

Corel DRAW 12

podrobný průvodce

Miroslav Čulík

- Vytvoření a otevření dokumentu
- Kreslení a zobrazování objektů
- Výplně a obrysy objektů
- Transformace a tvarování objektů
- Text a vektorové efekty
- Tištěný a elektronický výstup



Upozornění pro čtenáře a uživatele této knihy

Všechna práva vyhrazena. Žádná část této tištěné či elektronické knihy nesmí být reprodukována a šířena v papírové, elektronické či jiné podobě bez předchozího písemného souhlasu nakladatele. Neoprávněné užití této knihy bude **trestně stíháno**.

Používání elektronické verze knihy je umožněno jen osobě, která ji legálně nabyla a jen pro její osobní a vnitřní potřeby v rozsahu stanoveném autorským zákonem. Elektronická kniha je datový soubor, který lze užívat pouze v takové formě, v jaké jej lze stáhnout s portálu. Jakékoliv neoprávněné užití elektronické knihy nebo její části, spočívající např. v kopírování, úpravách, prodeji, pronajímání, půjčování, sdělování veřejnosti nebo jakémkoliv druhu obchodování nebo neobchodního šíření je zakázáno! Zejména je zakázána jakákoliv konverze datového souboru nebo extrakce části nebo celého textu, umístování textu na servery, ze kterých je možno tento soubor dále stahovat, přitom není rozhodující, kdo takovéto sdílení umožnil. Je zakázáno sdělování údajů o uživatelském účtu jiným osobám, zasahování do technických prostředků, které chrání elektronickou knihu, případně omezují rozsah jejího užití. Uživatel také není oprávněn jakkoliv testovat, zkoušet či obcházet technické zabezpečení elektronické knihy.





Copyright © Grada Publishing, a.s.

Obsah

Úvod.....	15
1. Spuštění programu	17
1.1 Obnovení výchozích hodnot.....	17
2. Pracovní prostředí.....	19
3. Vytvoření a otevření dokumentu.....	21
3.1 Vytvoření nového dokumentu	21
3.2 Otevření dokumentu.....	22
3.3 Ukládání dokumentu.....	24
3.4 Zálohy a obnovování.....	26
3.5 Kroky zpět	27
3.6 Import a export	27
3.6.1 Import	27
3.6.2 Export	29
OLE	31
4. Kreslení objektů.....	33
4.1 Vytváření křivek.....	33
4.1.1 Nástroj Ruční režim	34
4.1.2 Nástroj Bezierův režim	36
4.1.3 Nástroj Pero	36
4.1.4 Nástroj Lomená čára	37
4.1.5 Nástroj Křivka se třemi body	37
4.1.6 Nástroj Inteligentní kreslení.....	37

4.2 Obdélníky a čtverce	38
4.2.1 Nástroj Obdélník.....	38
4.2.2 Nástroj Obdélník se třemi body.....	38
4.3 Elipsy a kružnice	39
4.3.1 Nástroj Elipsa	39
4.3.2 Nástroj Elipsa se třemi body.....	40
4.3.3 Nástroj Milimetrový papír.....	40
4.3.4 Nástroj Mnohohúelník	40
4.3.5 Nástroj Spirála.....	41
4.3.6 Základní tvary.....	42
Základní tvary	42
Šipky.....	42
Vývojové diagramy	42
Hvězdy.....	42
Odkazovací čáry.....	42
5. Označování objektů	45
5.1 Označení jednoho objektu	46
5.2 Označení pomocí klávesy Tab	47
5.3 Označení více objektů najednou	47
5.4 Označení všech objektů	47
5.5 Označení skrytého objektu nebo objektů	48
5.6 Označování objektů ve skupinách	48
5.7 Zrušení výběru	48
6. Zobrazování objektů	49
6.1 Režimy zobrazování	49
6.1.1 Jednoduchý drátěný model	50
6.1.2 Drátěný model.....	50
6.1.3 Koncept	51
6.1.4 Normální.....	51
6.1.5 Rozšířené.....	51
6.1.6 Celá obrazovka	51
Náhled pouze vybraných	52
6.1.7 Zobrazení řazení stránek	52

