Přemísťování, kopírování a odstraňování objektů	322
Zarovnávání objektů	322
Rozmísťování objektů	323
Seskupování a slučování objektů	323

Seskupení objektů	323
Ořezávací skupina	324
Sloučení objektů	324
Transformace objektů	325
Změna velikosti objektů	325
Otáčení objektů	325
Změna měřítka objektů	325
Zkosení objektů	326
Deformace objektů	326
Perspektiva objektů	326
Změny okrajů objektů	327
Prolnutí	327
Vyplnění okrajem	327
Odstranění černých nebo bílých okrajů objektu	327
Zaostření	328
Přidání stínu	328
Práce s průhledností objektů	329
Změny průhlednosti objektů	329
Aplikování přechodů průhlednosti na objekty	329
Zprůhlednění vybraných barev v objektu	330

Cvičení

13 Úprava a retušování bitmapových obrázků 333

Oříznutí obrázku	334
Narovnání obrázku	335
Úpravy rozměrů obrázku Změna rozměrů a rozlišení obrázku Změny formátu papíru Změny orientace obrázků	335 335 337 338
Změna barevného režimu obrázků	338
Globální úpravy Barevné kanály Histogram Automatické úpravy Filtry úprav Úpravy barev a tónů pomocí štětce	339 339 340 341 342 347
Čočky	348
Masky Vytváření masek Úprava masek	349 351 356
Výřez	359
Kanály Alfa kanály	362 362

Obsah

330

367
367
365
365
363
363
362

14 Retušování fotografií

Klonování	372
Retušování obrázků	372
Zaostření obrazů	373
Mazání oblastí obrázku	374
Rozmazávání, roztírání a prolínání barev	374
Odstranění červených očí	375
Vylepšení obrázku	375
Odstranění prachu a škrábanců	375
Odstranění čar	376
Odstranění moaré	376
Odstranění šumu	377
Cvičení	377

15

Animace	383
Otevření animace	384
Vytváření animace	386
Uložení animace	388
Cvičení	390

Příloha

Klávesové zkratky	393	
Přiřazení a odstranění klávesové zkratky k příkazu	395	
CoreIDRAW	396	
Nástroje	396	
Nabídky	397	
Soubor (File)	397	
Úpravy (Edit)	397	
Zobrazit (View)	398	

371

Rejstřík	409
Editace textu	408
Okno (Window)	407
Nástroje (Tools)	407
Animace (Movie)	407
Objekt (Object)	406
Maska (Mask)	406
Efekty (Effects)	406
Upravit (Adjust)	405
Zobrazit (View)	405
Úpravy (Edit)	405
Soubor (File)	404
Nabídky	404
Nástroje	403
Corel PHOTO-PAINT	403
Práce s tabulkou	403
Úprava textu	401
Ostatní	401
Okno (Window)	400
Nástroje (Tools)	400
Text (Text)	399
ETERTY (ETTECTS)	399

Obsah

Typografická konvence použitá v knize

V celé příručce je použito toto grafické odlišení:

Tučné písmo	Příkazy.
Tučné písmo	Důležité výrazy pro zvýraznění v textu.
Kurziva	Poznámky a vysvětlivky na okraj.

Speciální symboly:



Poznámky



Тіру



Důležitá upozornění, rizikové operace, varování



Novinky verze X3



Novinky verze X4

1

Úvod do CoreIDRAW

V této kapitole:

Novinky ve verzi X4 Rozdíl mezi vektory a rastry Co vektorové editory nabízejí? A co s barvami? Sada CorelDRAW Graphics Suite X4 je vlastně celý balík, který obsahuje jednotlivé grafické aplikace se stovkami klipartů, fotografií, písem a webových grafických prvků. Programové aplikace balíku CorelDRAW Graphics Suite nám umožní grafické práce na profesionální úrovni, se správou barev a množstvím funkcí pro přípravu materiálů pro ofsetový tisk nebo webovou grafiku.

Tato uživatelská příručka má seznámit se základní aplikací sady CorelDRAW Graphics Suite X4, jak s vektorovým programem CorelDRAW X4, tak i s bitmapovým editorem Corel PHO-TO-PAINT X4.

Sada CorelDRAW Graphics Suite X4 obsahuje následující programy:

- Vektorový program CorelDRAW X4, který nám umožňuje vytvářet vektorové grafické návrhy kombinované s textem a bitmapovými obrázky.
- Bitmapový program Corel PHOTO-PAINT X4, který představuje vysoce profesionální aplikaci pro úpravu bitmapových obrázků.
- Profesionální program Corel PowerTRACE X4, který nám slouží k převodu bitmapových obrázků na snadno editovatelné vektorové objekty.
- Program Corel CAPTURE X4, který slouží k sejmutí otisku obrazovky z aplikace nebo z Internetu.

Sada CorelDRAW Graphics Suite X4 také obsahuje více než 10000 klipartů a digitálních obrázků.

Kapitoly v knize jsou uspořádány tematicky, od jednodušších okruhů k složitějším, důležitější doplňující informace jsou v textu vyznačeny jako poznámky. Užitečné rady urychlující nebo usnadňující práci jsou vyznačeny jako tipy. Popisované ovládací prvky jsou přímo vyznačeny ve vyobrazeních dialogových oken programu. Příkazy z nabídek používají následující zápis: Název nabídky \rightarrow Název podnabídky \rightarrow Příkaz.

Verze X4 je vytvořená už jen pro uživatele operačního systému Windows. Sada CorelDRAW Graphics Suite X4 je určena pouze pro operační systémy Windows XP SP 2 nebo vyšší, nebo Windows Vista.

Pro program CorelDRAW je doporučeno mít 275 MB místa na pevném disku a 512MB RAM.

Novinky ve verzi X4

Dále jsou popsané novinky ve verzi CorelDRAW X4, které můžeme v této verzi využívat a používat tak celý program efektivněji.

Co je nového v aplikaci CorelDRAW X4

Živé formátování textu. Úplnou novinkou v této sadě je živé formátování textu. Tato funkce umožňuje uživatelům okamžitý náhled zvoleného formátování ještě před jeho vlastním použitím v dokumentu.

Identifikace fontu. Ve spolupráci se serverem MyFonts.com sada CorelDRAW Graphics Suite X4 obsahuje online službu, která nám umožní identifikovat font v bitmapových obrázcích nebo kresbách. **Nezávislé stránkové vrstvy**. V současné době je možné upravovat vrstvy nezávisle pro každou ze stránek dokumentu. Je možné také přidávat nezávislá vodítka, která jsou vytvářena pro jednotlivé stránky nebo také vzorová vodítka pro celý dokument.

Interaktivní tabulky. Novinkou je nástroj **Interaktivní tabulky**, který dovoluje uživatelům vytvářet tabulky přímo v programu CorelDRAW anebo je importovat z jiných aplikací.

