

COREL™



CorelDRAW® X3
GRAPHICS SUITE

Obsah příručky

Vítá vás sada CorelDRAW Graphics Suite X3	1
CorelDRAW	17
Corel PHOTO-PAINT	247
CorelDRAW Rejstřík	431
Corel PHOTO-PAINT Rejstřík	451

Obsah

Oddíl I: Vítá vás sada CorelDRAW Graphics Suite X3

Úvod	1
Aplikace sady CorelDRAW Graphics Suite X3	1
Co je nového v sadě CorelDRAW Graphics Suite X3	2
Instalace aplikací CorelDRAW Graphics Suite X3	7
Změna jazyka uživatelského rozhraní a nápovědy	8
Registrace produktů Corel	8
Aktualizace produktů Corel	9
Služby podpory Corel	9
Konvence dokumentace	9
Získání nápovědy	10
příručka programátora VBA,	13
Názory zákazníků	13
Další prostředky	13
Informace o společnosti Corel Corporation	14

Oddíl II: CorelDRAW

Seznámení s pracovní plochou	17
Terminologie a koncepce aplikace CorelDRAW	17
Okno aplikace CorelDRAW	18
Nástroje pracovní plochy aplikace CorelDRAW	20
Začínáme s aplikací CorelDRAW	31
Základní informace o vektorové grafice a rastroch	31
Zahájení a otevření kreseb	32
Hledání, vložení a uložení obsahu kresby	34
Seznámení se základními funkcemi aplikace CorelDRAW	36
Operace Zpět, Znovu a Opakovat	36
Změna měřítka a posouvání	37
Ukládání kreseb	39
Zavírání kreseb a ukončení aplikace CorelDRAW	41

Práce s čarami, obrysy a tahy štětcem	43
Kreslení čar	43
Kreslení kaligrafických čar, čar citlivých na tlak a předvolených čar	48
Formátování čar a obrysů	51
Kopírování, převádění a odstraňování obrysů	53
Použití tahů štětcem	54
Nanášení objektů podél čáry	55
Kreslení spojovacích a kótovacích čar	58
Kreslení tvarů	63
Kreslení obdélníků a čtverců	63
Kreslení elips, kruhů, oblouků a výsečí	65
Kreslení mnohoúhelníků a hvězd	67
Kreslení spirál	70
Kreslení mřížek	71
Kreslení předdefinovaných tvarů	71
Kreslení pomocí rozpoznávání tvarů	73
Práce s objekty	77
Výběr objektů	77
Kopírování, duplikování a odstraňování objektů	80
Vytváření objektů z uzavřených oblastí	83
Vytváření ohraničení kolem vybraných objektů	84
Kopírování efektů, transformací a vlastností objektů	85
Umístění objektů	86
Zarovnání a rozmístění objektů	88
Přichycení objektů	92
Použití dynamických vodicích linek	95
Změna pořadí objektů	97
Změna velikosti a měřítka objektů	98
Otočení a zrcadlení objektů	99
Seskupení objektů	101
Sloučení objektů	103
Změna tvaru objektů	107
Použití objektů s křivkami	107

Změna tvaru objektů s křivkami	108
Použití deformačních efektů	116
Změna tvaru objektů použitím obálek	118
Oříznutí, rozdělení a mazání objektů	121
Zaoblení, vykroužení a zkosení rohů	126
Sloučení a průnik objektů	129
Vytvoření objektů PowerClip	130
Vyplňování objektů	133
Použití jednotných výplní	133
Použití přechodových výplní	134
Použití vzorových výplní	136
Použití výplní na oblasti	138
Práce s výplněmi	139
Práce s barvami	141
Výběr barev	141
Přidávání trojrozměrných efektů k objektům	145
Vytváření kontur objektů	145
Použití perspektivy u objektů	148
Vytváření vektorového vysunutí	149
Vytváření efektů zešikmení	152
Vytváření stínů	155
Vytváření přechodů objektů	157
Změna průhlednosti objektů	161
Použití průhlednosti	161
Práce se stránkami a nástroji pro uspořádání	163
Určení vzhledu stránky	163
Výběr pozadí stránky	165
Přidávání, přejmenovávání a odstraňování stránek	166
Použití pravítek	168
Nastavení mřížky	168
Nastavení vodících linek	169

Práce s vrstvami	173
Vytváření vrstev	173
Změna vlastností vrstvy a pořadí překrývání	174
Přesun a kopírování objektů mezi vrstvami	177
Přidávání a formátování textu	179
Přidávání a výběr textu	179
Změna vzhledu textu	182
Hledání, úpravy a převádění textu	185
Zarovnání a nastavení mezer v textu	187
Posouvání a otáčení textu	192
Přesunutí textu	193
Umístění textu na osnovu	194
Formátování odstavcového textu	196
Dělení textu	199
Kombinování a propojování rámečků odstavcového textu	200
Zalamování odstavcového textu v okolí objektů a jiného textu	202
Vkládání speciálních znaků	204
Práce s rastry	205
Převod vektorové grafiky na rastry	205
Přidávání rastrů	206
Oříznutí a úprava rastrů	207
Použití speciálních efektů na rastry	209
Rychlá úprava barev a tónů v nástroji Úprava obrázku	209
Úprava rastrů v aplikaci Corel PHOTO-PAINT	209
Trasování rastrů a úprava výsledků trasování	211
Trasování rastrů	211
Náhled výsledků trasování	215
Určení barev pro výsledky trasování	216
Rady pro trasování rastrů	218
Tisk	221
Tisk vašeho díla	221
Uspořádání tiskových úloh	222

Náhledy tiskových úloh	223
Komerční tisk	225
Příprava tiskové úlohy pro grafické studio	225
Tisk tiskových značek	226
Tisk separací barev	229
Tisk na film	231
Publikování do souboru PDF	233
Ukládání dokumentů jako soubory PDF	233
Nastavení zabezpečení souborů PDF	235
Import a export souborů	239
Import souborů	239
Export souborů	240
Oddíl III: Corel PHOTO-PAINT	
Seznámení s pracovní plochou aplikace Corel PHOTO-PAINT	247
Termíny aplikace Corel PHOTO-PAINT	247
Seznámení s oknem aplikace	248
Panely nástrojů	250
Okno nástrojů	252
Panel vlastností	256
Ukotvitelné panely	257
Stavový řádek	258
Prohlížení obrázků a získávání informací o nich	259
Prohlížení obrázků	259
Změny měřítka zobrazení	261
Získávání informací o obrázcích	261
Práce s barvami	263
Výběr barev	263
Postup při vytváření vlastních palet barev	268
Postup při použití kanálů přímých barev	269
Změny barevných režimů	273

Změna barevného režimu obrázků	273
Převádění obrázků do režimu barev palety	274
Přenesení obrázků do aplikace Corel PHOTO-PAINT	277
Otevírání obrázků	277
Import souborů	277
Získávání obrázků ze skenerů a digitálních fotoaparátů	278
Práce s vektorovou grafikou	279
Ořezávání a změny orientace	281
Ořezávání obrázků	281
Spojování obrázků	283
Změny orientace obrázků	285
Úpravy barev a tónů	287
Rychlé úpravy barev a tónů pomocí nástroje Úprava obrázku	287
Úprava barev a tónů obrázku	293
Práce s barevnými kanály	297
Změny rozměrů obrázku, rozlišení a formátu papíru	301
Změny rozměrů obrázků	301
Změny rozlišení obrázků	302
Změny formátu papíru	303
Retušování	305
Vylepšování skenovaných obrázků	305
Potlačení červených očí	306
Odstranění prachu a škrábanců	307
Klonování oblastí obrázku	310
Zaostření obrazů	311
Mazání oblastí obrázku	313
Rozmazávání, roztírání a prolínání barev	315
Práce s čočkami	319
Vytváření čoček	319
Úpravy čoček	320
Slučování čoček s pozadím obrázku	322

Použití masek	323
Rozpoznávání chráněných a upravitelných oblastí	323
Definování upravitelných oblastí	324
Definování upravitelných oblastí za pomoci informací o barvách	326
Invertování a odstraňování masek	330
Vyřezávání obrázků	330
Používání speciálních efektů	335
Práce se speciálními efekty	335
Používání přednastavených stylů	337
Používání barev a tónů	338
Správa přídatných modulů	339
Malování	341
Kreslení tvarů a čar	341
Používání tahů štětcem	344
Nanášení obrázků	346
Opakování tahů štětcem	348
Používání pera citlivého na tlak	350
Používání výplní	353
Používání jednotných výplní	353
Používání přechodových výplní	354
Používání rastrových výplní	355
Používání texturových výplní	358
Používání přechodových výplní	359
Práce s objekty	361
Vytváření objektů	361
Seskupování a slučování objektů	364
Modifikování objektů	367
Transformování objektů	367
Změny okrajů objektů	371
Postup při přidávání stínů k objektům	373
Vytváření obrázků pro síť WWW	377

Export a optimalizace obrázků pro síť WWW	377
Vytváření a úpravy rolloverů	380
Ukládání a zavírání obrázků	387
Ukládání obrázků	387
Export obrázků do jiných formátů souboru	388
Zavírání obrázků	390
Správa barev pro zobrazení, vstup a výstup	393
Práce s profily barev	393
Výběr dalších nastavení správy barev	395
Korekce barev pro zobrazení	395
Tisk	397
Tisk vašeho díla	397
Uspořádání tiskových úloh	398
Náhledy tiskových úloh	399
Slovníček	401



CorelDRAW[®] X3
GRAPHICS SUITE



Úvod

Aplikace CorelDRAW poskytuje výkonný software pro grafické návrhy, rozvržení stránek a úpravy fotografií.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- Aplikace sady CorelDRAW Graphics Suite X3,
- co je nového v sadě CorelDRAW Graphics Suite X3,
- instalace aplikací CorelDRAW Graphics Suite X3,
- změna jazyka uživatelského rozhraní a nápovědy,
- registrace produktů společnosti Corel,
- aktualizace produktů společnosti Corel,
- služby Corel® Support Services™,
- konvence dokumentace,
- získání nápovědy,
- názory zákazníků,
- další zdroje,
- informace o společnosti Corel Corporation.

Aplikace sady CorelDRAW Graphics Suite X3

V této části jsou popsány hlavní aplikace zahrnuté v sadě CorelDRAW Graphics Suite X3.

CorelDRAW

CorelDRAW je intuitivní aplikace pro grafické návrhy, která návrhářům poskytuje příjemné pracovní prostředí. Je navržena tak, aby vyhovovala požadavkům současných grafiků. Aplikace CorelDRAW poskytuje potřebné nástroje pro vytváření přesných a kreativních vektorových ilustrací a profesionálního rozvržení stránek.

Corel PHOTO-PAINT

Corel PHOTO-PAINT® je plnohodnotná aplikace pro úpravu obrázků, která umožňuje retušovat a upravovat fotografie. A už odstraňujete efekt červených očí nebo problémy s expozicí, vyřezáváte části obrázku nebo vytváříte a publikujete obrázky pro web, aplikace Corel PHOTO-PAINT vám vždy poskytne výkonné nástroje, jejichž použití je rychlé a snadné.

Co je nového v sadě CorelDRAW Graphics Suite X3

V této části jsou popsány nové funkce sady CorelDRAW Graphics Suite X3.

Co je nového v aplikaci CorelDRAW

Nové funkce a vylepšení v následujících oblastech pomohou zvýšit vaši produktivitu, nebo díky nim zvládnete v kratším čase větší počet úkolů.

Práce s tvary

- Nástroj **Oříznout** umožňuje odstranit nežádoucí oblasti z vektorových objektů a rastrů. Další informace naleznete v tématu „Oříznutí, rozdělení a mazání objektů“ na straně 121.
- Nyní lze mnohem snáze měnit tvary křivkových objektů. Pomocí výběru objektů od ruky můžete vybrat několik uzlů současně i v těch nejsložitějších křivkách. Při výběru a úpravách uzlů rovněž výrazně pomáhají nově navržené ovládací úchyty. V neposlední řadě lze rovněž snáze přesouvat čárové segmenty. Další informace naleznete v tématu „Změna tvaru objektů s křivkami“ na straně 108.
- Můžete omezit počet uzlů v objektech s křivkami, což může napomoci při výstupu na zařízení jako jsou kreslicí a vyřezávací plotry, gravírovací frézky apod. Další informace naleznete v tématu „Postup při snížení počtu uzlů v objektu s křivkami“ na straně 113.
- Tvar objektů můžete měnit zaoblením, vykroužením nebo zkosením rohů. Další informace naleznete v tématu „Zaoblení, vykroužení a zkosení rohů“ na straně 126.
- Je možné automaticky vytvořit křivku kolem vybraných objektů a vykreslit tak okraj. Toto ohraničení lze využít při vytváření obrysů, hlavních linií či ořezových osnov. Další informace naleznete v tématu „Vytváření ohraničení kolem vybraných objektů“ na straně 84.

Trasování

Rastry, např. fotografie či naskenované obrázky a výkresy, můžete trasovat (vektorizovat) přímo v aplikaci CorelDRAW, a převést je tak na upravitelnou

a škálovatelnou vektorovou grafiku. Tuto vektorovou grafiku lze snadno začlenit do návrhů. Přednastavené styly vám umožňují dosáhnout optimálních výsledků pro všechny rastry, které chcete trasovat. Dále je možné snadno zobrazovat náhledy výsledků a upravovat je pomocí ovládacích prvků modulu Corel PowerTRACE. Další informace naleznete v tématu „Trasování rastrů a úprava výsledků trasování“ na straně 211.

Efekty a výplně

- Efekty zešikmení umožňují doplnit grafiku a textové objekty o třetí rozměr. Efekty zešikmení mohou obsahovat přímé i výtažkové barvy (CMYK), a jsou tedy ideální pro tisk. Další informace naleznete v tématu „Vytváření efektů zešikmení“ na straně 152.
- Nástroj **Inteligentní výplň** umožňuje použít výplně pro oblasti vytvořené překrývajícími se objekty. Narozdíl od ostatních nástrojů pro vyplnění, které vyplňují pouze objekty, nástroj **Inteligentní výplň** zjišťuje obrysy oblasti a vytváří uzavřenou osnovu umožňující vyplnit příslušnou oblast. Další informace naleznete v tématu „Použití výplní na oblasti“ na straně 138.

Kopírování objektů

- Při duplikování objektů lze snadno určit vzdálenost mezi původním objektem a jeho duplikátem. Další informace naleznete v tématu „Postup při duplikování objektu“ na straně 81.
- Můžete vytvořit několik kopií objektu a určit jejich umístění. Kopie můžete například rozmístit vodorovně, napravo nebo nalevo od původního objektu. Další informace naleznete v tématu „Postup při vytvoření kopií objektu na určeném místě“ na straně 82.

Kreslení hvězd

Nástroje **Hvězda** a **Složitá hvězda** slouží k rychlému kreslení hvězd. Další informace naleznete v tématu „Kreslení mnohoúhelníků a hvězd“ na straně 67.

Změna pořadí objektů

Zdokonalený příkaz **Změnit ▶ Pořadí** umožňuje snadnou změnu pořadí objektů na vrstvě nebo na stránce. Další informace naleznete v tématu „Postup při změně pořadí objektu“ na straně 97.

Formátování textu

- Ukotvitelné panely **Formátování odstavce** a **Formátování znaků** umožňují snadný přístup k běžně používaným možnostem pro formátování textu. Nové příkazy v nabídce **Text** dále umožňují snadné přidávání tabulátorů, sloupců,

odrážek a iniciál a vkládání speciálních znaků, jako jsou například dlouhé pomlčky a pevné mezery.

- Text lze umístit na libovolnou osnovu s pomocí dynamického náhledu, který usnadňuje jeho umístění. Po umístění textu na osnovu lze pozici textu dále upravit. Můžete například snadno odsadit text od osnovy a zrcadlově jej převrátit v horizontálním či vertikálním směru, případně v obou směrech.
- Správná písma pro svůj projekt můžete vybrat velmi snadno. Můžete nejen zobrazovat náhledy vybraného textu s použitím různých písem, ale také rychle prohlížet seznam dostupných rodin písem a stylů, které jsou v rámci jednotlivých rodin k dispozici.
- Můžete vkládat volitelná rozdělení umožňující určit způsob rozdělení slov, jsou-li umístěna na konci řádku. Můžete rovněž vytvořit vlastní definice pro volitelné dělení slov, které umožňují určit místa, na něž má být vložen spojovník při zadání příslušného slova do aplikace CorelDRAW.

Přímé barvy

Podpora přímých barev byla výrazně vylepšena. Soubory, které obsahují přímé barvy, lze importovat a exportovat a rovněž je možné zobrazit jejich náhled. Vektorové efekty, mezi něž patří například zešikmení, stíny, průhlednost, síťové výplně či přechody, mohou nyní obsahovat výtahkové i přímé barvy, což značně usnadňuje jejich tisk. Přímé barvy pod vektorovými efekty navíc nyní nejsou převáděny na výtahkové barvy, ale jsou zachovány.

Simulace přetištěných barev

Simulaci míchání přetištěných barev lze zobrazit pomocí režimu zobrazení

Rozšířené s přetiskem. Tato funkce je vhodná k ověření vytvářených projektů.

Opravy rastrů

Pomocí nástroje Úprava obrázku můžete snadno a rychle opravit jas, barvy a tón fotografií a dalších rastrů, a to z jednoho místa. Další informace naleznete v tématu „Rychlá úprava barev a tónů v nástroji Úprava obrázku“ na straně 209.

Zabezpečení souborů PDF

Nastavením možností zabezpečení můžete chránit vytvářené soubory PDF (Adobe® Portable Document Format). Možnosti zabezpečení umožňují kontrolu přístupu, úprav a reprodukce souboru ve formátu PDF při prohlížení v aplikaci Adobe® Acrobat®. Otevírat a importovat můžete i soubory PDF chráněné heslem.

Kompatibilita souborů

Sada CorelDRAW Graphics Suite X3 poskytuje vylepšenou kompatibilitu souborů s mnoha standardními formáty, např. EPS (Encapsulated PostScript®), PS nebo PRN (PostScript®), AI (Corel DESIGNER®, Adobe® Illustrator®), PDF a PSP (Corel® Paint Shop Pro®). Další informace naleznete v tématu „Formáty souborů“.

CorelDRAW Design Collection

Kolekce CorelDRAW Design Collection obsahuje předpřipravené profesionální šablony v různých grafických stylech. Kombinací různých vzhledů a stylů můžete vytvořit efektní a originální letáky, brožury, hlavičkové papíry, obálky, vizitky a štítky.

Výukové nástroje

- Používání nástrojů z okna nástrojů vám zjednoduší panel Rady.
- V příručce Vysvětlení od odborníků najdete návody, tipy a rady od odborníků na sadu CorelDRAW Graphics Suite z nejrůznějších grafických oborů.

Další informace o těchto výukových nástrojích najdete v části „Získání nápovědy“ na straně 10.

Funkce představené v předcházejících verzích aplikace CorelDRAW

Funkce, které byly nové v předchozích verzích aplikace CorelDRAW (verze 9 až 12), lze snadno najít hned při prvním spuštění aplikace. Můžete zvýraznit všechny příkazy nabídky a nástroje, které byly v konkrétní verzi nové, a to klepnutím na tlačítko **Nápověda ▶ Zvýraznit novinky**. Tato funkce je zvláště užitečná při přechodu na vyšší verzi sady CorelDRAW Graphics Suite.

Co je nového v aplikaci Corel PHOTO-PAINT

Úpravy fotografií

Pomocí nástroje Úprava obrázku můžete snadno a rychle opravit barvu a tón fotografií z jednoho místa. Pomocí automatické korekce můžete opravit většinu problémů s barvami a kontrastem. Můžete také ručně odstranit barevné nádechy a upravit jas, kontrast, světlé tóny, stíny a střední tóny fotografie. Chcete-li při úpravách fotografií dosáhnout nejlepších výsledků, můžete porovnat snímky s použitím různých nastavení. Další informace naleznete v tématu „Rychlé úpravy barev a tónů pomocí nástroje Úprava obrázku“ na straně 287.

Vyřezávání obrazů

Nástroj Výřez byl zdokonalen, aby bylo možno snáze izolovat části obrazů. Můžete upravit výřezy přidáním či odstraněním některého detailu a v případě potřeby znovu provést a vrátit jednotlivé operace. Při vyhodnocení výsledků můžete prohlížet výřezy několika způsoby. Kromě toho se můžete rozhodnout pro ponechání výřezu i originálního obrazu nebo pro vytvoření masky průhlednosti z výřezu. Další informace naleznete v tématu „Vyřezávání obrázků“ na straně 330.

Kanály s přímými barvami

Kanály s přímými barvami umožňují prohlížet, upravovat, přidávat a uchovávat informace o přímých barvách v souborech. Bez ohledu na to, zda importujete soubor, který využívá přímých barev, nebo přidáváte přímé barvy v aplikaci Corel PHOTO-PAINT, zajistí kanály s přímými barvami uchování informací o barvách při výstupu do souboru. Další informace naleznete v tématu „Postup při použití kanálů přímých barev“ na straně 269.

Kompatibilita souborů

- CorelDRAW Graphics Suite X3 poskytuje vylepšenou kompatibilitu souborů s mnoha standardními formáty, např. EPS (Encapsulated PostScript), PS nebo PRN (PostScript), PDF a PSP (Paint Shop Pro). Další informace naleznete v nápovědě v tématu „Formáty souborů“.
- Formáty souborů nezpracovaných dat fotoaparátu – RawShooter™ essentials 2005, aplikace obsažená v sadě CorelDRAW Graphics Suite X3 umožňuje otevřít a zpracovávat soubory nezpracovaných dat fotoaparátu a ukládat je ve formátu TIFF nebo JPEG. Další informace naleznete v nápovědě v tématu „Formáty souborů s nezpracovanými daty fotoaparátu“.

Výukové nástroje

- Používání nástrojů z okna nástrojů vám zjednoduší panel Rady.
- V příručce Vysvětlení od odborníků najdete návody, tipy a rady od odborníků na sadu CorelDRAW Graphics Suite z nejrůznějších grafických oborů.

Další informace o těchto výukových nástrojích najdete v části „Získání nápovědy“ na straně 10.

Funkce představené v předcházejících verzích aplikace Corel PHOTO-PAINT

Funkce, které byly nové v předchozích verzích aplikace Corel PHOTO-PAINT (verze 9 až 12), lze snadno najít hned při prvním spuštění aplikace. Můžete zvýraznit všechny příkazy nabídky a nástroje, které byly v konkrétní verzi nové, a to klepnutím na tlačítko **Nápověda** ▶ **Zvýraznit novinky**. Tato funkce je zvláště užitečná při přechodu na vyšší verzi sady CorelDRAW Graphics Suite.

Instalace aplikací CorelDRAW Graphics Suite X3


Instalaci aplikací a komponent sady CorelDRAW Graphics Suite X3 usnadňuje průvodce instalací. Tento program umožňuje:

- nainstalovat libovolnou aplikaci, která je zahrnuta v softwarovém balíku,
- přidat a odstranit komponenty ve stávající instalaci,
- opravit stávající instalaci opětovnou instalací všech funkcí aplikace,
- odinstalovat sadu CorelDRAW Graphics Suite X3.

