



PODPORUJEME  
VAŠI BUDOUCNOST  
[www.esfcr.cz](http://www.esfcr.cz)

# Tvorba grafiky – letáky, reklamní materiály

PRO-BIO Svaz ekologických zemědělců

## **Srdečně Vás vítáme na dnešním semináři**

**TEMPO TRAINING & CONSULTING a.s.** poskytuje profesionální služby v oblasti vzdělávání dospělých od roku 1996. Ze dvou školících center v Ostravě a Praze připravujeme vzdělávací akce pro klienty z celé České republiky. Naše aktivity jsou zaměřeny do oblastí osobnostního, počítačového a jazykového vzdělávání. Naše společnost je akreditována Ministerstvem vnitra ČR. V oblasti počítačových kurzů jsme akreditováni Ministerstvem školství, mládeže a tělovýchovy. Jsme také testovacím střediskem ECDL.

Jedním z hlavních cílů naší společnosti je podpora osobního růstu jednotlivců i celých týmů. K naplnění těchto cílů nám také pomáhá spolupráce s dalšími organizacemi v rámci projektů Evropské unie. Tvorbou a realizací grantových projektů se zabýváme již od roku 1997. V současné době je velká část našich aktivit směřována k rozvoji lidských zdrojů prostřednictvím ESF v ČR ve spolupráci s významnými zaměstnavateli v regionech celé České republiky.

Společnost TEMPO TRAINING & CONSULTING a.s. ve spolupráci s realizačním týmem Vaší společnosti připravila tento seminář, který je navržen dle vzdělávacích potřeb účastníků cílové skupiny.

Vážíme si důvěry Vás všech.

# Obsah

Obsah .....	1
Seznámení s CorelDraw, základy.....	4
Terminologie.....	4
Okno aplikace .....	4
Způsob ovládnání.....	5
Panely nástrojů.....	5
Panel vlastností .....	5
Ukotvitelné panely .....	6
Toolbar .....	6
Vektorová grafika.....	8
Zobrazení .....	9
Měřítka.....	9
Režimy .....	9
Kreslení objektů a tvarů .....	10
Kreslení tvarů.....	10
Čáry.....	10
Obdélníky .....	10
Elipsy.....	11
Mnohoúhelníky .....	11
Spirály .....	11
Mřížky .....	11
Předdefinované tvary .....	11
Objekty s křivkami .....	12
Práce s objekty .....	13
Výběr objektů .....	13
Kopírování, duplikování, klonování.....	13
Vyjímání, kopírování a vkládání.....	13
Duplikování.....	14
Rychlé kopírování objektů .....	14
Umístění.....	14
Zarovnání a rozmístění objektů .....	14
Pořadí.....	15
Otáčení a zrcadlení .....	15
Velikost a měřítko.....	16
Sloučení a seskupení.....	16
Seskupení objektů .....	16

Sloučení objektů .....	16
Změna tvaru objektu .....	17
Změna tvaru objektů s křivkami .....	17
Efekty .....	19
Obálky .....	19
Kontury .....	19
Postup při vytvoření kontury objektu .....	20
Perspektiva .....	20
Postup při použití perspektivy .....	20
Vysunutí .....	20
Zešikmení .....	20
Výplně vysunutí .....	20
Osvětlení .....	21
Úběžníky .....	21
Postup při vytvoření vektorového vysunutí .....	21
Zešikmení .....	21
Přechod .....	22
Postup při vytváření přechodů objektů .....	23
Stín .....	23
PowerClip .....	23
Postup při vytvoření objektu PowerClip .....	24
Průhlednost .....	24
Postup při použití jednotné průhlednosti .....	24
Postup při použití přechodové průhlednosti .....	24
Použití režimů sloučení .....	25
Čočka .....	25
Práce s textem .....	27
Druhy textu .....	27
Řetězcový text .....	27
Odstavcový text .....	27
Postup při přidání odstavcového textu .....	27
Formátování .....	28
Text na osnově .....	28
Umístění textu na osnovu .....	28
Postup při přizpůsobení textu osnově .....	28
Propojování textových rámečků .....	28
Postup při propojení rámečků odstavcového textu a objektů .....	29
Rastrová grafika v CorelDraw .....	30

Rasterizace.....	30
Postup při převodu vektorové grafiky na rastr.....	30
Trasování .....	30
Výběr přednastaveného stylu .....	30
Vyhlazení a úprava detailů .....	31
Dokončení trasování.....	31
Vrácení a opakování akcí.....	31
Pracovní prostředí, styly, vrstvy .....	32
Změna nastavení.....	32
Práce s vrstvami .....	32
Postup při vytvoření vrstvy.....	33
Změna vlastností vrstvy a pořadí překrývání.....	33
Vlastnosti zobrazení .....	33
Vlastnosti tisku a exportu.....	33
Úpravy vlastností.....	33
Názvy vrstev a pořadí překrývání .....	33
Styly .....	33
Vytvoření stylu grafiky nebo textu.....	34
Vytvoření nebo úprava stylu grafiky či textu.....	34
Šablony .....	34
Postup při vytvoření šablony.....	35
Postup při vytvoření nového souboru na základě uložené šablony.....	35
Import a export dat.....	36
Publikování do PDF .....	36
Postup při uložení dokumentu jako soubor PDF .....	36
Vložení a propojení objektů.....	36
Postup při vkládání propojeného objektu .....	36
Import a export souborů .....	37
Spolupráce s MS Office .....	37
Formáty souborů .....	37
Příprava pro tisk a tisk.....	38
Náhled před tiskem .....	38
Komerční tisk .....	38
Postup při použití Průvodce přípravou pro grafické studio.....	38
Tisk separací barev.....	38
Postup při tisku separací barev .....	38
Přetisk a přesah barvy.....	39
Tiskové značky, ořez, ohyb .....	39

# Seznámení s CorelDraw, základy

## Terminologie

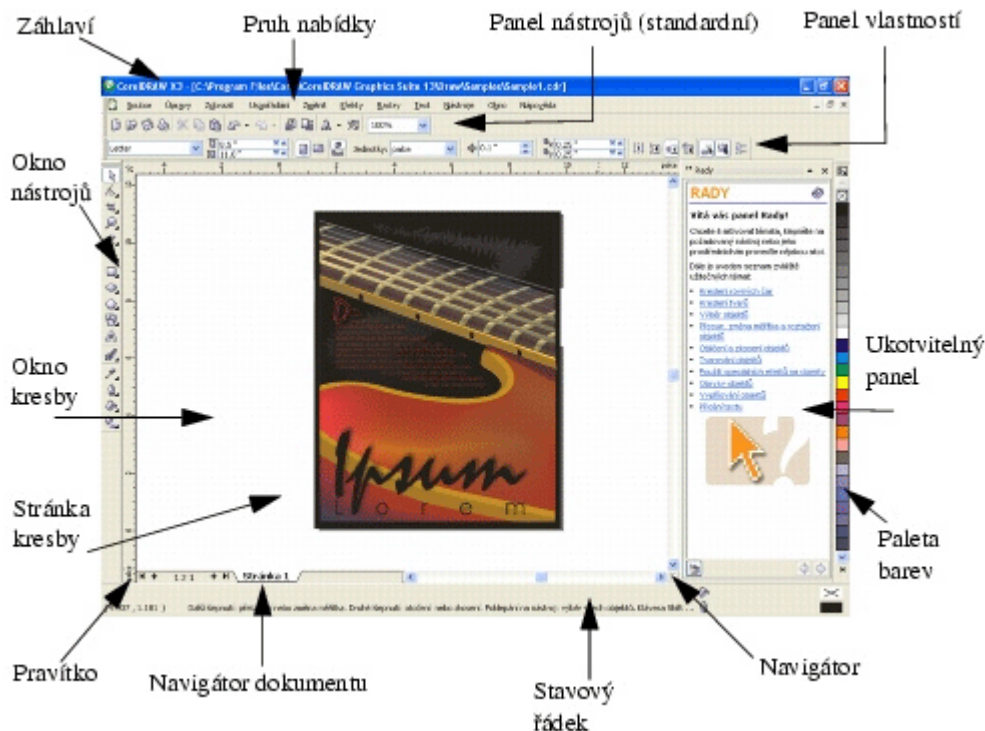
Než se pustíme do práce s aplikací CorelDRAW, měli byste se seznámit s následujícími termíny.

Termín	Popis
objekt	Prvek kresby, například obrázek, tvar, čára, text, křivka, symbol nebo vrstva
kresba	Dílo, které vytváříte v aplikaci CorelDRAW: například vlastní kresba, loga, plakáty nebo letáky
vektorová grafika	Obrázek generovaný z matematického popisu určujícího umístění, délku a směr, v jakém jsou čáry kresleny
rastr	Obrázek sestávající z mřížek bodů nebo teček
ukotvitelný panel	Okno obsahující dostupné příkazy a nastavení týkající se určitého nástroje nebo úkolu.
plovoucí nabídka	Tlačítko, které otevírá skupinu souvisejících nástrojů nebo položek nabídky
řetězcový text	Typ textu, na který lze použít speciální efekty, například stíny.
odstavcový text	Typ textu, na který lze použít možnosti formátování a který lze editovat ve velkých blocích.

## Okno aplikace

Když spustíte aplikaci CorelDRAW, otevře se okno aplikace obsahující okno kresby. Obdélník ve středu okna kresby je stránkou kresby, kde budete vytvářet kresbu. Přestože lze otevřít více oken kresby, příkazy lze používat vždy pouze v aktivním okně kresby.

Okno aplikace CorelDRAW je zobrazeno níže. Dále je uveden popis jeho částí.



Část	Popis
Pruh nabídky	Oblast obsahující možnosti rozbalovací nabídky.
Panel vlastností	Oddělitelný panel obsahující příkazy, které se vztahují k aktivnímu nástroji nebo objektu. Je-li například aktivní textový nástroj, zobrazí panel vlastností textu příkazy pro tvorbu a úpravu textu.
Panel nástrojů	Oddělitelný panel, který obsahuje zástupce pro nabídku a další příkazy.
Záhlaví	Oblast zobrazující název aktuálně otevřené kresby
Pravítka	Vodorovné a svislé okraje, které se používají k určení velikosti a umístění objektů v kresbě
Okno nástrojů	Plovoucí panel s nástroji pro vytváření, vyplňování a upravování objektů v kresbě
Okno kresby	Oblast mimo stránku kresby ohraničená posuvníky a ovládacími prvky aplikace
Stránka kresby	Obdélníková oblast uvnitř okna kresby. Jedná se o tisknutelnou oblast vaší pracovní oblasti.
Paleta barev	Ukotvitelný panel obsahující ukázky barev.
Ukotvitelný panel	Okno obsahující dostupné příkazy a nastavení týkající se určitého nástroje nebo úkolu.
Stavový řádek	Oblast v dolní části okna aplikace, která obsahuje informace a o vlastnostech objektu, například typ, velikost, barvu, výplň a rozlišení. Stavový řádek také zobrazuje aktuální umístění myši.
Navigátor dokumentu	Oblast v levém dolním rohu okna aplikace obsahující ovládací prvky pro přecházení mezi stránkami a přidávání stránek
Navigátor	Tlačítko v pravém dolním rohu, jímž lze otevřít menší displej, který vám pomůže při pohybu v kresbě

## Způsob ovládání

V CorelDraw využijeme běžné zvyklosti z jiných programů – klávesové zkratky, práci s myší apod. Přesto však některé odlišnosti existují. Pokud si na ně však zvykneme, bude práce rychlá a efektivní.

### Panely nástrojů

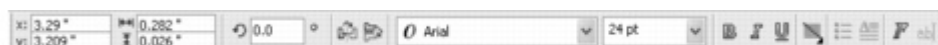
Většina operací se děje kliknutím na nějaké tlačítko v panelech nástrojů. Těch je hned několik. Kromě standardního panelu nástrojů má aplikace CorelDRAW panely nástrojů pro specifické druhy úloh. Panel nástrojů Text například obsahuje příkazy týkající se používání nástroje Text. Pokud panel nástrojů používáte často, můžete jej trvale zobrazit na pracovní plochu.

Jejich zobrazení zapínáme či vypínáme v menu Okno/Panely nástrojů.

### Panel vlastností

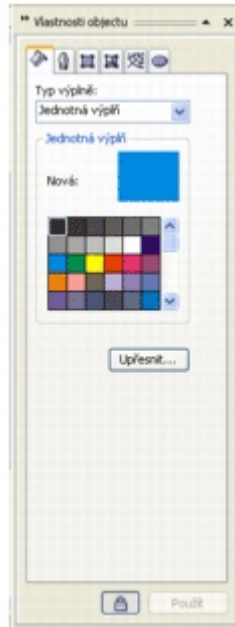
Panel vlastností zobrazuje nejčastěji používané funkce, které se týkají aktivního nástroje nebo úkolu, který právě provádíte. Přestože panel vlastností vypadá jako panel nástrojů, jeho obsah se mění v závislosti na nástroji nebo úloze.

Pokud například klepnete na nástroj Text v okně nástrojů, bude panel vlastností zobrazovat pouze příkazy související s textem. V příkladu uvedeném níže zobrazuje panel vlastností nástroje pro text, formátování, zarovnání a upravování.



## Ukotvitelné panely

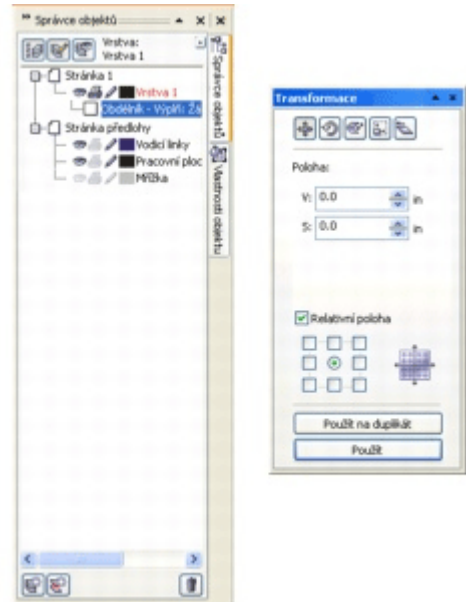
Na ukotvitelných panelech se zobrazují stejné typy ovládacích prvků jako v dialogových oknech, jako jsou tlačítka příkazů, možnosti a seznamy. Na rozdíl od většiny dialogových oken lze ukotvitelné panely při práci na dokumentu ponechat otevřené, takže je možné rychle přistupovat k příkazům a snadno experimentovat s různými efekty.



Příkladem je ukotvitelný panel Vlastnosti objektu. Pokud je tento ukotvitelný panel otevřený, můžete klepnutím na objekt v okně kresby zobrazit formátování, rozměry a další vlastnosti objektu.













Ukotvitelné panely mohou být plovoucí, nebo mohou být ukotveny. Ukotvení znamená připevnění ukotvitelného panelu k okraji okna aplikace. Je-li ukotvení zrušeno, je ukotvitelný panel odpojen od ostatních částí pracovní plochy a lze jím snadno pohybovat. Ukotvitelný panel lze také sbalit a ušetřit tak místo na obrazovce.

Otevřete-li několik ukotvitelných panelů, zobrazí se obvykle vnořené a pouze jeden panel se zobrazí celý. Ukotvitelný panel, který není vidět, lze rychle zobrazit klepnutím na kartu ukotvitelného panelu.



## Toolbar

Plovoucí nabídky zobrazují sady souvisejících nástrojů aplikace CorelDRAW. Malá šipka v pravém dolním rohu tlačítka okna nástrojů označuje plovoucí nabídku: například plovoucí nabídka **Úpravy tvarů**. Klepnutím na šipku plovoucí nabídky zobrazíte sadu souvisejících nástrojů. Následující tabulka uvádí popis plovoucích nabídek a nástrojů v okně nástrojů aplikace CorelDRAW.