Integrace s Windows Vista. CorelDRAW Graphics Suite X4 je v současné době jedinou profesionální sadou grafického softwaru certifikovanou pro Windows Vista.

Integrace s CorelDRAW ConceptShare. Nová služba CorelDRAW ConceptShare, dostupná přímo z prostředí CorelDRAW Graphics Suite, umožňuje online spolupráci přímo do pracovních postupů uživatelů. Pomocí webového prostředí umožňuje CorelDRAW ConceptShare v reálném čase sdílet vytvořené návrhy s kolegy nebo s klienty.

Podpora formátů souborů. Programy sady CorelDRAW Graphics Suite jsou vybaveny kompatibilitou formátů z programů Microsoft Office Publisher, Microsoft Word 2007, Adobe Illustrator CS3, Adobe Photoshop CS3, PDF 1.7, Corel Painter a dalších.

Předlohy. Součástí sady je i 80 profesionálně navržených předloh. Předlohy jsou opatřeny poznámkami od autora, který v nich informuje o různých možnostech předlohy.

Specializovaná písma. Sada CorelDRAW Graphics Suite X4 obsahuje velké množství fontů, které je možné používat při různých specializovaných úkolech.

Uvítací obrazovka. Při spuštění programů sady CorelDRAW® Graphics Suite X4 nás uvítá zdokonalená uvítací obrazovka. Ta nám poskytuje rychlý přístup k vytvoření nových dokumentů, k otevření naposledy používaných souborů, předlohám a k různým výukovým materiálům.

Corel PHOTO-PAINT

Podpora souborů Camera RAW. Novinkou v této verzi je také podpora souborových formátů Camera RAW. Tyto formáty je možné importovat rovnou z digitálního fotoaparátu. Díky okamžitému náhledu je možné okamžitě vidět vlastnosti souboru a nastavení fotoaparátu a pomocí různého nastavení upravovat kvalitu obrazu.

Narovnání obrazu. Pokud je fotografie vyfocená pod určitým úhlem, můžeme díky interaktivnímu nastavení, mřížce se svislými a vodorovnými vodítky a integrovanému histogramu tuto fotografii velice snadno narovnat a zároveň oříznout.

Nastavení tónové křivky. V programu Corel PHOTO-PAINT X4 je nově vylepšené dialogové okno Tónová křivka. Díky integrovanému histogramu je možné okamžitě vidět výsledky úprav. Nový nástroj kapátko v tomto dialogovém okně umožňuje nabrat barvu určitého místa na tónovou křivku.

Rozdíl mezi vektory a rastry

Počítačová grafika v současné době používá tyto dva základní naznačené přístupy:

Bitmapové editory využívají pro vykreslení obrázků principy rastrové grafiky. Pokud nakreslíme v bitmapovém editoru libovolný tvar, vezme se mřížka bodů daného tvaru (tzv. rastr) a jednotlivým bodům se přiřadí určitý jas a barevnost (je to jako bychom vybarvovali jednotlivá políčka čtverečkovaného papíru).

Pokud informace o barvě a jasu jednotlivých bodů nějakým systematickým způsobem zapíšeme (například je v počítači uložíme do souboru), můžeme podle nich daný obrázek znovu vytvořit (soustava těchto bodů se někdy nazývá bitová mapa, zkráceně bitmapa – odtud pochází druhý název – bitmapová grafika). Budou-li body dostatečně malé, neuvidíme jejich tvar a obraz bude dostatečně hladký. Problém nastane, když začneme takovýto obrázek zvětšovat (viz obrázek 1.1). Čtverečků je vždy pevně daný počet a další obrazovou informaci o větším množství čtverečků už do obrázku nedostaneme. V urči-



Obrázek 1.1 Obrázek vytvořený v bitmapovém editoru

tém okamžiku začne být zřetelné, že mají body čtvercový tvar a z obrázku se stane mozaika, ve které jsou sice vidět jednotlivé čtverečky (pixely), ale ztrácí se celý obraz.

Malování v bitmapovém editoru se podobá použití konvenčních nástrojů – tužky, štětce a gumy. Co namalujeme, je na svém místě a jen tak to odtud nedostaneme. Nástroje ovlivňují barevnost a jas jednotlivých bodů mřížky.

Definice obrazu pomocí matematických funkcí se nazývá vektorová grafika. Její hlavní výhodou je malá velikost souborů, neboť pro matematickou definici stačí uchovat pouze informace o několika bodech, rozměrech a barvách a nepotřebujeme popisovat každý obrazový bod výsledného obrázku, a hlavně možnost neomezeného zvětšování obrázku beze změny obrazové kvality. Například sada kružnic, které jsou definovány polohou středů, poloměry a tloušťkou

obrysu, bude vypadat stejně ostře, vytiskneme-li ji v měřítku 1 : 2 nebo 10 : 1. Mluvíme o tom, že vektorová grafika není závislá na rozlišení. Další výhodou je velmi snadná možnost úprav vektorového obrázku v některém z existujících vektorových editorů.

Pracujeme-li ve vektorovém editoru, je to podobné, jako bychom pracovali s nůžkami a barevnými papíry: vytváříme objekty, které můžeme po svém výkresu takřka libovolně posouvat, jež můžeme všelijak natahovat, deformovat, zvětšovat, zmenšovat a prolínat. Můžeme také změnit pořadí, v jakém budou naskládány na sobě, a tudíž určit způsob, jak se budou vzájemně překrývat. Ale i u vektorové grafiky se nakonec ve výstupním zařízení, tj. v tiskárně nebo na monitoru, obrázek musí interpretovat pomocí rastru.



Obrázek 1.2 Obrázek vytvořený ve vektorovém editoru



Co vektorové editory nabízejí?

Bylo by nyní na místě udělat si celkem přesnou představu, co vám vektorové editory obecně mohou nabídnout. V podrobnostech se sice budou lišit, základní principy jsou však stejné. Co všechno si tedy můžeme ve vektorovém editoru obecně dovolit:

Můžeme kreslit jednotlivé nebo na sebe navazující úsečky a křivky, můžeme vytvářet libovolné uzavřené objekty. Křivky lze kreslit jak od ruky, tak v nějakém přesném režimu (Bézierovy křivky).

Můžeme vytvářet základní geometrické obrazce – čtverec a obdélník, kružnici a elipsu, mnohoúhelníky, často i hvězdy a spirály. Můžeme upravovat tvar a polohu všech těchto objektů, měnit křivkové úseky na přímé a naopak. Objekty můžeme vzájemně slučovat, ořezávat a vytvářet jejich průniky.

Několik objektů můžeme kombinovat do jednoho, nebo můžeme objekty sdružovat do skupin a pracovat s nimi jako s jedním celkem. Objekty můžeme vzájemně zarovnávat a rozmísťovat podle zvolených kritérií.