Postup při instalaci aplikací sady CorelDRAW Graphics Suite X3


- 1 Zavřete všechny aplikace.
- 2 Vložte disk CD 1 do jednotky CD-ROM.
Pokud se průvodce instalací nespustí automaticky, klepněte na tlačítko **Start** na hlavním panelu systému Windows® a klepněte na příkaz **Spustit**. Zadejte **D:\CGS13\Setup**, kde **D** je písmeno odpovídající jednotce CD.
- 3 Podle pokynů průvodce **InstallShield®** nainstalujte software.

Postup při přidání či odstranění komponent instalované sady CorelDRAW Graphics Suite X3

- 1 Zavřete všechny aplikace.
- 2 Na hlavním panelu systému Windows klepněte na příkaz **Start ▶ Ovládací panely**.
Pokud používáte operační systém Windows 2000, klepněte na příkaz **Start ▶ Nastavení ▶ Ovládací panely**.
- 3 Poklepejte na ikonu **Přidat nebo odebrat programy**.
- 4 V dialogovém okně **Přidat nebo odebrat programy** vyberte v seznamu položku **CorelDRAW Graphics Suite X3** a klepněte na tlačítko **Změnit**.
- 5 V průvodci **InstallShield** klepněte na tlačítko **Změnit** .
- 6 Postupujte podle pokynů na obrazovce.

Postup při opravě instalace sady CorelDRAW Graphics Suite X3

- 1 Zavřete všechny aplikace.
- 2 Na hlavním panelu systému Windows klepněte na příkaz **Start ▶ Ovládací panely**.
Pokud používáte operační systém Windows 2000, klepněte na příkaz **Start ▶ Nastavení ▶ Ovládací panely**.

- 3 Poklepejte na ikonu **Přidat nebo odebrat programy**.
- 4 V dialogovém okně **Přidat nebo odebrat programy** vyberte v seznamu položku **CorelDRAW Graphics Suite X3** a klepněte na tlačítko **Změnit**.
- 5 V průvodci **InstallShield** klepněte na tlačítko **Opravit** .
- 6 Postupujte podle pokynů na obrazovce.

Postup při odinstalování sady CorelDRAW Graphics Suite X3

- 1 Na hlavním panelu systému Windows klepněte na příkaz **Start ▶ Ovládací panely**.
Používáte-li operační systém Windows 2000, klepněte na příkaz **Start ▶ Nastavení ▶ Ovládací panely**.
- 2 Poklepejte na ikonu **Přidat nebo odebrat programy**.
- 3 V dialogovém okně **Přidat nebo odebrat programy** vyberte v seznamu položku **CorelDRAW Graphics Suite X3** a klepněte na tlačítko **Odebrat**.
Používáte-li operační systém Windows 2000, klepněte na tlačítko **Odebrat**.
- 4 Postupujte podle pokynů průvodce **InstallShield**.

Změna jazyka uživatelského rozhraní a nápovědy

Pokud byla aplikace nainstalována ve více než jednom jazyce, můžete jazyk uživatelského rozhraní a nápovědy kdykoli změnit.

Postup při změně jazyka uživatelského rozhraní a nápovědy

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**.
- 2 V seznamu kategorií klepněte na možnost **Globální**.
- 3 V seznamu **Vyberte jazyk uživatelského rozhraní** vyberte požadovaný jazyk.
- 4 Restartujte aplikaci.

Registrace produktů Corel

Registrace produktů Corel je velmi důležitá. Registrace poskytuje uživatelům včasný přístup k nejnovějším aktualizacím produktů a důležitým informacím o vydáních produktů a také zdarma přístup ke stažení souborů a také k článkům, tipům, radám a speciálním nabídkám.

Registraci můžete provést při aktualizaci aplikace, nebo později.

Registraci lze provést některým z následujících způsobů:

- **Online** – Pokud jste při instalaci grafické sady Corel připojeni k Internetu, můžete spustit registraci online. Pokud připojení k Internetu není detekováno, zobrazí se v dialogovém okně seznam možností.
- **Telefonicky** – Můžete zavolat nejbližšímu servisnímu středisku společnosti Corel.

Další informace o registraci produktů Corel naleznete na adrese www.corel.com/support/register.

Aktualizace produktů Corel

Pomocí programu InstallShield Update Manager lze kontrolovat aktualizace aplikací společnosti Corel a dalších softwarových produktů. Jakmile budou aktualizace produktů k dispozici, můžete se rozhodnout je stáhnout a automaticky nainstalovat. Můžete také nastavit, jak často bude program Update Manager kontrolovat aktualizace produktů.

Program Update Manager můžete aktualizovat klepnutím na příkaz **Aktualizace programů** v nabídce **Start** na hlavním panelu systému Windows. Další informace o použití programu Update Manager naleznete v tématech nápovědy v dialogovém okně programu **Update Manager**.



Služby podpory Corel

Služby podpory společnosti Corel poskytují rychlé a přesné informace týkající se funkcí produktů, specifikací, cen, dostupnosti, služeb a technické podpory. Nejnovější informace o službách zákaznické podpory, které jsou k dispozici pro produkty Corel, naleznete na adrese www.corel.com/support.

Konvence dokumentace

V následující tabulce jsou popsány důležité konvence použité v uživatelské příručce a v nápovědě.

Konvence	Popis	Příklady
nabídka ▶ příkaz nabídky	Nabídka a příkaz nabídky, na které je třeba klepnout v uvedeném pořadí	Klepněte na příkaz Soubor ▶ Otevřít .
seznam	Seznam možností, který se rozbalí, pokud uživatel klepne na tlačítko se šipkou dolů	Vyberte hodnotu v seznamu Silové pole v panelu vlastností.

Konvence	Popis	Příklady
ukotvitelný panel	Okno obsahující příkazy a nastavení související s určitým nástrojem nebo úlohou	Poklepejte na název skupiny na ukotvitelném panelu Správce objektů .
Enter	Klávesa Enter	Zadejte hodnotu do pole Tloušťka gumy na panelu vlastností a stiskněte klávesu Enter .
pomocí nástroje [název nástroje]	Indikátor, který znamená, že je třeba klepnout na konkrétní nástroj, aby byl pro danou operaci aktivní	Vyberte text pomocí nástroje Text .
	Poznámka obsahuje důležité informace pro předcházející kroky. Může popisovat podmínky, za kterých lze daný postup provést.	<ul style="list-style-type: none"> • Složený přechod, který nelze kopírovat ani klonovat. • Pokud klepnete na tlačítko Stejně, musíte zadat hodnoty do polí Horní a levý okraj.
	Tip obsahuje návrhy k provedení předcházejících kroků. Může obsahovat alternativní kroky nebo popisovat další výhody nebo možnosti využití daného postupu.	<ul style="list-style-type: none"> • Oříznutí objektu může zmenšit velikost souboru kresby. • Můžete rovněž vytvořit hypertextový odkaz pomocí panelu nástrojů Internet.

Získání nápovědy

Máte k dispozici následující nástroje:

- **Tato uživatelská příručka** obsahuje informace o běžně používaných funkcích produktu. Uživatelská příručka je také k dispozici ve formátu PDF a lze k ní získat přístup pomocí nabídky **Start** na hlavním panelu systému **Windows**.
- **Nápověda:** Obsahuje komplexní informace o funkcích produktu přímo z aplikace. Můžete procházet celý seznam témat, využít rejstřík nebo při hledání slova či slovního spojení využít vyhledávací nástroj. Z okna Nápověda

můžete také získat přístup k databázi Knowledge Base™ aplikace Corel® na webu společnosti Corel.

- **Rady:** Poskytují informace o nástrojích v okně nástrojů přímo z aplikace. Po klepnutí na nástroj se zobrazí rada s informacemi o tom, jak vybraný nástroj používat.
- **CorelTUTOR™:** Nabízí celou řadu projektových kurzů, které uživatele seznámí se základními a pokročilými funkcemi aplikací sady CorelDRAW Graphics Suite X3
- **Příručka aplikace CorelDRAW: Vysvětlení od odborníků:** Řada článků, jejichž autory jsou odborníci, kteří sadu CorelDRAW Graphics Suite X3 používají každodenně při své práci. Tyto články jsou věnovány postupům vytváření návrhů, které jejich autoři vytvořili v aplikacích sady CorelDRAW Graphics Suite X3. Tato příručka je k dispozici v podobě tištěné publikace i ve formátu PDF.
- **Názvy tlačítek:** Umožňují získat přístup k informacím týkajících se ikon a tlačítek v aplikaci. Chcete-li zobrazit název tlačítka, nastavte ukazatel nad ikonou, tlačítko nebo jiný ovládací prvek aplikace.

Použití nápovědy

- 1 Klepněte na příkaz **Nápověda** ▶ **Témata nápovědy**.
- 2 Klepněte na jednu z následujících karet:
 - **Obsah** – umožňuje procházet témata nápovědy
 - Karta **Rejstřík** umožňuje vyhledat téma pomocí rejstříku.
 - **Vyhledávání** – umožňuje vyhledat určité slovo nebo slovní spojení v celém textu nápovědy.
 - **Oblíbené** – umožňuje vytvořit seznam témat nápovědy, ke kterým budete mít snadný přístup. Témata můžete ze seznamu kdykoli přidávat nebo odebírat.

Další možnosti

Zobrazení nápovědy pro dialogové okno	Klepněte na tlačítko Nápověda .
Vytisknutí tématu nápovědy	Otevřete požadované téma nápovědy, klepněte na rámeček, který chcete vytisknout, a klepněte na tlačítko Tisk .
Přístup k informacím a tipům pro řešení problémů na webových stránkách společnosti Corel	Klepněte na tlačítko Odborná pomoc v nabídce nápovědy.

Prohledání nápovědy

- 1 Klepněte na tlačítko **Nápověda ▶ Témata nápovědy**.
- 2 Klepněte na kartu **Hledat** a zadejte slovo nebo slovní spojení do pole **Zadejte hledané klíčové slovo**.
Hledáte-li například informace o režimu barev RGB, můžete příslušná témata zobrazit zadáním řetězce „RGB“. Chcete-li vyhledat slovní spojení, zadejte jej v uvozovkách (např. „dynamické vodící linky“ nebo „barevný režim“).
- 3 Vyberte téma ze seznamu **Vyberte téma** a stiskněte klávesu **Enter**.

Další možnosti


Vyhledání slova či slovního spojení v seznamu témat generovaných předchozím hledáním	Zaškrtněte políčko Hledat ve výsledcích předchozího hledání .
Vyhledání všech tvarů slova	Zaškrtněte políčko Hledání podobných slov . Zadáte-li například slovo „přechod“, vyhledají se i témata obsahující slova jako „přechodový“ či „přechodem“.
Hledání pouze v názvech témat nápovědy	Zaškrtněte políčko Hledat pouze v nadpisech .

Postup při zobrazení nebo skrytí panelu Rady

- Klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Rady**.
Je-li příkaz **Rady** zaškrtnutý, zobrazí se ukotvitelný panel **Rady** s informacemi o nástroji aktuálně vybraném v panelu nástrojů.



Chcete-li získat informace o některém nástroji v okně nástrojů, klepněte na příslušný nástroj nebo s ním proveďte nějakou operaci.

Chcete-li získat další informace o aktivním nástroji, klepněte na tlačítko **Nápověda**  v pravém horním rohu ukotvitelného panelu **Rady**.

Postup při přístupu k aplikaci CorelTUTOR

- Klepněte na příkaz **Nápověda ▶ CorelTUTOR**.

Přístup k příručce Vysvětlení od odborníků

- Klepněte na možnosti **Nápověda ▶ Vysvětlení od odborníků**.

příručka programátora VBA,

Nová *příručka programátora VBA pro sadu CorelDRAW Graphics Suite X3* usnadní automatizaci úkolů a vytváření vlastních řešení v rámci aplikací CorelDRAW a Corel PHOTO-PAINT pomocí jazyka Microsoft® Visual Basic® for Applications (VBA). Pokud instalace sady CorelDRAW Graphics Suite X3 zahrnuje jazyk VBA, lze příručku otevřít klepnutím na odkaz v nápovědě pro jazyk VBA k aplikaci CorelDRAW nebo Corel PHOTO-PAINT.

Názory zákazníků

Své poznámky nebo návrhy týkající uživatelských příruček, nápovědy a kurzů můžete odeslat e-mailem na adresu drawdoc@corel.com. Na serveru WWW produktů naleznete novinky, tipy a rady a informace o aktualizacích produktů. Přejděte na server www.corel.com a pak použijte odkaz na server příslušného produktu.

Další prostředky

Společnost Corel vytvořila výukové partnerství s dalšími společnostmi a poskytuje profesionální služby pro své softwarové produkty.

Přizpůsobené výukové programy společnosti Corel

Náš tým školicích odborníků společnosti Corel vám prostřednictvím školení upravených na míru vašim potřebám pomůže co nejvíce využít možnosti aplikací Corel. Pomůžeme vám vytvořit praktické a důležité osnovy pro vaši organizaci. Další informace naleznete na webovém serveru www.corel.com/customizedtraining.

Partneři společnosti Corel pro výuku (tzv. CTP)

Partner CTP (Corel® Training Partner) je nezávislá, oficiálně akreditovaná místní organizace, která poskytuje školení na produkty Corel. Partneři CTP jsou vám k dispozici po celém světě. Chcete-li vyhledat nejbližšího partnera, navštivte server www.corel.com/trainingpartners.

Profesionální služby Corel

Společnost Corel si klade za cíl umožnit vám rychle zahájit práci díky časově i finančně úsporným řešením. Pro zjednodušení procesu nasazení aplikací Corel ve vaší organizaci nabízí naše oddělení profesionálních služeb komplexní řadu finančně úsporných služeb. Členy této skupiny jsou velmi zkušení odborníci z celé společnosti, kteří mají za úkol poskytovat špičková řešení. Náš zkušený tým je

připraven nabídnout pomoc ve všech fázích projektu, od rozvoje aplikace a podpory až po integraci softwarových systémů a školení.

Pro další informace o službách Corel® Professional Services™ nás kontaktujte na adrese proservices@corel.com.

Partneři CTP (Corel Technology Partners)

Partneři CTP (Corel Technology Partners) zahrnují společnosti, které do svých produktů integrují technologie Corel, vyvíjejí aplikace typu plug-in pro software Corel nebo integrují samostatné aplikace do technologických řešení Corel. Tento komplexní program je určen speciálně pro vývojáře a konzultanty. Zahrnuje všechny nezbytné komponenty pro úspěšný návrh, vývoj, testování a prodej vlastních řešení souvisejících s produkty Corel.

Pro další informace o partnerech CTP (Corel Technology Partners) nás kontaktujte na adrese techpartner@corel.com.

Corel v síti WWW

Na serveru www.corel.com naleznete články, tipy, triky, novinky, kurzy a grafické zdroje pro inspiraci, zábavu a poučení.

Informace o společnosti Corel Corporation

Společnost Corel Corporation poskytuje inovativní softwarová řešení, která pomáhají zvyšovat produktivitu milionům podnikových zákazníků i koncových uživatelů ve více než 75 zemích. Společnost je známá nabídkou výkonného softwaru, který spojuje inovativní aplikace pro úpravu fotografií, tvorbu grafiky, vektorové ilustrace a technickou grafiku s řešením podnikové nebo osobní produktivity. Mezi nejdůležitější produkty společnosti Corel patří sada CorelDRAW Graphics Suite, sada WordPerfect® Office Suite, aplikace Corel Paint Shop Pro, aplikace Corel® Painter™ a sada Corel DESIGNER® Technical Suite. Další informace naleznete na webovém serveru www.corel.com.



CorelDRAW[®] X3



Seznámení s pracovní plochou

Seznámení s terminologií a pracovní plochou aplikace CorelDRAW vám umožní snáze pochopit koncepci a postupy této uživatelské příručky.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- terminologie a koncepce aplikace CorelDRAW,
- okno aplikace CorelDRAW,
- nástroje pracovní plochy aplikace CorelDRAW.

Terminologie a koncepce aplikace CorelDRAW

Než se pustíte 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

Termín

Popis

řetězcový text

Typ textu, na který lze použít speciální efekty, například stíny.

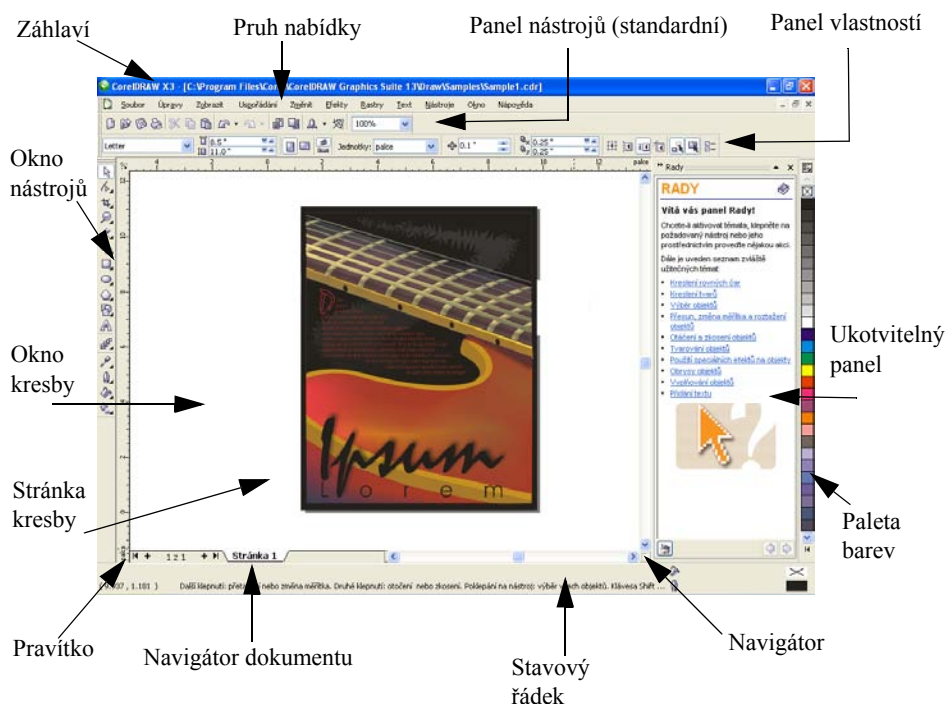
odstavcový text

Typ textu, na který lze použít možnosti formátování a který lze editovat ve velkých blocích.

Okno aplikace CorelDRAW

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.

Část	Popis
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



Chcete-li přepínat mezi zobrazením a skrytím stavového řádku, klepněte na položku **Okno ▶ Panely nástrojů ▶ Stavový řádek**.

Nástroje pracovní plochy aplikace CorelDRAW




Příkazy aplikace jsou přístupné prostřednictvím pruhu nabídky, panelů nástrojů, okna nástrojů, panelu vlastností a ukotvitelných panelů. Panel vlastností a ukotvitelné panely umožňují přístup k příkazům, které se vztahují k aktivnímu nástroji nebo aktuální úloze. Panel vlastností, ukotvitelné panely, panely nástrojů a okno nástrojů lze kdykoli otevřít, zavřít a pohybovat jimi po obrazovce.












Mnohé z těchto nástrojů pracovní plochy lze přizpůsobit, aby vyhovovaly vašim potřebám. Další informace naleznete v nápovědě v části „Přizpůsobení aplikace“.

Standardní panel nástrojů

Standardní panel nástrojů, který se standardně zobrazuje, obsahuje tlačítka a ovládací prvky, které jsou zástupci mnoha příkazů nabídky.

Informace o přizpůsobení polohy, obsahu a vzhledu panelů nástrojů naleznete v nápovědě v části „Přizpůsobení panelů nástrojů“.

Tlačítko	Akce
	Zahájení nové kresby
	Otevření kresby
	Uložení kresby

Tlačítko	Akce
	Tisk kresby
	Vyjmutí vybraných objektů do schránky
	Kopírování vybraných objektů do schránky
	Vložení obsahu schránky do kresby
	Vrácení akce
	Obnovení akce, která byla vrácena
	Import kresby
	Export kresby
	Spuštění aplikací Corel
	Přístup na server WWW grafických prostředků společnosti Corel
	Nastavení úrovně lupy

Více o panelech nástrojů

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.


Následující tabulka popisuje panely nástrojů vyjma standardního.

Panel nástrojů	Popis
Text	Obsahuje příkazy pro formátování a zarovnání textu.
Lupa	Obsahuje příkazy, které umožňují zadáním počtu procent původního zobrazení, klepnutím na nástroj Lupa a výběrem zobrazení stránky provést zvětšení a zmenšení stránky kresby.
Internet	Obsahuje příkazy pro nástroje související se sítí WWW, které umožňují tvorbu rolloverů a publikování na Internetu
Hromadný tisk	Obsahuje příkazy pro hromadný tisk, které umožňují kombinovat data a grafiku, například vytvořením a načtením databáze, vytvořením datových polí pro proměnný text a vložení dat do těchto polí.
Transformovat	Obsahuje příkazy pro zkosení, otočení a zrcadlení objektů.
Jazyk VBA (Microsoft Visual Basic for Applications)	Obsahuje příkazy pro úpravu, testování a spouštění příkazů VBA.



Chcete-li přepínat mezi zobrazením a skrytím panelu nástrojů, klepněte na příkaz **Okno ▶ Panely nástrojů** a klepněte na příkaz s názvem panelu nástrojů.

Seznámení s oknem nástrojů

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. Klepnutím a přetažením úchyťů na konci plovoucí nabídky nastavíte její rozšířenou formu.

Následující tabulka uvádí popis plovoucích nabídek a nástrojů v okně nástrojů aplikace CorelDRAW.

Plovoucí nabídky

Plovoucí nabídka

Popis

Úpravy tvaru



Poskytuje přístup k nástrojům **Tvar, Roztírací štětec, Zdrsňový štětec a Volná transformace**

Nástroj oříznout



Poskytuje přístup k nástrojům **Oříznout, Nůž, Guma a Odstranění virtuálních segmentů**

Lupa



Umožňuje přístup k nástrojům **Lupa a Ruka**

Křivka



Umožňuje přístup k nástrojům **Ruční režim, Bezierův režim, Malířské techniky, Pero, Lomená čára, Křivka se třemi body, Interaktivní spojovací čára a Kótování**

Inteligentní nástroje



Umožňuje přístup k nástrojům **Inteligentní výplň a Inteligentní kreslení**

Obdélník



Umožňuje přístup k nástrojům **Obdélník a Obdélník se třemi body**

Elipsa



Umožňuje přístup k nástrojům **Elipsa a Elipsa se třemi body**

Objekt



Umožňuje přístup k nástrojům **Mnohoúhelník, Hvězda, Složitá hvězda, Milimetrový papír, a Spirála**

Ideální tvary™



Umožňuje přístup k nástrojům **Základní tvary, Šipky, Vývojové diagramy, Tvary nápisu a Odkazovací čáry**

Interaktivní nástroj



Umožňuje přístup k nástrojům **Interaktivní přechod, Interaktivní kontura, Interaktivní deformace, Interaktivní stín, Interaktivní obálka, Interaktivní vysunutí, a Interaktivní průhlednost**

Plovoucí nabídka

Popis

Kapátko 


Umožňuje přístup k nástrojům **Kapátko** a **Plechovka barvy**

Obrys 

Umožňuje přístup k dialogovým oknům **Obrysově pero** a **Barva obrysu**, k výběru obrysů různých šířek a k ukotvitelnému panelu **Barva**.