<u>Nástroj</u>	<u>Popis</u>
	Nástroj <b>Výběr</b> slouží k výběru, úpravě velikosti, zkosení a otočení objektů.
	Nástroj <b>Tvar</b> slouží k úpravě tvaru objektů.
	Nástroj <b>Roztírací štětec</b> slouží k deformaci vektorového objektu přetažením podél jeho obrysu.
	Nástroj <b>Zdrsněný štětec</b> slouží k deformaci obrysu vektorového objektu přetažením podél obrysu.
	Nástroj <b>Volná transformace</b> slouží k transformaci objektu pomocí nástrojů <b>Volné otočení</b> , <b>Otočení o úhel</b> , <b>Měřítko</b> a <b>Zkosení</b> .
	Nástroj <b>Oříznout</b> umožňuje odstranit nežádoucí oblasti z objektů.
	Nástroj <b>Nůž</b> slouží k vyřezávání objektů.
	Nástroj <b>Guma</b> slouží k odstranění oblastí kresby.
	Nástroj <b>Odstranění virtuálních segmentů</b> slouží k odstranění částí objektů mezi průniky.
	Nástroj <b>Lupa</b> slouží ke změně úrovně zvětšení v okně kresby.
	Nástroj <b>Ruka</b> slouží k určení, která část kresby bude v okně kresby viditelná.
	Nástroj <b>Ruční</b> slouží ke kreslení jednotlivých úseček a křivek.





Nástroj **Bezierův režim** slouží ke kreslení křivek po segmentech.



Nástroj **Malířské techniky** poskytuje přístup k nástrojům **Štětec**, **Sprej**, **Kaligrafické pero** a **Pero citlivé na tlak**.



Nástroj **Pero** slouží ke kreslení křivek po segmentech.



Nástroj **Lomená čára** slouží ke kreslení čar a křivek v režimu náhledu.



Nástroj **Křivka se třemi body** slouží ke kreslení křivek, definujete-li počáteční, koncový a středový bod.



Nástroj **Interaktivní spojovací čára** slouží ke spojování dvou objektů čarou.



Nástroj **Kótování** slouží ke kreslení svislých, vodorovných, šikmých nebo úhlových kótovacích čar.



Nástroj **Inteligentní výplň** slouží k vytváření objektů z uzavřených oblastí a následnému použití výplně na tyto objekty.



Nástroj **Inteligentní kreslení** převádí vámi nakreslené ruční tahy na základní tvary a hladké křivky.



Nástroj **Obdélník** slouží ke kreslení obdélníků a čtverců.



Nástroj **Obdélník se třemi body** slouží ke kreslení obdélníků pod libovolným úhlem.



Nástroj **Elipsa** slouží ke kreslení elips a kruhů.



Nástroj **Elipsa se třemi body** slouží ke kreslení elips pod libovolným úhlem.



Nástroj **Mnohoúhelník** slouží ke kreslení symetrických mnohoúhelníků a hvězd.



Nástroj **Hvězda** slouží ke kreslení ideálních hvězd.



Nástroj **Složité hvězda** slouží ke kreslení složitých hvězd s protínajícími se stranami.



Nástroj **Milimetrový papír** slouží ke kreslení mřížky čar podobně jako na milimetrovém papíře.



Nástroj **Spirála** slouží ke kreslení symetrických a logaritmických spirál.



Nástroj **Základní tvary** umožňuje vybrat z celé sady tvarů, včetně šesticípé hvězdy, emotikony a pravoúhlého trojúhelníku.



Nástroj **Šipky** slouží ke kreslení šipek různých tvarů, směrů a s různým počtem předních částí.



Nástroj **Vývojové diagramy** slouží ke kreslení symbolů vývojových diagramů.



Nástroj **Tvar nápisu** slouží ke kreslení objektů na stuhy a stylizaci explozí.



Nástroj **Odkazovací čáry** slouží ke kreslení odkazovacích čar a štítků.



Nástroj **Text** slouží k zadávání slov jako řetězcového nebo odstavcového textu přímo na obrazovce.



Nástroj **Interaktivní přechod** slouží k vytváření přechodu mezi dvěma objekty.



Nástroj **Interaktivní kontura** slouží k vytvoření kontury objektu.



Nástroj **Interaktivní deformace** umožňuje použít na objekt deformaci tlaku a tahu, deformaci kostrbatosti nebo deformaci zkrutu.



Nástroj **Interaktivní stín** slouží k vytvoření stínu objektu.



Nástroj **Interaktivní obálka** slouží k deformaci objektu přetažením uzlů obálky.



Nástroj **Interaktivní vysunutí** slouží k vytvoření iluze hloubky v objektu.



Nástroj **Interaktivní průhlednost** slouží k vytvoření průhlednosti objektu.



Nástroj **Kapátko** slouží k výběru a kopírování vlastností objektu v okně kresby, jako například výplň, tloušťka čáry, velikost a efekty.



Nástroj **Plechovka barvy** slouží k použití vlastností objektu v okně kresby, jako například výplň, tloušťka čáry, velikost a efekty, poté, co tyto vlastnosti vyberete pomocí nástroje **Kapátko**.



Nástroj **Obrys** slouží k nastavení vlastností obrysu.



Nástroj **Výplň** slouží k nastavení vlastností výplně.



Nástroj **Interaktivní výplň** slouží k použití různých výplní.



Nástroj **Interaktivní síťová výplň** slouží k použití síťové mřížky na objekt.

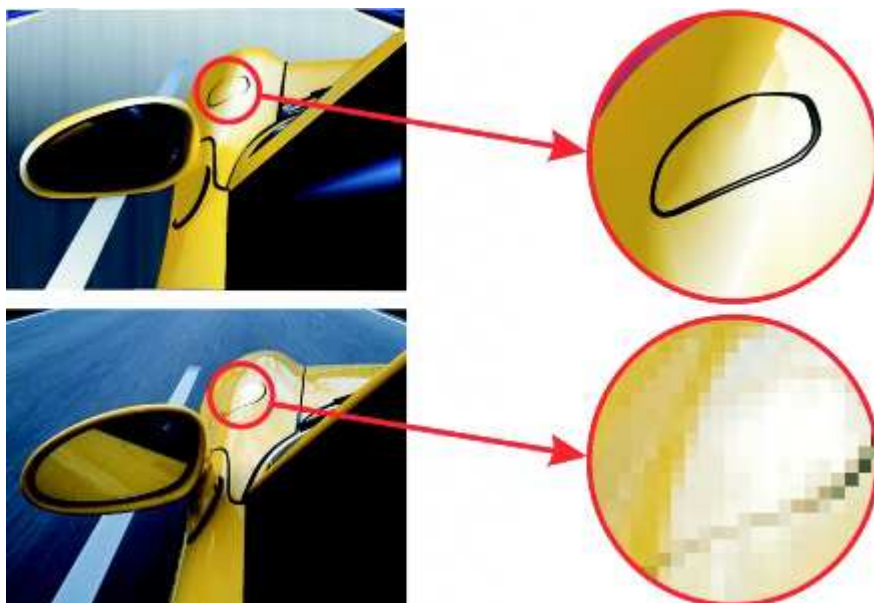
## Vektorová grafika

Mezi dva hlavní typy počítačové grafiky patří vektorová grafika a rastry. Vektorová grafika se skládá z čar a křivek, které jsou tvořeny matematickým popisem určujícím polohu, délku a směr kreslených čar. Rastrové obrázky, které se také označují jako bitové mapy, jsou tvořeny malými čtverečky, tzv. pixely. Každý pixel je definován umístěním v obrázku a barevnou hodnotou.

Vektorová grafika je ideální pro loga nebo výkresy, protože nezávisí na rozlišení a lze ji zvětšit na libovolný rozměr. Tisk je podporován v libovolném rozlišení, aniž by došlo ke ztrátě podrobností nebo kvality. Při použití vektorové grafiky lze navíc vytvořit ostré a výrazné obrysy.

Rastry jsou výborné pro fotografie a digitální kresby, protože jsou mimo jiné schopny reprodukovat barevné odstíny a přechody. Rastry jsou závislé na rozlišení, protože jsou tvořeny pevně daným počtem bodů. V původní velikosti mohou vypadat dobře, nicméně po změně velikosti nebo při zobrazení či tisku v jiném rozlišení než originálním mohou být zubaté nebo ztratit kvalitu obrazu.

Aplikace CorelDRAW podporuje vytváření vektorové grafiky. Do aplikace CorelDRAW lze také importovat rastry (například soubory JPEG nebo TIFF) a integrovat je do kresby.




*Horní obrázek představuje vektorovou grafiku, která se skládá z čar a výplní. Dolní obrázek je rastrovou verzí, která je tvořena pixely*

## Zobrazení

Zobrazení libovolné části kresby lze uložit a později se k ní vrátit. Můžete například uložit zobrazení objektů při zvětšení 230 procent a pak do daného zobrazení kdykoli přepnout.

Pokud dokument obsahuje několik stránek, můžete je zobrazit všechny najednou v zobrazení Řazení stránek. Na obrazovce lze také současně zobrazit následné stránky a vytvořit objekty, které se rozkládají na dvou stránkách.

### Postup při uložení zobrazení:

1. Klepněte na příkaz **Nástroje/Správce zobrazení**.
2. Nastavte zobrazení pomocí nástrojů **Lupa** na ukotvitelném panelu **Správce zobrazení**.
3. Klepněte na příkaz **Přidat aktuální zobrazení** .

## Měřítka

Výběrem předvoleného nebo vlastního měřítka kresby můžete dosáhnout toho, že vzdálenosti v kresbě budou proporční vzhledem ke vzdálenostem ve skutečném světě. Můžete například určit, že 1 palec v kresbě bude odpovídat 1 metru ve fyzikálním světě. Předvolené měřítko kresby umožňuje nastavit typické měřítko, jako je 1:2 nebo 1:10. Vlastní měřítko kresby umožňuje nastavit, aby libovolná vzdálenost na stránce odpovídala libovolné vzdálenosti v reálném světě. Můžete například nastavit přesnější měřítko, které zahrnuje desetinná čísla, jako je 4,5 k 10,6.

Měřítka kresby jsou obzvláště užitečná při tvorbě technických nebo architektonických kreseb s kótovacími čarami.

Postup při výběru předvoleného měřítka kresby

1. Klepněte na příkaz **Zobrazit/Nastavení mřížky a pravítka**.
2. V seznamu kategorií **Dokument** klepněte na možnost **Pravítka**.
3. Klepněte na tlačítko **Upravit měřítko**.
4. V seznamu **Typická měřítka** vyberte měřítko kresby.

## Režimy

Při práci s aplikací CorelDRAW můžete zobrazit kresbu v libovolném z následujících režimů:

**Jedn. drát. model** – zobrazí obrys kresby tím, že skryje výplně, vysunutí, kontury, stíny a přechodové tvary, a také zobrazí rastry jednobarevně. Tento režim umožňuje rychlé zobrazení náhledu základních prvků v kresbě.

**Drátěný model** – zobrazí kresbu v režimu jednoduchého drátěného modelu včetně mezilehlých přechodových tvarů.

**Koncept** – zobrazí výplně a rastry kresby s nízkým rozlišením. Tento režim odstraňuje některé podrobnosti a umožňuje soustředit se na vyvážení barev v kresbě.

**Normální** – zobrazí kresbu bez výplní PostScript nebo rastrů s vysokým rozlišením. Tento režim se překresluje a otvírá o něco rychleji než režim Rozšířený.

**Rozšířený** – zobrazí kresbu s postscriptovými výplněmi, rastry s vysokým rozlišením a vyhlazenou vektorovou grafikou.

**Rozšířený s přetiskem** – simuluje barvu oblastí, ve kterých byl nastaven přetisk překrývajících se objektů, a zobrazí výplně PostScript, rastry s vysokým rozlišením a vyhlazenou vektorovou grafikou.

Vybraný režim zobrazení ovlivňuje dobu, kterou trvá otevření nebo zobrazení kresby na monitoru. Například kresba zobrazená v režimu **jednoduchého drátového modelu** se překresluje a otvírá rychleji, než kresba zobrazená v režimu **Rozšířený**.

*Režimy Jedn. drát. model (vlevo); Rozšířený (ve středu) a Rozšířený s přetiskem (vpravo). Výplň tvaru šedého diamantu a stín šálku jsou nastaveny pro přetisk.*



# Kreslení objektů a tvarů



## Kreslení tvarů

CorelDraw rozlišuje 2 základní kreslené vektorové objekty – tvar a křivku. Tvary jsou většinou nějaké geometrické objekty – čára, obdélník, kružnice apod. Změna jejich tvaru spočívá většinou v nastavení poměru stran, stupně zaoblení apod. Křivky umožňují změnu tvaru libovolně.

## Čáry

Čára je křivka mezi dvěma body. Čáry mohou sestávat z více segmentů a čárové segmenty mohou být zakřivené nebo rovné. Čárové segmenty jsou spojené uzly, které se zobrazují jako malé čtverečky. Aplikace CorelDRAW obsahuje různé kreslicí nástroje, které umožňují nakreslit zakřivené a rovné čáry a také čáry obsahující zakřivené i rovné segmenty.



### Nástroje Ruční režim a Lomená čára

Nástroje **Ruční režim**  a **Lomená čára**  umožňují kreslit čáry ručně, jako byste kreslili do skicáře. Uděláte-li při kreslení chybu, můžete nežádoucí část okamžitě vymazat a pokračovat v kreslení. Když kreslíte rovné čáry nebo segmenty, můžete je omezit na rovné svislé nebo vodorovné čáry.

Pomocí nástroje **Ruční režim** lze ovlivňovat hladkost křivky, kterou kreslíte, a zároveň přidávat segmenty ke stávající čáře. Nástroj **Lomená čára** je však snáze použitelný pro rychlé nakreslení složité čáry, která sestává ze střídajících se zakřivených a rovných segmentů.

Podle vámi zvoleného nastavení můžete určit, jak budou nástroje **Ruční režim** a **Bezierův režim** pracovat. Například můžete změnit výchozí hladkost křivky, kterou jste pomocí těchto nástrojů vytvořili.

### Nástroje Bezierův režim a Pero





Nástroje **Bezierův režim**  a **Pero**  umožňují kreslit čáry po segmentech tak, že umístíte každý uzel s vysokou přesností a kontrolujete tvar každého zakřiveného segmentu. Když používáte nástroj **Pero**, je možné zobrazit náhled čárových segmentů, které kreslíte.

## Obdélníky

Aplikace CorelDRAW umožňuje kreslit obdélníky a čtverce. Obdélník nebo čtverec můžete nakreslit diagonálním přetažením pomocí nástroje **Obdélník** nebo zadáním šířky a výšky pomocí nástroje **Obdélník se třemi body**. Nástroj **Obdélník se třemi body** umožňuje rychle nakreslit obdélníky pod libovolným úhlem.

Po nakreslení obdélníku nebo čtverce můžete jejich tvar změnit zaoblením jednoho nebo více jejich rohů.

### Postup při kreslení obdélníku nebo čtverce diagonálním přetažením

Akce	Postup
Nakreslení obdélníku	Otevřete plovoucí nabídku <b>Obdélník</b>  a klepněte na nástroj <b>Obdélník</b>  . Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít obdélník požadovanou velikost.
Nakreslení čtverce	Otevřete plovoucí nabídku <b>Obdélník</b>  a klepněte na nástroj <b>Obdélník</b>  . Stiskněte a podržte klávesu <b>Ctrl</b> a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít čtverec požadovanou velikost.
Kreslení ze středu objektu	Obdélník můžete nakreslit od středu ven podržením klávesy <b>Shift</b> při tažení. Čtverec můžete nakreslit od středu ven podržením klávesy <b>Shift + Ctrl</b> při tažení.

