Tvorba distančních materiálů s využitím aplikace CorelDRAW Pavel Kocur, Plzeň, prosinec 2001

1.	Úvod	3
2.	Vlastní tvorba PDF dokumentu ve Wordu	4
3.	Přehled základních pojmů	6
4.	Prostředí aplikace, jeho základní nastavení a ovládání	7
5.	Obrazovka Corel po spuštění	7
6.	Režimy zobrazení	9
6.1.	Zobrazování objektů	11
6.2.	Lupa	11
7.	Nástroje CorelDRAW	
8.	Základní metody kreslení	15
8.1.	Ruční režim - kreslení křivek (a úseček)	15
8.2.	Bezierův režim (kreslení vyhlazených křivek a úseček)	16
8.3.	Malířské techniky	17
8.4.	Obdélník	
8.5.	Elipsa	
8.6.	Mnohoúhelník	
8.7.	Spirála	
8.8.	Tabulka	21
9.	Výběr, úprava objektů a manipulace s objekty	
10.	Objekty aplikací Windows	
11.	Barevné modely	
12.	Výplň a obrys objektů	
12.1	.Výplně objektů	
12.2	.Kapátko:	
12.3	.Postscriptové výplně	
12.4	.Interaktivní výplň	
12.5	.Interaktivní vícebarevná výplň	
12.6	. Přechodová výplň	
12.7	.Rastrové výplně a textury	
12.8	.Obrys	
12.9	. Transformace objektů	
12.1	0. Tvarování objektů	
12.1	1. Nůž	
12.1	2. Guma	
13.	Text	41
13.1	.Výtvarný text ("řetězcový") - až 32 000 znaků	

13.2	2.Odstavcový text	44
14.	Vektorové efekty	46
14.1	1.Perspektiva	46
14.2	2. Interakční přechod	46
14.3	3. Interaktivní obálka	48
14.4	4. Interakční vysunutí	49
14.5	5.Interakční stín	49
14.6	5. Interakční kontura	49
14.7	7.Interakční deformace	50
14.8	3. Oříznutí - kontejner (PowerClip)	50
14.9	9. Text na osnovu	52
14.1	10. Průhlednost objektů	53
14.1	11. Čočka	53
15.	Změna pořadí objektů	53
16.	Zarovnávání a rozmisťování objektů	55
17.	Rozmisťování	55
18.	Seskupování a rušení skupin	56
19.	Přichytávání	56
19.1	l.Přichytávání k vodícím linkám	56
19.2	2. Přichytávání k mřížce	58
19.3	3. Přichytávání k objektům	58
20.	Styly a šablony	58
21.	Základní klávesové zkratky:	58
22.	Technické výkresy	66
23.	Tisk	66
23.1	I.Slučovací (hromadný) tisk	66
24.	Visual Basic pro aplikace (pro Corel)	68
25.	Publikování ve formátu PDF	69
26.	Import a export	69
26.1	l.Informace o knihovně obrázků	70
27.	Literatura	70

1. Úvod

V tomto dokumentu je stručně popsáno užití grafického editoru CorelDRAW pro tvorbu jak grafických, tak i textových (či kombinovaných) dokumentů pro účely kombinovaného resp. on-line studia (angl. Distance learning, Distance education). Popis se týká verze 9 CZ, která je v současné době používána na FPE ZČU v Plzni.Materiály je možno získat třemi způsoby:

- prostřednictvím CD
- V OnLine kurzu
- Na WWW stránkách Katedry pedagogiky Fakulty pedagogické Západočeské univerzity v Plzni

OnLine kurz je umístěn na speciálním serveru FPE ZČU v Plzni v prostředí produktu WebCT, který umožňuje prezentovat připravené výukové materiály ve formě online kurzy (viz dále). Mimo rámec úkolu uvažujeme o zavedení videokonferencí do běžného užívání na FPE ZČU v Plzni.

WebCT je nástroj, pomocí kterého lze vytvořit vzdělávací prostředí na serveru zapojeného do Internetu. WebCT podporuje tvorbu online kurzů zejména tím, že poskytuje:

- Rozhraní, umožňující vytvářet prezentaci kurzu.
- Soubor výukových nástrojů, které usnadňují jednak učení, jednak komunikaci a spolupráci skupiny studentů a vyučujícího (instruktora).
- Soubor administrativních nástrojů, které pomáhají instruktorovi v procesu vedení a zlepšování kurzu.

Předností WebCT je velký počet jeho uživatelů ve světě. Tito uživatelé vytvářejí celosvětové výukové prostředí (E-learning).

Technické vlastnosti aplikací typu WebCT jsou sice důležité, ale k tvorbě pedagogicky efektivního síťového výukového prostředí potřebujete další specializované produkty.

V našem případě předpokládáme užití Wordu jako hlavního editoru pro zpracování textu, grafického editoru CorelDraw pro tvorbu grafiky a produktu Acrobat pro tvorbu PDF dokumentů obsahujících kombinaci textu a grafiky.

Při tvorbě méně rozsáhlých dokumentů (několik stran textu a obrázků) ve kterých je kladen důraz na kvalitu grafiky a na zvláštní textové efekty je možno použít produkt CorelDRAW jak pro vlastní vytvoření dokumentu, tak i pro jeho převedení do formy html dokumentu. Při tvorbě rozsáhlejších výukových materiálů je výhodné použít pro tvorbu obrázků CorelDRAW a tyto obrázky přenášet do dokumentu tvořeného ve Wordu (předpokládáme užití Wordu z Office XP nebo 2000). Z tohoto dokumentu se pak pomocí aplikace Acrobat (verze 4.0 nebo 5.0) vytvoří PDF dokument. Je výhodné vytvořit na začátku dokumentu obsah (u nadpisů v dokumentu užíváme styly Nadpis1, Nadpis2, Nadpis3, ...). Ve Wordu 2002 (z OfficeXP): Vložit \rightarrow Odkaz \rightarrow Rejstříky a seznamy...

2. Vlastní tvorba PDF dokumentu ve Wordu

Stiskneme tlačítko "Vytvořit Adobe PDF" na panelu nástrojů

PD ▼ X

Nastavíme tyto volby:	
Acrobat® PDFMaker 4.0 for Microsoft® Word	
General Output Bookmarks Display options	General Output Bookmarks Display options
Creation options Use Acrobat PDFWriter Use Acrobat Distiller's printer Distiller settings: ScreenOptimized File options Prompt for the PDF filename View the PDF file after creating it Report errors Delete the .ps and .log files Restore Defaults Acrobat PDFWriter installed	Output options General Image: Comments> Notes Image: Text boxes> Article threads
Adobe Microsoft Word 10.0 Create Email Storno Help	
General Output Bookmarks Structure & Bookmarks Include Include Save Word file automatically Word Headings Destination magnification: Document structure Fit visible Element Type Structure	General Output Bookmarks Display options Link appearance Type Invisible rectangle Thick visible rectangle Thick visible rectangle Line style Solid Dashed Highlight Output Invest Invest Invest Color: Black Black Color: Color:
	Document open options Page only Page number Bookmarks and Page Magnification Default Text notes Reviewer Include Notes open Color # of comment

K prohlížení vytvořených dokumentů lze použít volně šiřitelný produkt produkt Adobe Reader (v současné době je k dispozici ve verzi 5).

U produkce CD ROMů je (na základě odhadu předpokládané produkce) nutno rozhodnout, v jaké formě je produkovat. Lisování pro větší počty kusů, "vypalování" na CD RW mechanikách v ověřovací fázi v jednotkách (max desítkách kusů). Lisování v minulosti prováděla firma Gramofonové závody a.s.

Při rozhodování, který z formátů souborů doporučit v současné době jako koncový, který bude sloužit pro vlastní výuku, jsme kladli důraz na to aby vzhled dokumentu byl takový, jaký je v době tvorby, nezávislý na prohlížeči WWW stránek. Z tohoto důvodu jsme vybrali zmíněný PDF. HTML formát nezaručuje to, že student uvidí to co tvůrce studijního materiálu. To se týká zejména textových objektů využívajících fonty, které nemá uživatel (student) ve svém počítači nainstalovány. Přitom hypertextovost je ve formátu PDF zaručena.

E-learning úzce souvisí s distančním studiem, tedy takovou formou vzdělávání, kdy student dochází do školy jen zřídka, nebo dokonce vůbec, ale přesto může získat vzdělání, o které má zájem.

Mezi výhody patří: "volitelná doba studia", ušetřený čas a náklady nutné k cestování. Na druhé straně klade tento typ studia velké nároky na zodpovědnost studenta. Student musí mít silnou motivaci ve studiu pokračovat. Mohou se i zvýšit náklady na studijní materiály. Jejich cena bude určitě úzce souviset s počtem studujících daný obor. Čím větší bude počet studentů, tím více se sníží náklady na jeden "Distanční dokument".

E-learning klade zvýšené nároky na vzdělávací instituce, které jej připravují a realizují. Jedná se zejména o přípravu studijních materiálů, která je náročná na čas i finanční prostředky. Klade mnohdy zvýšené požadavky na znalosti užití počítačových produktů, které se stále vyvíjejí. Návratnost vložených prostředků není (pokud je nám známo) dosud v České republice vyčíslena. Nevýhodou je v naší situaci relativně malá potenciální skupina studentů. U materiálů v angličtině, které mohou být využity mnohem větší skupinou zmíněných potenciálních studentů, je situace jiná.

E-learning je u nás zaváděn jak na univerzitách a vysokých školách, tak v soukromých firmách, které nabízejí materiály zahraniční, ale vytvářejí také programy specializované.

E-learning je jako užitečným prostředkem ve výuce především v oblasti celoživotního vzdělávání a ve specializovaných kurzech.

V další části tohoto dokumentu je pozornost zaměřena na výklad užití produktu CorelDRAW pro tvorbu studijních materiálů pro výše uváděný typ studia.