Výplň 

Umožňuje přístup k ukotvitelnému panelu **Barva** a k dialogovým oknům **Barva Výplně**, **Přechodová výplň**, **Vzorová výplň**, **Texturová výplň** a **Postscriptová® výplň**

Interaktivní výplň 

Umožňuje přístup k nástrojům **Interaktivní výplň** a **Interaktivní síťová výplň**

Nástroje

Nástroj

Popis



Nástroj **Výběr** slouží k výběru, úpravě velikosti, zkosení a otočení objektů.



Nástroj **Tvar** slouží k úpravě tvaru objektů.



Nástroj **Roztírací štětec** slouží k deformaci vektorového objektu přetažením podél jeho obrysu.




Nástroj **Zdrsněný štětec** slouží k deformaci obrysu vektorového objektu přetažením podél obrysu.










Nástroj **Volná transformace** slouží k transformaci objektu pomocí nástrojů **Volné otočení**, **Otočení o úhel**, **Měřítka** a **Zkosení**.

Nástroj	Popis
	Nástroj Oříznout umožňuje odstranit nežádoucí oblasti z objektů.
	Nástroj Nůž slouží k vyřezávání objektů.
	Nástroj Guma slouží k odstranění oblastí kresby.
	Nástroj Odstranění virtuálních segmentů slouží k odstranění částí objektů mezi průniky.
	Nástroj Lupa slouží ke změně úrovně zvětšení v okně kresby.
	Nástroj Ruka slouží k určení, která část kresby bude v okně kresby viditelná.
	Nástroj Ruční 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	Popis
	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 Složitá 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.

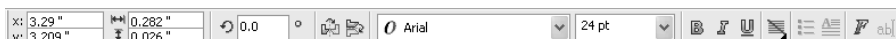
Nástroj	Popis
	Nástroj Základní tvary umožňuje vybrat z celé sady tvarů, včetně šesticípé hvězdy, emotikony a pravouhlého trojúhelníku.
	Nástroj Šipky slouží ke kreslení šipek různých tvarů, směřů a s různým počtem předních částí.
	Nástroj Vývojové diagramy slouží ke kreslení symbolů vývojových diagramů.
	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 kosočtverce 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	Popis
	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.

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.



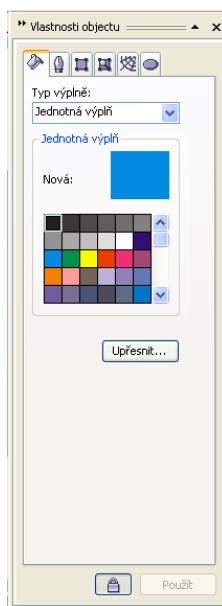
Obsah a polohu panelu vlastností lze přizpůsobit tak, aby vyhovovala vašim potřebám. Další informace naleznete v nápovědě v části „Přizpůsobení panelu vlastností“.



Chcete-li přepínat mezi zobrazením a skrytím panelu vlastností, klepněte na položku **Okno ▶ Panely nástrojů ▶ Panel vlastností**.

Ukotvitelné panely

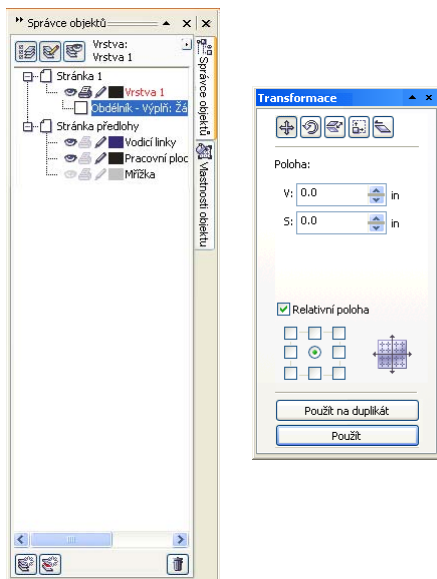
Na Ukotvitelných panelech se zobrazují stejné typy ovládacích prvků jako v dialogových oknech, jako jsou tlačítka příkazů, možnosti a seznamy. Narozdíl od většiny dialogových oken lze ukotvitelné panely při práci na dokumentu ponechat otevřené, takže je možné rychle přistupovat k příkazům a snadno experimentovat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



Vlevo: Ukotvený panel a vnořené ukotvitelné panely. Vpravo: Plovoucí ukotvitelný panel. Chcete-li ukotvit plovoucí panel, klepněte na záhlaví ukotvitelného panelu a táhnutím umístěte ukazatel na okraj okna kresby. Chcete-li zavřít ukotvitelný panel, klepněte na tlačítko X v horním rohu. Chcete-li ukotvitelný panel sbalit nebo rozbalit, klepněte na tlačítko se šipkou v horním rohu.

Stavový řádek

Stavový řádek zobrazuje informace o vybraných objektech (jako je barva, typ výplně a obrysu, umístění kurzoru a příslušné příkazy).

V nápovědě v části „Přizpůsobení stavového řádku“ naleznete informace o přizpůsobení obsahu a vzhledu stavového řádku.



Začínáme s aplikací CorelDRAW

Práce, které vyvíříte a upravujete v aplikaci CorelDRAW, se nazývají kresby. Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- vektorová grafika a rastry,
- zahájení a otevření kreseb,
- hledání, vložení a uložení obsahu kresby,
- seznámení se základními funkcemi aplikace CorelDRAW,
- operace Zpět, Znovu a Opakovat,
- změna měřítka a posouvání,
- uložení kreseb,
- zavření kreseb a ukončení aplikace CorelDRAW.

Základní informace o vektorové grafice a rastroch

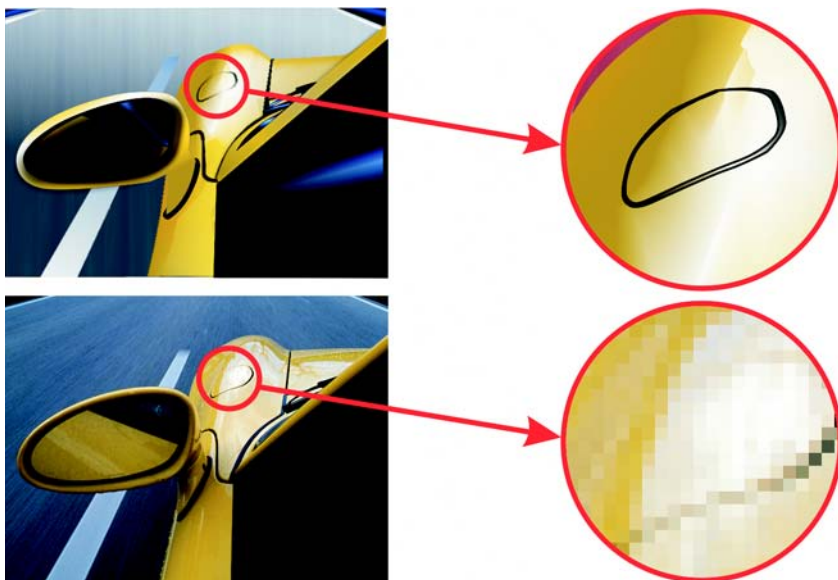
Mezi dva hlavní typy počítačové grafiky patří vektorová grafika a rastry.

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. Další informace o práci s rastry naleznete v tématu „Práce s rastry“ na straně 205.



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

Zahájení a otevření kreseb

Aplikace CorelDRAW umožňuje vytvořit novou kresbu na základě prázdné stránky, šablony nebo stávající kresby.

Na prázdné stránce můžete vybrat jakýkoli aspekt kresby.

Šablona udává počáteční položky, ale dává možnost mnoha vlastních úprav.

Šablony dodávané s aplikací CorelDRAW jsou k dispozici pod těmito kategoriemi:

- Celá stránka
- Štítky
- Obálka
- Přeložit po straně
- Síť WWW

Další informace týkající se vytvoření a použití šablon naleznete v tématu „Práce se šablonami“ v nápovědě.

Vytvoření nové kresby na základě stávající kresby umožňuje znovu použít objekty a nastavení stránky. Aplikace CorelDRAW umožňuje otevřít stávající kresby uložené v souborech různých formátů. Některé soubory však nemusí být možné otevřít. Záleží na typu a obsahu souboru. V takových případech můžete zkusit importovat soubory jako objekty do otevřené kresby. Informace o formátech souborů, které lze importovat do aplikace CorelDRAW, naleznete v tématu „Formáty souborů“ v nápovědě.

Pokud otevíraná kresba pochází z předchozí verze aplikace CorelDRAW a obsahuje text v jiném jazyce, než je jazyk operačního systému, můžete zvolit nastavení znakové stránky a zajistit tak, že text bude správně převeden na kódování Unicode®. Nastavení znakové stránky umožní správně zobrazit text vně okna kresby, například klíčová slova, názvy souborů a textové položky v ukotvitelných panelech **Správce objektů** a **Správce údajů o objektech**. Chcete-li, aby se správně zobrazoval text v okně kresby, musíte určit správné kódování. Další informace naleznete v tématu „Kódování textu“ v nápovědě.

Pokud otevíraná kresba obsahuje profil ICC (International Color Consortium®), můžete profil extrahovat a uložit. Můžete také zachovat vrstvy a stránky kresby.

Postup při spuštění aplikace CorelDRAW

- Klepněte na příkaz **Start ▶ Všechny programy ▶ CorelDRAW Graphics Suite X3 ▶ CorelDRAW X3**.

Postup při zahájení kresby

Akce	Postup
Zahájení kresby na prázdné stránce	Vyberte příkaz Soubor ▶ Nový .
Zahájení kresby na základě šablony	Vyberte příkaz Soubor ▶ Nový ze šablony , klepněte na kartu odpovídající vybrané kategorii a pak vyberte šablonu.



Pokud začínáte kreslit od prázdné stránky, kresba je založena na výchozí šabloně aplikace CorelDRAW (**CorelDRAW.cdt**).




Můžete určit uspořádání vzhledu (šablonu). Stačí vybrat příkaz **Uspořádání ▶ Vzhled stránky**, v seznamu kategorií vybrat položku **Uspořádání** a vybrat styl uspořádání v seznamu **Uspořádání**.

Postup při otevření kresby

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Otevřít**.
- 2 Najděte složku, v níž je kresba uložena.
- 3 Klepněte na název souboru.
Chcete-li ověřit, že skutečně otvíráte požadovanou kresbu, zaškrtněte políčko **Náhled**. Políčko zajistí zobrazení skicy kresby.
- 4 Klepnutím na tlačítko **Možnosti** zobrazíte další parametry a informace o souboru.
Pokud kresba pochází z aplikace CorelDRAW verze 11 nebo starší a obsahuje text v jiném jazyce, než je jazyk operačního systému, vyberte odpovídající volbu ze seznamu **Znaková stránka**. Tím zajistíte, že text bude správně převeden na kódování Unicode.
- 5 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
 - **Vymout vložený profil ICC** – umožňuje uložit vložený profil ICC (International Color Consortium) do složky správy barev, kde je aplikace nainstalována.
 - **Zachovat vrstvy a stránky** – při otevření souborů zachová vrstvy a stránky. Pokud zaškrtnutí políčka zrušíte, všechny vrstvy se sloučí do jedné vrstvy.
- 6 Klepněte na tlačítko **Otevřít**.



Kresbu lze také otevřít klepnutím na tlačítko **Otevřít**  na panelu nástrojů. Chcete-li zobrazit skicu kresby, zaškrtněte políčko **Náhled**.

Hledání, vložení a uložení obsahu kresby

Ukotvitelný panel **Odkládací plocha™** umožňuje použít kliparty, fotografie a zvuky, které jsou uloženy na disku CD aplikace Corel nebo jsou k dispozici online. Digitální příručka obsahuje obrázky grafiky dostupné na disku CD a jejich umístění ve složkách.

Kliparty, fotografie a zvukové soubory lze hledat na lokálním systému, nebo můžete procházet obsah online na webu společnosti Corel. Při hledání obsahu lze

také použít klíčová slova. Můžete také vytvořit vlastní odkládací plochu z okna kresby, kterou chcete opětovně použít.

Postup při procházení klipartů, fotografií a zvukových souborů

- 1 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Odkládací plocha**.
- 2 Vložte disk CD s obsahem Corel do jednotky CD-ROM.
- 3 Poklepejte na ikonu v seznamu disku CD a přejděte do požadované složky.

Další možnosti

Hledání souborů v počítači nebo v síti

Poklepejte na ikonu **Pracovní plocha** a přejděte do požadované složky.

Hledání obrázků online

Klepněte na tlačítko **Obsah v síti WWW**.



Obrázky online lze procházet pouze v případě, že jste připojeni k Internetu.



Chcete-li změnit způsob zobrazení na ukotvitelném panelu **Odkládací plocha**, klepněte na rozbalovací šipku, vyberte příkaz **Zobrazit** a pak vyberte typ zobrazení.

Postup při hledání klipartů, fotografií a zvukových souborů

- 1 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Odkládací plocha ▶ Hledání**.
- 2 Vložte disk CD s obsahem aplikace Corel do jednotky CD-ROM.
- 3 V políčku **Hledat text** zadejte klíčové slovo.

Postup při vkládání grafiky nebo zvukového souboru

- Přetáhněte grafiku nebo zvukový soubor z ukotvitelného panelu **Odkládací plocha** do okna kresby.

Postup při uložení obsahu kresby

- 1 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Odkládací plocha ▶ Procházet**.
- 2 Přejděte do složky, ve které chcete vytvořit složku odkládací plochy.
- 3 Klepněte na rozbalovací šipku a pak vyberte příkaz **Nová složka**.

- 4 Pojmenujte a otevřete složku.
- 5 Přetáhněte objekt nebo skupinu objektů z okna kresby do ukotvitelného panelu **Odkládací plocha**.



Každé položce, kterou přidáte do složky odkládací plochy, je přiřazen výchozí název **Výstřížek**, **Výstřížek (1)**, **Výstřížek (2)** atd. Každé položce lze přiřadit popisný název, který usnadní budoucí hledání.



Místo vytvoření nové složky lze obsah kresby ukládat také do stávající složky.

Seznámení se základními funkcemi aplikace CorelDRAW

Aplikace CorelDRAW obsahuje virtuálně neomezený počet nástrojů a možností, které vám pomohou při vytváření kreseb. Následující tabulka uvádí základní funkce aplikace CorelDRAW, se kterými můžete začít.

Informace o tématu	Viz
Kreslení čar	„Práce s čarami, obrysy a tahy štětcem“ na straně 43
Kreslení tvarů	„Kreslení tvarů“ na straně 63
Vytvoření a manipulace s objekty	„Práce s objekty“ na straně 77
Přidání barvy do objektů	„Vyplňování objektů“ na straně 133
Přidání textu do kresby	„Přidávání a výběr textu“ na straně 179
Vytvoření kreseb pro použití na Webu	„Publikování v síti WWW“ v nápovědě
Tisk kreseb	„Tisk“ na straně 221

Operace Zpět, Znovu a Opakovat

Akce provedené na kresbě lze vracet v pořadí od poslední použité akce. Pokud se vám výsledek po vrácení poslední akce nelíbí, můžete vrácení odvolat. Poslední provedené akce můžete také odvolat tím, že se vrátíte k uložené verzi kresby. Některé akce použité na objekty, jako je například roztažení, vyplnění, přesunutí nebo otočení objektu, lze zopakovat a vytvořit působivější vizuální efekt.

Nastavení operace vrácení lze přizpůsobit a zvýšit nebo snížit počet akcí, se kterými lze v operaci Zpět nebo Znovu pracovat.

Postup při operaci vrácení a opakování

Akce	Postup
Vrácení akce	Klepněte na příkaz Úpravy ▶ Zpět .
Opakované provedení akce	Klepněte na příkaz Úpravy ▶ Znovu .
Odvolání nebo opakování sady akcí	Klepněte na příkaz Nástroje ▶ Zpět . Vyberte akci, která předcházela všem akcím, které chcete odvolat, nebo vyberte poslední akci, kterou chcete odvolat.
Vrácení k poslední uložené verzi kresby	Klepněte na příkaz Soubor ▶ Vrátit .
Zopakování akce	Klepněte na příkaz Úpravy ▶ Opakovat .




Pokud použijete příkaz Zpět na řadu akcí, odvolají se všechny akce uvedené pod vybranou akcí.

Použijete-li příkaz Znovu na řadu akcí, provede se znovu vybraná akce a všechny akce uvedené mezi touto a poslední vrácenou akcí.

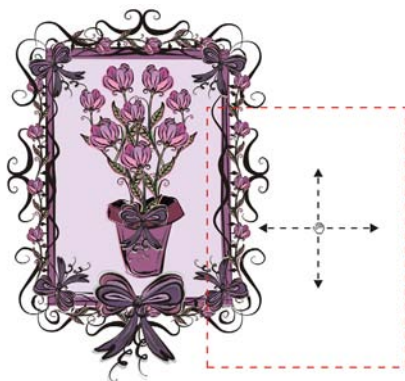


Akci lze zopakovat na jiném objektu nebo skupině objektů. Stačí vybrat objekt nebo objekty a klepnout na příkaz **Úpravy** ▶ **Opakovat**.

Akce můžete také vrátit zpět nebo zopakovat klepnutím na tlačítko **Zpět**  a **Znovu**  na panelu vlastností **Standardní**.

Změna měřítka a posouvání










Zobrazení kresby je možné změnit. Kresbu lze zvětšit a získat detailnější pohled, nebo ji lze zmenšit a mít větší přehled o celku. Můžete vyzkoušet nejrůznější možnosti zvětšení a nastavit přesnou úroveň podrobností, které požadujete. Další možnosti, jak zobrazit určité oblasti kresby, je posouvání. Při práci ve vysokém zvětšení nebo s velkými kresbami nebude pravděpodobně zobrazena celá kresba. Operace posouvání umožňuje posouvat stránku v okně kresby a zobrazovat oblasti, které jsou jinak skryté.



K posouvání ve velkých obrázcích a zobrazení určitých oblastí slouží nástroj Ruka.

Při posouvání obrázku lze používat operace zvětšení a zmenšení a naopak při zvětšování obrázku lze používat posouvání. Nemusíte tak mezi oběma nástroji přepínat.

Postup při změně měřítka


- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Lupa**  a klepněte na nástroj **Lupa** .
- 2 Na panelu nástrojů klepněte na některé z následujících tlačítek:
 - **Zvětšit** 
 - **Zmenšit** 
 - **Zobrazit vybrané** 
 - **Zobrazit všechny objekty** 
 - **Zobrazit stránku** 
 - **Zvětšit na šířku stránky** 
 - **Zvětšit na výšku stránky** 






Tlačítko **Zobrazit vybrané** je k dispozici pouze v případě, že před otevřením plovoucí nabídky **Lupa** vyberete jeden nebo několik objektů.



Pokud právě neupravujete text, můžete vybrat nástroj **Lupa** také stisknutím klávesy **Z**.


Zvětšení měřítka lze také provést poklepaním nebo tažením myši v kterékoli části okna kresby pomocí nástroje **Ruka** . Zmenšení měřítka provedete klepnutím pravým tlačítkem myši v okně kresby.

Postup při posouvání v okně kresby

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Lupa**   a klepněte na nástroj **Ruka** .
- 2 Táhněte myši v okně kresby, dokud se nezobrazí požadovaná oblast.



Pokud neupravujete text, můžete také vybrat nástroj **Ruka** stisknutím klávesy **H**.

Pokud chcete posouvat v okně kresby při současném zvětšení kresby, klepněte na tlačítko **Navigátor**  v pravém dolním rohu okna kresby nebo stiskněte klávesu **N**. Táhněte ukazatelem nitkového kříže v navigačním okénku.

Poklepaním na nástroj **Lupa** v okně nástrojů můžete rychle zarovnat stránku na střed v okně kresby.



Pomocí Navigátoru lze zobrazit libovolnou část kresby bez nutnosti kresbu zvětšovat.

Ukládání kreseb

Kresby se standardně ukládají do souboru formátu aplikace CorelDRAW (CDR) a jsou kompatibilní s poslední verzí aplikace. Kresbu můžete také uložit ve formátu, který je kompatibilní s předchozí verzí sady CorelDRAW Graphics Suite. To je užitečné zejména v případě, že chcete použít kresbu v aplikaci Corel R.A.V.E.™

Kresbu lze uložit také do souborů jiných formátů vektorové grafiky. Pokud chcete kresbu použít v jiné aplikaci, musíte ji uložit ve formátu souboru, který je touto aplikací podporován. Informace o formátech souborů podporovaných aplikací CorelDRAW naleznete v tématu „Formáty souborů“ v nápovědě.

Aplikace umožňuje přiřadit ke kresbám poznámky, klíčová slova nebo skicy, takže lze kresby snáze vyhledat. Pokud bude kresba použita na Internetu, může aplikace zabránit možným problémům se zobrazením tím, že automaticky nahradí mezery v názvech souborů za podtržítka. Pokud se bude kresba prohlížet v systému, který nemá k dispozici všechna písmena, která jste v kresbě použili, můžete všechna písmena vložit do kresby. Tím zajistíte, že text se zobrazí přesně tak, jak jste jej vytvořili.

Můžete také uložit vybrané objekty v kresbě. V případě rozsáhlých kreseb může uložení pouze vybraných objektů zmenšit velikost souboru a následně zkrátit dobu, která je zapotřebí k načtení kresby.

Kresbu lze také uložit jako šablonu a následně vytvářet kresby se stejnými vlastnostmi. Informace o uložení kresby jako šablony naleznete v tématu „Práce se šablonami“ v nápovědě.

Postup při ukládání kresby

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor** ▶ **Uložit jako**.
- 2 Do seznamu **Název souboru** zadejte název souboru.
- 3 Najděte složku, do které chcete soubor uložit.
Pokud chcete, aby kresba byla kompatibilní s předchozí verzí aplikace CorelDRAW, vyberte verzi v seznamu **Verze**.
Chcete-li uložit kresbu do souboru vektorového formátu jiného než aplikace CorelDRAW (CDR), vyberte formát souboru v seznamu **Typ souboru**.
- 4 Klepněte na příkaz **Možnosti**, zadejte požadované nastavení a pak klepněte na tlačítko **Uložit**.

Další možnosti

Uložení poznámek nebo klíčových slov se souborem	Zadejte poznámky nebo klíčová slova do příslušného pole.
--	--

Výběr skicy připojené ke kresbě	Vyberte položku v seznamu Skica .
---------------------------------	--

Použití názvu souboru vhodného pro Web	Zaškrtněte políčko Názvy_bezpečné_pro_web .
--	--



Uložení kresby ve formátu předchozí verze aplikace CorelDRAW může mít za následek ztrátu určitých efektů, které nebyly k dispozici v předchozí verzi aplikace.



Chcete-li uložit změny, které jste provedli v dříve uložené kresbě, klepněte na příkaz **Soubor ▶ Uložit**.

Postup při uložení pouze vybraných objektů

- 1 Vyberte objekty.
- 2 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Uložit jako**.
- 3 Klepněte na tlačítko **Možnosti**.
- 4 Zaškrtněte políčko **Pouze vybrané**.
- 5 Najděte složku, do které chcete soubor uložit.
- 6 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
- 7 Klepněte na tlačítko **Uložit**.

Zavírání kreseb a ukončení aplikace CorelDRAW

Před ukončením aplikace CorelDRAW můžete kdykoli zavřít jednu nebo všechny kresby.