**Tip:** Můžete nakreslit obdélník, který pokrývá stránku kresby poklepáním na nástroj **Obdélník**.

## Elipsy

Elipsu nebo kruh můžete nakreslit diagonálním přetažením pomocí nástroje **Elipsa** nebo lze elipsu nakreslit pomocí nástroje **Elipsa se třemi body**, kdy zadáváte její šířku a výšku. Nástroj **Elipsa se třemi body** umožňuje rychle vytvořit elipsu pod libovolným úhlem, a tím odstraňuje nutnost ji po vytvoření otočit.

Pomocí nástroje **Elipsa** můžete nakreslit nový oblouk nebo výseč, nebo můžete nakreslit elipsu nebo kruh a poté je změnit na oblouk nebo výseč. Můžete také měnit výchozí vlastnosti nových objektů, které jste nakreslili pomocí nástroje **Elipsa**. Můžete například nastavit výchozí vlastnosti tak, aby všechny nové tvary, které nakreslíte, byly oblouky nebo výseče.

Pro kreslení kružnice místo elipsy, nebo kreslení ze středu objektu platí stejné klávesové zkratky jako v případě obdélníku a čtverce.

## Mnohoúhelníky

Aplikace CorelDRAW umožňuje kreslit mnohoúhelníky a dva typy hvězd: ideální a složité. Ideální hvězdy jsou hvězdy tradičního tvaru a lze u nich použít výplň na celý tvar hvězdy. Složité hvězdy mají protínající se strany a s použitím výplně vytvářejí originální výtvary.



*Zleva doprava: mnohoúhelník, ideální hvězda a složitá hvězda vyplněné přechodovou výplní*

Můžete měnit mnohoúhelníky a hvězdy. Můžete například změnit počet stran mnohoúhelníku nebo počet vrcholů hvězdy a můžete také vrcholy hvězdy zaostřit. Chcete-li měnit tvar mnohoúhelníků a složitých hvězd, můžete také použít nástroj **Tvar**, jako u jakéhokoliv jiného křivkového objektu. Tvar ideálních hvězd lze také měnit, ale s určitým omezením.

## Spirály

Můžete nakreslit dva typy spirál: symetrickou a logaritmickou. Symetrické spirály se rozvíjejí pravidelně tak, že vzdálenost mezi každým otočením je stejná. Logaritmické spirály se rozvíjejí tak, že vzdálenost mezi otočeními narůstá. Můžete nastavit rychlost, jakou se logaritmická spirála rozvíjí.

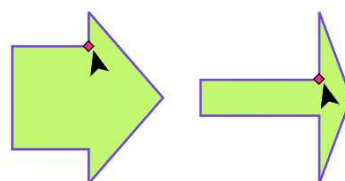
## Mřížky

Můžete nakreslit mřížku a nastavit počet řádků a sloupců. Mřížka je seskupená sada obdélníků, které lze rozdělit.

## Předdefinované tvary

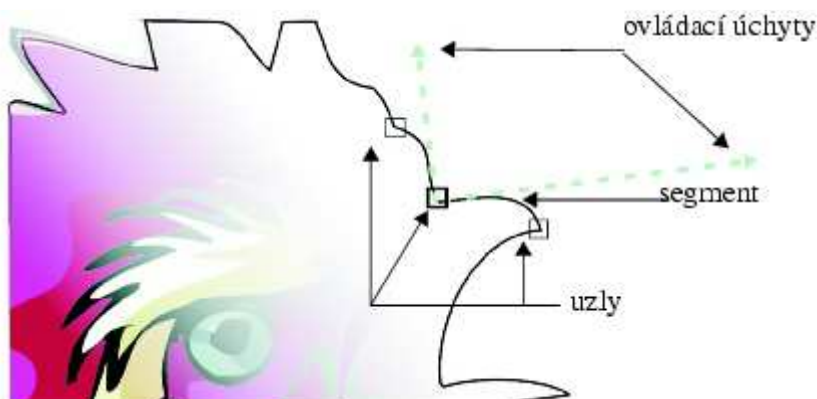
Pomocí kolekce Ideální tvary můžete nakreslit předdefinované tvary. Některé tvary – a to základní tvary, tvary šipek, tvary nápisu a odkazovací čáry – obsahují glyfy (aktivní bod, ovlivňující tvar objektu). Přetažením glyfu můžete změnit vzhled tvaru.

*Pomocí nástroje Tvar můžete přetažením glyfu změnit tvar.*



## Objekty s křivkami

Objekt s křivkami má uzly a ovládací úchyty, pomocí kterých lze měnit tvar objektu. Objekt s křivkami může mít libovolný tvar složený z rovných nebo zakřivených čar. Uzly objektu se rozumí malé čtverečky, které se zobrazí podél obrysu objektu. Čára mezi dvěma uzly se nazývá segment. Segmenty mohou být zakřivené nebo rovné. Každý uzel má pro každý segment, který je k němu připojený, jeden ovládací úchyt. Ovládací úchyty umožňují upravit zakřivení segmentu.



*Součástí křivky: uzly, segmenty a ovládací úchyty*

Většina objektů přidaných do kresby nepatří mezi objekty s křivkami s výjimkou spirál, ručních čar a Bezierových čar. Pokud tedy chcete upravit tvar objektu nebo textového objektu, je třeba jej nejprve převést na objekt s křivkami.

### Postup při převodu objektů na objekty s křivkami

1. Vyberte objekt.
2. Klepněte na příkaz **Změnit/Převést na křivky**

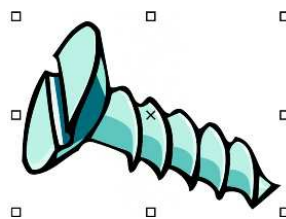
*Tip: Řetězcový text lze převést na křivky a následně upravit tvar jednotlivých znaků.*

# Práce s objekty

## Výběr objektů

Než budete moci objekt změnit, musíte jej vybrat. Vybrat lze viditelné objekty, objekty, které jsou skryty za ostatními objekty, a jeden objekt ve skupině nebo ve vnořené skupině. Dále lze objekty vybrat v pořadí, v němž byly vytvářeny, vybrat všechny objekty najednou a zrušit výběr objektů.

*Kolem vybraných objektů se zobrazí vymezující rámeček a v jeho středu se zobrazí symbol X.*



### Postup při výběru objektů

#### Akce

Výběr objektu

Výběr několika objektů

Výběr objektu, počínaje prvním vytvořeným objektem a konče objektem, který byl vytvořen jako poslední

Výběr objektu, počínaje posledním vytvořeným objektem a konče objektem, který byl vytvořen jako první

Výběr všech objektů

Výběr objektu ve skupině

Výběr objektu ve vnořené skupině

Výběr objektu skrytého za ostatními objekty

Výběr několika skrytých objektů

Výběr skrytého objektu ve skupině

#### Postup

Klepněte na objekt pomocí nástroje **Výběr**

Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klepněte na všechny objekty, které chcete vybrat.

Stiskněte kombinaci kláves **Shift + Tab** a podržte ji, dokud se kolem objektu, který chcete vybrat, nezobrazí výběrový rámeček.

Stiskněte klávesu **Tab** a podržte ji, dokud se kolem objektu, který chcete vybrat, nezobrazí výběrový rámeček.

Klepněte na příkaz **Úpravy/Vybrat vše/Objekty**.

Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl**, klepněte na nástroj **Výběr** a pak klepněte na požadovaný objekt ve skupině.

Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl**, klepněte na nástroj **Výběr** a pak klepejte na objekt, který chcete vybrat, dokud se kolem něj nezobrazí výběrový rámeček.

Stiskněte a podržte klávesu **Alt**, klepněte na nástroj **Výběr** a pak klepejte na nejhořejší objekt, dokud se kolem skrytého objektu, který chcete vybrat, nezobrazí výběrový rámeček.

Stiskněte a podržte kombinaci kláves **Shift + Alt**, klepněte na nástroj **Výběr** a pak klepejte na nejhořejší objekt, dokud se kolem skrytých objektů, které chcete vybrat, nezobrazí výběrový rámeček.

Stiskněte a podržte kombinaci kláves **Ctrl + Alt**, klepněte na nástroj **Výběr** a pak klepejte na nejhořejší objekt, dokud se kolem skrytého objektu, které chcete vybrat, nezobrazí výběrový rámeček.

## Kopírování, duplikování, klonování

Aplikace CorelDRAW nabízí několik různých metod kopírování objektů. Pokud již objekt nepotřebujete, můžete jej odstranit.

### Vyjímání, kopírování a vkládání

Můžete objekt vyjmout nebo zkopírovat, umístit jej do schránky a pak jej vložit do kresby nebo do jiné aplikace. Pokud objekt vyjmete, bude umístěn do schránky a odebrán z kresby. Pokud objekt zkopírujete, bude umístěn do schránky, ale v kresbě zůstane zachován.

## Duplikování

Při duplikování je objekt umístěn přímo do okna kresby a není použita schránka. Duplikování je rychlejší než vyjímání a vkládání. Při duplikování objektu lze rovněž určit vzdálenost mezi duplikovaným objektem a originálem (vzhledem k osám x a y). Pro tuto vzdálenost je používán posun.

Na duplikát objektu můžete použít transformaci, například otočení, změnu velikosti nebo zkosení, a zachovat přitom původní objekt beze změny. Pokud se rozhodnete zachovat původní objekt, můžete duplikát odstranit.

## Rychlé kopírování objektů

K rychlému vytváření kopií objektu bez použití schránky můžete použít i další metody. Pomocí znaménka plus (+) na numerické klávesnici můžete umístit kopii objektu nad původní objekt. Stisknutím **mezerníku** nebo klepnutím pravým tlačítkem myši při tažení objektu můžete vytvořit okamžité kopie.

## Umístění

Objekty lze umístit přetažením na nové umístění, posunutím nebo zadáním jejich vodorovné a svislé pozice.

Posunutí umožňuje přemístit objekt o určitou vzdálenost stisknutím klávesy se **šipkou**. Pro tuto vzdálenost je používán termín vzdálenost posunutí. Mikroposun umožňuje přemístit objekt o zlomek vzdálenosti posunutí. Násobný posun umožňuje přemístit objekt o násobek vzdálenosti posunutí. Ve výchozím nastavení je možné objekty posouvat o vzdálenost 0,1 palce, ale tuto hodnotu lze podle potřeby změnit. Hodnoty mikroposunu a násobného posunu lze rovněž změnit.

Chcete-li umístit objekt, můžete nastavit jeho vodorovné a svislé souřadnice, které jsou relativní vzhledem ke kotvicímu bodu středu objektu nebo k jinému kotvicímu bodu.

### Postup při posunu objektu

#### Akce

Posun vybraného objektu na určitou vzdálenost

Posun vybraného objektu o zlomek vzdálenosti posunutí (mikroposun)

Posun vybraného objektu o násobek vzdálenosti posunutí (násobný posun)

Umístění na zadané souřadnice

#### Postup

Stiskněte klávesu **šipka**.

Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a pak stiskněte klávesu **šipka**.

Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a pak stiskněte klávesu **šipka**.

Na panelu vlastností zadejte hodnoty do políček x a y

## Zarovnání a rozmístění objektů

Aplikace CorelDRAW umožňuje přesně zarovnat a rozmístit objekty v kresbě. Objekty lze zarovnávat vůči sobě navzájem nebo vzhledem ke stránce kresby, například ke středům, okrajům či mřížce. Zarovnávejte-li objekty vzhledem k objektům, můžete je zarovnat podle jejich středů nebo podle okrajů.

Aplikace CorelDRAW umožňuje zarovnat několik objektů na střed stránky kresby vodorovně nebo svisle. Jeden nebo více objektů lze rovněž uspořádat podél okraje stránky nebo k nejbližšímu bodu mřížky.

Při rozmístění jsou objekty automaticky odsazeny od sebe na základě své výšky, šířky a středového bodu. Objekty lze rozmístit tak, aby jejich středové body nebo vybrané okraje (například horní nebo pravý okraj) byly od sebe stejně vzdáleny. Objekty lze však rozmístit i tak, aby mezi nimi byla stejná vzdálenost. Objekty lze rozmístit i vně příslušných vymežujících rámečků či přes celou stránku kresby.

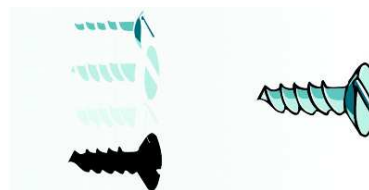
Dialogové okno, které dovoluje zarovnat a rozmístit objekty se spouští příkazem **Změnit/Zarovnat a rozmístit/Zarovnat a rozmístit...**



## Pořadí

Pořadí objektů ve vrstvě nebo na stránce můžete změnit přeložením objektu do popředí nebo do pozadí nebo před či za další objekty. Objekty můžete v rámci pořadí umístit přesně a rovněž je možné obrátit pořadí několika objektů.

Čtyři objekty (vlevo) jsou uspořádány od horního k dolnímu a tvoří finální obrázek (vpravo).

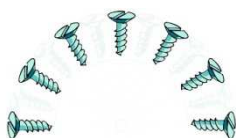


### Postup při změně pořadí objektu

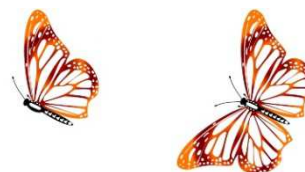
1. Vyberte objekt.
2. Klepněte na příkaz **Změnit/Pořadí** a poté klepněte na jednu z následujících položek:
  - **Do popředí stránky** – přesune vybraný objekt před všechny ostatní objekty na stránce.
  - **Do pozadí stránky** – přesune vybraný objekt za všechny ostatní objekty na stránce.
  - **Do popředí vrstvy** – přesune vybraný objekt před všechny ostatní objekty v aktivní vrstvě.
  - **Do pozadí vrstvy** – přesune vybraný objekt za všechny ostatní objekty v aktivní vrstvě.
  - **O jeden vpřed** – přesune objekt o jednu pozici dopředu. Pokud je vybraný objekt umístěn před všemi ostatními objekty v aktivní vrstvě, bude přesunut do vrstvy výše.
  - **O jeden vzad** – přesune objekt o jednu pozici dozadu. Pokud je vybraný objekt umístěn za všemi ostatními objekty v aktivní vrstvě, bude přesunut do vrstvy níže.
  - **Před** – přesune vybraný objekt před objekt, na nějž v okně kresby klepnete.
  - **Za** – přesune vybraný objekt za objekt, na nějž v okně kresby klepnete.

## Otáčení a zrcadlení

CorelDRAW umožňuje otáčet objekty a vytvářet jejich zrcadlové obrazy. Objekt lze otočit zadáním vodorovných a svislých souřadnic. Jako střed otočení můžete nastavit určitou souřadnici na pravítku nebo bod relativní vzhledem k aktuální poloze objektu.



Otočení objektů kolem jednoho bodu



Zrcadlení objektu shora dolů

Zrcadlení objektu znamená jeho převrácení zleva doprava nebo shora dolů. Ve výchozím nastavení je kotvicím bodem zrcadlení střed objektu.

### Postup při otočení objektu

1. Vyberte objekt.
2. Klepněte na příkaz **Okno/Ukotvitelné panely/Transformace/Otočit**.
3. Zrušte zaškrtnutí políčka **Relativní střed** na ukotvitelném panelu **Transformace**. (Chcete-li objekt otočit kolem bodu, který je relativní vzhledem k jeho aktuální poloze, políčko **Relativní střed** zaškrtněte.)
4. Zadejte hodnotu do pole **Úhel**.