CorelDRAW je vektorový grafický program použitelný zejména pro kreslení uměleckých a pseudouměleckých děl, knižních ilustrací a tvorbu elektronických dokumentů ve formátu PDF a HTML. Je součástí stejnojmenného balíku, který obsahuje mimo jiné velmi užitečný CorelPhotoPaint, což je bitmapový editor. Ten však v tomto dokumentu pro nedostatek vyhrazeného místa není popisován.

CorelDRAW využít i pro tvorbu technických ilustrací a částečně pro návrh technické dokumentace. CorelDRAW umožňuje tvorbu vektorové grafiky, skládající se z křivek což jsou objekty definované matematickými vztahy. Pro popis grafiky se užívají vektory známe z geometrie. Takto jsou popsány kružnice (zde je např. základním parametrem poloměr), elipsy, čtverce, obdélníky, núhelníky atd. Důležitý je údaj o poloze v kresbě, výplní, obrysu (barva, tloušťka, styl atd.). Objekty můžete přesouvat, měnit jejich velikost nebo barvu bez ztráty kvality grafiky. Vektorová grafika je nezávislá na rozlišení – to znamená, že objekty mohou být zvětšeny na libovolnou velikost a vytištěny na libovolném výstupním zařízení při jakémkoliv rozlišení bez ztráty detailů nebo ostrosti. Výsledkem je, že vektorová grafika je nejlepší volbou pro písmo a výrazné kresby, které musí zachovávat ostré linky při zvětšení do různých velikostí – jako jsou například loga, akcie, technické kresby, schémata atd.

Předpokládáme, že uživatel, který čte tento dokument má zkušenosti s prací na počítači s operačním systémem Windows.

Popisována je verze CorelDDRAW 9.0 CZ.

Je poměrně důležité, aby uživatel měl nainstalován service pack 2 CZ: gr9sp2cz.exe a opravu pro práci v operačním systému Windows 2000 (pokud jej užívá): vo_le_patch_for_w2k.exe. CorelDDRAW 9.0 CZ původně nebyl inzerován pro práci v tomto systému.

Jednou z výhod CorelDRAW, která tvůrce dokumentů pro distanční studium zajímá, je možnost publikace ve formátu PDF - zejména v prostředí Internetu. Oproti užití formátu HTML je výhodou, jak už bylo uvedeno, je , že uživatel vidí na obrazovce počítače to, co viděl autor při tvorbě dokumentu.

3. Přehled základních pojmů

Souboru s příponou **cdr** se v manuálech a v nápovědě říká "grafika". Po spuštění programu si může uživatel nechat nabízet v tzv. Uvítací obrazovce výběr z několika možností jak zahájit práci nebo např. rovnou bez dotazu připravit "Novou grafiku" - např. novou prázdnou kresbu. Tato volba se provádí v hlavní nabídce: Nástroje \rightarrow Možnosti (zkratka Ctrl+J): Obecné: Při spuštění programu:

4. Prostředí aplikace, jeho základní nastavení a ovládání.

Po spuštění CorelDRAW se může objevovat buď tzv. Uvítací obrazovka, pokud si tuto možnost vybereme.

Možnosti		<u>? X</u>
Obecné 💌	Obecné	
 Pracovní plocha Obecné Zobrazit Upravit Upozornění Uložit Paměť Přídavné moduly Text Okno nástrojů Vlastní Dokument Hromadné 	Počet kroků zpět <u>B</u> ěžné: 99 Rastrové gfekty: 2 ✓ Zobrazovat dialogová okna ve středu Zobrazit záhlaví plovoucích panelů Automaticky spouštět místní nabídky s jednou položkou Zobrazit přetisky ✓ Žapnout zvuky Při spuštění programu CoreIDRAWI: Uvítací obrazovka Utvítací obrazovka Otevřít nový dokument Otevřít poslední dokument Vybrat šablonu Spustit nápovědu CoreITUTOR	Zde se po spuštění Nástroje → Možnosti (nebo Ctrl+J) po výběru Obecné objeví možnost výběru. Většinou volíme btď nebo.
		OK Storno Nápo <u>v</u> ěda

Uvítací obrazovka:



Po výběru Otevřít nový dokument se objevuje čistá kreslicí plocha a můžeme bezprostředně začít pracovat.

5. Obrazovka Corel po spuštění



Skupiny nástrojů lze přetáhnout na libovolné místo na pracovní ploše a zjednodušit a urychlit přístup k dalším nástrojům skupiny. Způsob používání základní nabídky a panelů nástrojů známe z jiných aplikací Windows. CorelDRAW používá důležitý **Panel vlastností**, který mění dynamicky (kontextově) svůj obsah podle toho, se kterým nástrojem pracujeme. Existující panely se dají upravovat nebo je možno tvořit panely vlastní. V panelu vlastností Úpravy textu jsme např. přidali nástroj pro horní a dolní index. Stavový řádek na dolním okraji obrazovky informuje o vlastnostech vybraného objektu (vybraných objektů). V dolní části nalezneme též nástroj umožňující přidávat stránky do dokumentu a přecházet mezi nimi.



Pravým tlačítkem aktivujeme místní nabídku. Např. na prázdné ploše:



Za tuto značku lze u pravítek přesouvat tažením počátek souřadnic. Poklepáním na ni se kdykoli obnoví původní nastavení počátku na levý dolní roh tisknutelné strany (listu papíru). Přes nabídku Zobrazit \rightarrow Pravítka můžeme pravítka skrývat a zobrazovat.

Tisknout se bude to co je zobrazeno na tisknutelné oblasti, pokud není dán pokyn Sobor \rightarrow Tisk \rightarrow Rozsah tisku: Výběr. Před započetím práce většinou nastavujeme velikost stránky, s ohledem na tiskárnu, pokud budeme práci tisknout nebo s ohledem na typ elektronického dokumentu. Můžeme použít barvu pozadí na stránce. Tu můžeme přidat takto:

V nabídce Nástroje klepneme na příkaz Možnosti. V seznamu kategorií poklepáme na položky Dokument, pak Stránka a potom klepneme na položku Pozadí.

Klepneme na přepínač Jednotné. Pak klepneme na šipku seznamu pro výběr barvy, a potom na tlačítko Další. V rozvíracím seznamu Model vybereme položku RGB pokud budeme výsledný dokument prezentovat na obrazovce. Můžeme volit model CMYK, pokud budeme dokument tisknout na tiskárně a záleží nám na tom, aby nedošlo k barevné degradaci u některých barev. Zvolíme barvu a pak v dialogovém okně Možnosti klepneme na tlačítko OK.

6. Režimy zobrazení

V CorelDRAW můžeme volit mezi několika zobrazeními. Režimy zobrazení je možno rychle přepínat a používat dle potřeby ten, který je v dané situaci nejvhodnější. Můžeme též zobrazovat či skrývat pravítka, mřížky, stavový řádek, vodící linky.

Vícestránkovou kresbu či text je možno zobrazovat na dvou protilehlých

stranách.



Z nabídky zobrazit volíme většinou **Rozšířeně** (viz Obr. vlevo) nebo **Jednoduchý drátěný model.** Po prvním přepnutí do druhého zobrazení se aktivuje klávesová zkratka Shift+F9 a lze ji pak nadále použít pro přepínání (mezi dvěma naposledy užitými zobrazeními). Z obrázku vlevo je patrno Jak zobrazujeme pravítka, mřížku, vodicí linky a textové rámečky. Na celou obrazovku zobrazíme kresbu klávesovou zkratkou F9. Pokud zaškrtneme volbu (v levém Obr.) **Zobrazit pouze vybrané**, zobrazí se pouze vybrané objekty. K návratu do editace stiskneme Esc nebo F9 nebo klikneme myší.

Přechod v zobrazení Rozšířeně:



Zde je vidět jen počáteční a koncový objekt.

V rozšířeném zobrazení jsou vidět i postscriptové výplně:



6.1. Zobrazování objektů

Režimy zobrazení

V rozšířeném zobrazení při posouvání vyplněných objektů myší lze stiskem tabulátoru nechat zobrazovat výplň přesouvaného objektu či zobrazovat je obrysy. Další stisk tabulátoru umožňuje přesouvaný objekt zobrazit jako poloprůhledný.

6.2. Lupa

Panel nástrojů: QQQQQIIQQE E E E Aktivuje se nástrojem Lupa Q. Použití je zřejmé. Lupu můžeme jednoduše používat dvěma způsoby. Bud ukážeme a klikneme ne nějaké místo (objekt) a pak dojde k přiblížení a pokud přitom podržíme Shift - dojde ke vzdálení. Nebo zabereme obdélníkovou oblast ta se pak přiblíží nebo vzdálí (s klávesou Shift) nebo použijeme pravé - přesněji druhé - tlačítko myši). Ikonou, která je na předchozím obrázku úplně vpravo aktivujeme správce zobrazení (viz dále).

Správce zobrazení:



Lupa s jednotkou v modrém kroužku je tzv. **Jedna operace lupy**. Tento nástroj se požívá tak že v případě použití jiného nástroje (zde kreslení obdélníka) použiji **Jednu operaci lupy** a po vykonání přiblížení se vybere předchozí nástroj (v našem případě Obdélník) a můžeme pokračovat v práci s tímto nástrojem.

Zobrazení 1:1 ("Skutečná velikost") by mělo zobrazovat 1 cm v kresbě jako 1 cm na obrazovce. To však platí pouze přibližně. Pro toto zobrazení je možno tzv. kalibrovat pravítka: Nástroje→Možnosti (Ctrl+J)→Okno nástrojů→Lupa a posuv, Kalibrovat pravítka...

Panoramování:

Já vždy vypínám. Panoramování znamená automatický posun obrazu a pracovní plochy v případě, že se přiblížíme s objektem při přesouvání k jakémukoli okraji obrazovky.

Zákaz panorámování: Ctrl+J→Zobrazit→Automatický posuv (nezaškrtávat!)