6.2 Používání nástrojů pro změnu měřítka zobrazování	52
6.2.1 Nástroj Lupa	52
6.2.2 Nástroj Ruka	53
6.2.3 Panorámování	53
6.2.4 Správce zobrazení	54
Přechod na uložený pohled	55
6.2.5 Obnovení editačního okna	55
6.2.6 Navigátor	55
7. Vyplňování objektů	57
7.1 Spojitá barevná výplň.....	57
7.1.1 Barevné modely	58
Model CMY	58
Model CMYK	58
Model RGB	58
Model HSB	59
Model HLS	59
Systém Lab	59
Model YIQ	60
Přímé barvy a barevné palety	60
7.1.2 Výplň pomocí palet	60
7.1.3 Jednotná výplň	61
7.1.4 Jednotná výplň pomocí ukotvitelného panelu Barva	63
7.1.5 Jednotná výplň pomocí nástroje Interaktivní výplň.....	63
7.2 Nástroj Kapátko a Plechovka barvy	64
7.2.1 Použití nástroje Plechovka barvy	64
7.3 Přechodová výplň.....	65
7.4 Vzorová výplň	68
7.4.1 Dvoubarevné vzory	68
7.4.2 Plnobarevné vzory.....	70
7.4.3 Rastrové vzory	71
7.5 Texturová výplň.....	71
7.6 Postscriptová textura.....	73
7.7 Nástroj Interaktivní výplň.....	74
7.8 Síťová výplň	76

8. Obrysy objektů	77
8.1 Úprava obrysu pomocí panelu vlastností	80
8.2 Odstranění obrysu	80
8.3 Převod obrysu na objekt	80
9. Transformace objektů	83
9.1 Manipulace pomocí myši	83
9.1.1 Přesun objektu	83
Přemístění pomocí klávesnice.....	84
Přesun objektů pomocí panelu vlastností.....	84
Přesun pomocí ukotvitelného panelu	84
9.1.2 Změna velikosti	85
Změna velikosti objektu pomocí myši.....	85
Změna velikosti objektu pomocí panelu vlastností	86
Změna velikosti objektu pomocí ukotvitelného panelu	86
9.1.3 Otočení.....	87
Otočení pomocí myši.....	87
Změna středu rotace	87
Otočení pomocí panelu vlastností	87
Otočení pomocí ukotvitelného panelu	87
9.1.4 Zkosení.....	88
Zkosení objektu pomocí myši	88
Zkosení objektu pomocí ukotvitelného panelu	88
Zrcadlení objektu	88
Zrcadlení pomocí myši	89
Zrcadlení pomocí ukotvitelného panelu.....	89
Zrcadlení pomocí panelu vlastností	89
9.1.5 Další druhy manipulace.....	89
Nástroj Volná transformace	89
Zrušení transformací	90
Zamykání objektů	90
10. Tvarování objektů	91
10.1 Tvarování křivky	91
10.2 Tvarování obdélníku	92
10.3 Tvarování elipsy	92

10.4 Tvarování mnohoúhelníku	93
10.5 Práce s křivkami a jejich modifikace.....	94
10.5.1 Označování uzlových bodů	94
10.5.2 Přidávání a odebrání uzlů	95
Vyhlazení křivky	95
Manipulace s křivkou	96
Zarovnávání uzlů	97
Spojování a rozdělování křivek.....	97
Kombinování křivek a objektů.....	97
10.5.3 Sloučit	99
10.5.4 Průnik.....	99
10.5.5 Oříznout	100
10.5.6 Zjednodušit	100
10.5.7 Přední strana bez zadní strany.....	101
10.5.8 Zadní strana bez přední strany.....	101
Další možnosti	101
10.5.9 Nástroj Nůž	102
10.5.10 Nástroj Guma.....	102
10.5.11 Nástroj Rozmazaný štětec	103
10.5.12 Nástroj Zdrsněný štětec.....	103
10.5.13 Odstranění virtuálních segmentů	103
11. Text	105
11.1 Řetězcový text	105
11.1.1 Vytvoření řetězcového textu.....	106
11.1.2 Úprava řetězcového textu	106
11.1.3 Vlastnosti řetězcového textu	107
Karta Znak	108
Karta Odstavec.....	109
11.2 Odstavcový text	109
11.2.1 Vytvoření odstavcového textu	109
11.2.2 Dělení slov	111
11.2.3 Karta Tabulátory	111
Zadávání tabulátorů do textového rámu	112
11.2.4 Karta Sloupce.....	112
11.2.5 Karta Efekty.....	113
Propojení ráků	115
Zalomení textu kolem grafiky.....	115
Převod mezi řetězcovým a odstavcovým textem.....	117