Postup při zavírání kreseb

Akce	Postup
Zavření kresby	Klepněte na příkaz Soubor ▶ Zavřít .
Zavření všech otevřených kreseb	Klepněte na příkaz Okno ▶ Zavřít vše .

Postup při ukončení aplikace CorelDRAW

- Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Konec**.



Aplikaci CorelDRAW můžete také ukončit stisknutím kombinace kláves **Alt + F4**.



Potřebujete další informace?

Další informace, které vám pomohou začít pracovat s aplikací, naleznete v nápovědě k aplikaci CorelDRAW. Nápovědu zobrazíte klepnutím na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepnutím na kartu **Obsah** a poklepáním na téma „Začínáme“.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Práce s čarami, obrysy a tahy štětcem

Aplikace CorelDRAW umožňuje přidat čáry a tahy štětcem pomocí nejrůznějších technik a nástrojů. Po nakreslení čar nebo nanesení tahů štětcem na čáry je lze formátovat. Lze také formátovat obrysy, které obklopují objekty.

Aplikace CorelDRAW obsahuje předvolené objekty, které lze nanášet podél čáry. V kresbách můžete také vytvářet spojovací a kótovací čáry.

Čáry je možné také kreslit pomocí rozpoznávání tvarů. Další informace naleznete v tématu „Kreslení pomocí rozpoznávání tvarů“ na straně 73.



Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- kreslení čar,
- kreslení kaligrafických čar, čar citlivých na tlak a předvolených čar,
- formátování čar a obrysů,
- kopírování, převádění a odstraňování obrysů,
- použití tahů štětcem,
- nanášení objektů podél čáry,
- kreslení spojovacích a kótovacích čar.

Kreslení čar



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.

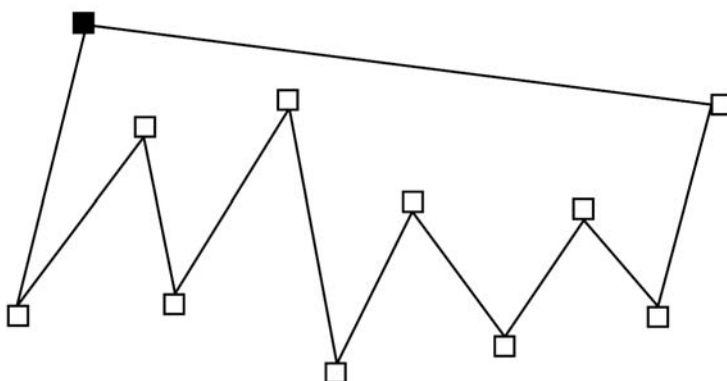
Nástroje Ruční režim a Lomená čára

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.


Nástroje Bezierův režim a Pero

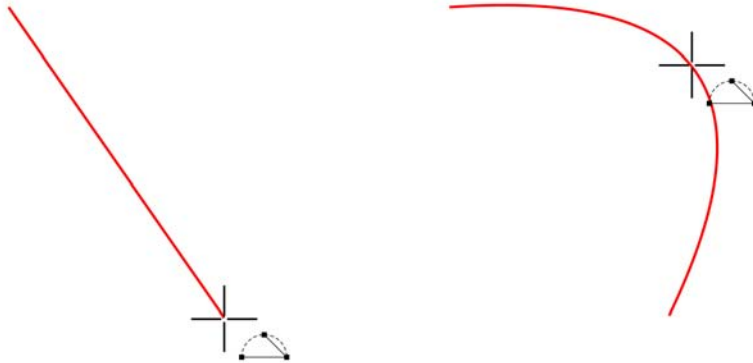
Nástroje **Bezierův režim**  a **Pero**  umožňují kreslit čáry po segmentech tak, že umístíte každý uzel s vysokou přesností a kontrolujete tvar každého zakřiveného segmentu. Když používáte nástroj **Pero**, je možné zobrazit náhled čárových segmentů, které kreslíte.



Čáry s více segmenty lze kreslit pomocí nástroje Bezierův režim tak, že klepnete pokaždé, když chcete změnit směr čáry.


Nástroj Křivka se třemi body

Nástroj **Křivka se třemi body**  umožňuje kreslit jednoduché zakřivené čáry zadáním jejich šířky a výšky. Tento nástroj slouží k rychlému vytváření oblouků bez manipulace s uzly.



Křivku lze nakreslit zadáním její šířky (vlevo), výšky a klepnutím na stránku (vpravo).



Nástroj Inteligentní kreslení

Nástroj **Inteligentní kreslení**  umožňuje kreslení rovných a zakřivených čar pomocí rozpoznávání tvarů. Další informace naleznete v tématu „Kreslení pomocí rozpoznávání tvarů“ na straně 73.

Používání uzlů a ovládacích úchyty

Některé čáry mají uzly a ovládací úchyty, kterými lze v průběhu kreslení manipulovat, a tím tvarovat čáry. Informace o různých typech uzlů najdete v tématu „Použití objektů s křivkami“ na straně 107.

Postup při kreslení čáry pomocí nástroje Ruční režim

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Ruční režim** .
- 2 Proveďte některou z akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Kreslení zakřivené čáry	Klepněte v místě, kde chcete zakřivenou čáru začít, a táhněte.
Kreslení rovné čáry	Klepněte na místo, kde chcete čáru začít, a potom tam, kde ji chcete ukončit.



Akce	Postup
Nastavení hladkosti zakřivené čáry	Zadejte hodnotu do políčka Vyhlazení ručního režimu na panelu vlastností. Při vyšších hodnotách jsou křivky hladší.
Přidání čárových segmentů ke stávající čáře	Klepněte na koncový uzel zvolené čáry a klepněte na místo, kde chcete nový segment ukončit.
Vytvoření uzavřeného tvaru ze dvou nebo více spojených čar	U čáry obsahující dva segmenty klepněte na koncový uzel, a potom klepněte na počáteční uzel.



Pomocí nástroje **Ruční režim** můžete omezit čáru do předvoleného úhlu, takzvaného omezujícího úhlu, držením klávesy **Ctrl** během tažení. Tato funkce je vhodná pro kreslení rovných svislých a vodorovných čar.


Část zakřivené čáry nakreslené od ruky lze vymazat držením klávesy **Shift** a tažením zpět přes čáru dříve, než uvolníte tlačítko myši.

Postup při kreslení čáry pomocí nástroje Lomená čára

- Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Lomená čára** .
- Proveďte jednu z následujících akcí:
 - Chcete-li nakreslit rovný segment, klepněte na místo, kde chcete čárový segment začít, a poté tam, kde ho chcete ukončit.
 - Chcete-li nakreslit zakřivený segment, klepněte na místo, kde chcete segment začít a přetáhněte kurzor po stránce kresby.

Můžete přidat libovolný počet segmentů a střídát segmenty zakřivené a rovné.
- Poklepáním čáru dokončete.



Otevřený objekt můžete zavřít klepnutím na tlačítko **Zavřít automaticky křivku**  na panelu vlastností.

Postup při kreslení čáry pomocí nástroje Bezierův režim

- Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Bezierův režim** .
- Proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li nakreslit zakřivený segment, klepněte na místo, kde chcete umístit první uzel a přetáhněte ovládací úchyt na místo, kde chcete umístit další uzel. Uvolněte tlačítko myši a přetáhněte ovládací úchyt tak, abyste vytvořili křivku.
- Chcete-li nakreslit rovný segment, klepněte na místo, kde chcete čárový segment začít, a tam, kde ho chcete ukončit.

Je možné přidat libovolný počet segmentů.

3 Stisknutím klávesy **Mezerník** čáru dokončete.

Další možnosti

Nakreslení zakřiveného a následně rovného segmentu	Nakreslete zakřivený segment, poklepejte na koncový uzel a klepněte na místo, kde chcete rovný segment ukončit.
Nakreslení rovného a následně zakřiveného segmentu	Nakreslení rovného segmentu. Klepněte na koncový bod segmentu, přetáhněte ho na libovolné místo a uvolněte tlačítko myši. Tažením nakreslete křivku.
Změna úhlu křivky k předvolení kroků při kreslení	Stiskněte a podržte klávesu Ctrl a přetáhněte ovládací úchyt.

Postup při kreslení čáry pomocí nástroje **Pero**

1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka** a klepněte na nástroj **Pero**






2 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li nakreslit zakřivený segment, klepněte na místo, kde chcete umístit první uzel a přetáhněte ovládací úchyt na místo, kde chcete umístit další uzel. Uvolněte tlačítko myši a přetáhněte ovládací úchyt tak, abyste vytvořili požadovanou křivku.
- Chcete-li nakreslit rovný segment, klepněte na místo, kde chcete čárový segment začít, a tam, kde ho chcete ukončit.



Je možné přidat libovolný počet segmentů a střídat segmenty zakřivené a rovné. Další informace o střídání zakřivených a rovných segmentů naleznete v tématu „Postup při kreslení čáry pomocí nástroje Bezierův režim“ na straně 46.

3 Poklepáním čáru dokončete.

Další možnosti

Zobrazení náhledu čáry při kreslení	Vyberte tlačítko Režim náhledu na panelu vlastností. Klepněte na stránku kresby a uvolněte tlačítko myši. Přesuňte myš a klepnutím čáru dokončete.
Přidání uzlu k čáře	Vyberte tlačítko Automatické přidání-odstranění  na panelu vlastností. Ukažte na místo, kde chcete na čáru přidat uzel, a klepněte, když se ukazatel změní do stavu Přidat uzel  .
Odstranění uzlu z čáry	Ukažte na uzel a klepněte, když se ukazatel změní do stavu Odstranit uzel  .

Postup při kreslení křivky zadáním její šířky a výšky

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Křivka se třemi body** .
- 2 Klepněte na místo, kde chcete křivku začít, a přetáhněte kurzor tam, kde ji chcete ukončit.
- 3 Uvolněte tlačítko myši a klepněte na místo, kde chcete mít střed křivky.

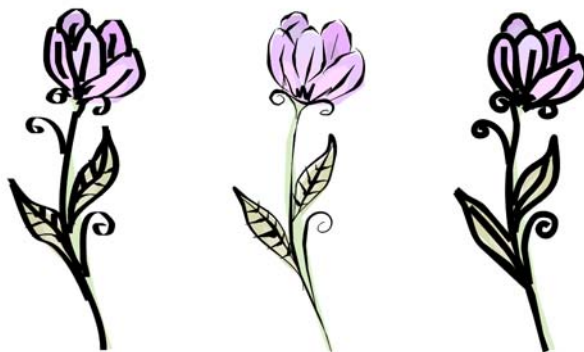
Kreslení kaligrafických čar, čar citlivých na tlak a předvolených čar

Aplikace CorelDRAW umožňuje při kreslení čar simulovat efekt kaligrafického pera. Kaligrafické čáry mají proměnnou tloušťku vzhledem ke směru čáry a úhlu hrotu pera. Standardně se kaligrafické čáry zobrazují jako uzavřené tvary nakreslené tužkou. Tloušťku kaligrafické čáry lze měnit změnou úhlu kreslené čáry vzhledem ke zvolenému kaligrafickému úhlu. Je-li například čára, kterou kreslíte, kolmá ke kaligrafickému úhlu, bude mít maximální tloušťku danou šířkou pera. Čára kreslená v kaligrafickém úhlu má ovšem tloušťku minimální nebo žádnou.



Kaligrafické pero vám umožňuje kreslit čáry s různou tloušťkou.




Aplikace CorelDRAW umožňuje vytvářet čáry citlivé na tlak, jejichž tloušťka se mění. Tento efekt můžete vytvořit pomocí myši nebo pera citlivého na tlak a tabletu. Výsledkem obou těchto metod jsou čáry se zaoblenými okraji a průběžně proměnnou tloušťkou. Informace o používání pera citlivého na tlak na grafickém tabletu naleznete v pokynech výrobce.



Květina nakreslená čarami pomocí tří různých malířských technik: kaligrafických čar (vlevo), čar citlivých na tlak o různé tloušťce (střed) a stejnoměrných předvolených čar (vpravo).

Aplikace CorelDRAW obsahuje předvolené čáry, které umožňují vytvářet tlusté tahy různých tvarů. Na kaligrafickou nebo předvolenou čáru lze po nakreslení použít výplň podobně jako u jiných objektů. Informace o použití výplní naleznete v tématu „Vyplňování objektů“ na straně 133.

Postup při kreslení kaligrafické čáry

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Malířské techniky** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Kaligrafické**  na panelu vlastností.
Chcete-li nastavit šířku čáry, zadejte hodnotu do políčka **Šířka nástroje Malířské techniky** na panelu vlastností.
- 3 Zadejte hodnotu do políčka **Kaligrafický úhel** na panelu vlastností.
Chcete-li okraje čáry vyhladit, zadejte hodnotu do políčka **Vyhlazení ručního režimu** na panelu vlastností.
- 4 Táhněte kurzorem, dokud nebude mít čára požadovaný tvar.






Šířka, kterou nastavíte, je největší možnou šířkou čáry. Skutečnou šířku čáry určuje úhel čáry, kterou kreslíte, vzhledem ke kaligrafickému úhlu.



Ke kaligrafickým čarám lze také získat přístup klepnutím na příkaz **Efekty** ► **Malířské techniky** a zadáním požadovaného nastavení na ukotvitelném panelu **Malířské techniky**.

Postup při kreslení čáry citlivé na tlak

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Malířské techniky** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Tlak**  na panelu vlastností.
Používáte-li myš, pro simulaci změn v tlaku pera a změnu šířky čáry klepněte na tlačítko **Šipka nahoru** nebo **Šipka dolů**.
- 3 Táhněte kurzorem, dokud nebude mít čára požadovaný tvar.
Chcete-li změnit šířku čáry, zadejte hodnotu do políčka **Šířka nástroje Malířské techniky** na panelu vlastností.

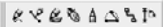




Šířka, kterou nastavíte, reprezentuje největší možnou šířku čáry. Skutečnou šířku čáry určuje míra aplikovaného tlaku.



K čarám citlivým na tlak lze také získat přístup klepnutím na příkaz **Efekty** ► **Malířské techniky**.

Postup při kreslení předvolené čáry

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Malířské techniky** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Předvolba**  na panelu vlastností.
- 3 Vyberte předvolený tvar čáry v seznamu **Seznam předvoleb tahů**.
Chcete-li okraje čáry vyhladit, zadejte hodnotu do políčka **Vyhlazení ručního režimu** na panelu vlastností.
- 4 Táhněte kurzorem, dokud nebude mít čára požadovaný tvar.
Chcete-li nastavit šířku čáry, zadejte hodnotu do políčka **Šířka nástroje Malířské techniky** na panelu vlastností.

Formátování čar a obrysů

S čarami se zachází stejně jako s obrysy uzavřených tvarů, například elips nebo mnohoúhelníků. Vzhled čar a obrysů můžete změnit pomocí ovládacích prvků dialogového okna **Obrysově pero**, stránky **Obrys** na ukotvitelném panelu **Vlastnosti objektu**, a panelu vlastností. Můžete například určit barvu, šířku a styl čar a obrysů.

Ke změně tvaru rohů u čar můžete volit styl rohů a ke změně zobrazení koncových bodů čáry lze volit styl zakončení čáry. Standardně se obrys zaneše na horní vrstvu výplně objektu, ale můžete jej zanést i za výplň s tím, že výplň bude překrývat obrys. Velikost objektu lze také propojit s tloušťkou obrysu tak, aby se zároveň se zvětšením velikosti objektu zvětšil i obrys, nebo zmenšil, když zmenšíte velikost objektu.

Zahrnuje-li objekt čáry, které se protínají v ostrých úhlech, můžete nastavit omezení špičatosti k určení tvaru rohů. Rohy, jejichž úhly překračují hodnoty omezení špičatosti, jsou ostré (špičaté); rohy, jejichž úhly nepřekračují hodnoty omezení špičatosti, jsou zkosené (pravoúhlé).



Můžete vytvářet kaligrafické obrysy. Kaligrafický obrys se liší v tloušťce, čímž vytváří efekt kresby rukou. Dále můžete k čarám a křivkám přidávat šipky. Můžete vytvářet nové šipky a upravovat stávající šipky.

Výchozí vlastnosti čáry a obrysu u každého nového objektu, který kreslíte, jsou tyto:

- šířka vlasového obrysu,
- černá barva CMYK,
- plná čára,
- pravoúhlý styl rohů a zakončení čar,

- žádné šipky,
- obrys se vykresluje přes výplň objektu,
- obrys není propojen s velikostí objektu.

Postup při zadávání nastavení čáry nebo obrysu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Nástroj Obrys**  a klepněte na tlačítko **Dialogové okno Obrysové pero** .
- 3 Otevřete nástroj výběru barvy a klepněte na barvu.
- 4 Zadejte hodnotu do políčka **Šířka**.
- 5 V poli **Styl** vyberte styl čáry.

Další možnosti



Nastavení tvaru rohů	V oblasti Rohy vyberte styl rohů.
Nastavení zobrazení koncových bodů otevřených křivek	Vyberte styl zakončení v oblasti Zakončení čáry .
Zanesení obrysu za výplň objektu	Zaškrtněte políčko Za výplní .
Propojení tloušťky obrysu s velikostí objektu	Zaškrtněte políčko Změnit měřítko podle obrázku .
Vytvoření stylu čáry	Klepněte na tlačítko Upravit styl a posuňte jezdce do dialogového okna Upravit styl čáry . Klepnutím na pole nalevo od jezdce můžete zadat umístění a hustotu teček v novém stylu čáry, který vytvoříte.
Úprava stylu čáry	Ze seznamu Styl vyberte styl čáry a klepněte na tlačítko Upravit styl . V dialogovém okně Upravit styl čáry vyberte styl čáry a klepněte na tlačítko Nahradit .
Nastavení omezení špičatosti	Zadejte hodnotu do políčka Omezení špičatosti .



K dialogovému oknu **Obrysové pero** lze získat rychlý přístup klepnutím na ikonu **Obrys** ve stavovém řádku.

Šířku vybraného objektu můžete také změnit zadáním hodnoty do políčka **Šířka obrysu** na panelu vlastností.

Postup při vytváření kaligrafického obrysu



- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Nástroj Obrys**  a klepněte na tlačítko **Dialogové okno Obrysové pero** .
- 3 V oblasti **Rohy** zaškrtněte styl rohů.
- 4 V oblasti **Kaligrafie** zadejte hodnotu do políčka **Změnit velikost**, chcete-li změnit šířku pera.
Rozsah hodnot je od 1 do 100; 100 je výchozí nastavení. Sníží-li se hodnota, čtvercové hroty se změni na obdélníkové a kruhové na oválné a zvýrazní se kaligrafický efekt.
- 5 Zadáním hodnoty do políčka **Úhel** změníte orientaci pera v závislosti na povrchu kresby.



Klepnutím na tlačítko **Výchozí** můžete obnovit původní hodnoty u hodnot **Změnit velikost** a **Úhel**.

Hodnoty **Změnit velikost** a **Úhel** můžete také upravit tažením v poli pro náhled **Tvar hrotu**.

Postup při přidávání šipky

- 1 Vyberte čáru nebo křivku.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Nástroj Obrys**  a klepněte na tlačítko **Dialogové okno Obrysové pero** .
- 3 V oblasti **Šipky** otevřete výběr **Šipka dopředu** a klepněte na tvar zakončení čáry.
- 4 Otevřete výběr **Šipka dozadu** a klepněte na tvar zakončení čáry.

Kopírování, převádění a odstraňování obrysů

Aplikace CorelDRAW umožňuje kopírovat vlastnosti obrysu do jiných objektů. Informace o kopírování vlastností obrysu naleznete v tématu „Postup při

kopírování vlastností výplně, obrysu nebo textu z jednoho objektu do druhého“ na straně 85.

Můžete rovněž převádět obrys na objekt a můžete odstranit obrys. Převedení obrysu na objekt vytvoří uzavřený objekt bez výplně ve tvaru obrysu. Na nový objekt lze použít výplně a speciální efekty.

Postup při převádění obrysu na objekt

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Převést obrys na objekt**.

Postup při odstranění obrysu objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Nástroj Obrys**  a klepněte na tlačítko **Bez obrysu** .






Obrys můžete z objektu také odstranit výběrem objektu a klepnutím pravým tlačítkem myši na volbu **Bez barvy** na paletě barev.

Použití tahů štětcem

Aplikace CorelDRAW umožňuje použít nejrůznější předvolené tahy štětcem od tahů se šipkami až k tahům, které jsou vyplněné duhovými vzory. Při kreslení předvoleného tahu štětcem můžete zadat některé z jeho atributů. Můžete například změnit šířku tahu štětcem a zadat jeho hladkost.

Také můžete vytvořit vlastní tahy štětcem pomocí objektu nebo skupiny vektorových objektů. Když vytvoříte vlastní tah štětcem, můžete jej uložit jako předvolbu.

Postup při použití předvoleného tahu štětcem




- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Malířské techniky** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Štětec**  na panelu vlastností.
- 3 Vyberte tah štětcem ze seznamu **Tah štětcem**.
Chcete-li vyhladit okraje tahu štětcem, zadejte hodnotu do políčka **Vyhlazení ručního režimu** na panelu vlastností.
- 4 Táhněte kurzorem, dokud nebude mít tah požadovaný tvar.

Chcete-li nastavit šířku tahu, zadejte hodnotu do políčka **Šířka nástroje Malířské techniky** na panelu vlastností.



Máte-li přístup k tahu štětcem, který není v seznamu **Tah štětcem**, můžete jej použít klepnutím na tlačítko **Procházet** na panelu vlastností a vyhledáním souboru tahu štětcem.


Postup při vytváření vlastního tahu štětcem

- 1 Vyberte objekt nebo sadu seskupených objektů.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Malířské techniky** .
- 3 Klepněte na tlačítko **Štětec** na panelu vlastností.
- 4 Klepněte na objekt nebo seskupené objekty.
- 5 Klepněte na tlačítko **Uložit tah Malířských technik**  na panelu vlastností.
- 6 Zadejte název souboru pro tah štětcem.
- 7 Klepněte na tlačítko **Uložit**.



K vlastním tahům štětcem lze získat přístup ze seznamu **Tah štětcem** na panelu vlastností.



Chcete-li odstranit vlastní tah štětcem, vyberte tah štětcem ze seznamu **Tah štětcem** na panelu vlastností a klepněte na tlačítko **Odstranit** .

Vlastní tahy štětcem můžete vytvořit klepnutím na příkaz **Efekty** ► **Malířské techniky** a zadáním požadovaného nastavení na ukotvitelném panelu **Malířské techniky**.

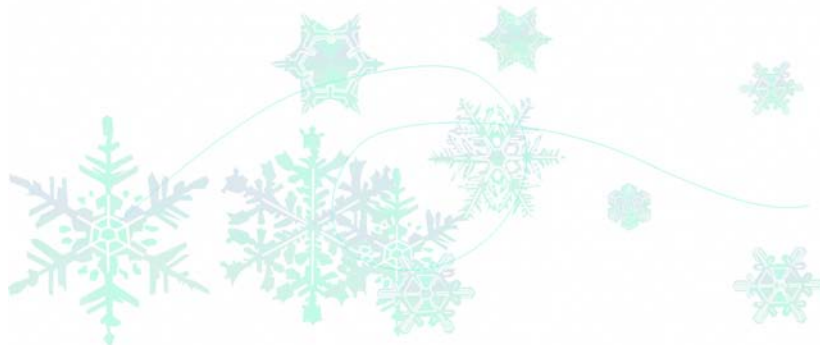
Nanášení objektů podél čáry

Aplikace CorelDRAW umožňuje nanést sérii objektů v řadě. Kromě grafických a textových objektů můžete k nanášení podél čáry importovat rastry a symboly.