C Simulace barev Windows	
 Přgrušitelné obnovení 	 Zobrazovat značky místa přichycení
Buční obnovení	Zobrazovat postsgriptové výplně v rozšířeném zobrazení
 Použit obrázek mimo obrazovku 	V rozšířeném zobrązení použit obrázky s vyhlazeným roztřepenín
Automatický posuv	Po greslení zapnout výběr
 Zobrazovat pázvy tlačítek 	Zvýraznit obrys vybraných objektů
 Zapnout sleglování uzlů 	
Zobrazit celou obrazovku	
Poyžít nomální zobrazení	 Zobrazovat obrys stránky
Boužít rozšířené zobrazen	
Zobrazit přechodové kroky:	256 🕂

Pro zobrazení celé obrazovky většinou volíme **Použít rozšířené zobrazení** a V rozšířeném zobrazení použít obrázky s vyhlazeným roztřepením **Zobrazovat obrys stránky** - políčko, které vidíme vlevo

Správce zobracení, o kterém jsme se již zmiňovali, může posloužit zejména k uložení různých pohledů na různé část kresby na kreslicí ploše na kterékoli stránce. Tyto pohledy lze kdykoli později jednoduše vyvolat. První sloupec (s ikonou stránky) slouží k zapnutí či vypnutí skoku na stránku na níž je pohled definován. Není-li funkce aktivní, k přechodu na stránku nedojde, ale měřítko se změní podle definice. Druhý sloupec s ikonou lupy umožňuje v případě deaktivace přechod na příslušnou stránku beze změny zvětšení či zmenšení. Třetí sloupec

obsahuje názvy, které se přiřazují automaticky. Můžeme však přepsat. Za názvem je označení stránky na kterou se definice vztahuje. Poslední údaj se týká zvětšení v procentech. Pro přidání nového pohledu resp. odstranění stávajícího slouží tlačítka + resp. -.



Přejmenování můžeme provést poklepáním myší na název nebo výběrem: Přepnout do zobrazení→Přejmenovat.

7. Nástroje CorelDRAW

V aplikaci CorelDRAW je možno užívat 39 nástrojů.

Implicitní vlastnosti jednotlivých nástrojů se dají nastavit (např. guma tloušťka gumy, nůž - objekt automaticky uzavřít). Poklepáním na některé nástroje se spouští určité akce: Poklepání na nástroj obdélník se přidá obrys stránky, poklepání na nástroj úprava uzlů, se v případě vybraného objektu vyberou všechny uzly, Lupa se chová při poklepání jako klávesová zkratka F4 atd..

7	k	Výběr: Pomocí myši lze vybírat přesouvat
6.		duplikovat objekty a měnit jejich velikost
2		provádět základní úpravy a transformace
		(rotace, zešikmení)
00		Tvar : Mění tvar objektů
à		Nůž: Rozřezává objekty
栽	6 1 9 2	Guma Maže oblasti v kresbě
1 ¹		Volná transformace např. volná rotace,
2		volné zrcadlení (překlápění), volné měřítko,
0.		volné zkosení
8	900	Lupa
		Posuv
		K Ruční režim
		Bezierův režim
	H-HHTO JE	6 Malířské techniky
	e	I ^{ta} Kótování (vynášecí i kótovací čáry)
		Spojovací čára (spojuje objekty)
		۲۵ Interaktivní spojovací čára
		Obdélník
	0	Elipsa
		Mnohoúhelník
		© Spirála
		Milimetrový papír (tabulka)
		AText
	2. #	Interaktivní síťová výplň
		Interaktivní výplň
		Interaktivní průhlednost objektu
		^P Interaktivní přeměna
		Interaktivní kontura
		^D Interaktivní deformace
		Interaktivní obálka
		interaktivni vysunuti - 3D efekt
		Interaktivní stín

23	Kapátko (nabereme barvu a Shift+Kapátko =
	výplň)
	Při tisku Shift můžeme nabrat kapátkem
	barvu a pak ji vložit do jiného objektu
٥	Obrys
	Dialogové okno pro nastavení obrysu
한 한 북 = = =	Dialogové okno pro nastavení barvy obrysu
	圏 Bez obrysu
۵.	Výplň
📓 🌌 🎬 🗱 🦋 🖾 🗙	Barva výplně, přechodová výplň, vzorek,
	textura, Postscriptová výplň, bez výplně,
	Ukotvitelný panel Barva

Podle použitého nástroje s mění příslušně ukazatel myši.

8. Základní metody kreslení

8.1. Ruční režim - kreslení křivek (a úseček)

Tímto nástrojem vytváříme křivku od ruky (nejlépe s využitím tabletu s tlakovým perem). Úsečky pod určitým úhlem kreslíme tak, že klepneme myší, pak myší pohybujeme bez stisknutého tlačítka, držíme Ctrl a úsečku dokončíme klepnutím v místě, kde má být konec. Bez stisknuté klávesy Ctrl je úhel libovolný. Pokud předpokládáme, že se křivky budou vyplňovat, je nutno je uzavírat. Koncový bod se automaticky spojí s počátečním když se přiblížíme dostatečně blízko počátečnímu. Ukazatel myši v tom okamžiku změní tvar. Neuzavřené křivky mohou být zakončeny šipkami, mohou mít různou tloušťku a barvu. Styl čáry (plná, čárkovaná, čerchovaná atd.) je možno též volit.



Při kreslení je možno kombinovat při užití nástroje Ruční režim kreslení křivek a přímých úseků - stiskem klávesy Tab. Pokud při kreslení stiskneme klávesu Shift lze úseky nakreslené v ručním režimu odmazávat a pak pokračovat v kreslení.

8.2. Bezierův režim (kreslení vyhlazených křivek a úseček)

V Beziérově režimu používáme při kreslení řídící body. Tečny v řídících bodech ovlivňují křivost. Existuje několik typů uzlů. Lze užívat klávesu Ctrl po určení úhlu tečny. Typy uzlů lze měnit pomocí nástroje \checkmark .



Myší klepneme v místě počátku. Objeví se první uzlový bod Nyní můžeme držet (ale nemusíme) tlačítko myši stisknuté. Určíme směr pohybem myši.Klepneme v místě, kde bude druhý bod atd. klávesa Ctrl určuje úhel tečen vysouvaných z kontrolních bodů.. kreslené segmenty na sebe plynule navazují.

8.3. Malířské techniky

Tento vektorový nástroj napodobuje tahy štětcem, umožňuje používat kaligrafii, nanášet posloupnosti předem připravených obrázků podél křivky. Je možno volit Vyhlazení ručního režimu a pak lze i s pomocí myši nakreslit hladké čáry.



8.4. Obdélník

Obdélníky a čtverce kreslíme pomocí nástroje . Čtverce při stisknuté klávese Ctrl. Nástroj . umožňuje zaoblovat rohy (shodným zaoblením nebo různým u každého rohu). Po převodu na křivku (Ctrl+Q) lze odstranit libovolný uzel a získat pravoúhlý trojúhelník. Ten lze pak změnit na libovolný trojúhelník.



Extrémní případem zaoblení čtverce vnikne kru (nerozeznatelný od skutečného

kruhu):



8.5. Elipsa

Elipsu a kruh kreslíme pomocí nástroje 🖸. Pomocí 🔀 lze tvořit výseče a oblouky (viz Tvarování objektů).



8.6. Mnohoúhelník

Implicitní vlastnosti nástroje **Mnohoúhelník** lze nastavit v dialogovém okně Vlastnosti mnohoúhelníka:

Možnosti		
Mnohoúhelník.	Mnohoúhelník	Mnohoúhelnik
Okno nástrojů - Výběr - Tvar - Nůž - Guma - Lupa a Posuv - Ruční a Bezlerč - Kótování - Čhlové káčovár - Spojovací čáry - Obdělník - Elipsa - Mnohoúhelník	Mnohoúhelník Hvílada Mnohoúhelník jako hvězda Počet vscholů či stran: 7	 Mnohoühelnik Hvézda Mnohoühelnik jako hvézda Počet vicholů či stran: Gatroat: 50



Pomocí klávesy Ctrl s využitím tvarovacího nástroje lze upravit tvar např. podle výše uvedeného obr. (druhá hvězda zleva) - bez Ctrl třetí (zelená) hvězda. Můžeme i vytvořit následně přechod mezi dvěma hvězdami.

8.7. Spirála

Tímto nástrojem můžeme kreslit různé druhy spirál: Počet rozvinutí 100% 🗅 😂 🖬 🕘 🐰 🐘 🙉 🗠 🔹 CH 7 ÷ 🗟 4 ÷ 100 00 h 10 × 0 0 0 A 1 2 Lze volit parametry 8 ര faktor rozvinutí u Logaritmická logaritmické spirály 윩 Pravidelná - Pomocí Ctrl, Shift umožňuje 8 kreslit od středu ďŶ, Symetrická



Přechodem mezi dvěma spirálami jsme vytvořili šneka. Doplnili jsme elipsu s přechodovou výplní.

8.8. Tabulka



9. Výběr, úprava objektů a manipulace s objekty

Pokud objet (objekty) přesouváme upravujeme a transformujeme, musíme je označit. Jen výjimečně můžeme upravovat vlastnost nevybraného objektu (např. přetažením barvy z palety na nevybraný objekt).

V okamžiku vytvoření objektu se objekt označí osmi černými čtverečky pokud to nezařídíme jinak. Tuto volbu řídíme takto: Nástroje \rightarrow Možnosti \rightarrow Zobrazit \rightarrow Zobrazit, Po kreslení zapnout výběr)

Označování myší se provádí nástrojem Výběr.



Lze provádět myší: U nevyplněného objektu klepneme na okraj (nutno nastavit: Nástroje→Možnosti, Všechny objekty jako vyplněné nezaškrtávat!). Více objektů vybereme pomocí Shift+kliknutí nebo je zabereme do obdélníkové oblasti ukazatelem myši při stisknutém levém tlačítku Výběr objektů lze provádět klávesou Tab resp. Shift+Tab Je to velmi vhodné např. v případě, že objekty leží na sobě. V takovém případě lze použít i klávesu Alt a klepnout myší na místo, kde je objekt umístěn.