Objektům můžeme přiřadit obrys určité tloušťky a barvy a výplň. Výplň může být jednobarevná, přechodová (přecházející z jedné barvy do jiné) nebo může být pro výplň použit nějaký vzorek či textura.

Můžeme vytvářet vzájemná prolnutí objektů, tj. vytvořit mezi dvěma objekty několik dalších meziobjektů, jejichž tvar, barva nebo obojí bude postupně přecházet od jednoho objektu k druhému.

Objekty můžeme uspořádat do nezávislých vrstev a oddělit tak od sebe například různé části obrazu. Často lze u jednotlivých vrstev vypínat a zapínat jejich zobrazování a tisknutelnost. Mnohdy dokonce nezávisle na sobě. Vrstvy také lze uzamknout, aby nebylo možno vybírat a upravovat jejich obsah.

Na objekty můžeme aplikovat různé efekty (stíny, deformace apod.) Vektorové editory umožňují stále bohatší práci s textem. Text můžeme zvětšovat, zmenšovat, všelijak deformovat, přiřadit mu různé barvy. Můžeme pracovat i v odstavcovém režimu, někdy i kontrolovat pravopis a používat textové styly. Text v libovolné velikosti se ve vektorových programech tiskne obecně hladký (výjimky mohou nastat při použití některých efektů apod.).

Mnohé vektorové programy dnes používají styly. Styl obsahuje definici určitých atributů jako je obrys, výplň, efekty apod. a můžeme používat jak předdefinované styly, tak ukládat styly vlastní. Aplikace stylů bývá navíc velmi jednoduchá, obyčejně přetažením, poklepáním apod. Stačí pak například vytvořit obdélník a pouhým poklepáním na vybraný styl získáme efektní tlačítko. Ve vektorových editorech můžeme v současné době pracovat i s bitmapovými obrázky a přímo z editoru nastavovat jejich vlastnosti.

A co s barvami?

Jsme-li už s programem poněkud obeznámeni a chystáme-li se vytvořit nějaký návrh, měli bychom si ujasnit, k jakému účelu je určen a jaký bude jeho výstup – bude se zobrazovat pouze na obrazovce, budeme ho tisknout na inkoustové tiskárně, nebo dokonce ofsetovým tiskem, nebo snad navíc potřebujeme použít přímé barvy?

To všechno více nebo méně ovlivní způsob, jakým budeme dokument vytvářet, a hlavně ovlivní naši práci s barvami v rámci celého dokumentu. Jiné nároky bude mít webová grafika, jiné malonákladový tisk na kancelářské tiskárně, jiné ofsetový tisk a ještě jiné ofsetový tisk s použitím přímých barev.

Podrobnosti jsou vysvětleny v kapitole o barvách, ale stručně můžeme již tady uvést několik zásad: Barevné práce se nejčastěji vytváří ve třech barevných režimech: RGB, CMYK a CMYK + přímé barvy. RGB jsou barvy pro zobrazení na obrazovce (nebo pro další způsoby, kde barvy vznikají pomocí barevných světelných zdrojů) a tento režim je vhodný pro webovou grafiku, prezentace, ale také pro tisk na většině neprofesionálních stolních tiskáren (viz kapitola o barvách). CMYK jsou barvy pro barevný tisk a tento režim je vhodný pro tisk ofsetovým tiskem nebo na určitých profesionálních stolních tiskárnách. Přímé barvy jsou doménou profesionálního tisku (ofsetu, sítotisku apod.).

Zásadou je, že bychom barevné režimy v jednom dokumentu neměli kombinovat. Vše by mělo být buď pouze v RGB nebo jen ve CMYK. V opačném případě se budeme divit, kde se některé barvy na našem výtisku vzaly. Doporučuje se proto hned na počátku práce navolit v programu příslušnou paletu barev a důsledně dodržovat barevný režim všech objektů včetně importovaných.

U profesionálního tisku, kde se vytvářejí samostatné tiskové matrice pro jednotlivé tiskové barvy, nesmíme opomenout nastavit přetisky. Přetisky usnadňují soutisk jednotlivých barevných plátů a zabraňují nepěkným artefaktům na hranicích dvou barev. Zvlášť často nastává riziko jejich vzniku při použití přímých barev.

2

Pracovní prostředí CoreIDRAW X4

V této kapitole:

Uvítací obrazovka Pracovní plocha Nabídka Nástroje Stručný přehled nabídek programu CorelDRAW Stručný přehled ukotvitelných panelů programu CorelDRAW Mřížka Vodicí linky Dynamické vodicí linky Efektivní uspořádání pracovní plochy a pohyb v dokumentu A co když se spletu... V této kapitole se seznámíme s prostředím programu CorelDRAW X4. Také si ukážeme základní způsoby ovládání a možnosti zjednodušení při práci.

Uvítací obrazovka



Novinkou v programu CorelDRAW X4 je inovovaná uvítací obrazovka, která se zobrazí, jakmile spustíme program (viz obrázek 2.1). Uvítací obrazovka obsahuje 5 karet, které nám umožní otevírat soubory, otevírat šablony, předlohy nebo nás informuje o novinkách.



Obrázek 2.1 Uvítací obrazovka v programu CorelDRAW X4 nabízí i záložku s ukázkami světových designérů

Karta **Rychlý start (Quick Start)** nám umožňuje rychle otevřít naposledy používané soubory, vytvořit nový prázdný dokument anebo vytvořit dokument na základě existující šablony. Pokud najedeme v prostřední části okna na některý ze zde zobrazených, naposledy použitých souborů, zobrazí se v levé části tohoto okna náhled na obsah souboru a zároveň se zobrazí informace o tom, kdy byl soubor vytvořen, kde je uložen a jaká je jeho velikost. Pokud na soubor klepneme myší, soubor se rovnou zobrazí.

Klepneme-li na možnost **Nový prázdný dokument (New blank document)**, zobrazí se nám prázdný dokument s výchozím nastavením. V případě, že klepneme na volbu New from template, zobrazí se dialogové okno **Nový ze šablony (New From Template)**. V tomto dialogovém okně si můžeme vybrat z předpřipravených šablon, které nám připravili tvůrci programu anebo můžeme otevřít naše vlastní šablony. V levé části **Filtr (Filter)** máme seznam kategorií šablon. V prostřední části **Šablony (Templates)** je vidět náhled jednotlivých šablon ve vybrané kategorii a v pravé části **Poznámky od návrháře (Designer Notes)** jsou vidět poznámky autora k vybrané šabloně. Soubor vytvoříme na základě šablony tak, že na vybranou šablonu dvakrát poklepeme myší nebo vybereme šablonu a klepneme na tlačítko **Otevřít (Open)**. Ve spodní části okna je posuvník, pomocí něhož můžeme zvětšit velikost náhledu šablony.