Zobrazení nanášené čáry můžete ovládat úpravou rozestupů mezi objekty tak, aby byly bliž k sobě nebo dál od sebe. Můžete také měnit pořadí objektů v řadě. Pokud například nanášíte sérii objektů, jejíž součástí je hvězda, trojúhelník a čtverec, můžete změnit pořadí nanášení tak, aby se čtverec zobrazil jako první, po něm trojúhelník a potom hvězda. Aplikace CorelDRAW také umožňuje posunout umístění objektů vzhledem k nanášené čáře tak, že je otáčíte podél křivky nebo je




odsazujete v jednom ze čtyř směrů: střídavě, vlevo, náhodně nebo vpravo. Můžete například vybrat směr odsazení vlevo, aby se nanášené předměty zarovnal vlevo od křivky.

Rovněž můžete vytvořit nový seznam nanášení s vlastními objekty.




Objekty nanášené podél zakřivené čáry. Objekty a čáru lze upravovat i po nanášení objektů.

Postup při nanášení čáry



- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Malířské techniky** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Nanášení**  na panelu vlastností.
- 3 Vyberte seznam nanášení v seznamu **Soubor seznamu nanášení** na panelu vlastností.
Pokud požadovaný seznam nanášení není v seznamu uveden, klepněte na panelu vlastností na tlačítko **Procházet** a vyberte složku, v níž je soubor umístěn.
- 4 Tažením kurzoru nakreslete čáru.

Další možnosti

Úprava počtu objektů nanášených na každý bod rozestupu

Zadejte číslo do horního políčka pole **Tečkování a mezery nanášených objektů**  na panelu vlastností.

Další možnosti


Úprava mezer mezi tečkami	Zadejte číslo do dolního políčka pole Tečkování a mezery nanášených objektů  <input type="text" value="1.0"/> na panelu vlastností.
Nastavení pořadí nanášení	Vyberte pořadí nanášení ze seznamu Volba pořadí nanášení na panelu vlastností.
Úprava velikosti nanášených objektů	Zadejte číslo do horního políčka pole Velikost nanášených objektů na panelu vlastností.
Zvětšení nebo zmenšení velikosti nanášených objektů, které se zobrazují podél čáry	Zadejte číslo do horního políčka pole Velikost nanášených objektů na panelu vlastností.
Obnovení uloženého nastavení seznamu nanášení	Klepněte na tlačítko Původní hodnoty  na panelu vlastností.



Zvětšíte-li hodnotu velikosti nanášených objektů podél čáry, objekty se při rozmístování podél křivky zvětší.

Seznamy nanášení, které mají složitější objekty, využívají více systémových zdrojů. Aplikace CorelDRAW vyžaduje na vytvoření čar delší dobu, používáte-li složité objekty, a tyto objekty také zvětšují velikost souboru. Používání symbolů pro každou skupinu v seznamu může pomoci snížit velikost souboru a zmenšit požadavky na váš systém. Další informace o vytváření symbolů najdete v tématu nápovědy „Práce se symboly“.


Postup při otáčení nanášených čar

- 1 Vyberte seznam nanášení, který chcete upravit.
- 2 Klepněte na tlačítko **Otočení**  na panelu vlastností.
- 3 Zadejte hodnotu od 0 do 360 do políčka **Úhel** na panelu vlastností.
Chcete-li, aby se každý objekt v nanesené řadě otočil v několika krocích, zaškrtněte políčko **Použit přírůstek** a zadejte hodnotu do políčka **Přírůstek**.
- 4 Vyberte jednu z následujících možností:

- **Podle křivky** – objekty se otočí vzhledem k čáře.
- **Podle stránky** – objekty se otočí vzhledem ke stránce.

5 Stiskněte klávesu **Enter**.

Postup při odsazení nanášených čar

- 1 Vyberte seznam nanášení.
- 2 Klepněte na tlačítko **Odsazení**  na panelu vlastností.
- 3 Zaškrtněte políčko **Použít odsazení** k odsazení objektů od křivky nanášené čáry.
Chcete-li upravit vzdálenost odsazení, zadejte novou hodnotu do políčka **Odsazení**.
- 4 Vyberte směr odsazení ze seznamu **Směr odsazení**.
Chcete-li střídát pozici vlevo a vpravo od čáry, vyberte **Střídavě**.

Postup při vytvoření nového seznamu nanášení

- 1 Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Malířské techniky**.
- 2 Vyberte objekt, sadu seskupených objektů nebo symbol.
- 3 Klepněte na tlačítko **Uložit** na ukotvitelném panelu **Malířské techniky**.
- 4 Vyberte volbu **Nanášení objektů**.
- 5 Klepněte na tlačítko **OK**.
- 6 Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.
- 7 Klepněte na tlačítko **Uložit**.

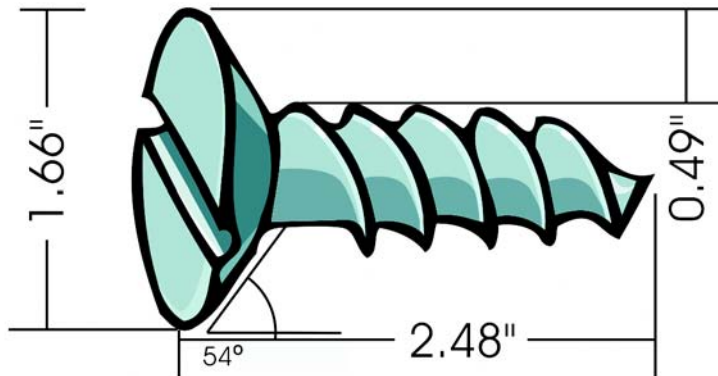


Seznamy nanášení se ukládají jako soubory CorelDRAW (CDR) a lze k nim získat přístup ze seznamu **Soubor seznamu nanášení** na panelu vlastností **Malířské techniky**.

Kreslení spojovacích a kótovacích čar

Spojovací čáry můžete kreslit ve vývojových a organizačních diagramech k propojení jednotlivých symbolů. Objekty zůstanou těmito čarami spojeny, i když budete jeden nebo oba objekty přesouvat. Další informace o kreslení vývojových diagramů naleznete v tématu „Kreslení předdefinovaných tvarů“ na straně 71. Můžete kreslit odkazovací čáry, které objekty označí štítkem a upozorňují na ně.





Můžete rovněž kreslit kótovací čáry, chcete-li v kresbě vyznačit vzdálenost mezi dvěma body nebo velikost objektů. Standardně se kótovací čáry a na nich uvedené rozměry změní, když změníte velikost objektu.



Kótovací čáry mohou zobrazovat velikost částí objektu.

Chcete-li používat spojovací, odkazovací a kótovací čáry s vysokou přesností, musíte je přichytit ke konkrétním uzlům objektů. Další informace o přichytávání a režimech přichytávání naleznete v tématu „Přichycení objektů“ na straně 92.

Postup při kreslení spojovací čáry mezi dvěma nebo více objekty







- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Interaktivní spojovací čára** .
- 2 Na panelu nástrojů klepněte na některé z následujících tlačítek:
 - **Zkosená spojovací čára**  – vytvoří se spojovací čára obsahující pravé úhly. Spojovací čáru může tvořit posloupnost vertikálních nebo horizontálních segmentů nebo obou.
 - **Rovná spojovací čára**  – vytvoří se rovná spojovací čára v jakémkoliv úhlu.
- 3 Táhněte kurzor od uzlu jednoho objektu k uzlu jiného objektu.

Postup při kreslení odkazovací čáry

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Kótování** .
- 2 Klepněte na nástroj **Odkazovací čára**  na panelu vlastností.
- 3 Klepněte v místě, kde chcete začít první odkazovací segment.


- 4 Klepněte v místě, kde chcete začít druhý segment.
- 5 Klepněte v místě, kde chcete zakončit druhý segment.
Textový kurzor +_A se zobrazí na konci odkazovací čáry a označí místo, kam můžete napsat k objektu štítek.
- 6 Zadejte odkazovací text.

Postup při kreslení kótovací čáry

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Křivka**  a klepněte na nástroj **Kótování** .
- 2 Na panelu nástrojů klepněte na některé z následujících tlačítek:
 - Nástroj **Svislé kótovací čáry**  – vytvoří se svislá kótovací čára, která měří svislou vzdálenost mezi libovolnými dvěma uzly (podél osy y).
 - Nástroj **Vodorovné kótovací čáry**  – vytvoří se vodorovná kótovací čára, která měří vodorovnou vzdálenost mezi libovolnými dvěma uzly (podél osy x).
 - Nástroj **Šikmé kótovací čáry**  – vytvoří se šikmá kótovací čára, která měří délku šikmých čárových segmentů.
 - Nástroj **Automatické kótování**  – vytvoří se svislá nebo vodorovná kótovací čára.
- 3 Klepněte na počáteční a koncové body kótovací čáry.
- 4 Klepněte na místo, kde má být kótovací text umístěn.

Další možnosti

Kreslení úhlové kótovací čáry

Klepněte na tlačítko nástroje **Úhlové kótovací čáry**  na panelu vlastností. Klepněte na místo, kde chcete, aby se dvě čáry tvořící úhel protnuly. Klepněte na místo, kde chcete ukončit první čáru a klepněte na místo, kde chcete ukončit druhou čáru. Klepněte na místo, kde chcete zobrazit štítek úhlu.



Potřebujete další informace?

Chcete-li získat další informace o práci s čarami, obrysy a tahy štětcem, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Práce s čarami, obrysy a tahy štětcem“.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Kreslení tvarů

Aplikace CorelDRAW umožňuje kreslit základní tvary, které lze měnit pomocí speciálních efektů a nástrojů pro změnu tvaru.

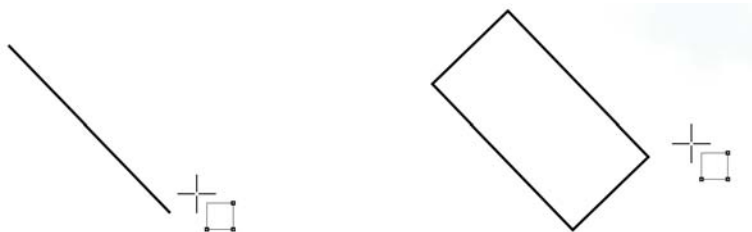
Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- kreslení obdélníků a čtverců,
- kreslení elips, kruhů, oblouků a výsečí,
- kreslení mnohoúhelníků a hvězd,
- kreslení spirál,
- kreslení mřížek,
- kreslení předdefinovaných tvarů,
- kreslení pomocí rozpoznávání tvarů.

Kreslení obdélníků a čtverců





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.



Obdélník můžete vytvořit nejprve nakreslením základy a poté nakreslením výšky. Výsledný obdélník je zkosený.

Postup při kreslení obdélníku nebo čtverce diagonálním přetažením

Akce	Postup
Nakreslení obdélníku	Otevřete plovoucí nabídku Obdélník  a klepněte na nástroj Obdélník  . Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít obdélník požadovanou velikost.
Nakreslení čtverce	Otevřete plovoucí nabídku Obdélník  a klepněte na nástroj Obdélník  . Stiskněte a podržte klávesu Ctrl a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít čtverec požadovanou velikost.



Obdélník můžete nakreslit od středu ven podržením klávesy **Shift** při tažení. Čtverec můžete nakreslit od středu ven podržením klávesy **Shift + Ctrl** při tažení.


Můžete nakreslit obdélník, který pokrývá stránku kresby poklepaním na nástroj **Obdélník**.

Zaoblení rohů obdélníku nebo čtverce

- 1 Klepněte na obdélník nebo čtverec.
- 2 Zadejte hodnoty do oblastí **Zaoblenost rohů** na panelu vlastností.
Chcete-li použít stejnou zaoblenost na všechny rohy, klepněte na tlačítko **Zaoblení všech rohů** na panelu vlastností.



Můžete také zaoblit rohy vybraného obdélníku nebo čtverce pomocí nástroje zaoblení. Další informace naleznete v tématu „Zaoblení, vykroužení a zkosení rohů“ na straně 126.

Rohy vybraného obdélníku nebo čtverce můžete také zaoblit pomocí nástroje **Tvar**  tažením rohového uzlu směrem ke středu tvaru.

Pro nastavení výchozí zaoblenosti rohů klepněte na tlačítko **Nástroje** ► **Možnosti** a poklepejte na tlačítko **Okno nástrojů** v seznamu kategorií **Pracovní plocha**. Potom klepněte na nástroj **Obdélník** a posuňte jezdec nebo zadejte číslo.

Kreslení elips, kruhů, oblouků a výsečí





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.



Pomocí nástroje Elipsa se třemi body lze nakreslit elipsu tak, že nejprve nakreslíte její středovou osu a poté nakreslíte její výšku. Tento způsob vám umožňuje nakreslit elipsu pod libovolným úhlem.



Postup při kreslení elipsy nebo kruhu diagonálním přetažením

Akce	Postup
Kreslení elipsy	Otevřete plovoucí nabídku Elipsa  a klepněte na nástroj Elipsa  . Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít elipsa požadovaný tvar.
Kreslení kruhu	Otevřete plovoucí nabídku Elipsa  a klepněte na nástroj Elipsa  . Stiskněte a podržte klávesu Ctrl a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít kruh požadovanou velikost.





Obdélník můžete nakreslit od středu ven podržením klávesy **Shift** při tažení.

Postup při kreslení elipsy zadáním šířky a výšky

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Elipsa**  a klepněte na nástroj **Elipsa se třemi body** .
- 2 V okně kresby nakreslete přetažením osu elipsy v požadovaném úhlu. Osa protíná střed elipsy a určuje její šířku.
- 3 Posuňte ukazatel, definujte jím výšku elipsy a klepněte.


Postup při kreslení oblouku nebo výseče

Akce	Postup
Kreslení oblouku	Otevřete plovoucí nabídku Elipsa  a klepněte na nástroj Elipsa . Klepněte na tlačítko Oblouk na panelu vlastností. Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít oblouk požadovaný tvar.
Kreslení výseče	Otevřete plovoucí nabídku Elipsa  a klepněte na nástroj Elipsa . Klepněte na tlačítko Výseč na panelu vlastností. Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít výseč požadovaný tvar.

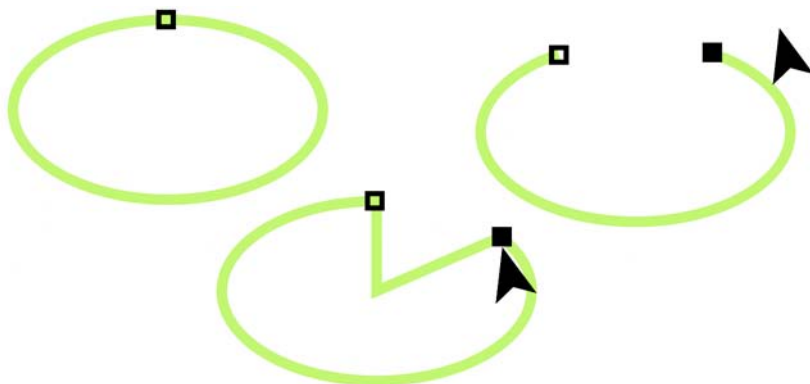


Chcete-li nakreslit oblouk, musí mít elipsa nebo kruh obrys.



Můžete změnit směr vybraného oblouku nebo výseče klepnutím na tlačítko **Otočit oblouky nebo výseče po/proti směru hodinových ručiček**  na panelu vlastností.

Pohyb uzlu můžete omezit na násobky 15 stupňů tím, že při tažení myši podržíte stisknutou klávesu **Ctrl**



Pomocí nástroje Tvar vytvoříte tvar výseče tažením uzlu elipsy (vlevo) dovnitř elipsy (střed). Chcete-li vytvořit oblouk, přetáhněte uzel mimo elipsu (vpravo).

Kreslení mnohoúhelníků a hvězd

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 výplní vytvářejí originální výtvoř.



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. Další informace o práci s křivkovými objekty naleznete v tématu „Použití objektů s křivkami“ na straně 107. Tvar ideálních hvězd lze také měnit, ale s určitým omezením.

Postup při kreslení mnohoúhelníku




- Otevřete plovoucí nabídku **Objekt** , klepněte na nástroj **Mnohoúhelník**  a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít mnohoúhelník požadovanou velikost.



Mnohoúhelník můžete nakreslit od středu podržením klávesy **Shift** při tažení.

Symetrický mnohoúhelník můžete nakreslit podržením klávesy **Ctrl** při tažení.

Postup při kreslení hvězdy

Akce	Postup
Kreslení ideální hvězdy	Otevřete plovoucí nabídku Objekt  , klepněte na nástroj Hvězda  a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít hvězda požadovanou velikost.
Kreslení složité hvězdy	Otevřete plovoucí nabídku Objekt , klepněte na nástroj Složité hvězda  a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít hvězda požadovanou velikost.




Hvězdu můžete nakreslit od středu podržením klávesy **Shift** při tažení.

Symetrickou hvězdu můžete nakreslit podržením klávesy **Ctrl** při tažení.

Postup při úpravě mnohoúhelníku


Akce	Postup
Změna počtu stran mnohoúhelníku	Vyberte mnohoúhelník, zadejte hodnotu do pole Počet vrcholů nebo stran mnohoúhelníku, hvězdy nebo složité hvězdy na panelu vlastností a stiskněte klávesu Enter .

Akce	Postup
Změna tvaru mnohoúhelníku na hvězdu	Vyberte mnohoúhelník, klepněte na nástroj Tvar  a táhněte uzel na mnohoúhelníku, dokud nemá hvězda požadovaný tvar.



Zleva doprava: Pomocí nástroje Tvar byl mnohoúhelník změněn na hvězdu, kterou lze vytvarovat na křivkový objekt. Čárové segmenty hvězdy se poté převedly na křivky a upravily tak, aby vznikl tvar hvězdice.

Postup při úpravě hvězdy

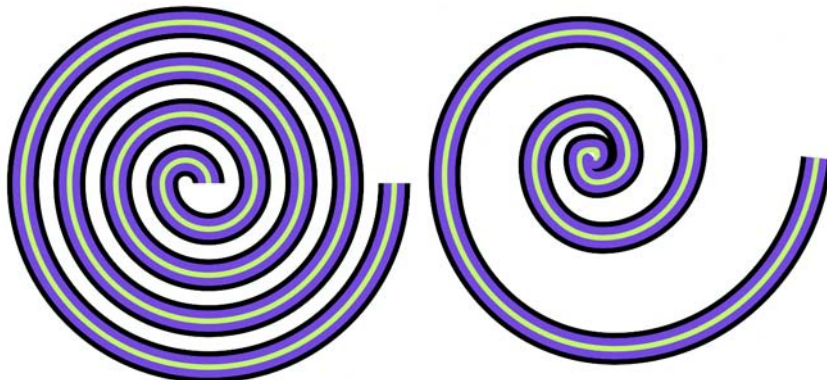
Akce	Postup
Změna počtu vrcholů hvězdy	Vyberte hvězdu, zadejte hodnotu do pole Počet vrcholů nebo stran mnohoúhelníku, hvězdy nebo složité hvězdy na panelu vlastností a stiskněte klávesu Enter .
Zaostření vrcholů hvězdy	Vyberte hvězdu a zadejte hodnotu do políčka Ostrost hvězdy nebo složité hvězdy na panelu vlastností.
Změna tvaru hvězdy	Vyberte hvězdu, klepněte na nástroj Tvar  a přetáhněte uzel hvězdy.



Používáte-li ke změně tvaru ideální hvězdy nástroj **Tvar**, pohyb uzlu je omezený. Na ideálních hvězdách také nemůžete přidávat nebo odstraňovat uzly, ani převádět čárové segmenty na křivky.





Kreslení spirál

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.



Symetrická spirála (vlevo) a logaritmická spirála (vpravo)

Postup při kreslení spirály

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Objekt**  a klepněte na nástroj **Spirála** .
- 2 Zadejte hodnotu do políčka **Otočení spirály** na panelu vlastností.
- 3 Na panelu nástrojů klepněte na některé z následujících tlačítek:
 - **Symetrická spirála** 
 - **Logaritmická spirála** Chcete-li změnit míru rozvíjení spirály při pohybu ven, posuňte jezdec **Rozvinutí spirály**.
- 4 Táhněte diagonálně v okně kresby, dokud spirála nedosáhne požadované velikosti.






Spirálu můžete nakreslit od středu ven podržením klávesy **Shift** při tažení. Můžete také nakreslit spirálu se stejnými vodorovnými a svislými rozměry podržením klávesy **Ctrl** při tažení.

Kreslení mřížek

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


Postup při kreslení mřížky

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Objekt**  a klepněte na nástroj **Milimetrový papír** .
- 2 Zadejte hodnoty do horní a dolní části políčka **Sloupce a řádky milimetrového papíru**  na panelu vlastností.
Hodnota, kterou zadáte do horní části, určuje počet sloupců. Hodnota, kterou zadáte do dolní části, určuje počet řádků.
- 3 Ukažte na místo, kde chcete mřížku zobrazit.
- 4 Diagonálním přetažením nakreslete mřížku.



Chcete-li nakreslit mřížku ze středu ven, podržte při tažení klávesu **Shift**; chcete-li nakreslit mřížku se čtvercovými buňkami, podržte při tažení klávesu **Ctrl**.

Postup při rozdělení mřížky

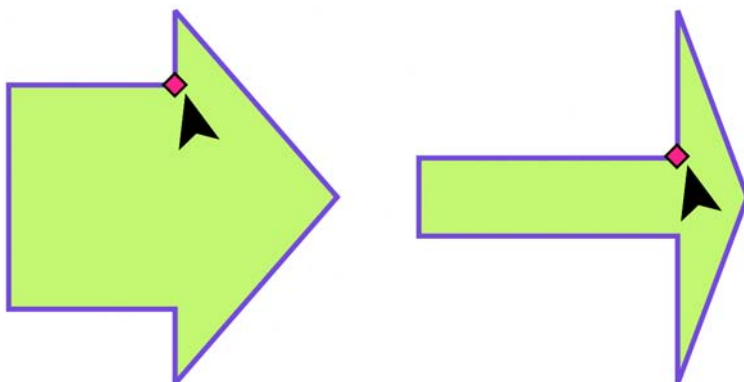
- 1 Vyberte mřížku pomocí nástroje **Výběr** .
- 2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Rozdělit skupinu**.



Mřížku můžete také rozdělit klepnutím na tlačítko **Rozdělit skupinu** na panelu vlastností.

Kreslení předdefinovaných tvarů







Pomocí kolekce Ideální tvary můžete nakreslit předdefinované tvary. Některé tvary – a to základní tvary, tvary šipek, tvary nápisu a odkazovací čáry – obsahují glyfy. Přetažením glyfu můžete změnit vzhled tvaru.



Pomocí nástroje Tvar můžete přetažením glyfu změnit tvar.

Text lze přidávat dovnitř nebo vně tvaru. Můžete například vložit štítek do symbolu nebo odkazovací čáry vývojového diagramu.