Stiskem Tab se vybírají objekty v pořadí v jakém byly vytvořeny., Shift+Tab v opačném. Při výběru vždy sledujeme informace na stavovém řádku. Výběr všech objektů provádíme poklepáním myši na nástroj Výběr, nebo stiskem Ctrl+A

Přesun myší vodorovně či svisle se provádí při stisknutém tlačítku Ctrl. Stiskneme -li během posunu pravé tlačítko myši, vytvoří se kopie přesouvaného objektu. Duplikovat i bez posunu lze klávesou + na Numerické klávesnici

Úprava zaoblení rohů obdélníka nástrojem 🚺 (po odemčení zámku na panelu vlastností). Objektem lze pohybovat s využitím klávesnice. Šipka (citlivější posun) nebo Shift+šipka - posun o větší úsek v daném směru.

		1			
🛱 🚰 10	0% 🔻	に燃き	? 🖾 🖾		
•	➡ [74]		÷ • •) opředu	Dozadu
	0 50		100	150	201
				•	9

10. Objekty aplikací Windows

Potřebujeme-li vložit do CorelDRAW např. průběh funkce y=sin(x), vytvoříme v Excelu tabulku, z ní vytvoříme opět v Excelu graf:

х	У			у	
		•			



Graf překopírujeme do CorelDRAW tak, že jej vložíme jinak \rightarrow Obrázek (metasoubor). Obrázek (skupina objektů) pak můžeme rozložit na jednotlivé objekty a upravovat je. V našem případě to byla skupina 116 objektů. V dolní části předchozího obrázku je pak získána samotná křivka - průběh sin(x), kterou je možno dál upravovat. Křivku sestávající z úseků je možno kombinovat - vytvořit jediný objekt.

11. Barevné modely

Režim barev v CorelDRAW určuje barevný model, který se používá pro zobrazování a tisk dokumentů. Základní barevné modely počítačové grafiky:

RGB (red – červená, green – zelená, blue – modrá). Je to aditivní model. Jednotlivé barevné složky se při zobrazení barvy sčítají. Pro každou složku je vyhrazen v počítači jeden byte, tj. rozsah hodnot 0-255. Dohromady je k dispozici

24 bitů na obrazový bod (tzv. 24 bitový barevný model nebo 24 bitová barevná hloubka - zhruba 16,7 miliónu barev na obrazovce). Maximální hodnota všech složek dá barvu bílou, nulová barvu černou. Shodné hodnoty u všech složek dávají šedý odstín.

Další model je HSB (hue – odstín, saturation – sytost, brightness – jas). Je vhodný pro výtvarnou práci. Hodnota složek RGB většinou nedává uživateli představu a barvě. Odstín H se mění v rozsahu $0 - 360^{\circ}$. Tento rozsah vznikl z umisťování barev do kruhu, i když v řadě grafických programů se používá pruh (avšak označený stupnicí 0 - 306). 0=360 je červená; pokud jsou složky S=100 a B=100 je to v RGB modelu barva (255,0,0). 60 je žlutá, 120 zelená, 180 azurová, 240 modrá a 300 purpurová.

CMYK (cyan – azurová, magenta – purpurová, yellow – žlutá a black – černá). Tento model je subtraktivní a používá se pokud předpokládáme tisk dokumentu. Barvy na papíře absorbují část spektra a část vracejí (odrážejí) do oka, které kresbu pozoruje.

Obrazy v modelu CMYK se skládají ze čtyř základních barev, které se používají při tisku. Jsou to čtyřkanálové obrazy, obsahující 32 (8 x 4) bitů na obrazový bod.

Kromě určení počtu barev, které lze v obraze zobrazit, ovlivní velikost souboru obrazu také zejména počet vrstev v CorelDRAW.

Protože počítačové monitory reprezentují obrazy zobrazením v bitové mapě, jsou jak vektorové tak bitmapové obrazy zobrazovány na obrazovce jako obrazové body. Obraz je na monitor (přesněji pro grafickou kartu) přerastrován.

Pozn.: CorelPhotoPaint a další programy pro malování a úpravy obrazů vytvářejí bitmapové obrazy. Tyto obrazy používají pro reprezentaci obrazu rastr malých čtverečků, zvaných obrazové body (pixely). Každý obrazový bod má specifikované umístění a hodnotu barvy. Při práci s bitmapovými obrazy neupravujete objekty nebo tvary, ale obrazové body. Bitmapové obrazy jsou závislé na rozlišení – to znamená, že obsahují pevný počet obrazových bodů, reprezentujících obrazová data. Výsledkem je, že bitmapové obrazy mohou ztratit detaily a mohou vypadat zubatě, pokud na obrazovce požijeme lupu pro zvětšení nebo pokud se vytisknou s nízkým rozlišením. Bitmapové obrazy jsou nejlepší volbou pro reprezentaci jemných gradací odstínů a barev a pro speciální efekty, například pro zpracování fotografií nebo malované obrazů. Počet obrazových bodů na výšku a šířku obrazu udává velikost obrazu - velikost souboru.

12. Výplň a obrys objektů

Převedení obrysu na objekt (Ctrl+Shift+Q):





vytvořený malířskou technikou

Vlevo je spirála, vpravo objekt Po převedení spirály na objekt a úpravou vlastností získáme objekt, ve kterém ještě rozeznáme části spirály

12.1.Výplně objektů

Objekt může být bez výplně nebo může mít výplň spojitou, přechodovou, postcriptovou, texturovou. Z nabídky Okno-Ukotvitelné panely-Procházet palety barev můžeme zobrazovat barevné palety.



Je-li objekt označen (vybrán), pak klepnutí levým tlačítkem myši na barevné políčko na paletě určí barvu výplně (pravé tlačítko barvu obrysu) Je možno přetahovat barvu do objektů zobrazených správcem objektů Objekty nemusí být vybrané:





Přetahovat barvy lze i na nevybrané objekty na obrazovce. Myší uchopíme políčko s barvou a položíme na objekt. Ukážeme-li při tomto přetahování na obrys, změní se barva obrysu. O tom zda měníme barvu výplně či obrysu nás informuje symbol ukazatele myši. Do vyplněného objektu se při stisku klávesy Ctrl přimíchávat barvu klepáním na políčko v paletě. Při každém klepnutí se přidá určité procento. Po 1. klepnutí 10%, po 2. 19% (pak 27, 35, 42, 47, 53, 58, 62, 66...)

12.2.Kapátko:

Kapátko umožňuje nabírat barvy z oblasti 1• 1 3• 3 nebo 5• 5 pixelů nebo z libovolného výběru. Vlastnosti:

Výplň/Obrys 1X1 3X3 5X5 Výběr 🐻

Na panelu vlastností nastavíme parametry a způsob nabírání barev. 1• 1 snímá jeden pixel. Po stisku tlačítka Výplň/Obrys máme podle tvaru kurzoru informaci o tom zda jsme na obrysu či uvnitř objektu.

12.3.Postscriptové výplně

Náhled PS Textur (Postscriptové textury - výplně) lze interaktivně zobrazit, takže máme okamžitou kontrolu nad výsledkem své práce.

PS výplň plástev aplikovaná do šestiúhelníků



12.4. Interaktivní výplň



Je to nástroj, který umožňuje vytvářet výplně s využitím myši. Je to naznačeno vlevo. Jsou vidět značky pro změnu barev. Na tyto značky lze přetáhnout barvu z barevné palety.

Radiální výplň

Barvy lze přidat i na osu výplně (zde byla přidána žlutá; může jich být více). Jezdcem lze ovládat pozici středu výplně v případě dvou barev a posouváním barevných značek umístění příslušné barvy.



Vytváření kónické



výplně

Panel vlastností umožňuje vybrat typ výplně:

Typ výplně	Počáteční a koncová barva	
🚯 🛛 Přechodová výpl 💌 🔛 🔛	▼ ▼ ++ 50	🔶 🖬 🔮 Vlas. obry 🔻 🖓



Dalším typem interaktivní výplně je vzorová výplň a^{*}už dvou nebo vícebarevná. Vzor je možno otáčet a měnit velikost vzoru. Přesto je použití výplně na obr. vlevo nevhodné.

Správný postup - viz. Perspektiva

12.5.Interaktivní vícebarevná výplň

Na objekt je položena netisknutelná síť, jejíž body můžete přesouvat a její hranice měnit pomocí nástroje pro úpravu křivek v Beziérově režimu. Jednotlivá políčka sítě pak lze snadno vyplnit různou barvou. Síťová výplň zajistí plynulý přechod barev mezi sousedícími políčky sítě. Síťová výplň je jedna z novinek mezi nástroji ve verzi CorelDRAW 9. Efektivně řeší problém tvorby nepravidelných barevných přechodů.





Můžeme vybírat více uzlů a měnit směr tečen a tím měnit vliv interaktivní výplně. Další novinkou ve verzi CorelDRAW 9 je funkce Kapátko známá z bitmapových editorů. Tuto funkci nyní můžeme používat i ve vektorovém editoru. Směšovače umožňují připravovat barvy podle tzv. souladu barev:



Pro zobrazení na monitor (WWW stránky, různé výukové materiály v elektronické podobě) volíme model RGB. Stiskneme-li tlačítko Možnosti→Barevný přechod, můžeme barevnou plochu, která se objeví, definovat pomocí čtyř tlačítek. Z přechodu vybereme potřebnou barvu.



Na kartě pevné palety můžeme vybírat z předdefinovaných přímých systémů. Často používaná je stupnice firmy Pantone, která je jakýmsi standardem v této oblasti.

Mezi tzv. vlastními paletami je i paleta CorelDRAW, která není žádným standardem, ale pro běžné potřeby barvy postačí.