### Postup při zrcadlení objektu

1. Vyberte objekt.
2. Klepněte na příkaz **Okno/Ukotvitelné panely/Transformace/Měřítka**.
3. Na ukotvitelném panelu **Transformace** klepněte na jednu z následujících položek:
  - **Vodorovné zrcadlo** – umožňuje převrátit objekt zleva doprava.
  - **Svislé zrcadlo** – umožňuje převrátit objekt shora dolů. (Chcete-li převrátit bod podle určitého kotvicího bodu, zaškrtněte políčko odpovídající požadovanému kotvicímu bodu)
4. Klepněte na tlačítko **Použít**.

## Velikost a měřítko

Aplikace CorelDRAW umožňuje měnit velikost a měřítko objektů. V obou případech měníte rozměry objektu proporčně, poměr jeho stran bude zachován. Rozměry objektu lze změnit zadáním příslušných hodnot nebo přímo změnou objektu. Změna měřítka změní rozměry objektu o zadaný počet procent.

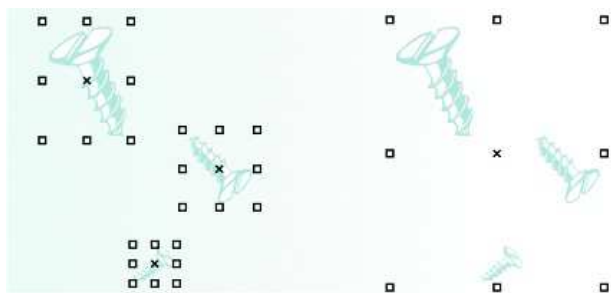
Jako kotvicí bod objektu lze kromě středu nastavit také libovolný z jeho osmi úchytů.

## Sloučení a seskupení

### Seskupení objektů

Seskupíte-li dva nebo více objektů, budou považovány za jednu jednotku. Seskupení umožňuje použít stejné formátování, vlastnosti a další změny pro všechny objekty v rámci skupiny současně. Aplikace CorelDRAW rovněž umožňuje seskupovat další skupiny a vytvářet tak vnořené skupiny.

Ve skupině je možné přidávat a odebírat objekty a rovněž je možné odstraňovat objekty, které jsou členy skupiny. Je rovněž možné upravit jeden objekt ve skupině, aniž by došlo k rozdělení skupiny. Chcete-li upravit několik objektů ve skupině současně, musíte nejprve objekty od skupiny oddělit. Obsahuje-li skupina vnořené objekty, můžete zrušit seskupení všech objektů ve vnořených skupinách současně.



*Jednotlivé objekty si po vytvoření skupiny zachovávají původní atributy.*

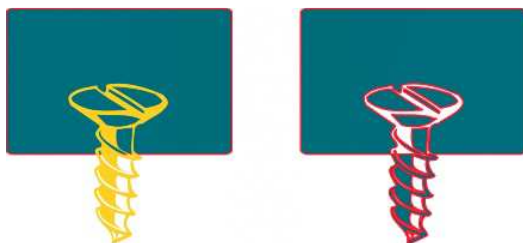
Pro seskupení objektů je stačí vybrat a v menu **Změnit** vybrat příkaz **Seskupit**

Jestliže potřebujete upravit jeden objekt ve skupině, zvolte nástroj pro výběr, přidrže klávesu Ctrl a klikněte na požadovaný objekt. Vybere se pouze on a můžete jej upravit, aniž byste rušili seskupení.

Všimněte si, že pokud máte vybranou skupinu, bude v menu **Změnit** příkaz **Zrušit skupinu**, případně **Zrušit všechny skupiny**, pokud byste měli seskupené skupiny mezi sebou.

### Sloučení objektů

Sloučením dvou nebo více objektů vytvořit jeden objekt se společnými atributy výplně a obrysu. Můžete sloučit obdélníky, elipsy, mnohoúhelníky, hvězdy, spirály, grafy a text. Aplikace CorelDRAW převede tyto objekty na jeden objekt s křivkami. Potřebujete-li upravit atributy objektu, který byl vytvořen sloučením samostatných objektů, můžete sloučený objekt rozdělit.




*Sloučením dvou objektů (vlevo) byl vytvořen jeden samostatný objekt (vpravo). Atributy výplně a obrysu nového objektu jsou převzaty z objektu, který byl před sloučením vybrán jako poslední.*

Podobně jako pro seskupení, jsou příkazy pro sloučení a opětovné rozdělení v nabídce **Změnit**.

## Změna tvaru objektu

### Změna tvaru objektů s křivkami

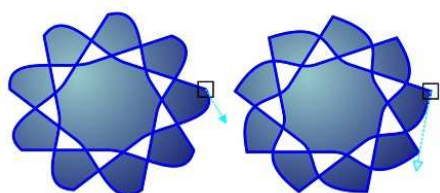
Tvar objektů s křivkami se upravuje pomocí uzlů a segmentů, případně přidáním nebo odstraněním uzlů.

K práci se používají nástroje ze skupiny **Tvar** .

#### **Výběr a posunutí uzlů**

Můžete vybrat jeden, několik nebo všechny uzly objektu. Pokud vyberete několik uzlů, můžete současně měnit tvar různých částí objektu. Uzly lze také vybrat tak, že je ohraničíte obdélníkovým nebo nepravidelným rámečkem výběru. Pokud chcete vybrat určité uzly na složitých křivkách, použijte výběr obrysu od ruky.

Po výběru uzlu na zakřivených segmentech se zobrazí ovládací úchyty. Uzly nebo ovládací úchyty umožňují změnit tvar zakřivených segmentů.



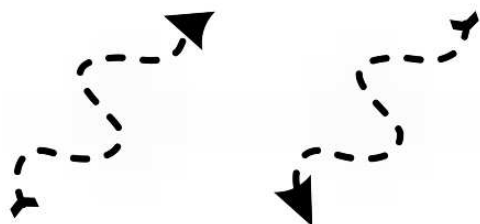
Ovládací úchyt se většinou zobrazuje jako plná modrá šipka (vlevo). Pokud ovládací úchyt překrývá uzel, zobrazí se jako nevyplněná modrá šipka vedle uzlu (vpravo).

Nástroj **Tvar** je standardním nástrojem pro přesunutí uzlů. Uzly lze také přesunovat použitím nástrojů **Výběr** a **Bezierův režim**.

#### **Manipulace se segmenty**

Posunutím zakřivených segmentů můžete změnit tvar objektu. Můžete také ovládat hladkost zakřivených segmentů.

Směr zakřivení objektu lze změnit výměnou umístění počátečního a koncového uzlu. Efekt je viditelný pouze v případě, že konce objektu s křivkami se navzájem liší. Je-li například na koncový uzel objektu s křivkami použita šipka, změna směru bude mít za následek přesunutí šipky do počátečního uzlu.



*Změna směru zakřivení*

#### **Přidání, odebrání, spojení a zarovnání uzlů**

Pokud přidáte uzly, zvětšíte počet segmentů a tedy i možnosti ovládní tvaru objektu. Chcete-li tvar objektu zjednodušit, můžete uzly odstranit.

Pokud objekty s křivkami obsahují velký počet uzlů, je obtížné je upravovat a složitější je také jejich výstup na zařízení, jako jsou například kreslicí a vyřezávací plottery nebo gravírovací frézky. Počet uzlů v objektech s křivkami lze nechat snížit automaticky. Při zmenšení počtu uzlů dojde k odstranění uzlů, které se překrývají, a může dojít k vyhlazení objektu s křivkami.

Objekt s křivkami se skládá z komponent, které se označují jako osnovy. Osnova může být otevřená (například čára) nebo zavřená (například elipsa). Osnova může sestávat z jedné čáry, zakřiveného segmentu nebo několika spojených segmentů. Oblast ohraničenou uzavřenou osnovou lze vybarvit. Chcete-li vyplnit otevřenou osnovu, jako je například čára, je nutné nejprve propojit počáteční a koncový uzel a vytvořit uzavřený objekt.

### **Použití typů uzlů**

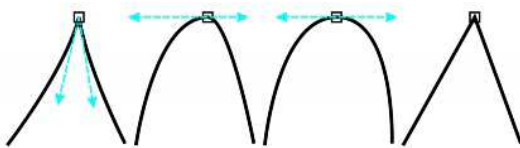
Uzly na objektu s křivkami lze změnit na některý z následujících typů: ostré, hladké, symetrické nebo čárové. Ovládací úchyty jednotlivých typů uzlů se chovají různým způsobem.

Ostré uzly umožňují vytvořit v objektu s křivkami výrazné přechody, jako jsou rohy nebo ostré úhly. Ovládacími úchyty v ostrém uzlu lze pohybovat nezávisle na sobě. Úchyty mění pouze jednu čáru na každé straně uzlu.

Čáry procházející hladkými uzly mají tvar křivky. Výsledkem je plynulý přechod mezi čárovými segmenty. Ovládací úchyty na hladkém uzlu jsou vždy naproti sobě, ale mohou být od uzlu různě vzdáleny.

Symetrické uzly jsou podobné hladkým uzlům. Uzly vytváří hladký přechod mezi čárovými segmenty a dále určují, že procházející čáry mají na obou stranách uzlu stejné zakřivení. Ovládací úchyty symetrických uzlů jsou přímo naproti sobě a ve stejné vzdálenosti od uzlu.

Čárové uzly umožňují tvarovat segmenty objektů s křivkami a tím měnit tvar celých objektů. Můžete změnit zakřivený segment na rovný nebo naopak rovný segment na zakřivený. Při změně rovného segmentu na křivku nedojde ke změně zobrazení, ale zobrazí se ovládací úchyty, kterými můžete pohybovat a měnit tvar segmentu.



*Zleva doprava: Ostré, hladké, symetrické nebo čárové uzly*

### **Transformace uzlů**

Objekty lze tvarovat roztahením, změnou měřítka, otočením nebo zkosením jejich uzlů. Změnou měřítka rohových uzlů na objektu s křivkami lze například objekt proporcionálně zvětšit. Objekt s křivkami nebo jeho části je možné také otočit ve směru nebo proti směru hodinových ručiček.







# Efekty

## Obálky

Aplikace CorelDRAW umožňuje tvarovat objekty včetně čar, řetězcového textu a rámečků odstavcového textu tím, že jsou na ně uplatněny **obálky**. Obálky tvoří řada uzlů, kterými lze pohybovat a tvarovat obálku. Výsledkem je změna tvaru objektu. Můžete použít základní obálku, která odpovídá tvaru objektu, nebo můžete použít předvolenou obálku. Po uplatnění obálky můžete další úpravou nebo přidáním nové obálky pokračovat ve změně tvaru objektu. V aplikaci CorelDRAW lze také obálky kopírovat a odstranit.

Obálku je možné upravovat přidáním nebo přesunutím uzlů obálky. Přidáním uzlů získáte větší kontrolu nad tvarem objektu, který je obsažený v obálce. Aplikace CorelDRAW také umožňuje odstranit uzly, přesunout současně několik uzlů, změnit typ uzlu a upravit segment obálky na čáru nebo křivku.

Změnou mapovacího režimu obálky můžete také určit, jak bude obálka odpovídat objektu. Objekt můžete například roztáhnout podle základních rozměrů obálky a pak jej použitím vodorovného mapovacího režimu vodorovně komprimovat, takže bude odpovídat tvaru obálky.

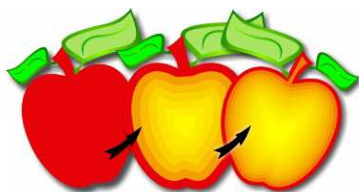
1. Vyberte objekt.
2. Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní nástroje**  a klepněte na nástroj **Interaktivní obálka** .
3. Na panelu nástrojů klepněte na některé z následujících tlačítek:
  - **Úsečkový režim obálky**  – vytvoří obálky složené z rovných čar, které k objektům přidají perspektivu.
  - **Režim obálky s jednoduchým obloukem**  – vytvoří obálky s obloukem na jedné straně a dodává tak objektům konvexní nebo konkávní vzhled.
  - **Režim obálky s dvojitým obloukem**  – vytvoří obálky s tvarem písmene S na jedné nebo více stranách.
  - **Neomezený režim obálky**  – vytvoří obálky libovolného tvaru, ve kterých můžete měnit vlastnosti uzlů a uzly přidávat nebo odstraňovat.
4. Klepněte na objekt.
5. Přetažením uzlů upravte tvar obálky.

## Kontury

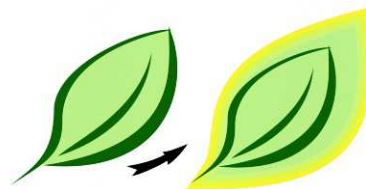
U objektu můžete vytvořit konturu, abyste získali sérii soustředných čar, které postupují od vnitřku objektu ven. Aplikace CorelDRAW také umožňuje nastavit počet a vzdálenost konturových čar.

Po vytvoření kontury objektu můžete jeho nastavení kontury kopírovat nebo klonovat do jiného objektu.

Můžete také změnit barvy výplně mezi konturovými čarami a samotnými konturovými obrysy. U efektu kontury můžete nastavit postup barev, v němž jedna barva přechází do druhé. Postup barev může postupovat v libovolném rozsahu barev podél přímkou nebo podél křivky ve směru či proti směru hodinových ručiček.

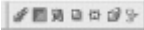



Na objekt nahoře byla použita středová kontura. Počet konturových čar a vzdálenost mezi čarami lze změnit.



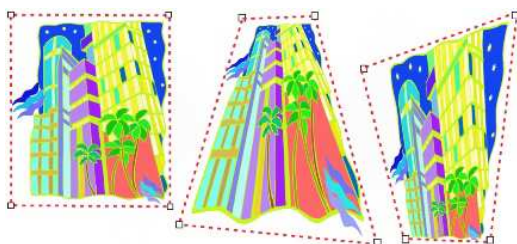
Na objekt nahoře byla použita vnější kontura. Pověšimněte si, že vnější kontura vychází z vnějšího okraje objektu.

## Postup při vytvoření kontury objektu

1. Otevřete plovoucí nabídku Interaktivní nástroje  a klepněte na nástroj Interaktivní kontura .
2. K vytvoření dovnitř kontury klepněte na objekt nebo řadu seskupených objektů a přetáhněte počáteční úchyt směrem ke středu.
3. Chcete-li změnit počet kroků kontury, posuňte jezdec objektu.

## Perspektiva

Efekt perspektivy lze vytvořit zkrácením jedné nebo dvou stran objektu. Tento efekt dodává objektu vzhled přiblížení v jednom nebo dvou směrech, a tím vytváří jednoúběžníkovou nebo dvouúběžníkovou perspektivu.



Efekty perspektivy lze přidat k objektům nebo seskupeným objektům. Efekt perspektivy lze také přidat k propojeným skupinám, např. konturám, přechodům, vysunutí a objektům vytvořeným nástrojem Malířské techniky. Efekty perspektivy nelze přidat k odstavcovému textu, rastrům nebo symbolům.

Původní grafika (vlevo), na kterou byla použita jednoúběžníková (uprostřed) a dvouúběžníková (vpravo) perspektiva.

Když použijete efekt perspektivy, můžete ho kopírovat do jiných objektů v kresbě, upravit ho nebo z objektu odstranit.

## Postup při použití perspektivy

Jednoúběžníková: Klepněte na příkaz **Efekty / Přidat perspektivu**. Stiskněte klávesu Ctrl a přetáhněte uzel.

Dvouúběžníková: Klepněte na příkaz **Efekty / Přidat perspektivu**. Pro dosažení požadovaného efektu přetáhněte uzly mimo mřížku.

## Vysunutí

Vzhledu trojrozměrnosti u objektů můžete docílit vytvořením vektorového vysunutí. Vektorové vysunutí můžete vytvořit tak, že se body z objektu vysunou a spojí tak, aby vytvořily iluzi trojrozměrnosti. Aplikace CorelDRAW také umožňuje použít vektorové vysunutí na objekt ve skupině.

Vysunutý tvar lze změnit jeho otočením a zaoblením jeho rohů.