Postup při kreslení předdefinovaného tvaru

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Ideální tvary**  a klepněte na jeden z následujících nástrojů:
 - **Základní tvary** 
 - **Šipky** 
 - **Vývojové diagramy** 
 - **Tvary nápisu** 
 - **Odkazovací čáry** 
- 2 Otevřete výběr **Ideální tvary** na panelu vlastností a klepněte na tvar.
- 3 Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít tvar požadovanou velikost.



Ideální tvary lze měnit stejně jako ostatní tvary.



Postup při úpravě předdefinovaného tvaru

- 1 Vyberte tvar, který obsahuje glyf.
- 2 Táhněte glyf, dokud nedosáhnete požadovaného tvaru.



Tvary pravý úhel, srdce, blesk, exploze a vývojový diagram neobsahují glyfy.

Postup při přidání předdefinovaného tvaru

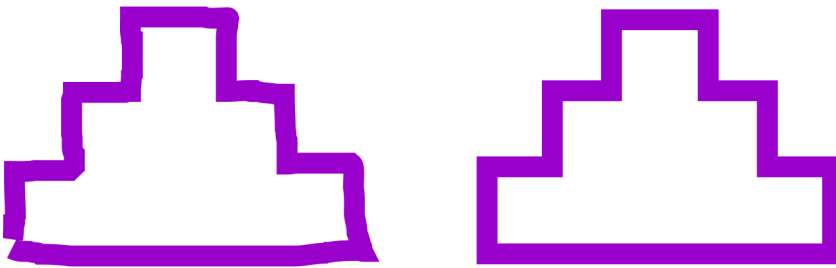
- 1 Klepněte na nástroj **Text** .
- 2 Umístěte kurzor dovnitř obrysu tvaru, dokud se nezmění na textový kurzor .
- 3 Zadejte text do tvaru, vyberte písmo a text zformátujte.

Kreslení pomocí rozpoznávání tvarů

Nástroj **Inteligentní kreslení** lze použít k rozpoznání ručních tahů a jejich převedení na základní tvary. Obdélníky a elipsy jsou převedeny na implicitní objekty aplikace CorelDRAW. Lichoběžníky a rovnoběžníky budou převedeny na objekty **Ideální tvary**. Čáry, trojúhelníky, čtverce, kosočtverce, kruhy a šipky budou převedeny na křivkové objekty. Pokud není objekt převeden na tvar, lze jej vyhladit. Objekty a křivky nakreslené pomocí rozpoznávání tvarů je možné upravovat. Můžete nastavit úroveň, na níž aplikace CorelDRAW rozpoznává tvary a převádí je na objekty. Také můžete zadat míru vyhlazení křivek.


Můžete nastavit dobu, která uplyne mezi tahem pera a rozpoznáváním tvarů. Pokud je například prodleva nastavena na jednu sekundu a nakreslíte kruh, rozpoznávání tvarů se projeví jednu sekundu po nakreslení kruhu.

Při kreslení můžete provádět opravy. Také můžete změnit tloušťku a styl čáry tvaru, který jste nakreslili pomocí rozpoznávání tvarů.



*Tvary vytvořené pomocí nástroje **Inteligentní kreslení** jsou rozpoznány a vyhlazeny.*

Postup při kreslení tvaru nebo čáry pomocí rozpoznávání tvarů

- 1 Klepněte na nástroj **Inteligentní kreslení** .
- 2 V seznamu **Úroveň rozpoznání** na panelu vlastností vyberte úroveň rozpoznání.

- 3 V seznamu **Úroveň vyhlazování** na panelu vlastností vyberte úroveň vyhlazování.
- 4 V okně kresby nakreslete tvar nebo čáru.



Panel vlastností **Nástroj Inteligentní kreslení** se zobrazuje jen tehdy, pokud je vybrán nástroj **Inteligentní kreslení**.

Postup při nastavení prodlevy rozpoznávání tvarů

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje** ► **Úpravy**.
- 2 V seznamu kategorií **Okno nástrojů** klepněte na **Nástroj Inteligentní kreslení**.
- 3 Posuňte jezdec **Prodleva pomoci při kreslení**.



Minimální prodleva je 10 milisekund; maximální je 2 sekundy.

Postup při provádění oprav při používání rozpoznávání tvarů


- Dřív než uplyne období prodlevy rozpoznávání, stiskněte a podržte klávesu **Shift** a přetáhněte kurzor na místo, které chcete opravit.

Tvar nebo čára se musí začít mazat od posledního nakresleného bodu.



Pokud kreslíte tvar od ruky, který sestává z několika křivek, můžete poslední nakreslenou křivku odstranit stisknutím klávesy **Esc**.

Postup při změně tloušťky obrysu u objektu nakresleného pomocí rozpoznávání tvarů

- 1 Klepněte na nástroj **Inteligentní kreslení** .
- 2 Klepněte na tvar.
- 3 Ze seznamu **Šířka obrysu** na panelu vlastností vyberte tloušťku obrysu.



Panel vlastností **Nástroj Inteligentní kreslení** se zobrazuje jen tehdy, pokud je vybrán nástroj **Inteligentní kreslení**.

Pokud se čáry nakreslené pomocí nástroje **Inteligentní kreslení** překrývají, tloušťka obrysu je určena průměrem.



Styl čáry tvaru nakresleného pomocí rozpoznávání tvarů lze měnit. Další informace naleznete v tématu „Postup při zadávání nastavení čáry nebo obrysu“ na straně 52.



Potřebujete další informace?

Pro další informace o kreslení tvarů klepněte na aplikaci **Nápověda** ▶ **Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Kreslení tvarů“.

Informace o použití aplikace Nápověda naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Práce s objekty

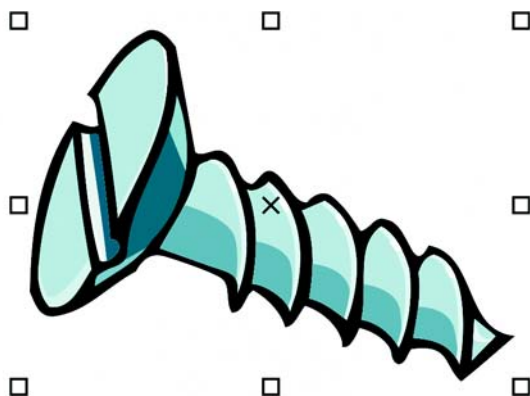
Práce s objekty je neodmyslitelnou součástí vytváření kreseb.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- výběr objektů,
- kopírování, duplikování a odstraňování objektů,
- kopírování efektů, transformací a vlastností objektů,
- vytváření objektů z uzavřených oblastí,
- vytváření ohraničení kolem vybraných objektů,
- klonování objektů,
- umístění objektů,
- zarovnání a rozmístění objektů,
- přichycení objektů,
- použití dynamických vodících linek,
- změna pořadí objektů,
- změna velikosti a měřítka objektů.
- otočení a zrcadlení objektů,
- seskupení objektů,
- sloučení objektů,


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 vymežující rámeček a v jeho středu se zobrazí symbol X.

Postup při výběru objektů


Akce	Postup
Výběr objektu	Klepněte na objekt pomocí nástroje Výběr  .
Výběr několika objektů	Stiskněte a podržte klávesu Shift a klepněte na všechny objekty, které chcete vybrat.
Výběr objektu, počínaje prvním vytvořeným objektem a konče objektem, který byl vytvořen jako poslední	Stiskněte kombinaci kláves Shift + Tab a podržte ji, dokud se kolem objektu, který chcete vybrat, nezobrazí výběrový rámeček.
Výběr objektu, počínaje posledním vytvořeným objektem a konče objektem, který byl vytvořen jako první	Stiskněte klávesu Tab a podržte ji, dokud se kolem objektu, který chcete vybrat, nezobrazí výběrový rámeček.
Výběr všech objektů	Klepněte na příkaz Úpravy ▶ Vybrat vše ▶ Objekty .
Výběr objektu ve skupině	Stiskněte a podržte klávesu Ctrl , klepněte na nástroj Výběr a pak klepněte na požadovaný objekt ve skupině.

Akce	Postup
Výběr objektu ve vnořené 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.
Výběr objektu skrytého za ostatními objekty	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.
Výběr několika skrytých objektů	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.
Výběr skrytého objektu ve skupině	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.




Ve stavovém řádku se zobrazují popisy jednotlivých skrytých objektů, jsou-li vybrány.



Chcete-li vybrat jeden nebo více objektů, můžete rovněž klepnout na nástroj **Výběr**  a pak táhnout kolem požadovaného objektu nebo objektů. Pro tuto metodu je používán název výběr pomocí rámečku.


Postup při zrušení výběru objektů

Akce	Postup
Zrušení výběru všech objektů	Klepněte na nástroj Výběr  a poté klepněte na prázdné místo v okně kresby.

Akce

Postup

Zrušení výběru jednoho objektu
z několika vybraných objektů

Stiskněte a podržte klávesu **Shift**,
klepněte na nástroj **Výběr**  a pak
klepněte na požadovaný objekt.

Kopírování, duplikování a odstraňování objektů

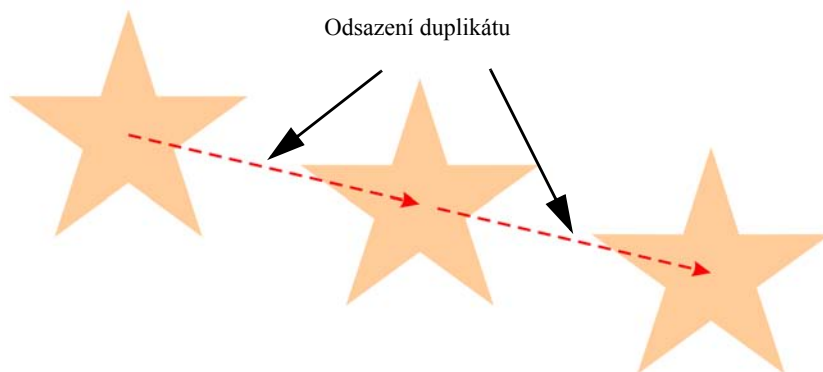
Aplikace CorelDRAW nabízí několik různých metod kopírování objektů. Pokud již objekt nepotřebujete, můžete jej odstranit.

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.



Kopírování objektů na určeném místě

Zadáte-li umístění, můžete vytvořit několik kopií objektu současně bez použití schránky. Kopie objektu můžete například rozmístit vodorovně, nalevo nebo napravo od původního objektu, nebo svisle, pod nebo nad původní objekt. Můžete

zadat mezeru mezi kopiemi objektu a můžete rovněž zadat odsazení mezi jednotlivými kopiemi objektů.

Postup při vyjmutí nebo zkopírování objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 V nabídce **Úpravy** klepněte na jeden z následujících příkazů:
 - **Vyjmout**
 - **Kopírovat**



Objekt lze rovněž vyjmout nebo zkopírovat tak, že na něj klepnete pravým tlačítkem myši a pak klepnete na příkaz **Vyjmout** nebo **Kopírovat**.

Postup při vložení objektu do kresby

- Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Vložit**.



Pomocí tohoto postupu můžete vložit objekt z jiné aplikace.

Chcete-li vložit objekt ze souboru nepodporovaného formátu nebo zadat možnosti pro vložený objekt, klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Vložit jinak**.

Postup při duplikování objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Duplikovat**.

Pokud duplikujete objekty poprvé, zobrazí se dialogové okno **Odsazení duplikátu**. Chcete-li určit vzdálenost mezi duplikátem a původním objektem na osách x a y, zadejte požadované hodnoty do polí **Vodorovné odsazení** a **Svislé odsazení**.

- Použijete-li hodnotu odsazení 0, bude duplikát umístěn na původní objekt.
- Použijete-li kladnou hodnotu, bude duplikát umístěn nad původní objekt a napravo od něj.
- Použijete-li zápornou hodnotu, bude duplikát umístěn pod původní objekt a nalevo od něj.



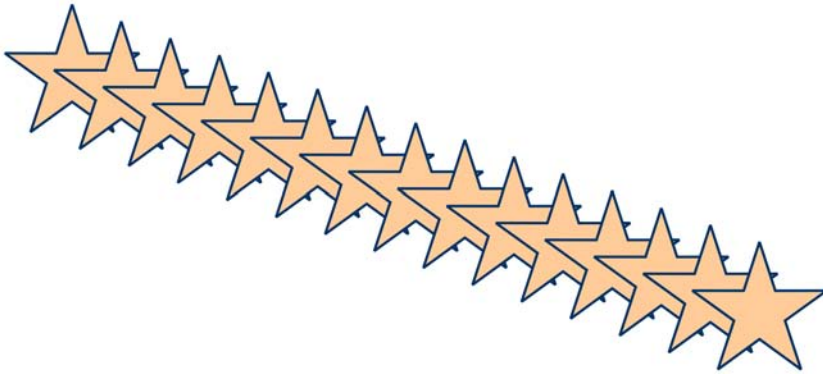
Odsazení duplikátů je možné změnit. Chcete-li tuto akci provést, klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**, v seznamu kategorií **Dokument** klepněte na položku **Obecné** a do polí **Vodorovné odsazení** a **Svislé odsazení** zadejte požadované hodnoty.

Vybraný objekt můžete rovněž duplikovat stisknutím kombinace kláves **Ctrl + D**.

Postup při vytvoření kopií objektu na určeném místě

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Krok a opakování**.
- 3 Na ukotvitelném panelu **Krok a opakování** zadejte hodnotu do pole **Počet kopií**.

Akce	Postup
Vodorovné rozmístění kopií objektu	V oblasti Svisle vyberte v seznamu Režim položku Bez odsazení . V oblasti Vodorovně vyberte v seznamu Režim položku Mezery mezi objekty . Vzdálenost mezi kopiemi objektu můžete zadat do pole Vzdálenost . Chcete-li kopie objektu umístit napravo nebo nalevo od původního objektu, vyberte v seznamu Směr položku Vpravo nebo Vlevo .
Svislé rozmístění kopií objektu	V oblasti Vodorovně vyberte v seznamu Režim položku Bez odsazení . V oblasti Svisle vyberte v seznamu Režim položku Mezery mezi objekty . Vzdálenost mezi kopiemi objektu můžete zadat do pole Vzdálenost . Chcete-li kopie objektu umístit pod nebo nad původním objektem, vyberte v seznamu Směr položku Nahoru nebo Dolů .
Odsazení všech kopií objektu o určitou vzdálenost	V oblastech Vodorovně a Svisle vyberte v seznamu Režim možnost Odsazení a do polí Vzdálenost zadejte požadované hodnoty.



Odsazení několika kopií objektu o určenou vzdálenost



Přístup k ukotvitelnému panelu **Krok a opakování** získáte stisknutím kombinace kláves **Ctrl+Shift+D**.

Postup při odstranění objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Odstranit**.



Chcete-li odstraněný objekt obnovit, musíte použít příkaz **Zpět**. Další informace naleznete v tématu „Operace Zpět, Znovu a Opakovat“ na straně 36.

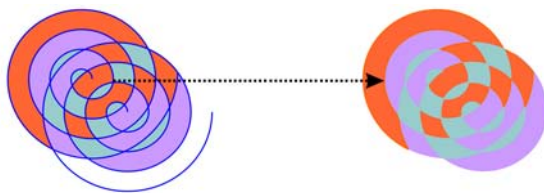


Objekt můžete odstranit také tak, že na něj klepnete a stisknete klávesu **Delete**.

Vytváření objektů z uzavřených oblastí

Objekty můžete rovněž vytvářet na základě oblastí tvořených jinými objekty. Pokud například nakreslíte v ručním režimu čáru, která se protíná a vytváří smyčky, můžete z těchto smyček vytvořit objekt. Je jedno, kolik tvarů a čar příslušnou oblast obklopuje. Je-li oblast zcela uzavřena, můžete vytvořit objekt, který jí odpovídá.

Další informace o vytváření objektů z uzavřených oblastí naleznete v tématu „Použití výplní na oblastí“ na straně 138.

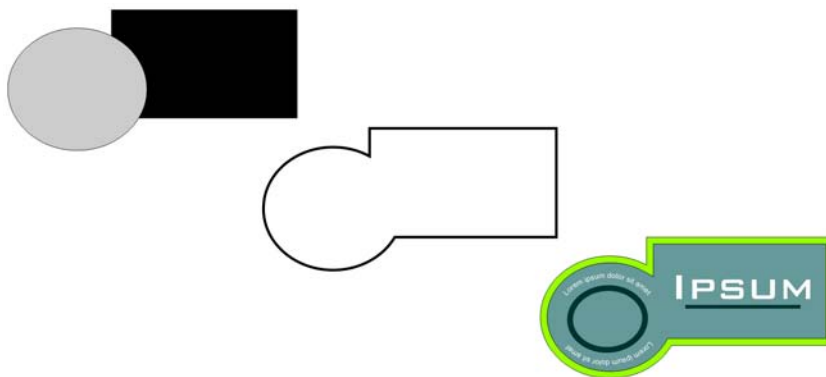


*Uzavřené oblasti vytvořené dvěma spirálami (vlevo) jsou vyplněny pomocí nástroje **Inteligentní výplň**. Nástroj **Inteligentní výplň** vytvoří z jednotlivých oblastí objekty. V příkladu uvedeném výše jsou původní objekty spirál odstraněny a zůstávají pouze nově vytvořené objekty.*

Vytváření ohraničení kolem vybraných objektů

Je možné automaticky vytvořit osnovu kolem vybraných objektů v rámci jedné vrstvy a vytvořit tak ohraničení. Toto ohraničení lze použít k různým účelům, například k vytvoření ohraničujících rámečků nebo ořezových křivek.

Ohraničení je tvořeno uzavřenou osnovou, který sleduje obrys vybraných objektů. U objektu vytvořeného ohraničením jsou použity výchozí vlastnosti obrysů a výplní.



Můžete vytvořit ohraničení kolem vybraných objektů (vlevo). Ohraničení je vytvořeno jako nový objekt (uprostřed), který lze použít jako ořezovou křivku nebo ohraničující rámeček pro dokončené (vpravo).





Postup při vytváření ohraničení kolem vybraných objektů

- 1 Vyberte objekty, které chcete obklopit ohraničením.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Vytvořit ohraničení**.

Kopírování efektů, transformací a vlastností objektů

CorelDRAW umožňuje kopírovat atributy mezi objekty. Můžete zkopírovat vlastnosti objektu, například vlastnosti obrysu, výplně a textu. Můžete rovněž zkopírovat transformace objektů, například změnu velikosti, otočení nebo polohy. Dále můžete zkopírovat efekty použité u objektu.

Postup při kopírování vlastností výplně, obrysu nebo textu z jednoho objektu do druhého

- 1 Klepněte na plovoucí nabídku **Kapátko**  a klepněte na nástroj **Kapátko** .
- 2 V seznamu na panelu vlastností vyberte možnost **Atributy objektu**.
- 3 Klepněte na plovoucí nabídku **Možnosti** na panelu vlastností a zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
 - **Obrys**
 - **Výplň**
 - **Text**
- 4 Klepněte na okraj objektu, jehož vlastnosti chcete kopírovat.
- 5 Klepněte na plovoucí nabídku **Kapátko**  a klepněte na nástroj **Plechovka barvy** .
- 6 Klepněte na okraj objektu, do něhož chcete vlastnosti zkopírovat.





Při kopírování vlastností jsou rovněž použity možnosti povolené v plovoucích nabídkách **Transformace** a **Efekty** na panelu vlastností.





Chcete-li kopírovat vlastnosti obrysu nebo výplně (nebo oboje), klepněte na objekt pravým tlačítkem myši, přetáhněte jej na požadovaný objekt a vyberte možnost **Zkopírovat výplň sem**, **Zkopírovat obrys sem** nebo **Zkopírovat všechny vlastnosti**.





Postup při kopírování velikosti, umístění nebo otočení z jednoho objektu do druhého

- 1 Klepněte na plovoucí nabídku **Kapátko**  a pak klepněte na nástroj **Kapátko** .
- 2 V seznamu na panelu vlastností vyberte možnost **Atributy objektu**.
- 3 Klepněte na plovoucí nabídku **Transformace** na panelu vlastností a zaškrtněte kterékoli z následujících políček:

- **Rozměry**
- **Otočení**
- **Poloha**

- 4 Klepněte na okraj objektu, jehož transformace chcete kopírovat.
- 5 Klepněte na plovoucí nabídku **Kapátko**  a klepněte na nástroj **Plechovka barvy** .
- 6 Klepněte na okraj objektu, do něhož chcete transformace zkopírovat.

Postup při kopírování efektů z jednoho objektu do druhého

- 1 Klepněte na plovoucí nabídku **Kapátko**  a pak klepněte na nástroj **Kapátko** .
- 2 V seznamu na panelu vlastností vyberte možnost **Atributy objektu**.
- 3 Klepněte na plovoucí nabídku **Efekty** na panelu vlastností a zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
 - **Přidat perspektivu**
 - **Obálka**
 - **Přechod**
 - **Vysunout**
 - **Kontura**
 - **Čočka**
 - **Oříznutí PowerClip™**
 - **Stín**
 - **Deformace**
- 4 Klepněte na okraj objektu, jehož efekty chcete kopírovat.
- 5 Klepněte na plovoucí nabídku **Kapátko**  a klepněte na nástroj **Plechovka barvy** .
- 6 Klepněte na okraj objektu, do něhož chcete efekty zkopírovat.

Umístění objektů

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.

Objekt lze přesunout na jinou stránku. Další informace naleznete v tématu „Postup při přesunu objektu na jinou stránku“ na straně 167.

Postup při přesunutí objektu

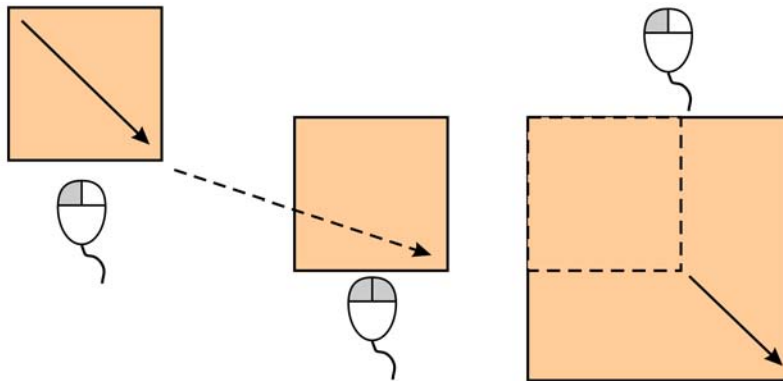
- Přetáhněte objekt na novou pozici v kresbě.



Chcete-li objekt přesunout na jinou stránku, přetáhněte jej nad kartu čísel stránek a pak jej přetáhněte na požadované místo v rámci stránky.

Postup při přesunutí objektu při kreslení

- 1 Začněte kreslit požadovaný tvar, například obdélník, elipsu nebo mnohoúhelník.
- 2 Podržte pravé tlačítko myši, aniž byste uvolnili levé tlačítko, a přetáhněte nedokončený objekt na nové místo.
- 3 Uvolněte pravé tlačítko myši a pokračujte v kreslení.