Tip: Aby se námi vytvořená šablona zobrazila přímo v nabídce šablon v dialogovém okně Nový ze šablony (New From Template), musíme šablonu umístit do složky *C*:*Program Files**Corel**CorelDRAW Graphics Suite X4**Languages**EN**Draw**Templates*.

Nový ze šablony			X
Zahájit hledání 🔎 🔎			
Filtr	Ša <u>b</u> lony		Poznámky návrháře
Zobrazit podle: Typ Vše Inzerce Brožury Volsky Tiskopisy Katalogy Certifikały Letáky Havičkové papíry Menu Balletiny Daší propagační materiáły Pohlednice Piklaky a panely	Vizitky Zahradnictví – Letáky Zahradnictví –		
nuje sawon y	Podrobné informace o šabloně Název: Velkost stránky: Orientace: Cesta šablony:	Stránky: Stránky: Přeložení:	×
Procházet			Otevřit

Obrázek 2.2 V dialogovém okně Nový ze šablony si můžeme vybrat šablony nabízené firmou Corel, ale máme zde k dispozici i vlastní šablony

Vybrat šablon	u				×
Oblast hledání:	🗀 Templates		~ (000	· · · ·
Poslední dokumenty	Landscaping -	AU			
Plocha					
Dokumenty					
Tento počítač					
Místa v síti	Název souboru: Soubory typu:	 CDT - šablona CorelDRAW	' (*.cdt)	~	Otevřít Storno

Obrázek 2.3 V dialogovém okně Vybrat šablonu si můžeme vybrat šablony umístěné jinde na počítači

Šablona je soubor uložený s koncovkou CDT. Pokud je naše šablona umístěná jinde a chceme ji otevřít, použijeme tlačítko **Procházet (Browse)**. Zobrazí se nám dialogové okno **Vybrat šablonu (Select Template)**, ve kterém si vybereme šablonu.

Další kartou uvítacího okna je karta **Novinky (What's New)**, která nám zobrazuje seznam novinek programu CorelDRAW X4 a jejich krátký popis.



Obrázek 2.4 Karta Novinky zobrazuje seznam novinek programu CoreIDRAW X4

Další karta **Výukové nástroje** (**Learning Tools**) nám umožní přístup k výukovým videím, návodům a tipům a trikům, jak pracovat.



Obrázek 2.5 Karta Výukové nástroje umožňuje přístup k výukovým nástrojům

Novinkou je karta **Galerie (Gallery)**, která obsahuje pro inspiraci vždy 2 návrhy z galerie návrhů vytvořených grafiky z celého světa.

Poslední karta Aktualizace (Updates) obsahuje informace o novinkách a aktualizacích programu.

Pokud nechceme, aby se dialogové okno uvítací obrazovky zobrazovalo, zrušíme volbu **Vždy zobrazit uvítací obrazovku při spuštění (Always show the Welcome screen at launch)** ve spodní části okna.



Obrázek 2.6 Karta Galerie, která obsahu návrhy grafiků z celého světa je novinkou v programu CorelDRAW X4.

Pracovní plocha

Jakmile otevřeme existující soubor, vytvoříme nový soubor nebo vytvoříme soubor na základě šablon, uvidíme před sebou obrazovku programu CorelDRAW. Můžeme ji přirovnat k pracovnímu stolu malíře či grafika nebo k rýsovacímu prknu technického kresliče. Program se určitým způsobem snaží napodobit nástroje reálného světa. Uprostřed vidíme list papíru a kolem dokola jsou rozmístěny různé užitečné nástroje, nabídky a také paleta barev.



Obrázek 2.7 Obrazovka programu CoreIDRAW je pracovní plocha, kterou budeme využívat při kreslení

Snahou tvůrců programu je, abychom měli pokud možno vše po ruce. Jak se program postupně vyvíjel, přibývalo možností programu a s nimi také nástrojů a příkazů. Aby bylo vůbec možné to vše uspořádat na pracovní plochu, vymysleli programátoři různé přihrádky a záložky.

Nabídka

Aplikace CorelDRAW se zobrazuje ve standardním okně operačního systému a využívá většiny jeho základních konvencí. V horní části okna tedy nalezneme nabídku programu, ze které máme přístup prakticky ke všem funkcím programu. Ty jsou uspořádány do dvanácti skupin, každá sdružuje určitou oblast příkazů pro práci s programem (příkazy pro práci se soubory, pro práci s textem atd.).

Stiskneme-li myší některé z dvanácti tlačítek nabídky, rozbalí se pod ním roletka s příkazy dané nabídky. Má-li položka v pravé části černý trojúhelník (šipku), stačí na položku klepnout nebo nad ní chvíli ponechat kurzor myši a napravo od šipky se rozbalí další vnořená nabídka. Pokud je název položky zakončen třemi tečkami, otevře se po jejím vybrání dialogové okno daného příkazu. Jsou-li některé položky v nabídce zesvětlené (šedé), znamená to, že nejsou splněny potřebné podmínky pro jejich použití. Například příkaz pro seskupení objektů – **Seskupit** (**Group**) v nabídce **Změnit** (**Arrange**) – vyžaduje, aby byly ve výkresu vybrány alespoň dva objekty. Je-li vybrán pouze jeden, příkaz není dostupný.

Ztratí-li se nám z obrazovky některá paletka nebo ukotvitelný panel, můžeme je znovu zobrazit příkazy z nabídky. Vpravo od názvu příkazu se také zobrazuje klávesová zkratka, pokud je pro příkaz definována (a to i v případě, že si nadefinujeme zkratku vlastní).

Stručné informace o jednotlivých nabídkách jsou uvedeny o několik stránek dále.

Kontextové nabídky

Kontextové nabídky dnes obsahuje většina programů pro Windows. Ve Windows se aktivují buď klepnutím pravým tlačítkem myši, nebo klávesou nalevo od pravé klávesy Ctrl.

Kontextové nabídky se vždy vztahují k místu, kde se nachází kurzor. Vyvoláme-li kontextovou nabídku nad některým panelem nástrojů, budou v ní příkazy, s jejichž pomocí můžeme zobrazit jednotlivé panely. Vyvoláme-li ji nad některým objektem ve výkresu, budeme mít k dispozici příkazy pro práci s tímto objektem. Obsah kontextové nabídky mimo jiné závisí i na zvoleném nástroji – jiné příkazy vyvoláme při nastaveném výběrovém nástroji a jiné se v nabídce objeví, budeme-li mít nastaven třeba tvarovací nástroj.