12.6. Přechodová výplň



12.7.Rastrové výplně a textury



Jsou to barevné bitmapové výplně





Textury:

Knihovna textur:			ОК
Vzorky 9	* + -	a second of	
Seznam textur:		A STATE	Storno
CMYK.	-	Section 25	Nápověda
Deka		100 A	Možnosti
Laguna			
Leopard Léta dřeva		Nähled	Disždice
14-5			
– Název stylu: Léta	dřeva		
Textura č.:	15062	1. minerāl:	•
Jernost %:	75 📫 🔒	2. minerál:	•
Hustota 작	0 📑 🖬	Intenzita svētla % 40	÷ 8
Zmitost %:	0 .	Světlo zprava +/- %: -71	÷ 🔒
Zmitost duhy %:	15 🔒 🔒	Svētlo zhota +/- % 24	-
Jac +/- %:	-10 📫 🔒	Svētla:	•

Textury jsou bitmapy generované na základě matematického předpisu:



Postcriptová textura

stscriptová textura		? X
Archimedes Barevné bubliny Barevné kruhy Barevné iktí Barevné třížkování Barevné třížkování Barevné třížkování Barevné třínování Barevné třínování Barevné plazi		OK Stama Nápovéda
	Obnovit	in contrast types
Parametry		
Hustola:	15	
Šiřka čáry:	5	

Při výběru textury si můžeme nechat zobrazovat výplň

12.8.Obrys

Obrys je důležitou vlastností objektů. Objekt může být bez obrysu, nebo má obrysovou čáru různé tloušťky, typu. Čára může být zakončena šipkou (nebo šipkami). Můžeme nastavit i kaligrafické vlastnosti.





Zaškrtneme-li měřítko podle obrázku, mění se tloušťka při zvětšování a zmenšování. Za výplní \rightarrow polovina obrysu bude zasunuta pod objekt.

Upe avrit Sipku

DK

Lze upravovat tvar šipky:

V okně obrysové pero zvolíme Možnosti→Upravit (pokud je již šipka vybrána). Objeví se okno, které vidíme vlevo.

12.9. Transformace objektů

Storne

Nápovéda

Objekt nebo více objektů lze transformovat po označení. Transformace lze provádět pomocí myši, pomocí ukotvitelného panelu Transformace nebo Pomocí panelu vlastností nebo pomocí nástroje Volná transformace (tento nástroj je však většinou nejméně vhodný).

Ukotvitelný panel **Transformace** (Změnit→Transformace nebo Okno→Ukotvitelné panely→Transformace...):





Zrcadlení a duplikát:

Nakreslíme obdélník a převedeme na křivky	Levý horní uzel křivky táhne dolů a drží Ctrl	Zrcadlíme (držíme Ctrl) a kliknem přitom pravým tlačítkem myši
Ctrl+Q		Pak objekty sloučíme a přidáme hloubku. Můžeme ještě objekty separovat rozdělit supiny a vybarvit objekt červenou barvou.

Rotace



Výsledný objekt, po vybarvení segmentů:



Pomocí tabulky a průniku kruhu s tabulkou a rozdělení na jednotlivé objekty:



Pomocí zrcadlení:



Transformace (kromě Umístění) se ruší takto: Změnit→Zrušit transformace.

12.10. Tvarování objektů

Hvězda převedená na křivku všechny úseky na křivkové a všechny uzly na symetrické. Poslední obrázek vznikl převedením některých úseků na křivkové a byl upraven tvar křivek a pak aplikována texturová výplň.



Úpravou křivky a kombinováním s dalšími třemi křivkami

Přidávání uzlů: poklepáním myší, stiskem tlačítka +, pokud je zvolen tvarovací nástroj.

Rotace uzlů:





12.11. Nůž

Nožem jsme rozřízli elipsu a části od sebe oddálili.



12.12. Guma



Je to jediný objekt

Objekt můžeme rozdělit na dílčí objekty

Jiné použití gumy:



13. Text

Je důležitým objektem v CorelDRAW. Můžeme používat dva typy textových objektů. Výt varný ("řetězcový") a odstavcový. Při zpracování taxtu můžeme využívat mnoho postupů známých např. ze zpracování textu ve Wordu XP nebo Wordu 2000.

Pokud potřebujeme psát speciální znaky je možno si připravit a vytisknout tabulky znaků, které uvádíme na příkladě fontů Math1 Math3 Math2:

Math1

;	+	ě	š	č	ř	ž	ý	á	í	é	=	,	
		•	•	•	•	•	•	•	•	•	>	•	•
q	W	e	r	t	у	u	i	0	р	ú)		
•	•		•	•	•	•	+	•	•	•	•		
a	S	d	f	g	h	i	k	1	ů	§			
Ŷ	•		•		-	*	*	•	•				
Z	X	с	v	b	n	m	,		-				
•	•	*	•	ŧ	•	•			۵				

Math3

1.1000110	0												
•	+	ě	š	č	ř	ž	ý	á	í	é	=	r	
-		•	•	•	•	•	•	•	•	•	>	•	•
q	w	e	r	t	у	u	i	0	р	ú)		
•	•		•	•	•	•	÷	•	•	•	Ð		
a	S	d	f	g	h	j	k	1	ů	§		-	
ç	•		•	0		*	*	•	•				
Z	x	с	v	b	n	m	,		-		-		
•	•	ŧ	•	t	•	•			٥				

Math2

;	+	ě	š	č	ř	ž	ý	á	í	é	=	,	••
		•	•	•	•	•	•	•	•	•	>	•	•

q	w	e	r	t	у	u	i	0	р	ú)	
•	•		•	•	•	•	+	•	•	•	\oplus	
a	S	d	f	g	h	j	k	1	ů	§		
ç	•	1	۴	۲	Ð	*	*	•	•	•		
z	x	c	v	b	n	m	,		-		-	
•	•	ŧ	•	t	•	•			٥			

13.1.Výtvarný text ("řetězcový") - až 32 000 znaků

Určený zejména pro krátké nápisy, loga atd.

Formátovat text			<u>?</u> ×
Písmo Zarovnat Mezery			
_ Vlastnosti písma			1
Písmo: The Arial CE	Po <u>d</u> tržení:	(žádné) 💌	Up <u>r</u> avit
V <u>e</u> likost: 24,0 📩 body	Přeš <u>k</u> rtnutí	(žádné) 💌	Upravi <u>t</u>
Styl: Obyčejné 💌	Čára <u>n</u> ad:	(žádné) 💌	Upr <u>a</u> vit
	Veľká písmena:	(žádné) 💌	
	Polo <u>h</u> a:	(žádné) 💌	
	Ro <u>z</u> sah pro	okládání: 🛛 📩 % mezery	
AH	OJ		
0	ĸ	Storno Použít	Nápo <u>v</u> ěda

Otočení textu o určitý úhel; zde o 90°



To bylo použití obálky na svislý text Symboly lze vtahovat do kresby z ukotvitelného panelu, který zobrazíme např.:

Ctrl+F11.

13.2.Odstavcový text

rmátovat text							? ×
Písmo Zarovnat I	Mezery Tabu	ulátory Rám	nečky a slouj	pce Efekty			
-Vlastnosti písma-							
Písmo: Trial (CE	•	Po <u>d</u> tržení:	(žádné)	_	Up <u>r</u> avit	
V <u>e</u> likost: 24,0	, body		Přeš <u>k</u> rtnutí	(žádné)	•	Upravi <u>t</u>	
Styl: Obyčejné	!	•	Čára <u>n</u> ad:	(žádné)	•	Upr <u>a</u> vit	
			Veľká písmena:	(žádné)	•		
			Polo <u>h</u> a:	(žádné)	•		
			Ro <u>z</u> sah pr	okládání: 🛛 📩	% mezery		
	<u></u>				`		
) J Ja	ak s	se i	mas'	'An		
			OK	Storno	P <u>o</u> užít	t Náp	io <u>v</u> ěda
rmátovat text			OK	Storno	P <u>o</u> užíl	t Náp	io <u>v</u> ěda ? ×
rmátovat text Písmo Zarovnat	Mezery Tabu	ulátory Rám	OK nečky a slou	Storno	P <u>o</u> užíl	t Náp	io <u>v</u> ěda ? X
rmátovat text Písmo Zarovnat - Znak	Mezery Tabu	ulátory Rám	OK nečky a slou	Storno	P <u>o</u> užít	t Náp	io <u>v</u> ěda ? ×
rmátovat text Písmo Zarovnat I Znak Znak:	Mezery Tabu	ulátory Rám % šířky mez	OK nečky a slou zery	Storno	P <u>o</u> užít		io <u>v</u> ěda ?
rmátovat text Písmo Zarovnat I Znak Znak: <u>S</u> lovo:	Mezery Tabu 0,0	ulátory Rám % šířky mez % šířky mez	OK nečky a slou zery zery	Storno	Použí		o <u>v</u> ěda ? X
rmátovat text Písmo Zarovnat Znak Znak: <u>S</u> lovo: Řáde <u>k</u> :	Mezery Tabu 0,0 ÷ 100,0 ÷ 100,0 ÷	ulátory Rám % šířky mez % šířky mez % výšky zn	OK nečky a slou zery zery aku	Storno	P <u>o</u> užít		o <u>v</u> ěda ? X
rmátovat text Písmo Zarovnat Z Znak Znak: Slovo: Řáde <u>k</u> : Odstavec	Mezery Tabu 0,0 + 100,0 + 100,0 +	ulátory Rám % šířky mez % šířky mez % výšky zn	OK nečky a slou zery zery naku	Storno	Použít		o <u>v</u> ěda
rmátovat text Písmo Zarovnat Z Znak Znak: Slovo: Řáde <u>k</u> : Odstavec Před odstav <u>c</u> em:	Mezery Tabu 0,0 - 100,0 - 100,0 - 100,0 -	ulátory Rám % šířky mez % šířky mez % výšky zna	OK nečky a slou zery zery iaku	Storno	Použít		o <u>v</u> ěda ? ×
rmátovat text Písmo Zarovnat Znak: Znak: Slovo: Řáde <u>k</u> : Odstavec Před odstav <u>c</u> em: Za o <u>d</u> stavcem:	Mezery Tabu 0,0 ÷ 100,0 ÷ 100,0 ÷	ulátory Rám % šířky mez % šířky mez % výšky zna % výšky zna	OK nečky a slou zery zery aku aku	Storno	P <u>o</u> užít		o <u>v</u> ěda
rmátovat text Písmo Zarovnat Znak Znak: <u>S</u> lovo: Řáde <u>k</u> : Odstavec Před odstav <u>c</u> em: Za o <u>d</u> stavcem:	Mezery Tabu 0,0 + 100,0 + 100,0 + 100,0 + 0,0 +	ulátory Rám % šířky mez % šířky mez % výšky zna % výšky zna % výšky zna	OK nečky a slou zery zery aku aku	Storno	Použít		io <u>v</u> ěda
rmátovat text Písmo Zarovnat Z Znak Znak: <u>S</u> lovo: Řáde <u>k</u> : Odstavec Před odstav <u>c</u> em: Za o <u>d</u> stavcem:	Mezery Tabu 0,0 + 100,0 + 100,0 + 100,0 + 0,0 +	ulátory Rám % šířky mez % šířky mez % výšky zn % výšky zna % výšky zna	OK nečky a slou zery zery aku aku	Storno	Použít		o <u>v</u> ěda ? X
rmátovat text Písmo Zarovnat Z Znak Znak: Slovo: Řáde <u>k</u> : Odstavec Před odstav <u>c</u> em: Za o <u>d</u> stavcem: Dělení slov ✓ Použít automa	Mezery Tabu 0,0 - 100,0 - 100,0 - 100,0 - 100,0 - 100,0 - tické dělení sl	Ilátory Rám % šířky mez % šířky mez % výšky zna % výšky zna % výšky zna	OK nečky a slou zery zery naku aku aku	Storno			o <u>v</u> ěda ? ×