Přesun objektu při kreslení

Postup při posunu objektu

Akce	Postup
Posun vybraného objektu na určitou vzdálenost	Stiskněte klávesu Šipka .
Posun vybraného objektu o zlomek vzdálenosti posunutí (mikroposun)	Stiskněte a podržte klávesu Ctrl a pak stiskněte klávesu Šipka .
Posun vybraného objektu o násobek vzdálenosti posunutí (násobný posun)	Stiskněte a podržte klávesu Shift a pak stiskněte klávesu Šipka .

Postup při nastavení vzdálenosti posunu

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**.
- 2 V seznamu kategorií **Dokument** klepněte na možnost **Pravítka**.
- 3 Zadejte hodnotu do pole **Posun**.
- 4 Zadejte hodnotu do jednoho z následujících polí:
 - **Násobný posun**
 - **Mikroposun**



Vzdálenost posunu můžete rovněž nastavit tak, že zrušíte výběr všech objektů a pak zadáte požadovanou hodnotu do polí **Odsazení posunu** na panelu vlastností.

Chcete-li nové vzdálenosti posunu uložit a použít je v dalších kresbách, klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Uložit nastavení jako výchozí**.

Postup při umístění objektu pomocí souřadnic x a y

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Na panelu vlastností zadejte hodnoty do následujících políček:
 - **x** – odpovídá umístění objektu na ose x.
 - **y** – odpovídá umístění objektu na ose y.
- 3 Stiskněte klávesu **Enter**.

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 vymezených rámečků či přes celou stránku kresby.



Náhodně rozptýlené objekty (nalevo) při použití svislého zarovnání (napravo).

Postup při zarovnání objektu vzhledem k objektu

1 Vyberte objekty.

Objekt sloužící k zarovnání levého, pravého, horního nebo dolního okraje je určen pořadím vytvoření nebo pořadím výběru. Pokud objekty před zarovnáním vyberete pomocí rámečku výběru, je použit objekt vytvořený jako poslední. Pokud objekty vybíráte postupně jeden po druhém, je jako referenční objekt pro zarovnání ostatních objektů použit poslední vybraný objekt.

2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Zarovnat a rozmístit ▶ Zarovnat a rozmístit**.

3 Klepněte na kartu **Zarovnat**.

4 Zaškrtněte libovolné z následujících políček pro vodorovné a svislé zarovnání:

- **Doleva, Na střed** nebo **Doprava** – umožňují zarovnat objekty svisle.
- **Nahoru, Na střed** nebo **Dolů** – umožňují zarovnat objekty vodorovně.


5 V seznamu **Zarovnat objekt k** vyberte položku **Aktivní objekty**.

Zarovnávejte-li textové objekty, vyberte v seznamu **Pro zdrojové objekty textu použít** jednu z následujících voleb:

- **Účaří prvního řádku**– jako referenční bod použije účaří prvního řádku textu.
- **Účaří posledního řádku**– jako referenční bod použije účaří posledního řádku textu.
- **Vymezující rámeček**– jako referenční bod použije vymezující rámeček textového objektu.



Chcete-li rychle zarovnat objekty podle jiného objektu, aniž byste použili dialogové okno **Zarovnat a rozmístit**, klepněte na příkaz **Změnit ▶ Zarovnat a rozmístit** a pak klepněte na libovolný z prvních šesti příkazů pro zarovnání. Písmeno vedle názvu příkazu udává klávesovou zkratku, kterou můžete k zarovnání objektů použít. Příklad: Písmeno **L** vedle příkazu **Zarovnat doleva** udává, že stisknutím klávesy **L** můžete zarovnat objekty k nejlevějšímu bodu objektu, který je použit jako referenční bod.

K zarovnání vybraných objektů můžete rovněž použít tlačítko **Zarovnat a rozmístit**  na panelu vlastností.

Postup při zarovnání objektu vzhledem ke středu stránky

1 Vyberte objekt

Chcete-li zarovnat více objektů, vyberte je ohraničením.

2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Zarovnat a rozmístit** a poté klepněte na jednu z následujících položek:

- **Na střed stránky** – zarovná všechny objekty na střed stránky.
- **Svisle na střed stránky** – zarovná všechny objekty na střed stránky podle svislé osy.
- **Vodorovně na střed stránky** – zarovná všechny objekty na střed stránky podle vodorovné osy.



Chcete-li zarovnat všechny objekty na střed stránky, můžete rovněž stisknout klávesu **P**.

Postup při rozmístění objektů

1 Vyberte objekty.

2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Zarovnat a rozmístit ▶ Zarovnat a rozmístit**.

3 Klepněte na kartu **Rozmístit**.

4 Chcete-li objekty rozmístit vodorovně, vyberte jednu z následujících možností v pravém horním řádku:

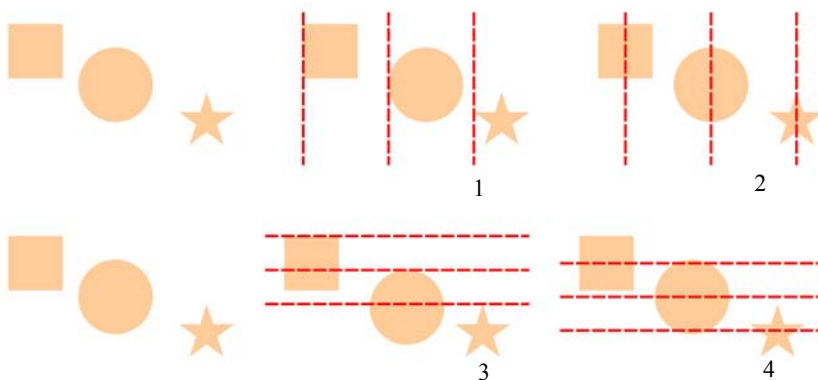
- **Doleva** – rovnoměrně rozmístí levé okraje objektů.
- **Na střed** – rovnoměrně rozmístí středové body objektů.
- **Mezery** – umístí vybrané objekty do stejné vzdálenosti od sebe.
- **Doprava** – rovnoměrně rozmístí pravé okraje objektů.

5 Chcete-li objekty rozmístit svisle, vyberte jednu z následujících možností ve sloupci nalevo:

- **Nahoru** – rovnoměrně rozmístí horní okraje objektů.
- **Na střed** – rovnoměrně rozmístí středové body objektů.
- **Mezery** – umístí vybrané objekty do stejné vzdálenosti od sebe.
- **Dolů** – rovnoměrně rozmístí dolní okraje objektů.

6 Chcete-li určit oblast, v níž budou objekty rozmístěny, použijte jednu z následujících možností:

- **Rozsah výběru** – rozmístí objekty v rámci vymezení rámečku, který je obklopuje.
- **Rozsah stránky** – rozmístí objekty v rámci stránky kresby.



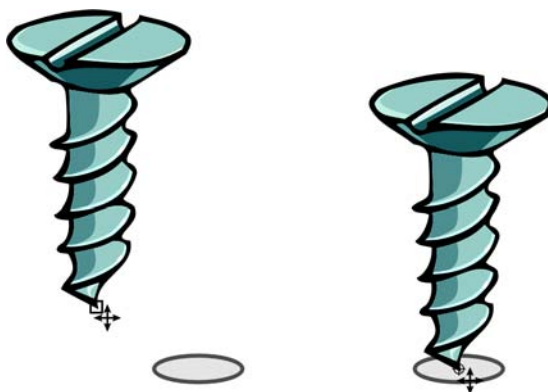
Nahore: Vodorovné rozmístění objektů 1) Vlevo – rovnoměrně rozmístí levé okraje objektů. 2) Na střed – rovnoměrně rozmístí středové body objektů.

Dole: Svislé rozmístění objektů 3) Nahoru – rovnoměrně rozmístí horní okraje objektů. 4) Na střed – rovnoměrně rozmístí středové body objektů.

Přichycení objektů

Když přesunete nebo nakreslíte objekt, můžete jej přichytit k jinému objektu kresby. Objekt lze přichytit k celé řadě bodů přichycení v cílovém objektu. Pokud se ukazatel nachází v blízkosti bodu přichycení, bude bod přichycení zvýrazněn jako cíl, ke kterému se ukazatel přichytí.







Chcete-li přichytit objekt k jinému objektu s větší přesností, přichyťte nejprve ukazatel k bodu přichycení objektu a pak přichyťte objekt k bodu přichycení v cílovém objektu. Například můžete přichytit ukazatel ke středu obdélníka a pak obdélník za jeho střed přetáhnout a přichytit ke středu jiného obdélníka.



Ukazatel byl přichycen ke koncovému uzlu šroubu (vlevo) a šroub byl pak přetažen a přichycen ke středu elipsy (vpravo).

Režimy přichycení určují, které body přichycení je možné v objektu použít. Níže uvedená tabulka obsahuje popisy všech dostupných režimů přichycení.

Režim přichycení	Popis	Indikátor režimu přichycení
Uzel	Umožňuje přichycení k uzlu objektu	□
Průnik	Umožňuje přichycení ke geometrickému průniku (průsečíku) objektů	◇
Střed	Umožňuje přichycení ke středu úsečky	△

Režim přichycení	Popis	Indikátor režimu přichycení
Kvadrant	Umožňuje přichycení k bodům, které jsou na kruhu, elipse nebo oblouku po úhly 0°, 90°, 180° a 270°	
Tečna	Umožňuje přichycení k bodům na vnějším okraji oblouku, kruhu nebo elipsy, kde se čára objektu dotkne, ale neprotíná jej.	
Kolmý	Umožňuje přichycení k bodům na vnějším okraji segmentu, kde je čára k objektu kolmá.	
Okraj	Umožňuje přichycení k bodu, který leží na okraji objektu.	
Na střed	Umožňuje přichycení ke středu nejbližšího objektu (oblouk, pravidelný mnohoúhelník nebo těžiště křivky).	
Účarí textu	Umožňuje přichycení k bodu na účarí řetězcového nebo odstavcového textu	

K dispozici je celá řada možností přichycení. Můžete například některé nebo všechny režimy přichycení zablokovat a dosáhnout tak rychlejšího běhu aplikace. Můžete rovněž nastavit práh přichycení, který určuje vzdálenost od ukazatele, při níž se bod přichycení aktivuje.

Postup při zapnutí a vypnutí přichycení

- Klepněte na položku **Zobrazit ▶ Přichytit k objektům**.

Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Přichytit k objektům** označuje, že je přichycení zapnuto.



K vypnutí a zapnutí přichycení můžete rovněž použít kombinaci kláves **Alt + Z**.

Postup při přichycení objektů

- 1 Vyberte objekt, který chcete přichytit k cílovému objektu.
- 2 Pohybuje ukazatelem po objektu, dokud se nezvýrazní požadovaný bod přichycení.
- 3 Přetáhněte objekt blízko k cílovému objektu, dokud se nezvýrazní požadovaný bod přichycení.



Chcete-li objekt přichytit již při kreslení, táhněte kurzorem v okně kresby, dokud se nezvýrazní cílový objekt.

Postup při nastavení možností přichycení

- 1 Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Nastavení přichycení k objektům**.
- 2 V části **Režimy přichycení** zaškrtněte jedno nebo více políček.
Chcete-li povolit všechny režimy přichycení, klepněte na tlačítko **Vybrat vše**.
Chcete-li zakázat všechny režimy přichycení, aniž byste vypnuli přichycení, klepněte na tlačítko **Zrušit výběr**.
- 3 V seznamu **Práh přichycení** vyberte jednu z následujících možností přichycení:
 - **Nízké** – aktivuje bod přichycení, jakmile je vzdálen 4 pixely od ukazatele.
 - **Střední** – aktivuje bod přichycení, jakmile je vzdálen 8 pixelů od ukazatele.
 - **Vysoké** – aktivuje bod přichycení, jakmile je vzdálen 16 pixelů od ukazatele.

Další možnosti

Zobrazení nebo skrytí indikátorů režimu přichycení

Zaškrtněte políčko **Zobrazovat značky místa přichycení** nebo zrušte jeho zaškrtnutí.

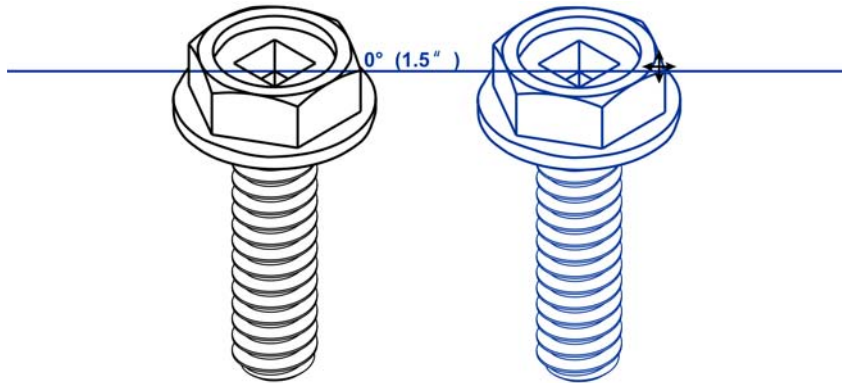
Zobrazení nebo skrytí popisů na obrazovce

Zaškrtněte políčko **Popis** nebo zrušte jeho zaškrtnutí.

Použití dynamických vodicích linek

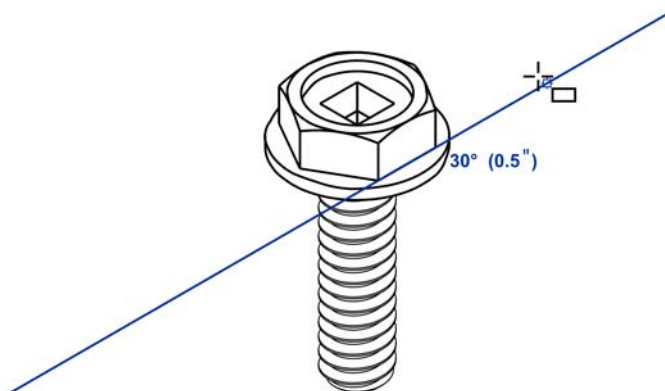
Zobrazení dynamických vodicích linek umožňuje přesněji přesouvat, zarovnávat a kreslit objekty ve vztahu k jiným objektům. Dynamické vodicí linky jsou dočasné vodicí linky, které lze u objektů vést z následujících bodů přichycení – střed, uzel, kvadrant a účaří textu. Další informace o bodech přichycení a režimech přichycení naleznete v tématu „Přichycení objektů“ na straně 92.

Při tažení objektu podél dynamické vodicí linky můžete zkontrolovat vzdálenost objektu od bodu přichycení použitého k vytvoření linky, a umístit objekt zcela přesně. Pomocí dynamických vodicích linek můžete umístit objekty ve vztahu k jiným objektům již v okamžiku, kdy je kreslíte. Dále je rovněž možné zobrazit protínající se dynamické linky a umístit objekt na jejich průsečík.



Dynamická vodicí linka byla natažena z uzlu na levém šroubu. V popisu vedle uzlu se zobrazuje úhel dynamické vodicí linky (0°) a vzdálenost mezi uzlem a ukazatelem (1,5"). Šroub napravo byl přetažen podél dynamické vodicí linky a umístěn přesně 1,5 palce od uzlu, na jehož základě byla dynamická vodicí linka vytvořena.

Dynamické vodicí linky obsahují neviditelné dílky, k nimž je ukazatel přitahován. Dílky umožňují přesouvat objekty podél vodicí linky s velkou přesností. Mezery mezi dílky lze upravit tak, aby vyhovovaly vašim potřebám. Přichytávání k dílkům lze rovněž vypnout. Lze rovněž nastavit další možnosti pro dynamické vodicí linky. Dynamické vodicí linky lze například vytvořit pod jedním nebo několika předem určenými úhly nebo pod vlastními zadanými úhly. Můžete zobrazit náhled nastavení úhlů. Pokud již nepotřebujete dynamickou vodicí linku pod určitým úhlem, můžete nastavení pro tento úhel odstranit. Je rovněž možné zobrazit dynamické vodicí linky, které jsou rozšířením čárových segmentů.



Dynamická vodící linka, která je rozšířením čárového segmentu

Dynamické vodící linky lze kdykoli vypnout.

Postup při zapnutí nebo vypnutí dynamických vodících linek

- Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Dynamické vodící linky**.



Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Dynamické vodící linky** označuje, že dynamické vodící linky jsou povoleny.



Dynamické vodící linky lze zapnout a vypnout klepnutím na tlačítko **Dynamické vodící linky** na panelu vlastností nebo stisknutím kombinace kláves **Shift + Alt + D**.

Postup při zobrazení dynamických vodících linek

- 1 Jsou-li dynamické vodící linky povoleny, klepněte na některý kreslicí nástroj.
- 2 Nastavte ukazatel nad vhodný bod přichycení objektu a pak mimo něj.
- 3 Chcete-li zobrazit další dynamické vodící linky, zopakujte krok 2 pro další objekty.

Body přichycení, na něž ukážete, jsou zaregistrovány ve frontě a na jejich základě jsou vytvořeny dynamické vodící linky.



Vhodné body přichycení (uzel, střed, kvadrant a účarí textu) se zobrazí pouze v případě, jsou-li aktivovány odpovídající režimy přichycení. Další

informace o bodech přichycení a režimech přichycení naleznete v tématu „Přichycení objektů“ na straně 92.



Chcete-li zabránit zobrazení příliš velkého počtu dynamických vodících linek, můžete frontu bodů kdykoli vymazat klepnutím do okna kresby nebo stisknutím klávesy **Esc**.

Zaregistrované body přichycení můžete využít k zobrazení protínajících se dynamických vodících linek. V takovém případě nejprve zobrazte dynamickou vodící linku a pak přesuňte ukazatel podél této dynamické vodící linky na místo, kde by se zobrazil průsečík s dynamickou vodící linkou ze zaregistrovaného bodu přichycení.

Změna pořadí objektů

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.

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.



Objekty nelze přesunout do hlavní nebo uzamčené (needitovatelné) vrstvy. Jsou místo toho přesunuty do nejbližší běžné nebo upravitelné vrstvy. Pokud například použijete příkaz **Do popředí stránky**, ale nejvyšší vrstva je uzamčena, bude objekt přesunut do nejvyšší upravitelné vrstvy. Objekty v uzamčené vrstvě zůstávají před tímto objektem.

Je-li objekt již umístěn v příslušném pořadí, není příkaz **Pořadí** k dispozici. Je-li například objekt již umístěn před všemi ostatními objekty na stránce, není k dispozici příkaz **Do popředí stránky**.

Postup při záměně pořadí několika objektů

- 1 Vyberte objekty.
- 2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Pořadí ▶ Opačné pořadí**.

Změna velikosti a měřítka objektů

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.

Postup při změně velikosti objektu

Akce

Změna velikosti vybraného objektu	Přetáhněte některý z rohových úchytů výběru.
Změna velikosti vybraného objektu pomocí středu	Stiskněte a podržte klávesu Shift a přetáhněte jeden z úchytů výběru.
Změna velikosti vybraného objektu na násobek původní velikosti	Stiskněte a podržte klávesu Ctrl a přetáhněte jeden z úchytů výběru.
Roztažení vybraného objektu během změny velikosti	Stiskněte a podržte klávesu Alt a přetáhněte jeden z úchytů výběru.



Přesnou velikost objektu můžete rovněž nastavit zadáním příslušných hodnot do polí **Velikost objektu** na panelu vlastností.

Postup při změně měřítka objektu

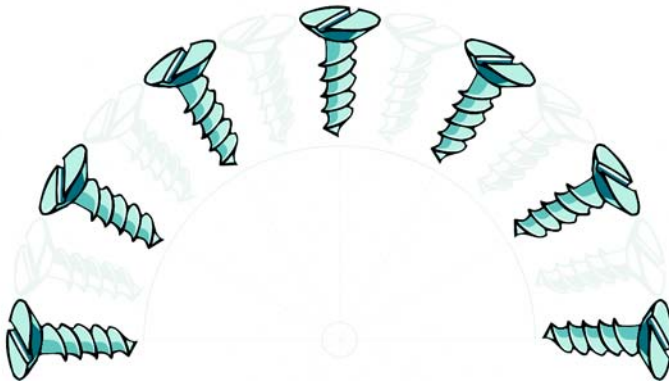
- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Transformace ▶ Měřítko**.
- 3 Na ukotvitelném panelu **Transformace** zadejte hodnoty do následujících políček:
 - **V** – počet procent, o kolik chcete zvětšit objekt ve vodorovném směru
 - **S** – počet procent, o kolik chcete zvětšit objekt ve svislém směruChcete-li změnit kotvicí bod objektu, zaškrtněte políčko odpovídající požadovanému kotvicímu bodu, který chcete nastavit.
Chcete-li zachovat poměr stran, zrušte zaškrtnutí políčka **Neproporční**.



Měřítko objektu lze také změnit přetažením úchyty.

Otočení a zrcadlení objektů

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



Zrcadlení objektu shora dolů

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**.

Další možnosti

Určení bodu, kolem něhož má být objekt otočen

Zadejte požadované hodnoty do polí **V** a **S**. Klepněte na tlačítko **Použít**.



Vybraný objekt můžete rovněž otočit přetažením úchytu otočení doleva nebo doprava.

Postup při otočení objektu kolem určeného bodu na pravítku

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Okno** ▶ **Ukotvitelné panely** ▶ **Transformace** ▶ **Otočit**.
- 3 Zrušte zaškrtnutí políčka **Relativní střed**.
- 4 Zadejte hodnotu do pole **Úhel**.
- 5 Zadejte hodnoty do libovolných z polí **Střed**:

- **V** – umožňuje určit bod na vodorovné ose, kolem něhož bude objekt otočen.
- **S** – umožňuje určit bod na svislé ose, kolem něhož bude objekt otočen.

6 Zadejte hodnotu do políčka **Úhel otočení** na panelu vlastností.



7 Stiskněte klávesu **Enter**.

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, který chcete nastavit.

4 Klepněte na tlačítko **Použít**.



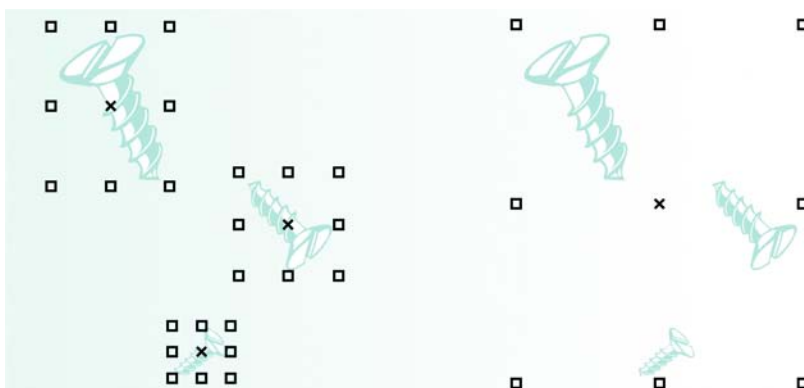
Vybraný objekt můžete zrcadlit také tak, že stisknete a podržíte klávesu **Ctrl** a přetáhnete úchyt uprostřed některé strany na opačnou stranu objektu.

Ukotvitelný panel **Transformace** lze otevřít klepnutím na příkaz **Změnit ▶ Transformace** a výběrem požadované možnosti z plovoucí nabídky.

Seskupení objektů

Seskupíte-li dva nebo více objektů, bude 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.

Postup při seskupení objektů

- 1 Vyberte objekty.
- 2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Seskupit**.



Na stavovém řádku je uvedeno, že je vybrána skupina objektů.