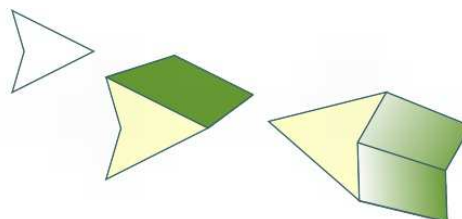
## Zešikmení

Další způsob, jakým lze objektu dodat trojrozměrný vzhled, je použití zešikmeného okraje na vysunutí. Zešikmení vytváří iluzi, že vysunuté okraje objektu jsou seřiznuté do úhlu. K ovládní efektu můžete zadat hodnoty úhlu a hloubky zešikmení.

## Výplně vysunutí

Výplně můžete použít na celé vektorové vysunutí nebo na vysunuté povrchy vektorového vysunutí. Každý povrch můžete pokrýt výplní zvlášť nebo můžete vyplnit celé vysunutí, takže pokryjete celý objekt bez porušení vzoru nebo textury.

Zleva doprava: jednoduchý tvar, tvar s vyplněným vysunutím v plné barvě; tvar s vysunutím vyplněným přechodovou výplní a po otočení.



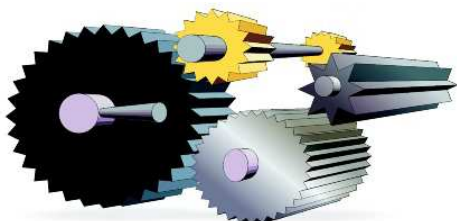


## Osvětlení

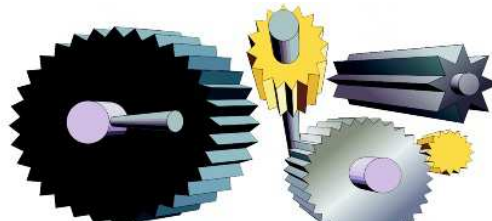
Vektorové vysunutí lze zvýraznit použitím zdrojů světla. Do projektu lze k osvětlení vysunutého objektu přidat až tři zdroje světla s různou intenzitou. Když zdroje světla již nejsou potřeba, můžete je odstranit.

## Úběžníky

Můžete vytvořit vektorové vysunutí, v němž se čáry vysunutí sbíhají do úběžníku. Úběžník vektorového vysunutí lze kopírovat do jiného objektu, takže se rovnoběžky obou objektů zdánlivě sbíhají do stejného bodu.





Vektorová vysunutí se stejným úběžníkem



Vektorová vysunutí s různými úběžníky

## Postup při vytvoření vektorového vysunutí

1. Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní nástroje**  a klepněte na nástroj **Interaktivní vysunutí** .
2. V seznamu **Typ vysunutí** na panelu vlastností vyberte typ vysunutí.
3. Vyberte objekt.
4. Tažením úchytů výběru objektu nastavte směr a hloubku vysunutí.

## Zešikmení

Efekt zešikmení dodává trojrozměrnou hloubku grafickému nebo textovému objektu tím, že zkosí jeho okraje (seřízne je do úhlu). Efekty zešikmení mohou obsahovat přímé i výtahkové barvy (CMYK), a jsou tedy ideální pro tisk.

K dispozici jsou následující styly zešikmení:

- Měkký okraj – vytvoří zešikmené povrchy, které se v některých oblastech zdají ztlumené
- Reliéf – objekt vypadá jako reliéf



Objekt s efektem zešikmení vypadá jako osvětlený okolním (obklopujícím) světlem a bodovým světlem. Okolní světlo má nízkou intenzitu a nelze ho změnit. Bodové světlo je ve výchozím nastavení bílé, ale jeho barvu, intenzitu a polohu lze změnit. Změna barvy bodového světla ovlivňuje barvu zešikmených povrchů. Změna intenzity bodového světla zešikmené povrchy zesvětluje nebo ztmavuje.

Zleva doprava: logo, logo s efektem zešikmení **Měkký okraj** a logo s efektem zešikmení **Reliéf**.

Změna polohy bodového světla určuje, který zešikmený povrch vypadá jako osvětlený.

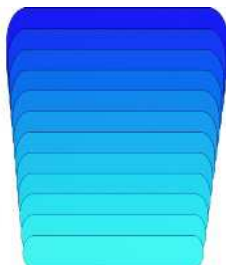
Polohu bodového světla lze změnit zadáním jeho směru a výšky. Směr určuje, kde na rovině objektu (například vlevo nebo vpravo od objektu) je zdroj světla umístěn. Výška určuje, jak vysoko je bodové světlo umístěno ve vztahu k rovině objektu. Proud bodového světla můžete například umístit v horizontální rovině (ve výšce 0°) nebo přímo nad objekt (ve výšce 90°).

Navíc můžete změnit barvu zešikmených povrchů, které jsou ve stínu, zadáním barvy stínu.

## Přechod

Aplikace CorelDRAW umožňuje vytvářet přechody, např. přímé přechody, přechody podél osnovy a složené přechody.

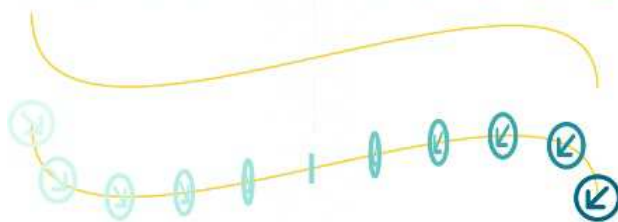
Přímý přechod zobrazí postup tvaru a velikosti od jednoho objektu k jinému. Barvy obrysu a výplně přechodových objektů postupují podél přímé osnovy barevným spektrem. Obrysy přechodových objektů zobrazují postupnou proměnu tloušťky a tvaru.



Když vytvoříte přechod, můžete jeho nastavení kopírovat nebo klonovat do jiných objektů. Když kopírujete přechod, objekt přebírá všechna nastavení týkající se přechodu kromě atributů obrysu a výplně. Když klonujete přechod, změny, které provedete v původním přechodu (také se nazývá předloha), se použijí na klon.

Přímé přechody lze použít k vytvoření grafik se skleněným vzhledem. Tlačítko rolloveru (vlevo) obsahuje přechod těsně se překrývajícími objekty.

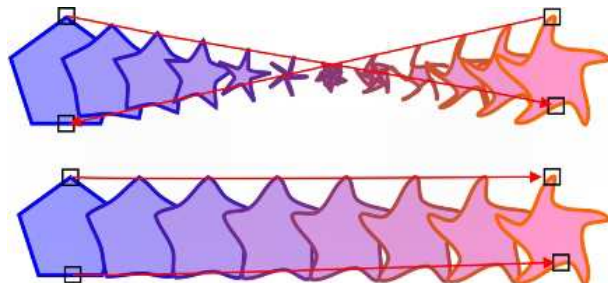
Objekty lze umístit podél části nebo celého tvaru osnovy a k přechodu lze přidat jeden nebo více objektů tak, aby se vytvořil složený přechod.



Přímý přechod (nahore) je umístěn na křivkovou osnovu (dole).

Vzhled přechodu lze změnit úpravou počtu přechodových objektů a mezer mezi nimi, postupem barev přechodu, uzlů, na které jsou přechody mapovány, osnovy přechodu a počátečních a koncových objektů. Součásti rozděleného nebo složeného přechodu lze sloučit k vytvoření jednoho objektu.

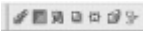



Tento složený přechod sestává ze tří přechodů.



Vzhled přechodu můžete ovládat pomocí mapování uzlů. Dva uzly mnohoúhelníku jsou mapovány na dva uzly hvězdy, čímž se vytvoří postupnější přechod (dole).



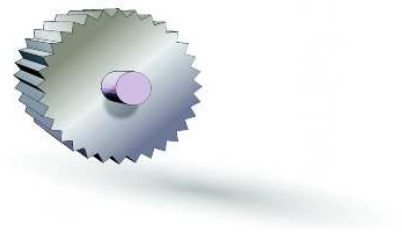
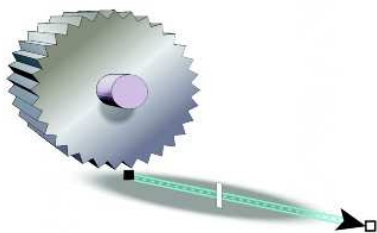
## Postup při vytváření přechodů objektů

Akce	Postup
Přechod podél přímky	Otevřete plovoucí nabídku Interaktivní nástroje  a klepněte na nástroj Interaktivní přechod  . Vyberte první objekt a táhněte přes druhý objekt. Chcete-li obnovit výchozí nastavení přechodu, stiskněte při tažení klávesu Esc.
Přechod objektu podél ručně nakreslené osnovy	Otevřete plovoucí nabídku Interaktivní nástroje a klepněte na nástroj Interaktivní přechod. Vyberte první objekt. Podržte klávesu Alt a tažením nakreslete čáru k druhému objektu.
Umístění přechodu na osnovu	Otevřete plovoucí nabídku Interaktivní nástroje a klepněte na nástroj Interaktivní přechod. Klepněte na přechod. Klepněte na tlačítko Vlastnosti osnovy  na panelu vlastností. Klepněte na tlačítko Nová osnova. Kurzorem ve tvaru zakřivené šipky klepněte na osnovu, na kterou chcete přechod umístit.
Natažení přechodu přes celou osnovu	Vyberte přechod, který je již umístěn na osnově. Klepněte na tlačítko Různé možnosti přechodu  na panelu vlastností a zaškrtněte políčko Vytvářet přechody na celé osnově.
Vytvoření složeného přechodu	Pomocí nástroje Interaktivní přechod táhněte z objektu k počátečnímu nebo koncovému objektu jiného přechodu.

## Stín

Stíny simulují efekt světla dopadajícího na objekt z jedné z možných pěti perspektiv: kolmé, pravé, levé, dolní a horní. Stíny můžete přidat k většině objektů nebo skupinám objektů včetně řetězcového textu, odstavcového textu a rastrů.

Když přidáte stín, můžete změnit jeho perspektivu a můžete upravit atributy, např. barvu, krytí, úroveň vyblednutí, úhel a prolnutí.



Efekt prolnutí změkčuje okraje stínu.

Oddělením stínu od objektu získáte nad stínem lepší kontrolu. Můžete například upravit stín stejně, jako byste upravovali průhlednost. Chcete-li ovládat to, jak bude barva stínu přecházet do barvy objektu pod stínem, můžete, stejně jako u průhlednosti, na stín použít režim sloučení. Můžete také u stínu upravit rozlišení při vykreslení. Pro zlepšení vzhledu stínu můžete například zvýšit rozlišení při vykreslení. Zvýšení rozlišení u stínu však může zvýšit velikost souboru kresby. Je to zejména proto, že stín je vykreslen pomocí rastrové grafiky.

## PowerClip

Aplikace CorelDRAW podporuje vkládání objektů a rastrů, jako jsou například fotografie, do jiných objektů neboli kontejnerů. Kontejnerem může být libovolný objekt, například řetězcový text nebo obdélník. Pokud do kontejneru vložíte objekt, který je větší než kontejner, dojde k oříznutí objektu (tzv. obsahu) tak, aby se vešel do kontejneru. Tím vytvoříte objekt PowerClip.



Objekty před převedením na objekt PowerClip: řetězcový text a rastr

Objekt PowerClip můžete také umístit do jiného objektu PowerClip a vytvořit vnořený objekt jako složitější formu objektu PowerClip. Obsah objektu PowerClip lze také zkopírovat do jiného objektu PowerClip.



V objektu PowerClip představuje řetězcový text kontejner a rastr vytváří obsah. Rastr je tvarován podle písmen řetězcového textu.

Po vytvoření objektu PowerClip můžete upravit obsah a kontejner. Obsah můžete uzamknout, takže se při posunutí kontejneru bude pohybovat s kontejnerem. Aplikace CorelDRAW také umožňuje vyjmout obsah z objektu PowerClip, takže lze odstranit nebo upravit obsah bez jakéhokoli zásahu do kontejneru.

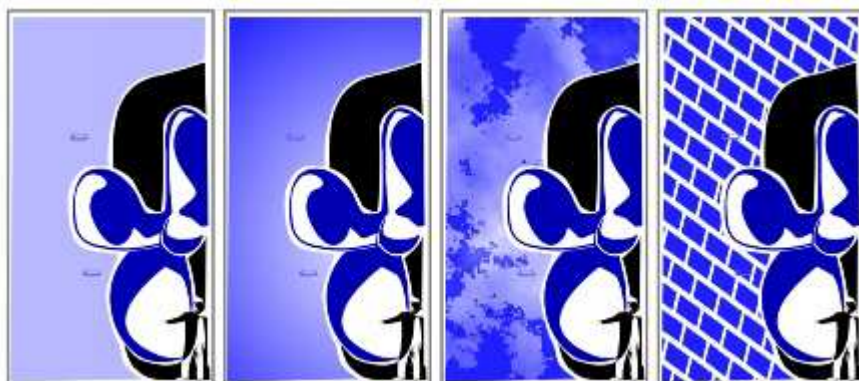
## Postup při vytvoření objektu PowerClip

1. Vyberte objekt.
2. Klepněte na příkaz **Efekty / Oříznutí PowerClip / Umístit do kontejneru**.
3. Klepněte na objekt, který chcete použít jako kontejner.

## Průhlednost

Použití průhlednosti u objektu způsobí, že objekty pod ním se stanou částečně viditelné. Průhlednosti lze použít se stejným druhem výplně, jaké se používají u objektů. Konkrétně se jedná o jednotné, přechodové, texturové a vzorové výplně. Aplikace CorelDRAW používá u objektů standardně průhlednosti výplně i obrysu, je však možné určit použití průhlednosti pouze u obrysu nebo u výplně.

Při použití průhlednosti u objektu lze průhlednost zmrazit. Obraz objektu pod průhledností se pak bude pohybovat spolu s průhledností.



Některé typy průhlednosti: jednotná, přechodová, texturová a vzorovaná

## Postup při použití jednotné průhlednosti

1. Vyberte objekt.
2. Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní nástroje**  a klepněte na nástroj **Interaktivní průhlednost** .
3. Na panelu vlastností vyberte v seznamu **Typ průhlednosti** možnost **Jednotná**.
4. Zadejte hodnotu do pole **Počáteční průhlednost** na panelu vlastností a stiskněte klávesu **Enter**.

## Postup při použití přechodové průhlednosti

1. Vyberte objekt.
2. Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní nástroje**  a klepněte na nástroj **Interaktivní průhlednost** .
3. Na panelu vlastností vyberte ze seznamu **Typ průhlednosti** jednu z následujících přechodových průhledností:
  - **Lineární**

- **Radiální**
  - **Kónický**
  - **Čtvercový**
4. Změňte polohu zobrazených interaktivních vektorových úchyťů nebo klepněte na místo, kam chcete umístit počátek průhlednosti a tažením určete místo, kam chcete umístit konec průhlednosti.
  5. Zadejte hodnotu do pole **Střed průhlednosti** na panelu vlastností a stiskněte klávesu **Enter**

## Použití režimů sloučení

U průhlednosti lze použít režim sloučení a určit tak, jakým způsobem se barva průhlednosti sloučí se základní barvou (tj. barvou objektu pod průhledností). Následující režimy sloučení u průhledností lze také použít u stínů.