Určený pro delší (i několikastránkové) textv

formatovat text								<u>? ×</u>
Písmo Zarovnat N	1ezery Tabulátory	Rámečky a	a sloupce	Efekty				
Typ efe <u>k</u> tu:	Odrážka		• (Číslo <u>s</u> ymbolu	70			
Vlastnosti písma—								
<u>P</u> ísmo:	Tr CommonBulle	ts	-			$\overline{\mathbf{x}}$		
Velikest	CommonBullet	S		┝╴┼╸		<u> </u>		
V EjiKOSt.	цт Manett Пот Math1			▶	De	$\rightarrow \rightarrow $		
Pos <u>u</u> n od účaří:	The Math1Mono			* *	*	称 头		
	יייי Math2 מייי Math2Mono				1	0 0		
	∰r Math3			\$ U	L.	2.3.	▼	
Odsazení	Tr Math3Mono		-					
Poloha:	0.0	mm						
	· ·							
				, <u> </u>			_	
				S od <u>r</u> ážka	ami	Předs	az <u>e</u> ní	
			v 1			B 20		
						Pouzit	i Nao	ioveda II
$\frown ext \rightarrow Up$	ravit text: Ir	niciála (j	přidá	Storno				
Text→ Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (j textové	přidá ho	Storno			I	niciála
Pext→ Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (j textové	přidá ho	Storno			I	niciála
Text→ Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (j textové	přidá ho	Storno			I	niciála
Text→ Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (j textové	přidá ho	Storno			I	niciála
Text→ Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (j textové	přidá ho	Storno			I	niciála
Text→ Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (j textové	přidá ho	Storno			I	niciála
Trest New Roman CE ▼	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (j textové	přidá Pho				I	niciála
T ext→ Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (J textové	přidá ho	storno			I	niciála
Trest → Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (J textové	přidá ho	u u textovEl				niciála
Text→ Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (J textové	přidá ho	u u textovEl		OK Storno Népověd		niciála
Trest→Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (J textové	přidá ho	u u textověl		OK Storno Népověd		niciála
Trest Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (J textové	přidá ho	u u textovEl		OK Storno Népovéd		niciála
Trest → Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (J textové	přidá ho	u u textov		OK Storno Nápověd Fornátovat t Importoval		niciála
Pext→ Up nebo odst objektu)	ravit text: Ir traní iniciálu u	niciála (J textové	přidá ho	u u textověl		OK Storno Népověd Fornáloval t Importoval Možnosti		niciála

14. Vektorové efekty

14.1.Perspektiva



14.2.Interakční přechod

Panel vlastností:

k 69.509 mm ™ 93.824 mm 201 25 T ▲ 1 1 22.47.471 m 1 52.608 mm 201 24.7471 m 1 52.608 mm 201 41 25.4 mm 201 41 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10	200 年1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1



Toto je přechod mezi zelenou a

Jiný přechod.



14.3.Interaktivní obálka

Interaktivní obálka - otevře ukotvitelný panel Obálka

Ctrl+J (Nástroje→Možnosti), vlastní, panely nástrojů, efekty, obálka: Ikonu nástroje přetáhneme do panelu nástrojů. Kliknutí na ikonu otevře ukotvitelný panel. Zde je možno zvolit obálku podle typu.



Deformace části obrazu - nějakého objektu, textu (uměleckého nebo odstavcového) nebo křivky, je vytvářena přesouváním uzlů v pomyslné schránce (obálce). To umožňuje různě tvarovat (křivit) objekt. Lze aplikovat obálku na objekt s obálkou.

14.4.Interakční vysunutí



🕙 ještě zkosení.

14.5.Interakční stín

Tato funkce umožňuje interaktivně deformovat tvar stínu vrženého objektem a dosáhnout tak zdání věrné perspektivy a 3D hloubky u objektů.



14.6.Interakční kontura



14.7.Interakční deformace



14.8.Oříznutí - kontejner (PowerClip)

Pomocí funkce Oříznutí (PowerClip) můžete zkombinovat např. obrys a bitmapu. Klepneme na tlačítko Výběr. Vybereme obrázek (např. jméno.TIF). V nabídce Efekty přejdeme na příkaz Oříznutí PowerClip a klepneme na příkaz Umístit do kontejneru. Pomocí vodorovného ukazatele, který se zobrazí, vybereme příslušné objekt do kterého bitmapu umístíme.



Výchozí situace: text a zvíře

Zvíře umístěné do kontejneru Text



Text umístěn do kontejneru zvíře

Bitmapa vložená do kontejneru Slon



Krajina do kontejneru Lev:



Výhodou kontejneru je možnost kdykoli jednoduše editovat jeho obsah.



14.10. Průhlednost objektů

14.11. Čočka



15. Změna pořadí objektů

Jedná se o uspořádání objektů v rámci vrstvy a o uspřádání vrstev. V rámci vrstvy se umisťují objekty na sebe v pořadí v jaké je kreslíme.

Pořadí můžeme dodatečně změnit příkazem Změnit.

V případě volby Před..., Za...určíme před resp. za který objekt jehož pozadí měníme zařadíme. Volba O jeden vpřed, O jeden vzad je zřejmá. Pomocí správce objektů přesouváním v rámci vrstvy (objekty lze přesouvat i mezi vrstvami).

 $Okno \rightarrow Ukotvitelné panely \rightarrow$ Správce objektů

Ukázáním nad či pod příslušný objekt se daný objekt přesune (v našem případě červený n-úhelník nad modrý obdélník) Ukázáním na objekt při přesunu se daný objekt přesune do skupiny - vytvoří skupinu s objektem na který ukážeme (v našem případě modrý obdélník s červeným n-úhelníkem)

Změnit

Transformace Zrušit transformace			
Zarovnat a rozmístik… Zařadit	CtrH;	Dopředu	Shift+PgUp
Seskupit Zrušit skupinu Zrušit všechny skupiny	С6-1+6 С6-1+0	Dozadu O jeden vpřed O jeden vzad	Shift+PgDn Ctrl+PgUp Ctrl+PgDn
Kombinovat Rozdělit	Cbri+L Cbri+K	Piłed Za	





Na panelu vlastností můžeme nalézt a užít tlačítka DOPŘEDU resp. DOZADU. Jednodušší je většinou užít Shift+PageUp zkratky resp. Shift+PageDown. Posun o jedno pořadí: O jeden vpřed (Ctrl+PageUp), O jeden vzad (Ctrl+PageUp).

Pokud vybereme dva objekty můžeme Pořadí zaměnit příkazem Změnit→Opačné pořadí.

16. Zarovnávání a rozmisťování objektů

Zarovnat a rozmístit ? X Zarovnat Rozmístit 艮 罖 Doprava Doleva 🔽 Na střed ⊼□ _ Nahoru Zarovnat na Okraj stránky Můžeme 🗄 🥅 Na střed Střed stránky užívat 🛯 🗘 🗌 Dolů Zarovnat k mřížce tlačítka Náhled ΠK Storno Původní Náhled a Původní Jako první se vybírá objekt který chceme 2. zarovnat. Podržíme Shift a vybereme objekt, ke kterému chceme objekt zarovnat Tento obrázek vznikl Tento obrázek zarovnáním Na střed vznikl zarovnáním a Dolů objektů Na střed a Na střed objektů vlevo vpravo Objekty můžeme zarovnávat i na střed stránky. Efektivní je užití zkratek pro zarovnání:

Velmi často se užívá pro centrování. Příkazem Změnit-Zarovnat a rozmístit...

Př.: ce = ec na střed vodorovně i svisle; bc = dolů a na střed vertikálně

17. Rozmisťování

Zvolíme-li možnost **Rozmístit** u předchozího okna, lze objekty rozmísťovat ve vodorovném i svislém směru



18. Seskupování a rušení skupin

Ctrl+G seskupení (group - skupina), Ctrl+U zrušení skupiny (ungroup). Podřízený oblek ve skupině vybereme pokud držíme při klepnutí myši stisknutou



klávesu Ctrl:

Místo výběrových čtverečků se zobrazí kroužky.