Obrázek 2.9 Kontextová nabídka nad objektem obsahuje příkazy pro práci s objektem

Symbol

۲

Klávesové zkratky

Při práci s programem se mnohé nástroje a příkazy používají opakovaně a často. Začátečníkovi by mohlo připadat účelné mít všechny často používané příkazy umístěny jako ikony na panelu nástrojů, nebo někde na pracovní ploše. Neustálé přejíždění myší k nástrojům a vyhledávání příslušných tlačítek je však zdlouhavé a po určité době unaví ruku i mysl. Proto pokročilejší uživatelé zhusta používají klávesové zkratky. Stiskem určité klávesy (H – Hand Tool, mezerník – výběrový nástroj Pick Tool, F2 – dočasná aktivace lupy) nebo kombinace několika kláves (Ctrl+Shift+S = Uložit jako, Ctrl+Shift+Q =Převést na křivky) aktivujeme určitý nástroj nebo příkaz. Některé zkratky vyžadují přidržení určité klávesy a současnou práci druhou rukou s myší.



Tip: Pro efektivní a především rychlou práci s programem je používání klávesových zkratek zvlášť důležité. Pokud s programem hodláme pracovat častěji, je lepší se alespoň několik často používaných zkratek naučit, rozhodně to není ztráta času. Jestliže jsme klávesové zkratky používali dosud jen zřídka, může se vám zpočátku zdát práce s nimi pomalejší, jakmile vám ale přejdou pod kůži, uspoří spoustu času a námahy. Navíc Corel již dlouhou dobu umožňuje klávesové zkratky libovolně upravovat, takže si můžeme nadefinovat zkratky i pro často používané nástroje, které žádnou nemají, nebo si můžeme zkratky upravit tak, aby byly shodné se zkratkami jiného často používaného programu.

Kompletní seznam klávesových zkratek definovaných v programu si můžeme vytisknout:

- 1. Zvolíme Nástroje → Možnosti (Tools → Options).
- 2. Vybereme vlevo položku Pracovní plocha → Přizpůsobení → Příkazy (Workspace → Customization → Commands).
- 3. V pravé části zobrazíme kartu **Klávesové zkratky (Shortcut Keys)** a na jejím spodním okraji stiskneme tlačítko **Zobrazit vše (View All)**.
- 4. Otevře se okno se seznamem všech klávesových zkratek, ze kterého můžeme seznam vytisknout tlačítkem **Tisk (Print)**, nebo vyexportovat do textového souboru.

Panely nástrojů

Ve výchozím nastavení programu se zobrazí dva panely nástrojů (**Standardní, Panel vlastnos**tí (**Standard, Property Bar**)) pod hlavní nabídkou programu a paleta nástrojů (**Okno nástrojů** (**Toolbox**)) na levém okraji obrazovky.



Tip: U programu CorelDRAW je možno panely nástrojů plně uživatelsky upravovat, můžeme jednak zobrazovat či vypínat jednotlivé předvolené sestavy, ale můžeme také upravovat detailní obsah každé z nich či vytvářet sestavy vlastní. Panely mají na levé straně dvojitou čáru – "držátko", za které je můžeme posouvat v oblasti panelu nástrojů, ale můžeme je také vytáhnout do obrazovky a vytvořit z nich plovoucí lišty.

Standardní panel nástrojů

Jako ve všech vychovaných aplikacích pro Windows najdeme pod pruhem nabídky programu standardní panel nástrojů – **Standardní (Standard)**. Ten obsahuje standardní ikony pro otevírání a ukládání souborů, tisk, pro práci se schránkou, příkazy **Zpět (Undo)** a **Znovu (Redo)**,

roletku lupy a navíc ikony pro import a export souborů, pro spouštění aplikací programového balíku Corel a pro přístup na internetové stránky společnosti Corel.

Najedeme-li kurzorem nad ikonu, vykreslí se kolem ní nejprve rámeček, který ukazuje, že je ikona vybrána a že ji lze stisknout, a za chvilku se u ní zobrazí popisek včetně klávesové zkratky příkazu.

Zesvětlená tlačítka jsou (stejně jako zesvětlené položky nabídky) nedostupná.

Panel vlastností

Pod standardním panelem nástrojů nalezneme panel vlastností – **Panel vlastností (Property Bar)**. Pro něj je charakteristické, že jeho obsah je proměnlivý v závislosti na vybraném nástroji nebo objektu. Zkusíme-li postupně vybrat několik nástrojů z palety nástrojů na levém okraji okna, můžeme sledovat, jak se bude pruh vlastností měnit. Položky, které pruh obsahuje, umožňují nastavit vlastnosti vybraného nástroje nebo objektu.

Paleta nástrojů

Paleta nástrojů je umístěna svisle podél levého okraje okna aplikace a obsahuje základní nástroje pro práci s programem. Tlačítko nástroje, se kterým pracujeme, bude v paletě stisknuté. Malý černý trojúhelník v pravém dolním rohu ikony nástroje upozorňuje, že tato ikona obsahuje jakýsi "šuplíček" s dalšími nástroji. Stiskneme-li ikonu a tlačítko myši chvilku přidržíme, rozbalí se napravo od této ikony pruh ikon, ze kterých můžeme vybrat potřebný nástroj nebo příkaz. Tento pruh má ve své horní části tečkovaný pruh, což je vlastně držátko, za které lze tento pruh nástrojů odtrhnout z nabídky a umístit ho kamkoli na pracovní plochu jako plovoucí lištu.

Pracovní plocha

Kolem samotné pracovní plochy je rozmístěno několik prvků, které nám mohou být při práci velmi užitečné.

Pravítka

Podél horního a levého okraje se táhnou pravítka. Standardně jsou zapnuta, ale můžeme je vypnout odznačením položky **Pravítka (Rulers)** z nabídky **Zobrazit (View)**. Měrný systém pravítek můžeme změnit velmi snadno. Stačí vybrat nástroj **Výběr (Pick Tool)**, který slouží pro výběr a klepnout pravým tlačítkem myši na pravítka a z nabídky vybrat volbu **Nastavení pravítka (Ruler Setup)**. Zobrazí se dialogové okno **Možnosti (Options)**, ve

Možnosti	\mathbf{X}
Pracovní plocha Obecné Stránka Vodicí linky Mrálka Pravěka Styly Udádání Dublikovat v ski WWW Globální	Pravitka Posun Posun: Jednotky: Mikroposun: Jednotky: Vistopic jednotky pro vzdálenost duplikátů, posun a pravitka Jednotky: Vodorovně: nilmetry V Stejné jednotky pro vzdálenost duplikátů, posun a pravitka Vodorovně: Počátek. Vodorovně: 0,0 milmetry Vzdoravně: 0,0 milmetry V zobrazit pravítka Upravit měřítko
	OK Storno Nápověda

Obrázek 2.10 Dialogové okno Možnosti v sekci Pravítka umožňuje nastavit vlastnosti pravítka dokumentu

kterém můžeme v položce **Pravítka (Rulers)** nastavit jednotky pravítka nebo například umístění středu.