Změnit velikost písmen	117
Zobrazení netisknutelných znaků	117
Změna jazyka	117
Kontrola pravopisu, gramatiky a synonyma	118
11.2.6 Symboly	120

12. Efekty vektorové 121

12.1 Perspektiva 121

12.1.1 Jednobodová perspektiva	122
12.1.2 Dvoubodová perspektiva	122
12.1.3 Úběžníky	122

12.2 Interaktivní přechod 122

12.3 Interaktivní kontura 125

12.3.1 Vytvoření kontury	125
12.3.2 Nastavení kontury	125

12.4 Interaktivní deformace 127

12.4.1 Deformace Tlak a tah	128
12.4.2 Deformace Kostřbatost	129
12.4.3 Deformace Zkrut	129

12.5 Interaktivní stín 130

12.5.1 Úpravy stínu	131
---------------------------	-----

12.6 Interaktivní obálka 132

12.6.1 Vytvoření obálky	132
Nastavení obálky	132

12.7 Interaktivní vysunutí 134

12.8 Interaktivní průhlednost 137

12.9 Čočka 138

12.9.1 Použití efektu Čočka	138
Typy čoček	138

12.10 Oříznutí PowerClip 139

12.10.1 Vytvoření PowerClipu	140
12.10.2 Úpravy oříznutí	140

12.11 Akce při přechodu myši 140

12.12 Text na osnově 141

12.13 Nástroj Malířské techniky	142
12.13.1 Předvolba	142
12.13.2 Štětec	143
Vytvoření vlastního tvaru štětce	144
12.13.3 Nanášení	145
Vytvoření vlastního seznamu	146
12.13.4 Kaligrafické	148
12.13.5 Podle tlaku	149
13. Import	151
13.1 Import souborů podrobněji	151
13.1.1 Import vektorové grafiky	153
13.1.2 Import rastrové grafiky	153
13.1.3 Import textu	154
13.1.4 Skenování	154
13.2 Moduly	155
13.2.1 Práce s efekty	155
Ostatní rastrové příkazy	155
14. Výstup	157
14.1 Tisk	157
14.1.1 Předtisková příprava	158
Tisk – Obecné	158
Tisk – Uspořádání	159
Tisk – Separace	160
Tisk – Předtisková příprava	161
Tisk – PostScript	163
Tisk – Různé	164
Tisk – Diagnostika	165
Náhled	165
14.2 HTML	166
14.2.1 Vytvoření webové stránky	166
Konverze textu do HTML	166
Vkládání internetových objektů	167
Vytváření hypertextových odkazů	167
Optimalizace obrázků	167
Uložení do HTML	170
14.3 PDF	170

15. Nastavení a správa dokumentu.....	173
15.1 Vzhled stránky	173
15.1.1 Vícestránkový dokument	175
15.2 Organizace dokumentu	176
15.2.1 Skupiny objektů	176
15.2.2 Vrstvy	176
Struktura vrstev a dokumentu	177
15.2.3 Pravitko, mřížka a přichycení k objektu	178
Pravitko	178
Mřížka	179
Přichycení k objektu	179
15.2.4 Vodící linky	180
15.2.5 Zarovnávání objektů	183
Rozmísťování objektů	184
15.2.6 Pořadí objektů	184
16. Předvolby.....	187
16.1 Pracovní plocha	188
16.1.1 Obecné	188
16.1.2 Zobrazit	189
16.1.3 Upravit	191
16.1.4 Přichytit k objektům a Dynamické vodící linky	192
16.1.5 Upozornění	192
16.1.6 VBA.....	192
16.1.7 Uložit	193
16.1.8 Paměť	193
16.1.9 Přídavné moduly	193
16.2 Text	194
16.2.1 Odstavec.....	195
16.2.2 Písma.....	196
16.2.3 Pravopis.....	196
16.2.4 Rychlé opravy	198
16.3 Okno nástrojů	198
16.4 Vlastní úpravy	198
16.5 Dokument	200
16.6 Hromadné.....	200

17. Klávesové zkratky	201
17.1 Definování vlastních klávesových zkratk.....	202
Rejstřík	203

Úvod

Grafické aplikace vyvíjené kanadskou společností Corel jsou celosvětově známé, oblíbené a grafiky často využívané. Grafický balík CorelDRAW Graphics Suite 12 je zatím poslední verzí. Obsahuje celou řadu aplikací – jako vektorový CorelDRAW, rastrový Corel PHOTO-PAINT a animační Corel R.A.V.E. Zcela jistě patří mezi nejrozsáhlejší grafické softwarové balíky, které jsou dnes na trhu.