19. Přichytávání

19.1. Přichytávání k vodícím linkám

Vodicí linky jsou jedním z pomůcek, které užíváme k přesnému umísťování objektů. K okrajům stránky můžete umístit vodicí linky, takže budete moci snadno umístit obrys mapy přesně do levého horního rohu.

V nabídce Zobrazit klepněte na příkaz Nastavení vodicích linek.

V seznamu kategorií klepněte na položku Předvolby.

Zaškrtněte políčko Okraje stránky.

Klepněte na tlačítko Použít předvolby.

Klepněte na tlačítko OK.

Na Panelu vlastností klepněte na tlačítko Přichytit k vodicím linkám.

Klepněte na tlačítko Výběr.

Vyberte obrys objektu mapy a přetáhněte jej do levého horního rohu tak, aby byl přichycen k vodicím linkám. Vodicí linky mohou být vícebarevné.



Vodicí linky jsou objekty. Lze je tedy rotovat, posouvat mazat je. Ve správci objektů lze nastavit barvu vodících linek (i mřížky).



Pozici vodicích linek lze uzamknout. Buď s využitím ukotvitelného panelu Správce objektů či přímo v kresbě - výběrem příslušné volby po stisknutí kontextového tlačítka.

19.2. Přichytávání k mřížce

Mřížka je buď mřížka nebo soustava bodů nakreslená na speciální vrstvě (viz předchozí obrázek). Na ni je možno přichytávat objekty, pokud zvolíme Zobrazit→ Přichytit k mřížce.Nastavení mřížky se provádí např. po volbě Zobrazit→Nastavení mřížky a pravítka... nebo po zaklepání na pravítka.

Jak vodicí linky, tak mřížka (která je vlastně pomocnou sítí), slouží především k přesnému kreslení resp. k umisťování objektů na přesné pozice. Pokud nezvolíme jinak ani mřížka ani vodicí linky se nebudou tisknout.

19.3. Přichytávání k objektům

- 20. Styly a šablony
- 21. Základní klávesové zkratky:

Jsme-li v režimu úpravy textu A, má zkratka Ctrl+J význam Zarovnání do bloku, ale v hlavním režimu (např.) vyvolá okno Možnosti.

Obdobně Ctrl+R změní zarovnání textu na zarovnání vpravo v režimu úpravy textu ale "hlavní" význam (v "hlavním" režimu) je **Opakovat**.

Nástroje - Hlavní	í l
Ctrl+Mezerník nebo Mezerník	Přepíná mezi aktuálním nástrojem a nástrojem Výběr. Pokud nepracujeme s textem stačí používat Mezerník
Alt+šipky	Posouvá kresbu v daném směru (směru šipky). Např. Alt+→ Posune kresbu doleva
F9	Zobrazí na celou obrazovku .
Shift+F9	Přepíná mezi dvěma naposled užitými zobrazeními (např. Rozšířeně a Drátěný model)
F6	Obdélník . Slouží ke kreslení obdélníků. Poklepáním na nástroj vytvoříme rámeček stránky. Pravým tlačítkem nad nástrojem volíme vlastnosti obdélníka
F7	Elipsa
F2	Lupa Přepne nástroj na Lupa. Po provedení jedné operace lupy se vrátí k předchozímu nástroji.
F5	Křivka. Vybere naposled používaný nástroj křivka
F8	Text . Přidá text. Klepnutím přidáme na stránku řetězcový text, klepnutím a přetažením odstavcový text.
F10	Nástroj Tvar. Úprava uzlů (poklepání na tento nástroj se vyberou všechny uzly vybraného objektu)
F12	Otevře dialogové okno Obrysové pero
Α	Spirála
D	Milimetrový papír
G	Interaktivní výplň. Klepnutím na objekt a přetažením použijete přechodovou výplň.
Н	Posuv Klepnutím a přetažením lze posunovat kresbu
Ι	Nástroj Malířské techniky. Umožňuje kreslit křivky a používá na tahy efekty předvoleb, štětce, spreje, pera citlivého na tlak a kaligrafického pera. Výhodné je používat tablet.
Μ	Interaktivní síťová výplň
X	Guma
Y	Mnohoúhelník. Poklepáním na nástroj zobrazíte kartu

	Okno nástrojů v dialogovém okně Možnosti.
Ctrl+F11	Otevře ukotvitelný panel Symboly
Ctrl+F12	Otevře ukotvitelný panel Správce zobrazení
Ctrl+J	Otevře dialogové okno pro nastavení možností aplikace CorelDRAW
Ctrl+Y	Přichytí objekty k mřížce
PgUp, PgDn	Zobrazí předchozí / následující stránku. (V případě, že taková neexistuje, nabídne její vytvoření.)
Šipka	Posune vybraný objekt (vybrané objekty) ve směru šipky o přednastavenou vzdálenost. Při stisku Shift+šipka je vliv n-krát větší. (Nastavuje se ve vlastnostech Ctrl+J→Upravit,Posun; nastavíme např.: 0,01 a n-násobek na 10)
Shift+PgUp	Pořadí: Umístí vybraný objekt dopředu.
Shift+PgDown	Pořadí: Umístí vybraný objekt dozadu.
Ctrl+PgUp	Pořadí: Přesune vybraný objekt o jedno místo dopředu.
Ctrl+PgDown	Pořadí: Přesune vybraný objekt o jedno místo dozadu.
Ctrl+D	Duplikuje vybrané objekty a odsadí je o určenou vzdálenost (Nastavuje se ve vlastnostech: Ctrl+J→Upravit, Duplicitní umístění; často používáme 0,0)
Ctrl+C	Zkopíruje výběr a umístí jej do schránky
Ctrl+V	Vloží do kresby obsah schránky
Ctrl+Shift+A	Do vybraných objektů zkopíruje určené vlastnosti jiného objektu
Ctrl+X	Vyjme výběr a umístí jej do schránky
Delete	Odstraní vybrané objekty
Ctrl+R	Opakuje poslední operaci
Ctrl+F2	Ukotvitelný panel Správce zobrazení
Ctrl+W	Překreslí zobrazení
Ctrl+Z nebo Alt+Backspace	Vrátí zpět poslední operaci
Ctrl+L	Kombinuje vybrané objekty
Ctrl+K	Rozdělí vybrané objekty

Ctrl+G	Seskupí vybrané objekty
Ctrl+U	Zruší seskupení u skupiny objektů
Ctrl+I	Import
Ctrl+N	Nový dokument
Ctrl+O	Otevřít dokument
Ctrl+S	Uložit dokument
Ctrl+A	Vybere celou kresbu (A = all) Podobně jako v aplikacích Office; ve starších verzích Corel sloužila tato zkratka pro zarovnávání objektů - align)
Alt+F7	Otevře ukotvitelný panel Umístit
Alt+F8	Otevře ukotvitelný panel Otočit
Alt+F9	Otevře ukotvitelný panel Měřítko a zrcadlo
Alt+F10	Otevře ukotvitelný panel Rozměry
Alt+F11	Spustí prostředí Visual Basicu pro Aplikace (Jako v MS Office)

Práce s textem	
Ctrl+T	Formátování vlastností textu: Text→Formátovat text
Ctrl+Shift+T	Upravit text (Otevře dialogové okno Upravit text)
Shift+F3	Změní velikost písmen (text musí být vybraný do bloku)
Ctrl+N	Formátování textu: Bez zarovnání
Ctrl+L	Formátování textu: Vlevo
Ctrl+R	Formátování textu: Vpravo
Ctrl+E	Formátování textu: Na střed
Ctrl+J	Formátování textu: Do bloku
Ctrl+H	Úprava textu: Nucené zarovnání (změní zarovnání textu tak, aby měl i poslední řádek nucené zarovnání do bloku)
Ctrl+M	Přidá nebo odstraní odrážku u textového objektu.
	Úprava textu: Iniciála. Přidá nebo odstraní iniciálu u textového objektu.
Ctrl+Shift+C	Zobrazit netisknutelné znaky
Ctrl+F8	Převede řetězcový vybraný text na odstavcový a naopak

	V hlavním režimu
Ctrl+mezerník	Při editaci textu přejde na výběrový nástroj
Ctrl+Shift+K	Změní vybrané znaky textu na kapitálky a naopak
Ctrl+I	Změní styl textu na kurzívu
Ctrl+B	Změní styl textu na tučné
Ctrl+U	Změní styl textu na podtržení
Ctrl+End	Přesune textový kurzor na konec rámečku
Ctrl+Home	Přesune textový kurzor na začátek rámečku
End	Přesune textový kurzor na konec řádky
Home	Přesune textový kurzor na začátek řádky
Alt+F3	Nají text Pozn.: N V hlavním režimu zobrazí ukotvitelný panel " Čočka "
Ctrl+Šipka nahoru	Přesune textový kurzor o 1 odstavec nahoru.
Ctrl+Šipka dolů	Přesune textový kurzor o 1 odstavec dolů.
Ctrl+Šipka doprava	Přesune textový kurzor o 1 slovo doprava
Ctrl+Šipka doleva	Přesune textový kurzor o 1 slovo doleva
Ctrl+Shift+Šipka doprava	Vybere 1 slovo doprava
Ctrl+Shift+Šipka doleva	Vybere 1 slovo doleva
Ctrl+Shift+Šipka nahoru	Vybere 1 odstavec nahoru
Ctrl+Shift+Šipka dolů	Vybere 1 odstavec dolů
Šipka doprava	Přesune textový kurzor o 1 znak doprava
Šipka doleva	Přesune textový kurzor o 1znak doleva

Soubor		
Ctrl+S	Uloží aktivní kresbu	
Ctrl+P	Vytiskne aktivní kresbu	

Lupa - zobrazení	
F2	Přepne nástroj na Lupu .
F3	Zmenší kresbu (Vzdálíme se od stránky).
F4	Zobrazí všechny objekty.
Shift+F2	Zobrazí pouze vybrané objekty.
Shift+F4	Zobrazí celou stránku.
F9	Zobrazí na celou obrazovku .
Shift+F9	Přepíná mezi aktuální a naposledy použitou Kvalitou zobrazení.
PgUp, PgDn	Zobrazí předchozí resp. následující stránku. (V případě, že taková neexistuje, nabídne její vytvoření.)
Alt+šipky	Posouvá zobrazení v daném směru (směru šipky).
Ctrl+W	Překreslí zobrazení

Výběr objektů	
Tab	Vybere "nejnovější" objekt. Pokud je již nějaký objekt vybrán, vybere ten objekt, který byl vytvořen před ním.
Shift+Tab	Vybere "nejstarší" objekt (ten, který byl <i>vytvořen jako úplně první</i>). V případě, že je již nějaký objekt vybrán, stisknutím Shift+Tab vyberete "novější" objekt.
Mezerník	Přepíná mezi nástrojem Výběr a aktuálním nástrojem.