V levém horním rohu mezi pravítky najdeme malé tlačítko. Když je stiskneme a přetáhneme do kresby, posune se do daného bodu počátek souřadného systému. Často bývá výhodné posunout si počátek souřadného systému k okraji objektu, na kterém pracujeme, protože pak pracujeme s rozměry objektu a nemusíme je přepočítávat k okrajům stránky. Pokud chceme vrátit souřadný systém do výchozího stavu (tj. počátek do levého dolního rohu stránky), stačí na tlačítko počátku poklepat.

Do kresby můžeme potáhnout dokonce celá pravítka. Stiskneme klávesu Shift, uchopíme pravítka a přetáhneme je do okna dokumentu. Uchopíme-li je za průsečík, můžeme posouvat obě současně. Chceme-li pravítka vrátit zpět k okraji, stiskneme opět klávesu Shift a poklepeme na některé z pravítek myší.

Počitadlo stránek

Program CorelDRAW umožňuje vytvářet vícestránkové dokumenty. Na spodním okraji bílé pracovní plochy nalezneme štítky s názvem stránky, u vícestránkových dokumentů můžeme klepnutím na tento štítek vybrat stránku, na níž chceme pracovat. V rozsáhlejších dokumentech se můžeme pohybovat pomocí počitadla, které je nalevo od těchto štítků. Vnitřní šipky nás posunou o jednu stranu zvoleným směrem, vnější přeskočí na první nebo poslední stránku. Klepneme-li na čísla mezi šipkami, otevře se dialogové okno, umožňující zadat číslo stránky, na kterou chceme přejít.

Posuvníky

Podél pravého okraje a pravé části dolního okraje bílé pracovní plochy jsou standardní posuvníky. Stejně jako u jiných programů jimi můžeme posouvat výkres a celou pracovní plochu v okně programu, ale jejich použití je pro Corel trochu těžkopádné, takže nejspíš využijeme různých jiných možností pro pohyb v dokumentu, například nástroje **Ruka (Hand)**.

Navigátor

Navigátor je právě jednou z těchto možností. Skrývá se v malém prázdném čtverečku v pravém dolním rohu mezi posuvníky, a přidržíme-li toto tlačítko, vyskočí na jeho místě malé okno s miniaturou celého výkresu. Navigátor můžeme rovněž jednorázově aktivovat na pozici kurzoru stiskem klávesy N. Pokud máme výkres natolik zvětšen, že na pracovní ploše nevidíme okraje papíru, objeví se v okénku navigátoru také černý rámeček s křížkem uprostřed. Ten vyznačuje zobrazenou oblast výkresu a jeho posouváním se můžeme ve výkrese velmi snadno pohybovat (viz obrázek 2.11).

Obrázek 2.11 Navigátor umožňuje posunovat se po dokumentu

Stavový řádek

Stavový řádek neboli **Status Bar** je nejspodnější pruh v okně programu CorelDRAW. Podává informace o důležitých událostech a stavech programu. Najdeme zde informace o poloze kurzoru, nápovědu pro použití aktivního nástroje, a máme-li vybraný některý objekt, pak například informace o jeho poloze, obrysu a výplni. Vybereme-li více objektů současně, nebo skupinu objektů, stavový řádek nám o tom podá patřičné informace.

Paleta barev

Paleta barev je svislý pruh barevných políček na pravém okraji okna programu. Pokud by se nám zdálo, že máme na výběr jen málo barev, nepropadejme panice. Paleta se rozbaluje klepnutím na šipku na dolním okraji, nebo můžeme použít šipky na okrajích palety pro posun políček. Pokud je vám i to málo, můžeme do palety přidávat vlastní namíchané barvy.

A barvy objektu můžeme také upravovat přímo, aniž bychom je do palety přidali. Kromě výchozí palety můžeme vytvářet také vlastní palety nebo použít některou z přednastavených sad dodávaných s programem. Barevné palety se zobrazují pomocí nabídky **Okno** \rightarrow **Palety barev (Window** \rightarrow **Color Palletes)**.

Ukotvitelné panely

Při prvním spuštění programu není žádný ukotvitelný panel otevřen. Spouštět a vypínat můžeme ukotvitelné panely z nabídky **Okno → Ukotvitelné panely (Window → Dockers)**. Zobrazené panely jsou v nabídce označeny zatržítkem. Panely lze vypínat také křížkem v pravém horním rohu panelu. Standardně se ukotvitelné panely umísťují do sloupce k pravému okraji okna a mají na pravé straně štítky, pomocí nichž je můžeme přepínat.

Velmi užitečná je dvojitá šipka v levém horním rohu pruhu s panely, umožňuje panely sbalit, takže zůstanou viditelné pouze jejich štítky. Získáme tak jednoduše více místa na obrazovce. Panely rozbalíme buď klepnutím na některý štítek anebo na obdobnou šipku nad nimi. Díky této skvělé vlastnosti takřka odpadá potřeba panely odtrhnout (potažením za pruh v záhlaví panelu, nebo za štítek na pravé straně) a používat jako plovoucí palety, jak bylo obvyklé ve starších verzích programu Corel, i když ani této možnosti nejsme zbaveni. Pokud bychom některý panel odtrhli náhodou a chtěli jej vrátit do doku, stačí poklepat na jeho záhlaví (titulní lištu).

Mnohé z panelů mají u dolního okraje tlačítko **Použít (Apply)** a **ikonu zámku**. Tlačítko má podobnou funkci jako tlačítko **OK** v dialogových oknech – nastavení, která jsme provedli v panelu, se tímto tlačítkem aplikují na vybraný objekt. Ikona zámku pak zapíná režim automatické aplikace – parametry objektu se mění okamžitě během provádění nastavení.

Podrobnější informace o jednotlivých ukotvitelných panelech jsou uvedeny v jednotlivých kapitolách.

Nástroje

Protože se v programech jako je CorelDRAW používání určitých nástrojů a funkcí stále opakuje, byly ty nejpoužívanější nástroje soustředěny do pruhu **Okno nástrojů (Toolbox)**, který je v levé části okna. Jsou tak dostupné jediným klepnutím myši a mnohé z nich navíc jednoduchou (a rychlou) klávesovou zkratkou. Některé nástroje jsou v paletě uloženy v jakýchsi šuplíčcích. Klávesové zkratky nám poskytnou bleskový přístup i k některým z těchto skrytých nástrojů. V následujících odstavcích si představíme jednotlivé nástroje programu CorelDRAW.



Poznámka: I paletu nástrojů můžeme odtrhnout z jejího obvyklého místa a umístit ji jako plovoucí paletu kamkoli na obrazovce. Zpět ji vrátíme poklepáním na pruh záhlaví.



Tip: Praktičtější je možnost odtrhnout si určitou rozbalenou skupinku nástrojů a umístit ji na plochu jako plovoucí paletku. V tomto případě původní nástroje nadále zůstávají v paletě nástrojů, takže po skončení práce stačí plovoucí paletku jednoduše zavřít. Plovoucí paletky nástrojů oceníme zejména v případě, kdy často střídáme několik nástrojů ze stejného "šuplíčku".