Režim sloučení	Popis
Normální	Použije barvu průhlednosti přes základní barvu
Sečíst	Sečte hodnoty barvy průhlednosti a základní barvy
Odečíst	Sečte hodnoty barvy průhlednosti a základní barvy a od výsledku odečte 255
Rozdíl	Odečte barvu průhlednosti od základní barvy a vynásobí ji hodnotou 255. Pokud má barva průhlednosti hodnotu 0, výsledkem bude vždy hodnota 255.
Násobit	Vynásobí hodnotu základní barvy hodnotou barvy průhlednosti, a poté ji vydělí hodnotou 255. Pokud se nejedná o použití barvy na bílou barvu, má tato operace ztmavující efekt. Násobením černé barvy s jakoukoliv barvou vznikne černá barva. Násobením bílé barvy s jakoukoliv barvou se barva nezmění.
Dělit	V závislosti na tom, která barva má vyšší hodnotu, vydělí hodnotu základní barvy hodnotou barvy průhlednosti nebo naopak.
Pokud světlejší	U všech základních pixelů, které mají tmavší barvu, než je barva průhlednosti, nahradí původní barvu barvou průhlednosti. Základní pixely, které mají světlejší barvu, než je barva průhlednosti, nejsou ovlivněny.
Pokud tmavší	U všech základních pixelů, které mají světlejší barvu, než je barva průhlednosti, nahradí původní barvu barvou průhlednosti. Základní pixely, které mají tmavší barvu, než je barva průhlednosti, nejsou ovlivněny.
Texturovat	Převede barvu průhlednosti na stupně šedé, a poté ji vynásobí hodnotou jasu základní barvy.
Odstín	Použije odstín barvy průhlednosti a nasycení a světlost základní barvy. Pokud přidáváte barvu u obrázku ve stupních šedé, nedojde ke změně, protože barvy jsou bez nasycení.
Nasycení	Použije světlost a odstín základní barvy a nasycení barvy průhlednosti.
Světlost	Použije odstín a nasycení základní barvy a světlost barvy průhlednosti.
Inverze	Použije doplňkovou barvu k barvě průhlednosti. Pokud má barva průhlednosti hodnotu 127, nedojde ke změně, protože hodnota barvy spadá do středu barevného modelu.
Logické A	Převede barvu průhlednosti a základní barvu na binární hodnoty, a poté na tyto hodnoty použije logický součin (AND)
Logické NEBO	Převede barvu průhlednosti a základní barvu na binární hodnoty, a poté na tyto hodnoty použije logický součet (OR)
Logické XNEBO	Převede barvu průhlednosti a základní barvu na binární hodnoty, a poté na tyto hodnoty použije logickou operaci XOR
Červená	Použije barvu průhlednosti na červený kanál objektů RGB
Zelená	Použije barvu průhlednosti na zelený kanál objektů RGB
Modrá	Použije barvu průhlednosti na modrý kanál objektů RGB

## Čočka

Pomocí čoček lze změnit, jakým způsobem se zobrazuje oblast objektu pod čočkou, nikoli vlastnosti a atributy objektů samotných. Čočky lze použít pro jakýkoli vektorový objekt, například obdélník, elipsu, uzavřenou osnovu nebo mnohoúhelník. Můžete také změnit vzhled řetězcového textu a rastrů. Při použití čoček na vektorový objekt se z čoček stanou vektorové obrázky. Podobně platí, že pokud jsou čočky použity na rastry, stanou se z čoček také rastry.



Typy čoček použitých pro předlohu (zcela nalevo): (zleva doprava) Žárová mapa, Zvětšit a Vlastní mapa barev

U objektů lze použít následující typy čoček.

<b>Čočka</b>	<b>Popis</b>
Zjasnit	Umožňuje zesvětlit nebo ztmavit oblasti objektu a nastavit intenzitu jasu a tmavosti.
Míchání barev	Umožňuje simulovat model aditivního světla. Barvy objektů pod čočkou jsou přidány k barvě čočky, jako kdybyste míchali barvy světla. Můžete zvolit barvu a intenzitu barvy, kterou chcete přidat.
Filtrace barev	Umožňuje zobrazit oblast objektu pouze v černé barvě a v barvě čočky. Pokud například nastavíte pro rastr filtraci zelené barvy, budou v oblasti čočky odfiltrovány všechny barvy kromě zelené a černé.
Vlastní mapa barev	Umožňuje změnit všechny barvy oblasti objektu pod čočkou na barvu v rozsahu dvou barev, které zadáte. Můžete zvolit počáteční a koncovou barvu rozsahu a nastavit přechod mezi oběma barvami. Pro tento přechod lze nastavit přímou, dopřednou nebo zpětnou cestu napříč barevným spektrem.
Rybí oko	Umožňuje deformovat, zvětšit nebo zmenšit objekty pod čočkou podle zadané procentuální hodnoty.
Žárová mapa	Umožňuje vytvořit efekt infračerveného obrázku simulováním úrovní záření u barev v objektech pod čočkou.
Inverze	Umožňuje změnit barvy pod čočkou na doplňkové barvy CMYK. Doplňkové barvy jsou barvy, které se nacházejí na paletě barev na protilehlé straně.
Zvětšit	Umožňuje zvětšit oblast na objektu o zadanou hodnotu. Funkce čočky zvětšení zruší původní výplň objektu. Objekt tak bude průhledný.
Odstíny stupňů šedé	Umožňuje změnit barvy oblastí objektu pod čočkou na ekvivalenty stupňů šedé. Čočky s odstíny stupňů šedé jsou vhodné zejména pro vytváření sépiového efektu.
Průhlednost	Umožňuje objekt nastavit tak, aby vypadal jako barevné sklo nebo film.
Drátěný model	Umožňuje zobrazit oblast objektu pod čočkou se zvolenou barvou obrysu nebo výplně. Pokud například nastavíte červenou barvu pro obrys a modrou barvu pro výplň, budou mít všechny oblasti pod čočkou červené obrysy a modré výplně.

# Práce s textem


Popsat celý rozsah práce s textem a všechny možnosti je nad rámec této publikace. Na pultech knihkupectví jistě najdete množství knih, které se této problematice věnují podrobně. My si uvedeme několik základních postupů a informací. Doporučujeme ale experimentovat a zkoušet různé nástroje, měnit vlastnosti, aplikovat efekty atd.

## Druhy textu

Do kreseb lze přidat dva typy textu, řetězcový text a odstavcový text. Řetězcový text lze použít k přidání krátkých řádků textu, na něž lze použít celou řadu efektů, například stíny. Odstavcový text lze použít pro rozsáhlejší texty, které mají větší požadavky na formátování.

## Řetězcový text

Řetězcový text se používá na krátká sdělení, nepřesahující jeden až dva řádky textu. Umožňuje aplikaci celé škály efektů popsaných v minulé kapitole. Řetězcový text lze přidat na otevřenou nebo uzavřenou osnovu. Osnově lze také přizpůsobit existující řetězcový nebo odstavcový text.

Vložení řetězcového textu je snadné. Pomocí nástroje **Text**  klikněte na vybrané místo v dokumentu a napište požadovaný text.

## Odstavcový text

Při přidávání odstavcového textu musíte nejprve vytvořit textový rámeček. Velikost rámečků odstavcového textu zůstává standardně stejná bez ohledu na to, kolik textu obsahují. Libovolný text, který přesahuje pravý dolní okraj textového rámečku, je skryt, dokud textový rámeček nezvětšíte nebo jej nepropojíte s jiným textovým rámečkem. Text můžete přizpůsobit rámečku – velikost textu v bodech bude automaticky nastavena tak, aby se text do rámečku přesně vešel. Rámečky textového odstavce se mohou při psaní také automaticky rozšiřovat a zužovat, takže vždy přesně odpovídají textu.

Rámeček odstavcového textu můžete vložit do grafického objektu. To umožňuje používat objekty jako zásobníky textu a vytvářet různé tvary textových rámečků. Text lze rovněž oddělit od objektu. Pokud tak učiníte, text si zachová svůj tvar a je možné přesouvat nebo měnit objekt i text nezávisle na sobě.



Odstavcový text umístěný dovnitř objektu. Objekt byl změněn na neviditelný odebráním obrysu.


## Postup při přidání odstavcového textu

### Akce

Přidání odstavcového textu

Přidání odstavcového textu do objektu

### Postup

Klepněte na nástroj **Text** . Přetažením upravte velikost rámečku odstavcového textu v okně kresby a zadejte požadovaný text.

Klepněte na nástroj **Text**. Přesuňte ukazatel přes obrys objektu. Jakmile se tvar ukazatele změní na tvar **Vložení do objektu**, klepněte na objekt. Zadejte do rámečku požadovaný text.



Oddělení rámečku  
odstavcového textu  
od objektu

Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr**  a pak klepněte na příkaz **Změnit / Rozdělit: Odstavcový text uvnitř osnovy**.

## Formátování

Pokud pracujete v jiných programech pro editaci textů, nebude vám termín formátování neznámý. CorelDraw umožňuje všechny běžné formátovací techniky textů – typ písma, řezy, barvy, velikost, zarovnání odstavce apod. Dokonce je ještě pokročilejší, než např. MS Word. Dokáže pracovat s rozpaly řádků i znaků, přelévá text mezi rámečku v dokumentu apod.


## Text na osnově

Řetězový text můžete přidat na osnovu tvořenou otevřeným objektem (například čarou) nebo uzavřeným objektem (například čtvercem). Na osnovu lze umístit i existující text. Řetězový text lze umístit na otevřenou nebo uzavřenou osnovu. Odstavcový text lze umístit pouze na otevřené osnovy.



Po umístění textu na osnovu můžete upravit polohu textu vzhledem k této osnově. Text můžete například zrcadlově převrátit ve vodorovném směru, ve vlnitém směru nebo v obou směrech. Pomocí mezer mezi dílky můžete určit přesnou vzdálenost textu od osnovy.

Aplikace CorelDRAW pracuje s textem umístěným na osnovu jako s jedním objektem. Nechcete-li však, aby byl text nadále součástí osnovy, můžete jej od objektu oddělit. Text si po oddělení od zakřivené nebo uzavřené osnovy uchová tvar objektu, na který byl umístěn. Původní vzhled textu lze obnovit jeho narovnáním.

## Umístění textu na osnovu

1. Vyberte osnovu pomocí nástroje **Výběr** .
2. Klepněte na příkaz **Text / Přizpůsobit text osnově**.
3. Do osnovy bude vložen textový kurzor. Pokud je osnovu otevřená, bude textový kurzor vložen na její začátek. Pokud je osnovu uzavřená, bude textový kurzor vložen doprostřed.
4. Zadejte text na osnovu.

## Postup při přizpůsobení textu osnově

1. Vyberte textový objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2. Klepněte na příkaz **Text / Přizpůsobit text osnově**.
3. Ukazatel změní tvar na ukazatel **Přizpůsobit text osnově** . Budete-li ukazatelem pohybovat po osnově, uvidíte náhled umístění textu.
4. Klepněte na osnovu.
5. Text umístěný na uzavřenou osnovu je umístěn symetricky ke středu osnovy. Text umístěný na otevřenou osnovu pokračuje dále od bodu vložení.

## Propojování textových rámečků

Rámečky odstavcového textu lze slučovat. Také je možné rozdělit tyto rámečky na dílčí komponenty – sloupce, odstavce, odrážky, řádky, slova a znaky. Vždy, když rozdělíte textový rámeček, budou jednotlivé dílčí komponenty umístěny do samostatných rámečků odstavcového textu.

Propojování rámečků odstavcového textu směřuje tok textu mezi textovými rámečky, pokud rozsah textu překročí velikost prvního textového rámečku. Pokud zmenšíte nebo zvětšíte propojený rámeček odstavcového textu nebo změníte velikost textu, dojde k automatickému přizpůsobení množství textu v dalším textovém rámečku. Rámečky odstavcového textu můžete propojit před vložení textu i po něm.

Řetězový text nelze propojovat. Rámeček odstavcového textu však můžete propojit s otevřeným nebo uzavřeným objektem. Propojíte-li rámeček odstavcového textu s otevřeným objektem (například s čarou), bude

tok textu sledovat tuto čáru jako osnovu. Propojením textového rámečku s uzavřeným objektem (například s obdélníkem) vložíte rámeček odstavcového textu do tohoto objektu a usměrníte tok textu uvnitř objektu. Přesáhne-li text otevřenou nebo uzavřenou osnovu, můžete jej propojit s jiným textovým rámečkem nebo objektem. Cílem propojení mohou být také rámečky odstavcového textu a objekty na jiných stránkách.







Po propojení rámečků odstavcového textu můžete přesměrovat tok textu z jednoho objektu nebo textového rámečku do jiného. Vyberete-li textový rámeček nebo objekt, bude tok textu znázorněn modrou šipkou. Tyto šipky můžete skrýt a znovu zobrazit.

Propojením textu můžete dosáhnout požadovaného toku textu mezi rámečky a objekty.

V případě potřeby můžete odebrat propojení mezi různými rámečky odstavcového textu a mezi rámečky odstavcového textu a objekty. Odeberete-li propojení v situaci, kdy jsou definovány jen dva propojené rámečky odstavcového textu, bude tok textu směřovat do zbývajícího rámečku odstavcového textu. Po odebrání propojení mezi rámečky odstavcového textu v případě, že je definována řada více propojení, bude tok textu přesměrován do dalšího rámečku odstavcového textu nebo objektu.

## Postup při propojení rámečků odstavcového textu a objektů

1. Vyberte první textový rámeček pomocí nástroje **Text** .
2. Klepněte na kartičku **Tok textu**  v dolní části textového rámečku nebo objektu.
3. Pokud se text nevejde do rámečku celý, zobrazí se na kartičce šipka .
4. Jakmile ukazatel změní tvar na ukazatel **Propojení s** , klepněte na rámeček nebo objekt, do kterého má směřovat další tok textu.
5. V případě, že se rámeček nebo objekt nachází na jiné stránce, klepněte nejprve na příslušnou kartu **Stránka** v navigátoru dokumentu.

# Rastrová grafika v CorelDraw

CorelDraw je sice určen pro práci s vektorovou grafikou, ale spolupracuje i s grafikou v rastroch. Zejména při importu či exportu obrázků se s rastry setkáme. Lze také převádět vektorovou grafiku na rastrovou a opačně.

## Rasterizace

Převedete-li vektorovou grafiku na rastr, můžete v aplikaci CorelDRAW použít speciální efekty, které jsou pro vektorovou grafiku nebo objekty nedostupné. Při převodu vektorové grafiky lze vybrat režim barev rastru. Režim barev určuje počet a druh barev, které tvoří rastr. Ovlivňuje také velikost souboru.

Při převodu vektorové grafiky na rastr lze zadat některá nastavení, například rozptylování barev, vyhlazení roztřepení, přetiskování černé, průhlednost pozadí a profil barev.

Při exportu do rastrového formátu souboru, jako je například TIFF, JPEG, CPT nebo PSD, lze použít stejné metody převodu.

## Postup při převodu vektorové grafiky na rastr

1. Vyberte objekt.
2. Klepněte na příkaz **Rastry / Převést na rastr**.
3. V seznamu **Rozlišení** vyberte požadované rozlišení.
4. V seznamu **Režim barev** vyberte požadovaný režim barev.
5. Zaškrtněte některé z následujících políček:
  - **Rozptylování** – simuluje více barev, než je k dispozici. Tato možnost je k dispozici u obrázků, které používají 256 nebo méně barev.
  - **Vždy přetiskovat černou** – pomocí přetiskování černé v případech, kdy je vrchní barvou, při tisku předejde mezerám mezi černými objekty a objekty pod nimi.
  - **Použití profilu ICC** – použitím profilů ICC (International Color Consortium) standardizuje barvy u zařízení a barevných prostorů.
  - **Vyhladit roztřepení** – vyhladí okraje rastru.
  - **Průhledné pozadí** – udělá pozadí rastru průhledné

Převod na rastr je možné uskutečnit i při exportu grafiky příkazem **Soubor / Export**. Kromě výše uvedených hodnot se vyžaduje zadání výšky a šířky výsledného obrázku.

## Trasování

Aplikace CorelDRAW podporuje funkci trasování rastrů, která zajišťuje převedení rastrů na škálovatelnou vektorovou grafiku s možností plnohodnotných úprav. Trasovat je možné naskenované náčrty, kresby, digitální fotografie nebo loga a následně je snadno integrovat do vlastních návrhů.