Programy, jako jsou CorelDRAW a Corel PHOTO-PAINT, není třeba podrobně představovat. V současnosti je využívají miliony spokojených uživatelů po celém světě (a pochopitelně i u nás). Vlajkovou lodí společnosti Corel je bezesporu vektorový grafický editor CorelDRAW 12. Existuje v mnoha jazykových lokalizacích a pro české uživatele je připravena i verze v českém jazyce. V této publikaci se budeme věnovat právě CorelDRAW 12.

CorelDRAW využijete při vytváření profesionálních uměleckých prací od jednoduchých logotypů, propagačních materiálů a vizitek až po velmi složité technické ilustrace. V CorelDRAW naleznete velké množství nástrojů a efektů, kterými tyto své grafické projekty a díla můžete snadno a efektivně realizovat.

Neopominutelnou součástí CorelDRAW je i zásadně vylepšená schopnost tzv. elektronického publikování, tj. vytváření webových stránek a dokumentů ve formátu PDF. Tyto stránky

můžete vytvářet přímo v prostředí aplikace CorelDRAW a nemusíte používat třetí aplikaci, která dovede pracovat s kódem HTML.

1.

Spuštění programu

Před vlastním spuštěním aplikace je nutné provést instalaci. Instalace se provádí pomocí prvního CD (ze sady) a její postup je v zásadě shodný s instalací jiných běžných programů, takže jej zde nebudeme uvádět. Zajímavostí je, že tato verze je společná pro český i polský trh, takže nezapomeňte v instalačním průvodci zvolit jako jazyk češtinu.

Spuštění aplikace je pak stejné jako v jiných případech, tj. prostřednictvím nabídky **Start** operačního systému Windows nebo pomocí zástupce na ploše, pokud si jej ovšem vytvoříte (viz obrázek 1.1).

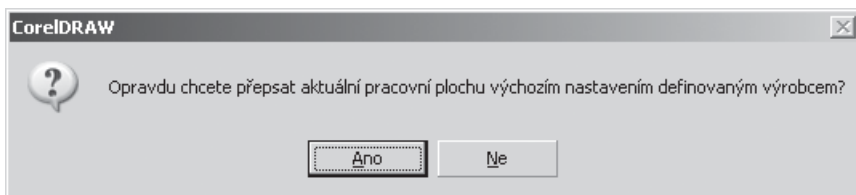


Obr. 1.1: Ikona CorelDRAW

1.1 Obnovení výchozích hodnot

CorelDRAW obsahuje velké množství různých nastavení pro jednotlivé nástroje a také nastavení ovlivňující běh celé aplikace. Pokud chcete obnovit výchozí nastavení všech voleb, vzhledu pracovní plochy apod., použijte tento způsob: před vlastním spuštěním stiskněte (a držte) klávesu F8 a zároveň spusťte program CorelDRAW. Před vlastní iniciali-

zací programu se objeví dialogové okno (viz obrázek 1.2), ve kterém potvrdíte obnovení výchozího nastavení.



Obr. 1.2: Okno pro obnovení výchozích hodnot

2.

Pracovní prostředí

Po spuštění programu se objeví jeho hlavní obrazovka. Vzhled pracovního prostředí CorelDRAW 12 se zásadně neliší od svých předchozích verzí. Vzhledem k tomu, že již byl tolikrát popsán, popíšeme pouze hlavní prvky obrazovky (viz obrázek 2.1).