Většina nástrojů používá na pracovní ploše dokumentu specifický kurzor. Jednak nám to umožní nástroje snadno vizuálně rozlišit, a jednak kurzor mnohdy simuluje i tvar a velikost nástroje, čímž usnadňuje jeho použití. Kurzory však také někdy změní podobu v závislosti na akci. Chystáme-li se kupříkladu uzavřít křivku, objeví se u kurzoru nástroje malá zalomená šipka.

Ale teď již k jednotlivým nástrojům:

- Nástroj Výběr (Pick Tool) je bezpochyby nejdůležitější nástroj programu. Ne-oplývá sice žádnými kreslicími funkcemi, ale funguje jako naše prodloužená ruka. Umožňuje objekty vybírat, uchopovat, přemísťovat, natáčet a deformovat. Abychom s nějakým objektem mohli pracovat, musíme jej nejprve vybrat. Protože je výběrový nástroj výchozím nástrojem při každé editační činnosti, je možné jej vždy rychle aktivovat stiskem mezerníku. Dalším stiskem mezerníku pak opět přepneme zpět na nástroj, který byl vybrán předtím.
- Nástroj **Tvar (Shape Tool)** umožňuje provádět úpravy obrysů objektů úpravou vlastností jejich spojovacích bodů uzlů. Aktivovat jej můžeme klávesou F10. Pokud budeme držet stisknuté levé tlačítko myši na nástroji **Tvar (Shape Tool)**, zobrazí se další nástroje, které se pod ním schovávají.
- Roztírací štětec (Smudge Brush) má na objekty podobný účinek jako prst, kterým přejíždíme přes výkres. Působí ale na obrysy objektů, takže výsledkem nejsou neostré okraje, jaké vznikají při použití podobných nástrojů v bitmapových editorech.
 - **Zdrsněný štětec (Roughen Brush)** působí na křivky tak, že na ně přidává uzly a vytváří "zubatý", hrubý vzhled.
- Transformace (Free Transform Tool) umožňuje provádět transformace objektů otočení, zrcadlení, změnu velikosti nebo zkosení – interaktivně tažením myší.
 Nástroi Oříznout (Cran Tool) umožňuje oříznout objekty (obr. poviples X2)
 - Nástroj **Oříznout (Crop Tool)** umožňuje oříznout objekty (obr. novinka X3).
- Nůž (Knife Tool) umožňuje odříznout část objektu a vytvořit tak dva objekty.
 - **Guma (Eraser Tool)** umožňuje odmazávat části objektů. Pracuje sice s obrysem, ale její účinek nejsnáze pochopíme na objektu s výplní.
 - Odstranění virtuálních segmentů (Virtual Segment Delete) je nástroj, který rychle odstraňuje část křivky mezi průsečíky objektů. Můžeme jím snadno vyříznout část objektu překrytou jiným objektem, právě tak jako oříznout konec křivky přesahující jiný objekt.

Y

Lupa (Zoom Tool) umožňuje zvětšovat nebo zmenšovat zobrazení výkresu. Přepínat mezi zvětšením a zmenšením můžeme rychle pomocí klávesy Shift. V panelu vlastností navíc nalezneme několik dalších užitečných voleb, které vám umožní přizpůsobit zvětšení velikosti stránky nebo podle všech objektů apod. Lupu (Zoom Tool) aktivujeme klávesou Z nebo dočasně na jednu operaci klávesou F2. Klávesou F3 zobrazení zase rychle zmenšíme. Stiskem kombinace Shift+F2 zvětšíme vybrané objekty tak, aby co nejefektivněji vyplnily okno dokumentu.

Ruka (Hand Tool) umožňuje potahovat dokument myší v okně a tak zobrazit potřebné oblasti.

Ruční režim (Free Hand Tool) umožňuje kreslení od ruky, umožňuje však nejen volné kreslení křivek, ale také kreslení úseček.

Bézierův režim (Bézier Tool) je určen pro kreslení křivek v Bézierově režimu, tj. pomocí uzlů a směrových úseček. Je to jeden ze dvou nástrojů, který umožňuje přesné kreslení křivek.

Malířské techniky (Artistic Media Tool) simulují reálné výtvarné nástroje – štětce, rydla, pastelky a další – tak, že namísto jediné čáry se pro křivku použije uzavřený tvar s proměnlivou tloušťkou.

Pero (Pen Tool) je druhým nástrojem pro přesné kreslení křivek. Jeho použití je velmi podobné nástroji **Bézier Tool**, hlavní viditelný rozdíl je v tom, že se vznikající křivka ihned zobrazuje na obrazovce.

Lomená čára (Polyline Tool) je obdobou nástroje tužka. Kreslí však navazující úseky. Lze kombinovat přímé úseky s úseky kreslenými od ruky.

Křivka se třemi body (3-Point Curve Tool) kreslí hladké křivky tak, že nejprve napne mezi koncové body čáru, kterou potom můžeme interaktivně prohnout zadáním dalšího bodu.

Spojovací čára (Interactive Connector Tool) propojuje uzly křivek a úseček přímkami nebo lomenými čarami.

Kótování (Dimension Tool) je nástroj pro technické kreslení. Umožňuje kresbu okótovat. Rozměry zjišťuje automaticky.

Inteligentní výplň (Smart Fill Tool) zjišťuje obrysy oblasti a vytváří uzavřenou osnovu umožňující vyplnit příslušnou oblast.

Ъ

- Inteligentní kreslení (Smart Drawing Tool) je nástroj, který využijí nejvíce ti, kteří rádi kreslí "od ruky" (především pomocí tabletu). Nástroj disponuje automatickými algoritmy pro rozpoznávání řady tvarů (například kruhy, trojúhelníky, šipky a další), které pak automaticky upraví do správného tvaru. U nástroje lze nastavit jednak míru rozpoznávání tvarů a jednak míru vyhlazení.
 - **Obdélník (Rectangle)** kreslí obdélníky a čtverce tažením z rohu do rohu nebo ze středu do rohu.
- **Obdélník se třemi body (3-Point Rectangle Tool)** je jedním z nových nástrojů. Pro nakreslení obdélníku se zadávají tři body, první dva určují směr, třetí velikost. Nástroj je vhodný pro kreslení natočených obdélníků a čtverců.
- **Elipsa (Ellipse Tool)** kreslí elipsy a kružnice. Obrazce se vytváří podobným způsobem jako s nástrojem **Obdélník (Rectangle)**.
- Elipsa se třemi body (3-Point Ellipse Tool) je obdobou nástroje Obdélník se třemi body (3-Point Rectangle Tool).
 - **Mnohoúhelník (Polygon Tool)** je určen k vytváření pravidelných i nepravidelných symetrických mnohoúhelníků a hvězd o libovolném počtu vrcholů.
- Hvězda (Star Tool) a Složitá hvězda (Complex Star Tool) Nástroj Hvězda (Star Tool) nakreslí hvězdu tradičního tvaru, u které je možné použít výplň na celý tvar hvězdy. Složitá hvězda (Complex Star Tool) nakreslí hvězdu, která má protínající se strany.
- Milimetrový papír (Graph Paper Tool) a Spirála (Spiral Tool). Milimetrový papír (Graph Paper Tool) vytváří tažením mřížky se zadaným počtem řad a sloupců. Spirála (Spiral Tool) se využívá pro kreslení spirál.