Trasování rastru lze provést rychle jedinou akcí. Rastr lze také trasovat v nástroji PowerTRACE, který umožňuje zobrazit náhled a provést úpravy výsledků trasování. Úpravy podporované aplikací PowerTRACE jsou popsány v následujících tématech.

## Výběr přednastaveného stylu

Přednastavený styl označuje kolekci nastavení, které odpovídají určitému typu trasovaného rastru (například perokresba nebo fotografie ve špičkové kvalitě). Přednastavené styly umožňují docílit optimálních výsledků trasování bez ohledu na to, zda skenujete náčrt, fotografii nebo detailní ilustraci.





Perokresba



Logo



Podrobné logo



Obrázek s nízkou kvalitou



Klipart



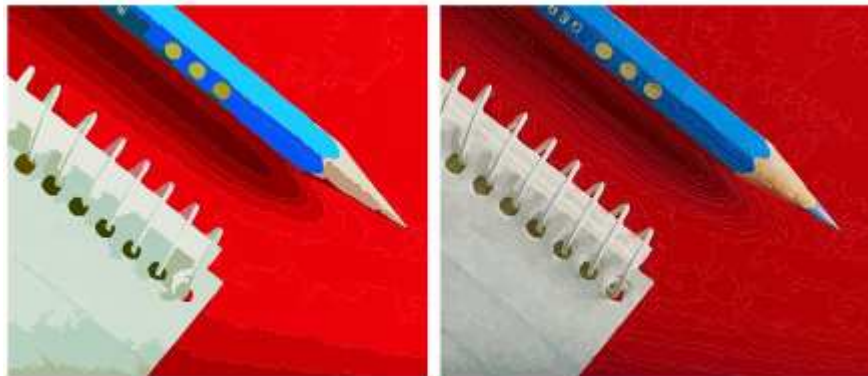
Obrázek s vysokou kvalitou

Přednastavené styly jsou k dispozici pro všechny uvedené typy obrázků.

## Vyhlazení a úprava detailů

Ve výsledku trasování je možné vyhladit zakřivené čáry a upravit úroveň detailů. Vyhlazení ovlivňuje počet uzlů ve výsledku trasování a detail určuje počet objektů a barev.

Nástroj PowerTRACE poskytuje údaje o počtu uzlů, objektů a barev ve výsledku trasování. Tyto informace jsou upraveny po každé úpravě nastavení.



Trasování s nízkou hodnotou detailů (vlevo); trasování s vysokou hodnotou detailů (vpravo).

## Dokončení trasování

Standardně se po provedení trasování zachová zdrojový rastr a objekty ve výsledku trasování jsou automaticky seskupeny. Po dokončení trasování můžete také nechat zdrojový rastr automaticky odstranit.

## Vrácení a opakování akcí

Nastavení nástroje PowerTRACE lze upravovat a opakovat trasování rastru tolikrát, dokud nejste s výsledkem spokojeni. Pokud uděláte chybu, můžete akci vrátit nebo ji zopakovat. Případně můžete obnovit první výsledek trasování.

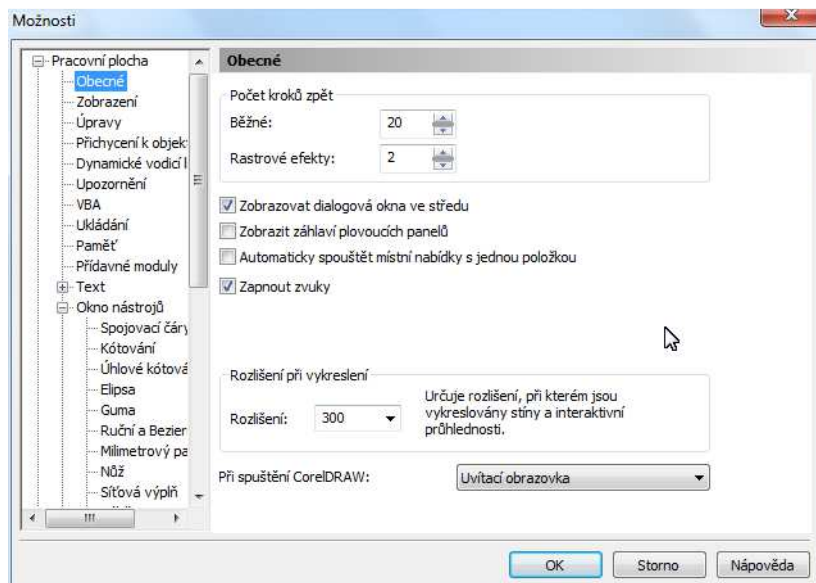
# Pracovní prostředí, styly, vrstvy

## Změna nastavení

CorelDraw jde tak daleko, že umožní změnit nastavení výchozích vlastností či zobrazení téměř čehokoli, na co si vzpomenete. Některá nastavení se týkají aktuálního dokumentu, jiná ovlivní nastavení celé aplikace.

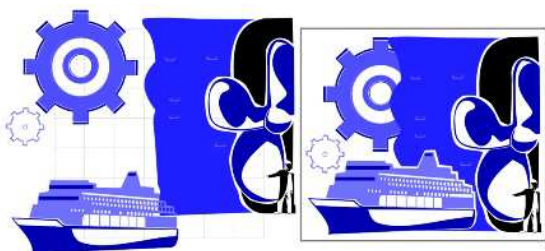
Vše, co byste potřebovali změnit, najdete v menu Nástroje a zde se rozhodnete mezi příkazy **Možnosti** nebo **Přizpůsobení**.

Vyjmenovávat jednotlivé možnosti a volby nepovažujeme za přínosné. Spoléháme se na zvědavost uživatelů a odvahu experimentovat.



## Práce s vrstvami

Všechny kresby aplikace CorelDRAW se skládají z překrývajících se objektů. Svislé pořadí těchto objektů – pořadí překrývání – přispívá ke vzhledu kresby. Tyto objekty lze uspořádat pomocí neviditelných rovin, které se nazývají vrstvy.



Kresby lze sestavit pomocí umístění objektů na různé úrovně nebo vrstvy. Vrstvení umožňuje změnit pořadí a pozadí nezávisle na sobě.


Vrstvení přidává potřebné možnosti při uspořádání a úpravách objektů ve složité kresbě. Kresbu lze rozdělit na několik vrstev, přičemž každá z nich obsahuje část z obsahu kresby – jeden, či více objektů. Používání vrstev

vám může například pomoci uspořádat architektonický plán budovy. Můžete uspořádat různé součásti budovy (např. vodovod, elektrické a strukturní součásti) jejich umístěním do oddělených vrstev. Můžete si vybrat zobrazení jenom vrstev nebo jenom stránek.

Každý nový soubor má jednu stránku předlohy, která obsahuje a ovládá tři výchozí vrstvy: vrstvy **Mřížka**, **Vodící linky** a **Pracovní plocha**. Vrstva **Pracovní plocha** umožňuje vytvořit kresby, které lze použít později. Nastavení mřížky a vodících linek lze nastavit na stránce předlohy. Můžete také určit nastavení (např. barvy) pro každou vrstvu na stránce předlohy a zobrazit vybrané objekty.

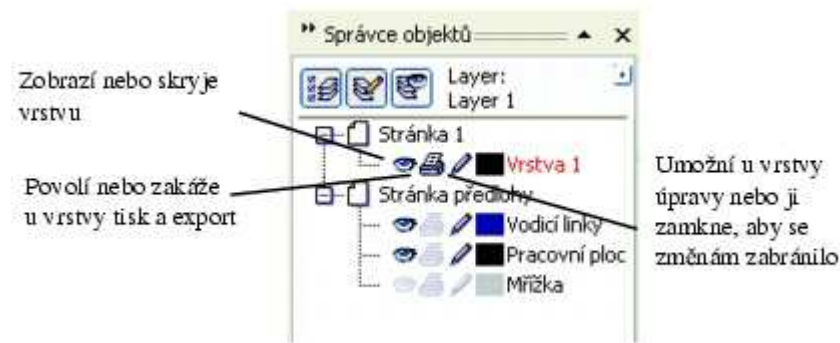
Ke stránce předlohy lze přidat jednu nebo více předlohových vrstev. Tato vrstva obsahuje informace, které chcete zobrazit na každé stránce dokumentu o více stránkách. Můžete například použít předlohovou vrstvu k umístění záhlaví, zápatí nebo statického pozadí na každé stránce.

## Postup při vytvoření vrstvy

Akce	Postup
Vytvoření vrstvy	Klepněte na příkaz Nástroje ► Správce objektů. Klepněte na tlačítko plouvoucí nabídky  a klepněte na možnost Nová vrstva.
Vytvoření předlohové vrstvy	Klepněte na příkaz Nástroje ► Správce objektů. Klepněte na tlačítko plouvoucí nabídky a poté na možnost Nová předlohová vrstva.

## Změna vlastností vrstvy a pořadí překrývání

Ve výchozím nastavení jsou u každé nové vrstvy zapnuté vlastnosti zobrazení, úprav, tisku a exportu a naopak u stránky předlohy jsou zakázány. Tyto vlastnosti lze kdykoliv změnit.



Ikony vlevo od názvu vrstvy umožňují změnit vlastnosti vrstvy.

## Vlastnosti zobrazení

Vlastnosti zobrazení určují, zda je vrstva v okně kresby viditelná. Vrstvy můžete zobrazit nebo skrýt. Skrytí vrstvy umožňuje identifikaci a úpravy objektů na jiných vrstvách. Zároveň zkracuje dobu nutnou pro překreslení obrazovky po úpravě kresby.

## Vlastnosti tisku a exportu

Vlastnosti tisku a exportu určují, zda se vrstva v tisknuté nebo exportované kresbě zobrazí. Pověšimněte si, že pokud jsou povoleny vlastnosti tisku a exportu, skryté vrstvy se zobrazí ve finálním výstupu.

## Úpravy vlastností

Vrstvu můžete aktivovat a umožnit úpravy všech vrstev nebo pouze aktivní vrstvy. Vrstvu můžete také zamknout, abyste zabránili náhodným změnám u jejích objektů. Když zamknete vrstvu, nemůžete objekty vybrat ani upravit.

## Názvy vrstev a pořadí překrývání

Vrstvy můžete přejmenovat, chcete-li označit jejich obsah, umístění v pořadí překrývání nebo jejich vztah k ostatním vrstvám.

Můžete také změnit polohu vrstvy v pořadí překrývání.

## Styly

Styl je sada atributů formátování. Použijete-li styl na objekt, budou na daný objekt použity všechny atributy zvoleného stylu současně. Styly vám tak mohou ušetřit mnoho času v případě, že potřebujete použít stejné formátování pro více objektů.

Existují styly grafiky a styly textu. Styl grafiky se skládá z nastavení výplně a obrysu, které můžete použít pro grafické objekty, jako jsou obdélníky, elipsy a křivky. Obsahuje-li kresba například skupinu objektů se stejným stylem grafiky, můžete současně změnit výplň všech těchto objektů úpravou stylu grafiky.

Styl textu je sada nastavení textu, jako je například typ a velikost písma. Součástí stylů textu jsou také atributy výplně a obrysu. Můžete tedy například vytvořit styl, který používá 72bodové písmo AvantGarde vyplněné texturou. Existují dva typy stylů textu: řetězcový a odstavcový. V případě potřeby můžete také změnit vlastnosti výchozího řetězcového a odstavcového textu. Změníte-li například vlastnosti výchozího řetězcového textu, budou mít všechny objekty řetězcového textu, které vytvoříte, stejný formát.


Styl grafiky nebo textu lze založit na vlastnostech existujícího objektu nebo vytvořit zcela nový styl. Při vytvoření je styl uložen. Použijete-li styl na objekt, aplikace CorelDRAW přepíše stávající vlastnosti textu nebo grafiky vlastnostmi aktuálního stylu. Chcete-li použít styl v jiné kresbě, můžete jej zkopírovat do nové kresby nebo uložit jako šablonu. Zkopírujete-li nebo importujete styl, jehož název je shodný s existujícím stylem, aplikace CorelDRAW tento styl přejmenuje tak, že k jeho názvu přidá číslo. Každý styl kromě výchozího stylu můžete kdykoli přejmenovat. Pokud uděláte chybu nebo dospějete k názoru, že původní styl byl pro určitý objekt vhodnější, můžete také obnovit vlastnosti objektu odpovídající předchozímu stylu.

Po vytvoření stylu můžete upravit jeho vlastnosti a najít libovolný objekt používající daný styl. Můžete například vyhledat všechny objekty používající výchozí styl grafiky. Díky možnosti vyhledávat objekty, kterým je přiřazen určitý styl, jsou úpravy stylů ještě efektivnější.

## Vytvoření stylu grafiky nebo textu z objektu

1. Klepněte pravým tlačítkem myši na objekt, jehož vlastnosti chcete uložit jako styl.
2. Klepněte na příkaz **Styly / Uložit vlastnosti stylu**.
3. Zaškrtněte jedno nebo více z následujících políček
  - **Text**
  - **Výplň**
  - **Obrys**
4. Zadejte název stylu do pole **Název**.

## Vytvoření nebo úprava stylu grafiky či textu

1. Klepněte na příkaz **Nástroje / Styly grafiky a textu**.
2. Na ukotvitelném panelu **Styly grafiky a textu** klepněte na tlačítko plovoucí nabídky .
3. Klepněte na příkaz **Nový** a poté na některý z následujících typů stylu:
  - **Styl grafiky**
  - **Styl řetězcového textu**
  - **Styl odstavcového textu**
4. Ze seznamu vyberte požadovaný styl.
5. Klepněte na tlačítko plovoucí nabídky a v nabídce klepněte na příkaz **Vlastnosti**.
6. Klepněte na tlačítko **Upravit** u požadované vlastnosti.
7. Podle potřeby změňte vlastnosti textu, výplně nebo obrysu.

## Šablony

Šablona představuje sadu stylů a nastavení vzhledu stránky, které určují rozvržení a vzhled kresby. Můžete použít výchozí šablonu (CorelDRAW.cdt) nebo vybrat některou z mnoha předvolených šablon, které jsou k dispozici v aplikaci. Pokud žádná z přednastavených šablon nesplňuje vaše požadavky, můžete vytvořit šablonu na základě vámi vytvořených stylů nebo stylů, které převeźmete z jiných šablon. Pokud například pravidelně vydáváte bulletin, můžete uložit nastavení vzhledu a styly pro stránku bulletinu do šablony.

Pokud vytvoříte novou kresbu na základě šablony, aplikace CorelDRAW zformátuje stránku podle nastavení vzhledu pro stránku šablony a pak načte styly šablony do nového souboru.

Šablonu můžete upravit změnou stylů, nastavením vzhledu stránky nebo úpravou objektů. Pokud se vám například některé šablona líbí, ale chcete, aby byla obecnější, můžete přidat vlastní styly nebo styly převzaté z jiných šablon. Poté, co začnete kreslit pomocí šablony, můžete načíst jinou šablonu. Při načítání šablony můžete rozhodnout, zda chcete načíst styly, nastavení vzhledu stránky nebo objekty.



Šablony používejte pro kresby, které chcete opakovaně používat.

## Postup při vytvoření šablony

1. Klepněte na příkaz **Soubor / Uložit jako**.
2. Do seznamu **Název souboru** zadejte název.
3. V seznamu **Typ souboru** vyberte položku **CDT – CorelDRAW template**.
4. Najděte složku, do které chcete šablonu uložit.
5. Klepněte na tlačítko **Uložit**.