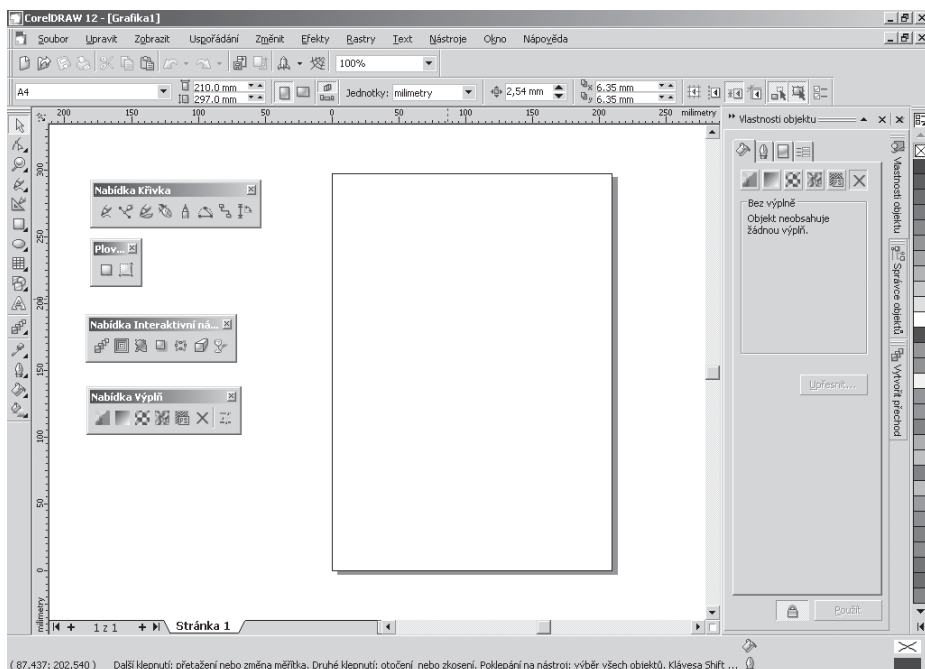
Záhlaví okna – standardní titulek okna. Obsahuje název aplikace a název okna s dokumentem. Výchozím názvem je [Grafika 1...]. V případě, že je soubor s grafikou uložen, bude zde zobrazován název tohoto dokumentu.

Hlavní nabídka – obsahuje potřebné příkazy pro práci s CorelDRAW 12. Její ovládání je standardní, stejně jako v jiných aplikacích pracujících v operačním systému Windows.

Panel nástrojů (standardní) – výchozí panel nástrojů obsahující tlačítka pro různé příkazy. Lze jej oddělit a umístit libovolně na pracovní ploše.

Panel vlastností – tento panel obsahuje příkazy, vztahující se k aktuálně zvolenému nástroji nebo k označenému objektu.

Pravítka – slouží k umístění objektů v okně kresby nebo k určení jejich velikosti. Lze je nastavit v různých jednotkách a měřících.



Obr. 2.1: Pracovní prostředí CorelDRAW

Okno nástrojů – panel nástrojů, obsahující všechny nástroje pro vytváření a modifikaci vytvářené grafiky.

Paleta barev – slouží k aplikování barvy výplně nebo obrysu na objekt. Prostřednictvím barevné palety můžete jednoduchým způsobem míchat a připravovat nové barvy. Lze ji však přetažením umístit kamkoli na pracovní plochu. Palet lze umístit na pracovní plochu několik, včetně palet vlastních, a to v různých barevných režimech.

Ukovitelný panel – je okno obsahující další dostupné příkazy, vztahující se k určitému nástroji.

Okno kresby – pracovní plocha CorelDRAW. Obsahuje tisknutelnou stránku.

Stránka kresby – jedná se o takovou oblast v okně kresby, která reprezentuje tisknutelnou stránku. Grafika vytvořená mimo tuto oblast se standardně nevytiskne.

Stavový řádek – zobrazuje různé informace o stavu označeného objektu nebo jiného prvku (např. uzel křivky, vodící linka apod.). Mimo tyto informace zde najdete i krátký popis právě aktivního nástroje. Stavový řádek můžete nastavit a upravit podle svých potřeb.

Počítadlo stránek – prostřednictvím počítadla stránek můžete přecházet mezi stránkami dokumentu, přidávat další stránky nebo je odebrávat.

Navigátor – tlačítko v pravém dolním rohu. Klepnutím na ně se objeví miniatura dokumentu, kterou lze použít k usnadnění pohybu po grafice.

3.