Další sada nástrojů Základní tvary, Šipky, Vývojové diagramy, Tvary nápisu, Odkazovací čáry (Basic Shapes, Arrow Shapes, Flowchart Shapes, Banner Shapes, Callout Shapes) je určena



pro vytváření obrazců předdefinovaných tvarů. U každého nástroje najdeme v panelu vlastností roletku se sadou připravených tvarů.

A

Text (Text Tool) je nástroj pro vytváření a úpravu textu. **Text (Text Tool)** má v programu Corel-DRAW dva režimy – artistic a paragraph. Paragraph text dovoluje uspořádat text do odstavců a formátovat jej pomocí stylů.



Upozornění: Máme-li aktivován nástroj **Text (Text Tool)**, nebudou Vám fungovat klávesové zkratky některých nástrojů (například A – Spiral Tool, S – Smart Fill Tool, mezerník – Pick Tool, N – Navigator...), neboť je nutno tyto klávesy používat ke psaní.



Interaktivní přechod (Interactive Blend Tool) vytváří tvarová a barevná prolnutí (přechody) mezi dvěma objekty.

Interaktivní kontura (Interactive Contour Tool) vytváří barevné kontury objektu. Lze nastavit jejich počet, barvu apod.

Interaktivní deformace (Interactive Distortion Tool) provádí interaktivní deformace vybraných objektů nebo skupin objektů. Výplně objektů (vzorky, textury) se nedeformují.

Interaktivní stín (Interactive Drop Shadow Tool) doplňuje k objektům vržené stíny.

Interaktivní obálka (Interactive Envelope Tool) rovněž deformuje vybrané objekty nebo jejich skupiny, ale deformace je hladká, stejnoměrná, výsledek působí jako bychom zprohýbali list papíru, na němž jsou objekty nakresleny. Výplně objektů se nedeformují.

Interaktivní vysunutí (Interactive Extrude Tool) vytváří trojrozměrný efekt "vysunutí z plochy". Objekt působí, jako by byl vysunut z papíru do prostoru.

Interaktivní průhlednost (Interactive Transparency Tool) způsobuje průhlednost objektů. Umožňuje nastavit různé režimy a používat i průhledné přechodové bitmapové nebo texturové výplně.

Kapátko (Eyedropper Tool) umožňuje načíst barvu jakéhokoli místa v kresbě nebo zvolené informace o vlastnostech obrysu či výplně objektu, ale také zvolené efekty a transformace objektu.

Plechovka barvy (Paintbucket Tool) umožňuje aplikovat na jiné objekty barvu obrysu nebo výplně a rovněž zvolené efekty a transformace nasáté kapátkem z určitého objektu.

Tip: Mezi nástroji Kapátko (Eyedropper Tool) a Plechovka barvy (Paintbucket Tool) můžeme dočasně přepínat, přidržíme-li klávesu Shift.

Další sada nástrojů obsahuje dvě ikony pro spuštění dialogových oken umožňujících nastavení podrobných vlastností obrysového pera a barvy obrysu – **Obrysové pero (Outline Pen Dialog)** a **Barva obrysu (Outline Color Dialog)**. Dále zde najdeme tlačítko **Bez obrysu (No Outline)** pro vypnutí obrysu, tlačítka pro sedm přednastavených tloušťek obrysu a tlačítko pro zobrazení nebo skrytí ukotvitelného panelu **Barva (Color Docker Window)**.

Předposlední sada nástrojů spouští dialogová okna nastavující vlastnosti výplně. Program CorelDRAW umožňuje používat několik typů výplní: plnobarevné, přechodové, výplně vzorkem, texturové a konečně postscriptové. V sadě ještě nalezneme tlačítka pro odstranění výplně (**Žádná (No Fill)**) a pro zobrazení nebo skrytí ukotvitelného panelu **Barva (Color Docker Window)**.

Interaktivní výplň (Interactive Fill Tool) umožňuje interaktivně (a tudíž rychle a přehledně) nastavit výplň objektu.



Obrázek 2.12 Nabídka zobrazující nástroje pro práci s obrysem



Obrázek 2.13 Nástroje nám umožňují vytvořit různé typy výplní.

CoreIDRAW X4

Síťová výplň (Interactive Mesh Fill Tool) umožňuje prolínat několik barev uvnitř obrazců v několika směrech a dosáhnout tak efektů vodových barev nebo rozprašovače. Nastavovat můžeme jak směr, tak míru prolnutí barev.

Stručný přehled nabídek programu CorelDRAW

Nabídka **Soubor (File)** pro práci se soubory obsahuje příkazy, které slouží k manipulaci se soubory. Je podobná jako v řadě ostatních programů – obsahuje příkazy pro otevírání a zavírání souborů, vkládání jiných druhů obrázků a textu do programu CorelDRAW (tzv. import souborů), ukládání obrázků CorelDRAW v jiných formátech (export), tisk souborů, příkazy pro publikování na Internetu a příkaz pro zobrazení informací o dokumentu. Ve spodní části nabídky pod volbou **Otevřít naposledy použité (Open Recent)** se zobrazuje posledních pět dokumentů, se kterými se pracovalo, a jež lze odtud rychle otevřít.

Nabídka Úpravy (Edit) pro základní úpravy a práci s objekty obsahuje jednak standardní příkazy Windows pro práci se schránkou (vyjímání, kopírování, vkládání), pro vracení příkazů, velmi bohaté a propracované funkce pro vyhledávání a nahrazování, ale také funkce standardu OLE2, funkce pro vkládání internetových prvků (tlačítek, apletů apod.) a čárových kódů.

Nabídka **Zobrazit (View)** řídí zobrazení pracovní plochy a objektů. Dokument lze zobrazit v několika režimech od nejpomalejšího, ale nejvěrnějšího vyhlazeného zobrazení (včetně barev, výplní, tloušťek čar), až po rychlý a jednoduchý drátěný model (pouze obrysy). Lze zapnout náhled obrázku na plnou obrazovku. Důležité je, že nabídka **Zobrazit (View)** obsahuje také příkazy pro zobrazování nástrojů a dalších prvků pracovní plochy (pravítka, mřížky, vodicí linky atd.).



nám nabízí příkazy pro práci se soubory

Nabídka Uspořádání (Layout) obsahuje příkazy pro uspořádání a nastavení stránek dokumentu.