## Postup při vytvoření nového souboru na základě uložené šablony

1. Klepněte na příkaz **Soubor / Otevřít**.
2. V seznamu **Soubory typu** vyberte položku **CDT – CorelDRAW template**.
3. Vyhledejte složku, v níž je šablona uložena.
4. Poklepejte na název šablony.
5. Zaškrtněte políčko **Nový ze šablony** v dialogovém okně **Otevřít**.
6. Pokud chcete kromě stylů šablony zavést také nastavení stránky a objekty, zaškrtněte políčko **S obsahem**.

# Import a export dat

## Publikování do PDF

Dokument můžete uložit jako soubor PDF. Soubor PDF lze zobrazit, sdílet a tisknout na jakékoli platformě za předpokladu, že uživatel má na svém počítači aplikaci Adobe Acrobat, Adobe Acrobat Reader nebo prohlížeč kompatibilní s formátem PDF. Soubor PDF lze také odeslat do sítě intranet nebo WWW. Do souboru PDF můžete také exportovat jednotlivý výběr nebo celý dokument.

Když ukládáte dokument jako soubor PDF, můžete si vybrat z několika přednastavených stylů PDF, které používají určitá nastavení. Například styl PDF pro síť WWW má rozlišení obrázků v souboru PDF optimalizované pro síť WWW. Můžete rovněž vytvořit nový styl PDF nebo upravit kterýkoli přednastavený styl. Nastavení zabezpečení souboru PDF se se stylem PDF neukládá.

## Postup při uložení dokumentu jako soubor PDF

1. Klepněte na příkaz **Soubor / Publikovat do souboru PDF**.
2. V seznamu **Styl PDF** vyberte některou z následujících voleb:
  - **Soubor PDF pro distribuci dokumentů** – vytváří soubor PDF, který lze vytisknout na laserové nebo kancelářské tiskárně a je vhodný k distribuci obecných dokumentů. Tento styl umožňuje použít formát komprese rastrových obrázků JPEG a může zahrnovat záložky a hypertextové odkazy.
  - **Soubor PDF pro úpravy** – vytváří soubor PDF ve vysoké kvalitě určený pro tiskárny a digitální kopírky. Tento styl umožňuje použít kompresi LZW, vkládat písma a zahrnout hypertextové odkazy, záložky a skici. Zobrazuje soubor PDF se všemi písmi, se všemi obrázky v plném rozlišení a s hypertextovými odkazy, takže můžete soubor upravovat později.
  - **Soubor PDF pro předtiskovou přípravu** – umožňuje použít formát komprese rastrových obrázků ZIP, vkládat písma a zachovává přímé barvy, které jsou nejvhodnější pro tisk v nejvyšší kvalitě. Konzultujte s grafickým studiem, jaká nastavení preferují.
  - **Soubor PDF pro síť WWW** – vytváří soubor PDF určený k prohlížení online, jako je soubor PDF určený k rozesílání elektronickou poštou nebo k publikování v síti WWW. Tento styl umožňuje použít formát komprese rastrových obrázků JPEG, komprimuje text a zahrnuje hypertextové odkazy.
  - **PDF/X-1a** – umožňuje použít formát komprese rastrových obrázků ZIP, převádí všechny objekty do barev CMYK a zachovává přímé barvy. Tento styl obsahuje základní nastavení pro předtiskovou přípravu a je základním formátem pro reklamní distribuci.
  - **PDF/X-3** – tento styl je nadstavbou stylu PDF/X-1a. Umožňuje v souboru PDF použít barvy CMYK i jiné než CMYK (jako jsou barvy Lab nebo stupně šedé).
3. Najděte složku, do které chcete soubor uložit.

## Vložení a propojení objektů

Aplikace CorelDRAW umožňuje vkládat CorelDRAW soubory do jiných aplikací jako propojené nebo vložené objekty. Můžete rovněž vložit propojený nebo vložený objekt do aplikace CorelDRAW. Propojený objekt zůstane spojený se zdrojovým souborem, zatímco vložený objekt není se zdrojovým souborem spojený, ale je integrován do aktivního dokumentu.

## Postup při vkládání propojeného objektu

1. V aplikaci CorelDRAW vyberte objekt. Nejprve ověřte, že soubor je uložen.
2. Klepněte na příkaz **Úpravy / Kopírovat**.
3. V cílové aplikaci klepněte na příkaz **Úpravy / Vložit jinak**.
4. Vyberte volbu **Vložit propojení**.

Funguje to samozřejmě i opačně, kdy do CoralDraw dokumentu vložíme objekt z jiné aplikace.



## Import a export souborů

Aplikace umožňuje importovat soubory vytvořené jinými aplikacemi. Můžete například importovat soubory Portable Document Format (PDF), JPEG nebo Adobe Illustrator (AI). Soubor můžete importovat a umístit ho do aktivního okna aplikace jako objekt. Při importu můžete také u souborů změnit velikost a zarovnat je na střed. Importovaný soubor se stává součástí aktivního souboru. Když importujete rastr, můžete ho převzorkovat, a tím zmenšit velikost souboru, nebo ho oříznout, abyste odstranili nepoužité oblasti fotografie.

## Spolupráce s MS Office

1. Klepněte na příkaz **Soubor / Export pro sadu Office**.
2. V seznamu **Exportovat do** vyberte některou z následujících možností:
  - **Microsoft Office** – umožňuje nastavit možnosti, které vyhovují rozdílným požadavkům na výstup aplikací Microsoft Office
  - **WordPerfect Office** – automaticky optimalizuje obrázek pro sadu WordPerfect Office tím, že ho převede do souboru WordPerfect Graphics (WPG)
3. Ze seznamu **Grafika** by měla nejlépe vyhovovat vyberte některou z následujících možností:
  - **Kompatibilita** – umožňuje uložit kresbu jako rastr do formátu souborů Portable Network Graphic (PNG). Tím se při importu do aplikace sady Office zachová vzhled kresby.
  - **Úpravy** – umožňuje zachovat většinu upravitelných prvků ve vektorové kresbě jejím uložením do formátu Extended Metafile Format (EMF)
4. V seznamu **Optimalizováno pro** vyberte některou z následujících možností:
  - **Prezentace** – umožňuje soubor optimalizovat pro výstupy jako např. prezentace nebo online dokumenty (96 dpi)
  - **Kancelářský tisk** – umožňuje zachovat dobrou kvalitu obrázku při kancelářském tisku (150 dpi)
  - **Komerční tisk** – umožňuje soubor optimalizovat pro vysokou kvalitu tisku (300 dpi)
5. Klepněte na tlačítko **OK**.

## Formáty souborů

Formát souborů definuje, jakým způsobem aplikace ukládá informace v souboru. Chcete-li použít soubor, vytvořený v aplikaci jiné, než je ta, kterou aktuálně používáte, musíte tento soubor importovat. Pokud naopak vytvoříte soubor v jedné aplikaci a chcete ho použít v jiné aplikaci, musíte soubor exportovat do jiného formátu souborů.

Když pojmenujete soubor, aplikace k názvu souboru automaticky připojí příponu, většinou o třech znacích (například .cdr, .bmp, .tif a .eps). Tato přípona souboru usnadňuje vám i počítači rozlišovat mezi soubory různých formátů.

Některé formáty souborů:

CorelDRAW (CDR)	výchozí formát pro práci s CorelDraw
Adobe Illustrator (AI)	vektorový formát s podporou rastrů
Corel Presentation Exchange (CMX)	formát metasouborů, který podporuje informace o rastrech a vektorech a celý rozsah barev PANTONE, RGB a CMYK
Microsoft Word Document	textové dokumenty aplikace MS Word, nebo formát RTF
Encapsulated PostScript (EPS)	mohou obsahovat text, vektorovou grafiku a rastry a jsou určeny k tomu, aby se vkládaly do jiných dokumentů
PostScript (PS nebo PRN)	postscriptový jazyk k popisu uspořádání textu, vektorových grafik nebo rastrů pro účely tisku a zobrazení
GIF	rastrový formát, navržený pro použití na webových stránkách
HTML	soubory HTML jsou určeny pro zobrazení ve webovém prohlížeči.
JPEG (JPG)	podporuje 8bitové obrázky ve stupních šedé a hloubku barev až na 32bitové barvy CMYK. Využívá komprese pro zmenšení velikosti souboru

# Příprava pro tisk a tisk

## Náhled před tiskem

Můžete zobrazit náhled svého díla, abyste viděli umístění a velikost, s jakou se tisková úloha zobrazí na papíře. K zobrazení detailního pohledu můžete oblast zvětšit. Můžete zobrazit, jak budou jednotlivé separace barev vypadat vytištěné. Můžete rovněž zvýšit rychlost náhledu tím, že skryjete grafiku.

Dříve, než vytisknete své dílo, můžete si zobrazit přehled problémů tiskové úlohy, abyste odhalili případné problémy při tisku. V aktuální tiskové úloze můžete například zkontrolovat chyby tisku, možné problémy při tisku a návrhy na vyřešení problémů.

## Komerční tisk

Můžete použít Průvodce přípravou pro grafické studio, který vás provede postupem předání souboru do grafického studia. Průvodce usnadňuje pracovní postupy, jako jsou vytváření postscriptových souborů a souborů PDF; shromažďování různých částí potřebných pro výstup obrázku; kopírování původního obrázku, vložených obrázkových souborů a písem na místo definované uživatelem.

Můžete tisknout kresbu do souboru, který grafické studio může poslat přímo na výstupní zařízení. Pokud si nejste jisti, jaké nastavení vybrat, obraťte se na grafické studio.

Můžete přiložit list s informacemi o úloze se všemi nastaveními předtiskové přípravy, které jste zadali.

## Postup při použití Průvodce přípravou pro grafické studio

1. Klepněte na příkaz Soubor ► Příprava pro grafické studio.
2. Vyberte jednu z následujících možností:
  - Shromáždit všechny soubory náležející k tomuto dokumentu
  - Zvolit profil poskytnutý grafickým studiem

## Tisk separací barev

Když posíláte barevné dílo do grafického studia nebo do tiskárny, buď vy, nebo grafické studio musí provést separaci barev. Separace barev jsou nezbytné, protože typický tiskařský stroj nanáší jednotlivé barvy na papír odděleně. Separace barev pro tisk lze zadat, včetně pořadí, v jakém se barvy budou tisknout.

Tiskařské stroje vytvářejí barvy metodou výtahových barev, metodou přímých barev nebo oběma způsoby. I za tisku lze přejít z metody přímých barev na výtahovou.

Aplikace Corel rovněž podporuje technologii tisku PANTONE Hexachrome, která zvětšuje rozsah tisknutelných barev. Možnost použití barev PANTONE Hexachrome konzultujte s grafickým studiem.

Při nastavení polotónů pro tisk separací barev se doporučuje použít výchozí nastavení, jinak polotóny budou nastaveny nevhodně a výsledkem bude nežádoucí moaré a zhoršená reprodukce barev. Avšak při použití jiné tiskové technologie by způsob rastrování měl být nastaven podle typu zařízení používaného grafickým studiem. Před vlastním nastavením polotónů konzultujte správné nastavení s pracovníky studia.

## Postup při tisku separací barev

1. Klepněte na příkaz **Soubor / Tisk**.
2. Klepněte na kartu **Separace**.
3. Zaškrtněte políčko **Tisk separací**.
4. Chcete-li tisknout určité separace barev, zaškrtněte odpovídající políčko v seznamu separací barev.



## Přetisk a přesah barvy

Při přesahu jsou barvy záměrně překryty, takže odchýlení tisku separací je neznatelné. Při ručním přesahu musí jedna barva přetisknout druhou. Přesah přetisku je nejlepší, když vrchní barva je mnohem tmavší než ta spodní; jinak může vzniknout nežádoucí třetí barva (např. azurová přes žlutou dá výsledný zelený objekt). Někdy můžete chtít vytvořit třetí barvu; např. můžete přetisknout dvě přímé barvy a vytvořit tak barvu třetí.

Jak směs přetisknutých barev závisí na typu míchaných barev a inkoustů a na typech přetiskovaných objektů. Například objekt v barvách CMYK se přetiskne odlišně od objektu v přímých barvách. Rastry se rovněž přetisknou jinak než vektorové objekty. V režimu zobrazení Rozšířené s přetiskem lze zobrazit simulaci, jak se přetisknuté barvy smíchají. V závislosti na použité tiskárně se mohou objevit některé odchylky tištěné verze od náhledu.

Když máte tisk připraven, můžete zachovat nastavení přetisku, chcete-li přesah objektů v dokumentu nebo smíchat barvy překrytím. Můžete také zvolit možnost vykrojit přetisknuté plochy, čímž bude viditelná pouze vrchní barva. Chcete-li vytisknout nátisk souboru, můžete přetisky nasimulovat. Při simulaci přetisků se soubor převede na rastrový a tiskne se pouze ve výtazkových barvách.

Je možné zvolit skupinu objektů pro přetisk. Lze přetisknout rastry, u vektorových objektů jejich výplň, obrys nebo obojí. Také můžete přetisknout určité separace barev, určit pořadí jejich tisku a zda chcete přetisknout grafiku, text nebo obojí.

Automatický přetisk barev nastane dvěma způsoby – použitím funkce „vždy přetisk černou“ nebo „automatické rozšíření“. Vždy přetisk černou vytvoří přesah barvy tím, že všechny objekty obsahující 95 % černé nebo více přetisknou veškeré objekty pod nimi. Pro výtvarná díla obsahující mnoho černého textu je tato možnost vhodná, ale u výtvarných děl s vysokým podílem grafiky ji používejte s opatrností. Pokud grafické studio doporučí nastavit prahovou hodnotu pro přetisk černou jinak než na 95 %, můžete tuto hodnotu změnit.

Automatické rozšíření vytvoří přesah barvy tak, že objektu, který má stejnou barvu jako jeho výplň, je přiřazen obrys a ten přetiskne objekty pod ním. Automatické rozšíření se aplikuje na všechny objekty souboru, které splňují tři podmínky: dosud nemají obrys, mají jednotnou výplň a dosud nebyly určeny k přetisku.

Vše se řeší v dialogu **Tisk** na záložce **Separace**.

## Tiskové značky, ořez, ohyb

Vytisknutím tiskových značek zobrazíte na stránce informace, jak by dílo mělo být vytištěno. Můžete zadat umístění tiskových značek na stránce.

- **Ořezové značky a značky přeložení** – představují velikost papíru a tisknou se v rozích stránky. Slouží jako vodítka pro oříznutí papíru. Při tisku více stránek na list můžete tisknout ořezové značky a značky přeložení mimo okraj stránky, takže všechny tyto značky jsou po oříznutí odstraněny.
- **Mez přesahu** – určuje, jak daleko může obrázek přesáhnout za ořezové značky. Použijete-li funkci přesah k rozšíření tisku až ke kraji stránky, musíte nastavit mez přesahu. Přesah vyžaduje, aby papír, na který tisknete, byl větší než konečná požadovaná velikost papíru a tisk musí přesahovat přes okraje konečné velikosti papíru.
- **Registrační značky** – jsou nutné k zarovnání filmu pro nátisk nebo k tisku desek na barevném tiskařském stroji. Tisknou se na každém listu separace barev.
- **Barevný kalibrační pruh** – je barevná škála vytištěná na každém listu separace barev pro ověření přesnosti reprodukce barev. Pro zobrazení kalibračního pruhu musí být velikost stránky pro tisk větší než velikost stránky díla, které tisknete.
- **Škála denzity** – je řada šedých políček od světlé po tmavou. Tato políčka jsou nutná ke kontrole denzity obrazových polotónů. Škálu denzity lze umístit kamkoli na stránku.
- **Číslo stránek** – pomáhají při snášení stránek dokumentu, které vůbec nejsou očíslovány nebo jejichž čísla stránek neodpovídají skutečnému číslování.
- **Informace o souboru** – tiskne informace o souboru.

Nastavení tisku ořezových značek, kalibračních pruhů apod. se nastavuje v okně **Tisk** na záložce **Předtisková příprava**.