Vytvoření a otevření dokumentu

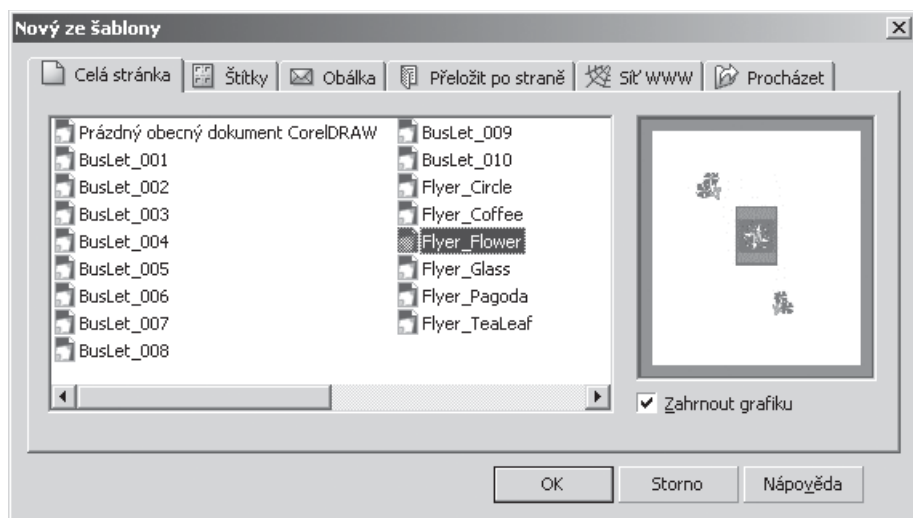
Pokud chcete začít pracovat s grafickým dokumentem, musíte si jej buď vytvořit, nebo otevřít dokument již existující. CorelDRAW 12 nabízí několik možností, jak to udělat. Můžete začít pracovat na zcela novém dokumentu nebo můžete otevřít již existující soubor s grafikou, a ten dále upravovat.

3.1 Vytvoření nového dokumentu

Zcela nový dokument vytvoříte prostřednictvím uvítací obrazovky nebo klepnutím na tlačítko **Nový**. Alternativně můžete použít stejnojmenný příkaz z nabídky **Soubor**. Tímto způsobem vytvoříte dokument zcela prázdný, s jednou výchozí stránkou a s výchozími rozměry. Standardně je předdefinován formát A4.

Nový dokument lze vytvořit také na základě celé řady předdefinovaných šablon nebo šablon vlastních. Šablonu si lze představit jako předdefinovaný dokument, který můžete použít jako výchozí pro vytváření nových grafických dokumentů. Šablony jsou obvykle soubory uložené ve formátu CDT (CorelDRAW Template). Pokud tedy uložíte svoji grafiku v tomto formátu, můžete ji použít pro vytvoření nového dokumentu. Kromě toho CorelDRAW ob-

sahuje celou řadu předvoleb šablon, které lze otevřít z nabídky **Soubor** příkazem **Nový ze šablony** (viz obrázek 3.1).



Obr. 3.1: Nový ze šablony

V tomto dialogovém okně si můžete vybrat v několika kategoriích, z jakého typu představeného dokumentu budete vycházet při tvorbě nové grafiky:

- ✓ **Celá stránka** – z této kategorie můžete vybírat celostránkové předlohy dokumentu. Najdete zde rovněž výchozí šablonu pro obecný prázdný dokument CorelDRAW 12.
- ✓ **Štítky** – touto volbou vytvoříte dokumenty s rozložením, jako je arch štítků (např. pro adresy na obálky, vizitky či obaly na CD).
- ✓ **Obálka** – touto volbou vytvoříte dokument CorelDRAW s rozměry některých typů obálek.
- ✓ **Přeložit po straně** – z této kategorie můžete vybírat šablony v podobě dokumentů přeložených po straně (pozvánky, blahopřání apod.).
- ✓ **Síť WWW** – tato nabídka obsahuje sadu šablon, které je možno použít jako předlohu pro návrh webové stránky. Některé ze šablon již obsahují aktivní prvky, jako jsou např. rollovery (v CorelDRAW se tak nazývají „Akce při přechodu myši“ – jedná se o prvek obrazovky, který při přechodu ukazovátkem myši nebo po klepnutí provede nějakou akci, např. skok na jiný hypertextový odkaz).
- ✓ **Procházet** – pokud zvolíte tuto možnost, můžete procházet složkami na pevném disku a vyhledat vlastní šablonu, kterou použijete k vytvoření nového dokumentu.

Při vytváření dokumentů je třeba dát si pozor na rozměry stránky, kterou šablony používají. Ne všechny parametry stránek totiž vyhovují evropským standardům.

3.2 Otevření dokumentu

V případě, že chcete otevřít existující soubor s grafikou, zvolte příkaz **Otevřít** z nabídky **Soubor**. Alternativně můžete použít odpovídající tlačítko na standardním panelu nástrojů.

3. Vytvoření a otevření dokumentu