Vlastnosti objektů	
F11	Přechodová výplň

Shift+F11	Spojitá výplň.
F12	Vlastnosti obrysu (šířka, styl)
Shift+F12	Barva obrysu.
Ctrl+Shift+A	Kopírovat vlastnosti z Nabídne možnost nastavit vlastnosti obrysu, výplně, nebo textu podle jiného objektu. Existuje i jiná možnost, jak to udělat - zkuste pravým tlačítkem chytnout objekt a přenést ho na jiný (kurzor se změní na "zaměřovač" a po puštění tlačítka vyberte z nabídky Kopírovat).

Zarovnání a umístění objektů	
Šipky	Pohybují s vybraným objektem daným směrem.
Shift+šipky	Pohybují s objektem, ale s vícenásobným krokem.(Násobek kroku se nastavuje v Možnostech \rightarrow Pracovníplocha \rightarrow Upravit \rightarrow Násobný posun)
T (top)	Zarovnat nahoru . Zarovná více objektů tak, aby jejich nejvyšší body byly ve stejné rovině: ³⁰
C (center)	Zarovnat vodorovně doprostřed: 塁
B (botton)	Zarovnat dolů: 📫
L (left)	Zarovnat doleva: 🖶
E	Zarovnat vodorovně středy objektů: 🕸
R (right)	Zarovnat doprava: 😽
Р	Zarovnat na střed stánky:
nutno nastavit vlastní zkratku	Otevře okno s možností zarovnat a rozmístit objekty

Všimněte si, že při zarovnávání objektů se tyto objekty zarovnávají podle naposledy vybraného objektu.

Objekty - zobrazení (viz. Vrstvy Objektů)			
Ctrl+PgUp	Posune objekt ve vrstvě překrývajících se objektů o jedno místo vpřed .		
Ctrl+PgDn	Posune objekt ve vrstvě překrývajících se objektů o jedno místo vzad.		

Shift+PgUp	Přesune objekt úplně nahoru ("dopředu").	
Shift+PgDn	Přesune objekt úplně dolů ("dozadu").	

Efekty a změny			
Alt+F3	Otevře ukotvitelný panel Čočka		
Ctrl+L	Kombinuje objekty		
Ctrl+K	Rozdělí objekty na jednotlivé křivky. Možné pouze u objektů složených z více křivek.		
Ctrl+G	Seskupí objekty.		
Ctrl+U	Zruší skupinu objektů.		
Ctrl+Q	Převede objekt na křivky .		

Práce s objekty (viz. Tvorba objektů)				
Ctrl+D	Duplikuje vybrané objekty a odsadí je na předem nastavenou vzdálenost			
Ctrl++	Duplikuje vybrané objekty a umístí je přesně na originál			
Ctrl+R	Opakuje předchozí operaci.			
Ctrl+L.	Kombinuje objekty.			
Ctrl+K	Rozdělí objekty na jednotlivé křivky. Možné pouze u objektů složených z více křivek.			
Ctrl+G	Seskupí objekty.			
Ctrl+U	Zruší skupinu objektů.			
Ctrl+Q	Převede objekt na křivky.			

Další užitečné zkratky		
Ctrl+Z (Alt+Backspace)	Zpět . Zruší naposledy vykonanou operaci. Počet operací, které si Corel takto "pamatuje" se nastavuje v Možnostech > Pracovní plocha > Obecné > Počet kroků zpět.	
Ctrl+Shift+Z	Znovu . Pouze po použití Ctrl+Z (=Zpět). Zrušenou operaci znovu provede.	
Ctrl+Enter	Zobrazí Panel vlastností . Pokud je již zapnutý, přepne se na něj (na první editovatelnou položku).	

Ctrl+Tab	Přepíná mezi jednotlivými obrázky.		
Ctrl+F4	Zavře aktuální obrázek.		
Ctrl+C	Zkopíruje vybrané objekty do schránky . Také Ctrl+Insert.		
Ctrl+X	Vyjme objekty (smaže je z obrázku) do schránky. Také Shift+Delete.		
Ctrl+V	Vloží do obrázku obsah schránky. Také Shift+Insert.		
Ctrl+O	Otevřít obrázek.		
Ctrl+N	Nový obrázek.		
Ctrl+S	Uložit obrázek		
Ctrl+F11	Symboly Otevře ukotvitelný panel Symboly.		

Nastavení vlastních klávesových zkratek

22. Technické výkresy

23. Tisk

Kontrola před tiskem. Příprava pro grafické studio. Publikování do souborů formátu PDF či HTML.

23.1.Slučovací (hromadný) tisk

V CorelDraw 9 se musí tato funkce aktivovat. Vyvoláme: Možnosti \rightarrow Panely nástrojů \rightarrow Soubor a uspořádání, Soubor, Hromadný tisk...

Ikonu tohoto nástroje přidáme např. do panelu nástrojů Standardní.



\00006\	atd.
\00007\	
\00008\	
\00009\	
\00010\	

24. Visual Basic pro aplikace (pro Corel)

Do aplikace Corel 9 byl implementován Visual Basic 6.0 firmy Microsoft, shodný v základních rysech s Visual Basicem pro aplikace (VBA) z MS Office 2000. To rozšiřuje možnosti pro automatizaci zpracování a tvorbu uživatelských aplikací založených na CorelDRAW 9. (MS VBA se v současné době využívá zejména v Excelu a Wordu).

Jednoduchý příklad užití:

Spustíme VBA (Alt+F11). Vytvoříme formulář se dvěma tlačítky.

```
Kocur C Kocur
```

Napíšeme procedury pro výplň a duplikát:

Private Sub CommandButton1_Click()

```
With CreateObject("CorelDraw.Automation.9")
```

```
.StoreColor 5, 0, 0, 96, 0, 0, 0, 100, 0
```

```
.ApplyUniformFillColor
```

```
ApplyOutline 762, 1, 0, 0, 100, 0, 0, -1, -1, False, 1, 0, False
```

.SetOutlineColor

.DuplicateObject 0, 0

.StretchObject 0.9, 1, 0.9, 1, False, False, 9

.ApplyOutline 762, 1, 1, 1, 100, 0, 0, -1, -1, False, 2, 0, True .SetOutlineColor

```
.ApplyFountainFill 1, -23, 17, 900, 256, 0, 3, 50
```

```
.StoreColor 5, 0, 0, 96, 0, 0, 0, 100, 0
```

```
.ApplyFountainFill 1, 20, -20, 900, 256, 0, 3, 50
```

End With

```
End Sub
```

```
Private Sub CommandButton2_Click()
With CreateObject("CorelDraw.Automation.9")
.DuplicateObject 0, 0
.StretchObject 0.7, 1, 0.7, 1, False, False, 9
End With
```

End Sub



Nakreslíme kružnici a stiskem tlačítek ověřujeme funkci obou procedur. Výsledný objekt je vlevo.

25. Publikování ve formátu PDF

Do PDF souboru můžeme nyní vkládat v souboru **cdr** i hyperlinkové odkazy, včetně odkazů na Internet. Color Management system dokáže aplikovat při exportu do PDF ICC profily. Uživatel dále může zvolit mezi kompozitním a separačním tiskovým profilem.

26. Import a export

Do dokumentu CorelDRAW můžeme importovat soubory s grafikou a textem a vkládat objekty do kresby.

V nabídce Soubor klepněte na příkaz Importovat (zkratka Ctrl+I). Základními, často používanými typy souborů jsou uvedeny dále.

V rozvíracím seznamu Soubory typu vyberme položku CDR v případě souboru Corel DRAW nebo JPG nebo BMP nebo GIF či TIF v případě bitmapy. Můžeme vkládat text ve formátu TXT, DOC či RTF. Další možností je vložení tabulku Excelu XLS. Možností je mnohem více. Bitmapy většinou vkládáme na samostatné vrstvy (Chyba! Nenalezen zdroj odkazů. Chyba! Nenalezen zdroj odkazů. Str. Chyba! Záložka není definována.)

V rozvíracím seznamu Oblast hledání vybereme jednotku, na které se nachází příslušný soubor, vyberme soubor podle jména a klepneme na tlačítko

Importovat.

Nastavíme kurzor do místa, kde bude umístěn levý horní roh importovaného objektu, a klepnutím umístíme objekt (grafiku, text či tabulku).

26.1.Informace o knihovně obrázků

K dispozici je v současné době velké množství obrázků uspořádaných do složek podle kategorií. Obrázky je možno měnit. Příklad:



27. Literatura

- [1.] Čulík M.: Český Corel 9. Praha 2000, Grada, ISBN 80-7169-881-4
- [2.] Čulík M.: Český Corel PhotoPaint 9. Praha 2000, Grada, ISBN 80-7169-937-3
- [3.] Miller D.: Mistrovství v CorelDraw 8
- [4.] UNIS Publishing: Tipy a triky v CorelDraw. 1999