Můžete vybrat objekty z různých vrstev a seskupit je. Po seskupení budou objekty umístěny v téže vrstvě.



Chcete-li vytvořit vnořenou skupinu, vyberte dvě nebo více skupin a klepněte na příkaz **Změnit ▶ Seskupit**.

Objekty můžete seskupit klepnutím na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Správce objektů** a přetažením názvu objektu na ukotvitelném panelu **Správce objektů** přes název jiného objektu.

Postup při přidání objektu ke skupině

- 1 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Správce objektů**.
- 2 Na ukotvitelném panelu **Správce objektů** přetáhněte název objektu na název skupiny.

Postup při odebrání objektu ze skupiny

- 1 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Správce objektů**.
- 2 Na ukotvitelném panelu **Správce objektů** poklepejte na název skupiny.

3 Přetáhněte objekt ze skupiny do nové polohy mimo skupinu.



Při odebírání objektu ze skupiny můžete rovněž postupovat takto: klepněte na objekt v seznamu objektů a přetáhněte jej mimo skupinu.

Chcete-li odstranit objekt ve skupině, vyberte požadovaný objekt v seznamu objektů a pak klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Odstranit**.

Postup při úpravě objektu ve skupině

- 1 Klepněte na nástroj **Výběr** .
- 2 Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a klepněte na objekt ve skupině.
- 3 Upravte objekt.




Chcete-li vybrat jeden objekt ve skupině, můžete rovněž klepnout na jeho název na ukotvitelném panelu **Správce objektů**. Přístup k ukotvitelnému panelu **Správce objektů** získáte klepnutím na příkaz **Nástroje ▶ Správce objektů**.

Postup při zrušení skupiny objektů

- 1 Vyberte jednu nebo několik skupin.
- 2 V nabídce **Změnit** klepněte na jeden z následujících příkazů:
 - **Zrušit skupinu** – rozdělí skupinu na jednotlivé objekty či vnořenou skupinu na jednotlivé skupiny.
 - **Zrušit všechny skupiny** – rozdělí skupinu na jednotlivé objekty, a to včetně objektů v rámci vnořených skupin.

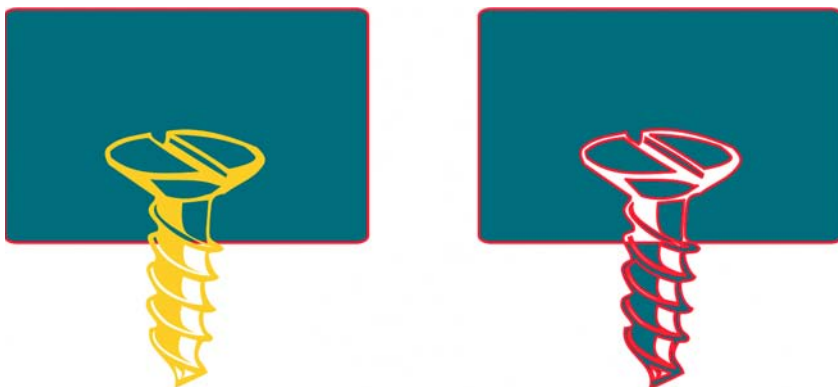


Ke zrušení všech vnořených skupin v rámci skupiny můžete rovněž použít tlačítko **Zrušit všechny skupiny** .

Sloučení objektů

Sloučením dvou nebo více objektů vytvořit jeden objekt se společnými atributy výplně a obrysů. 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. Vyjmutím podosnovy ze sloučeného objektu můžete vytvořit dva samostatné objekty. Rovněž je možné

sloučením dvou nebo více objektů vytvořit jeden samostatný objekt. Informace o slučování objektů naleznete v tématu „Sloučení a průnik objektů“ na straně 129.



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


Postup při sloučení objektů

- 1 Vyberte objekty, které chcete sloučit.
- 2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Sloučit**.



Ze sloučených textových objektů se stanou větší bloky textu.



Vybrané objekty můžete rovněž sloučit klepnutím na tlačítko the **Sloučit**  na panelu vlastností.

Otevřené čáry ve sloučeném objektu lze zavřít výběrem příkazu **Změnit ▶ Zavřít osnovu** a následným klepnutím na požadovaný příkaz.



Postup při rozdělení sloučeného objektu

- 1 Vyberte sloučený objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Rozdělit: Křivka**.



Pokud rozdělíte sloučený objekt obsahující řetězcový text, bude text rozdělen nejprve na řádky a pak na slova. Odstavcový text bude rozdělen na samostatné odstavce.

Postup při vyjmutí podosnovy ze sloučeného objektu

- 1 Klepněte na nástroj **Tvar**  a vyberte segment, uzel nebo skupinu uzlů sloučeného objektu.
- 2 Klepněte na tlačítko **Vyjmout podosnovu**  na panelu vlastností.



Po vyjmutí podosnovy jsou ze sloučeného objektu odebrány vlastnosti obrysu a výplně.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o práci s objekty, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a pak poklepejte na téma **Práce s objekty**.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Změna tvaru objektů

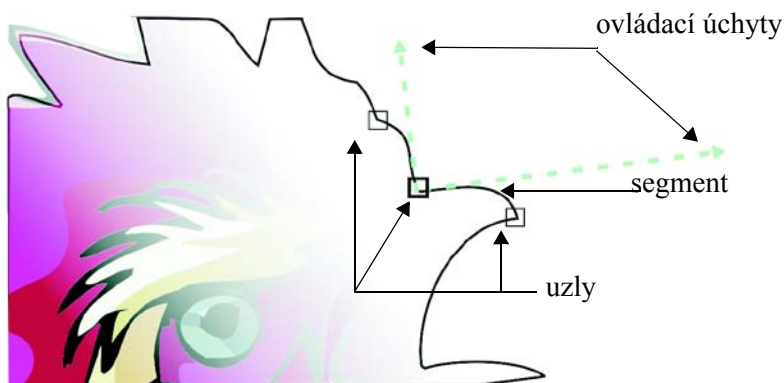
CorelDRAW umožňuje různé úpravy tvaru objektů.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- použití objektů s křivkami,
- tvarování objektů s křivkami,
- zkosení nebo roztažení objektů,
- tvarování objektů použitím obálek,
- rozdělení a mazání objektů,
- zaoblení, vykroužení a zkosení rohů,
- sloučení a průnik objektů,
- vytvoření objektů PowerClip.

Použití objektů 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.



Součásti 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**.



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



Převedení objektu na objekt s křivkami lze také provést výběrem objektu a následným klepnutím na tlačítko **Převést na křivky**  na panelu vlastností.

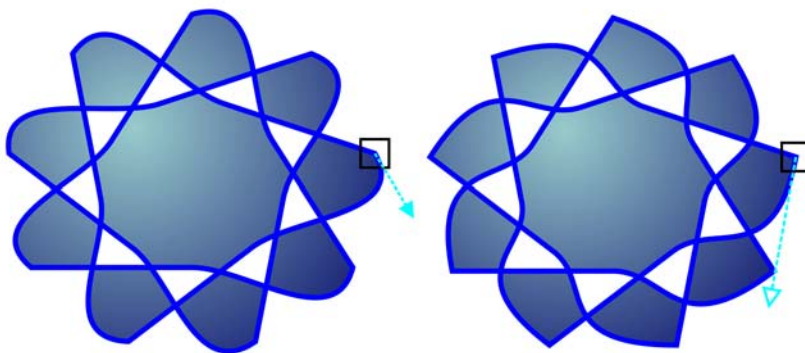
Změna tvaru objektů s křivkami

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

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.

Přidání, odebrání, spojení a zarovnání uzlů

Pokud přidáte uzly, zvětšíte počet segmentů a tedy i možnosti ovládání 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. Další informace týkající se vyplnění oblastí naleznete v tématu „Vyplňování objektů“ na straně 133. Pokud osnova obsahuje několik podosnov, můžete osnovy rozdělit a extrahovat podosnovy. Další informace o osnovách naleznete v tématu „Reference: Změna tvaru objektů“ v nápovědě. Uzly objektu s křivkami lze zarovnat vodorovně nebo svisle.

Použití typů uzlů

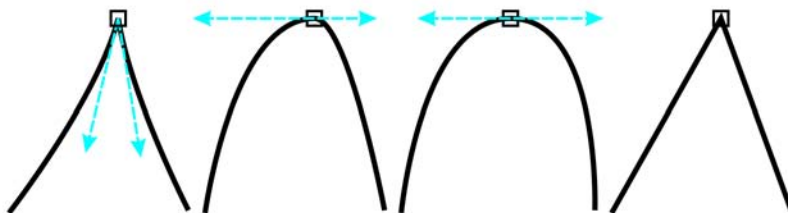
Uzly na objektu s křivkami lze změnit na některý z následujících typů: ostré, hladké, symetrické nebo čárové. Ovládací úchyty jednotlivých typů uzlů se chovají různým způsobem.

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 roztažením, 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.

Výběr uzlu

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů**  a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Vyberte objekt s křivkami.
- 3 Klepněte na uzel.

Další možnosti

Výběr několika uzlů pomocí obrysu	Na panelu vlastností vyberte položku Obdélníkový v seznamu Režim výběru a pak táhněte myší kolem uzlů, které chcete vybrat.
-----------------------------------	---

Výběr několika uzlů pomocí obrysu od ruky	Na panelu vlastností vyberte položku Ruční v seznamu Režim výběru a pak táhněte myší kolem uzlů, které chcete vybrat.
---	---






Výběr několika uzlů	Podržte klávesu Shift a klepněte na jednotlivé uzly.
---------------------	---

Výběr všech uzlů na vybraném objektu s křivkami	Klepněte na příkaz Úpravy ▶ Vybrat vše ▶ Uzly .
---	--


Další možnosti

Výběr prvního nebo posledního uzlu na objektu s křivkami	Stiskněte klávesu Home nebo End .
Výběr uzlu, který následuje nebo předchází před vybraným uzlem	Stiskněte klávesu Tab nebo Shift + Tab .
Zrušení výběru uzlu	Podržte klávesu Shift a klepněte na vybraný uzel.
Zrušení výběru několika uzlů	Podržte klávesu Shift a klepněte na jednotlivé vybrané uzly.
Zrušení výběru všech uzlů	Klepněte na volné místo v okně kresby.





Uzel lze také vybrat použitím nástroje **Výběr** , **Ruční režim** , **Bezierův režim**  nebo **Lomená čára** . Chcete-li tuto akci provést, je nejprve nutné klepnout na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**. V seznamu kategorií **Pracovní plocha** klepněte na položku **Zobrazení** a ověřte, že je zaškrtnuté políčko **Zapnout sledování uzlů**. Klepněte na objekt s křivkami, přesuňte ukazatel myši nad uzel tak, že se změní na kurzor nástroje pro stav tvaru , a klepněte na uzel. Počítejte s tím, že při zaškrtnutém políčku **Zapnout sledování uzlů** není k dispozici funkce pro přichycení.




Postup při přesunutí uzlu nebo ovládacího úchyty

- 1 Vyberte objekt použitím nástroje **Tvar** .
- 2 Klepněte na uzel.
- 3 Přetažením uzlu nebo libovolného ovládacího úchyty upravte tvar segmentů na obou stranách.
Tvar segmentu lze změnit také úpravou úhlu ovládacího úchyty nebo vzdálenosti od uzlu.



Postup při manipulaci se segmenty objektu s křivkami

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů**  a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Klepněte na objekt s křivkami.
- 3 Přetáhněte segment tak, aby získal požadovaný tvar.




Další možnosti

Převedení segmentu křivky na čáru	Klepněte na segment křivky a pak na panelu vlastností klepněte na tlačítko Převést křivku na čáru  .
Převedení rovného segmentu na křivku	Klepněte na rovný segment a pak na panelu vlastností klepněte na tlačítko Převést čáru na křivku  .
Vyhlazení segmentu	Klepněte na uzel a na panelu vlastností posuňte jezdec Vyhlazení křivky . Chcete-li vyhladit všechny segmenty v objektu s křivkami, vyberte před posunutím jezdece Vyhlazení křivky všechny uzly objektu.
Změna směru objektu s křivkami	Klepněte na segment a pak na panelu vlastností klepněte na tlačítko Obrátit směr křivky  .

Postup při přidání a odstranění uzlu




Akce	Postup
Přidání uzlu	Otevřete plovoucí nabídku Úpravy tvarů  , klepněte na nástroj Tvar  , vyberte objekt s křivkami a poklepejte na místo, kam chcete přidat uzel.
Odstranění uzlu	Otevřete plovoucí nabídku Úpravy tvarů , klepněte na nástroj Tvar , vyberte objekt s křivkami a poklepejte na uzel.

Postup při snížení počtu uzlů v objektu s křivkami

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů** , a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Klepněte na objekt s křivkami a proveďte některou z následujících akcí:
 - Chcete-li snížit počet uzlů v celém objektu, klepněte na panelu vlastností na tlačítko **Vybrat všechny uzly** .
 - Pokud chcete snížit počet uzlů v části objektu s křivkami, ohraničte část objektu, kterou chcete upravit.

- 3 Proveďte jednu z následujících akcí:
 - Automaticky odeberte překrývající se a redundantní uzly klepnutím na tlačítko **Redukovat uzly** na panelu vlastností.
 - Určete počet uzlů, které chcete odebrat, posunutím jezdce **Vyhlazení křivky**. Při odebrání velkého počtu uzlů může dojít ke změně tvaru objektu s křivkami.




Postup při spojení koncových uzlů jedné podosnovy

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů**  a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Klepněte na podosnovu.
- 3 Klepněte na tlačítko **Zavřít automaticky křivku**  na panelu vlastností.



Několik podosnov lze uzavřít klepnutím na příkaz **Změnit ▶ Zavřít osnovu**.




Postup při spojení uzlů v několika podosnovách

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů**  a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Stiskněte klávesu **Shift** a klepněte na uzel z každé podosnovy.
- 3 Klepněte na tlačítko **Uzavřít křivku rozšířením**  na panelu vlastností.



Chcete-li spojit uzly z různých objektů s křivkami, je nejprve nutné je sloučit do jednoho objektu s křivkami a pak spojit koncové uzly nových podosnov. Informace o kombinování objektů naleznete v tématu „Sloučení objektů“ na straně 103.


Postup při rozdělení osnovy

Akce	Postup
Rozdělení osnovy	Otevřete plovoucí nabídku Úpravy tvarů  a klepněte na nástroj Tvar  . Vyberte uzel na osnově a pak klepněte na tlačítko Rozdělit křivku  na panelu vlastností.




Akce

Postup






Vyjmutí rozdělené osnovy z objektu

Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů** a klepněte na nástroj **Tvar**. Klepněte pravým tlačítkem myši na osnovu a pak vyberte příkaz **Rozdělit**. Vyberte segment, uzel nebo skupinu uzlů představující část osnovy, kterou chcete vyjmout, a pak klepněte na tlačítko **Vyjmout podosnovu**  na panelu vlastností.

Postup při zarovnání uzlů

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů**  a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Vyberte objekt s křivkami.
- 3 Stiskněte klávesu **Shift** a vyberte uzly, které chcete zarovnat.
- 4 Klepněte na tlačítko **Zarovnat uzly**  na panelu vlastností.





Postup při tvarování objektu s křivkami použitím vyostření, vyhlazení nebo symetrizace uzlů

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů**  a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Klepněte na uzel.
- 3 Na panelu nástrojů klepněte na některé z následujících tlačítek:
 - **Vytvořit z uzlu ostrý vrchol** 
 - **Vyhladit uzel** 
 - **Symetrický uzel** 
- 4 Přetáhněte ovládací úchyty uzlu.



Typ existujícího uzlu lze změnit použitím klávesových zkratk. Chcete-li změnit hladký uzel na ostrý uzel nebo naopak, klepněte na uzel pomocí nástroje **Tvar** a stiskněte klávesu **C**. Pokud chcete změnit symetrický uzel na hladký uzel nebo naopak, klepněte na uzel pomocí nástroje **Tvar** a stiskněte klávesu **S**.

Postup při roztažení, změně měřítka, otočení nebo zkosení uzlů

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů**  a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Vyberte objekt s křivkami.
- 3 Vyberte uzly podél křivky, kterou chcete transformovat.
- 4 Na panelu nástrojů klepněte na některé z následujících tlačítek:
 - **Změnit velikost a měřítko uzlů** 
 - **Otočit a zkosit uzly** 
- 5 Přetažením sady úchytů proved'te transformaci uzlů.

Použití deformačních efektů

Objekty lze tvarovat použitím tří typů deformačních efektů.

Deformační efekt	Popis
Tlak a tah	Umožňuje vtlačit okraje do vnitřní části objektu nebo vytáhnout okraje mimo objekt.
Kostrbatost	Uplatní na objekt efekt zubatých okrajů. Můžete nastavit intenzitu a četnost efektu.
Skrut	Umožňuje otočit objekt a vytvořit efekt víru. Lze nastavit směr víru, jeho počátek, stupeň a velikost otočení.

Po deformaci objektu můžete změnit efekt úpravou středu deformace. Tento bod označuje úchyt ve tvaru diamantu, kolem kterého se zobrazuje deformace. Je podobný matematickému kompasu, kdy se pero pohybuje kolem nehybného bodu. Střed deformace lze umístit kamkoli v okně kresby. Střed deformace můžete umístit do středu objektu, takže bude deformace uplatněna pravidelně a tvar objektu se změní v závislosti na vzdálenosti od středu.

Efekt můžete dále umocnit, pokud na již deformovaný objekt uplatníte další deformaci. Pokud například na deformaci skrutem použijete deformaci Kostrbatost, původní deformaci neztratíte. V aplikaci CorelDRAW lze také efekty deformace odebírat a kopírovat.

Postup při deformaci objektu

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní nástroj**  a klepněte na nástroj **Interaktivní deformace** .

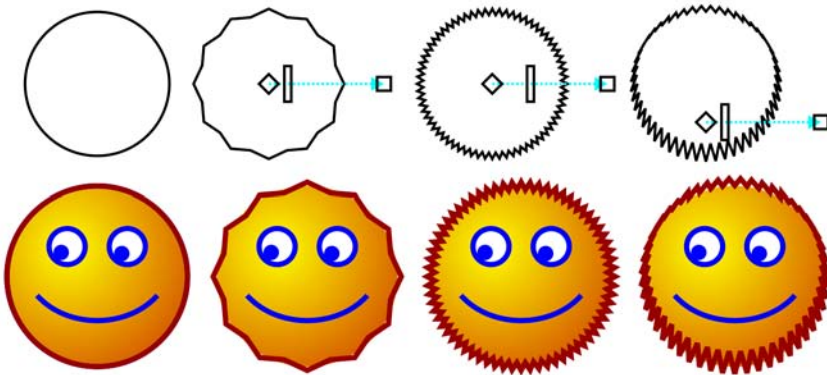
- Na panelu vlastností klepněte na následující tlačítka a zadejte požadovaná nastavení.
 - **deformace Tlak a Tah,**
 - **deformace Kostrbatost,**
 - **deformace Skrut.**
- Přesuňte ukazatel myši na místo, kam chcete umístit střed deformace, a táhněte, dokud objekt nezíská požadovaný tvar.



Efekty lze znovu použít na deformované objekty.



Deformaci lze zarovnat na střed použitím tlačítka **Vystředit deformaci** na panelu vlastností.



Deformační efekt lze upravit použitím vektorových interaktivních prvků. Vlevo nahoře: Kruh s použitím efektu Kostrbatost. Vpravo nahoře: Efekty Kostrbatost s velkou četností (velký počet špiček). Dole: Příklady efektů Kostrbatost.


Postup při odstranění deformace

- Vyberte deformovaný objekt.
- Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Zrušit deformaci**.



Takové odstranění deformace smaže poslední použitou deformaci.



Deformaci lze z vybraného objektu odstranit také klepnutím na tlačítko **Zrušit deformaci**  na panelu vlastností.







Změna tvaru objektů použitím obálek

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. Další informace o jednotlivých typech uzlů naleznete v tématu „Použití objektů s křivkami“ na straně 107.

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.


Postup při použití 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 přidávají 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.

Chcete-li obnovit obálku, stiskněte před uvolněním tlačítka myši klávesu **Esc**.

Další možnosti

Použití předvolené obálky	Klepněte na tlačítko Přidat předvolbu na panelu vlastností a klepněte na tvar obálky.
Použití obálky na objekt s obálkou	Klepněte na tlačítko Přidat novou obálku  na panelu vlastností a tažením uzlů upravte tvar obálky.
Odstranění obálky	Klepněte na příkaz Efekty ▶ Vymazat obálku .




Chcete-li zabránit, aby se rovné čáry objektu převedly na křivky, povolte na panelu vlastností tlačítko **Ponechat čáry** .

Postup při kopírování obálky


- 1 Vyberte objekt, na který chcete zkopírovat obálku.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Kopírovat efekt ▶ Obálku z**.
- 3 Vyberte objekt, ze kterého chcete zkopírovat obálku.











Obálku lze také zkopírovat tím, že vyberete objekt, klepnete na tlačítko **Kopírovat vlastnosti obálky** na panelu vlastností a vyberete objekt s obálkou, kterou chcete zkopírovat.

Obálku lze také zkopírovat pomocí nástroje **Kapátko** . Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování efektů z jednoho objektu do druhého“ na straně 86.

Postup při úpravě uzlů a segmentů obálky

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní nástroje**  a klepněte na nástroj **Interaktivní obálka** .
- 2 Vyberte objekt s obálkou.
- 3 Poklepáním na obálku přidejte uzel nebo poklepáním na uzel proved'te jeho odstranění.

Další možnosti

Posunutí několika uzlů obálky najednou	Klepněte na tlačítko Neomezený režim obálky  na panelu vlastností, pomocí výběrového obrysu vyberte uzly, které chcete posunout, a přetáhněte libovolný uzel na nové místo.
Výběr několika uzlů pomocí obrysu	Na panelu vlastností vyberte položku Obdélníkový v seznamu Režim výběru a táhněte kolem uzlů, které chcete vybrat.
Výběr několika uzlů pomocí obrysu od ruky	Na panelu vlastností vyberte položku Ruční režim v seznamu Režim výběru a pak táhněte myší kolem uzlů, které chcete vybrat.
Posunutí protilehlých uzlů o stejnou vzdálenost ve stejném směru	Stiskněte klávesu Ctrl , vyberte dva protilehlé uzly a přetáhněte je na nové místo.
Posunutí protilehlých uzlů o stejnou vzdálenost v opačném směru	Na panelu vlastností klepněte na tlačítko Režim obálky s jednoduchým obloukem  nebo Režim obálky s dvojitým obloukem  tak, aby se tlačítko zobrazilo vyvýšené, stiskněte klávesu Shift a přetáhněte některý uzel na nové místo.
Změna typu uzlu obálky	Klepněte na tlačítko Neomezený režim obálky na panelu vlastností tak, aby se tlačítko zobrazilo stisknuté, a pak klepněte na tlačítko Vytvořit z uzlu ostrý vrchol  , Vyhladit uzel  nebo Symetrický uzel  .
Změna segmentu obálky na rovnou čáru nebo křivku	Na panelu vlastností klepněte na tlačítko Neomezený režim obálky tak, aby se zobrazilo stisknuté, a pak klepněte na tlačítko Převést křivku na čáru  nebo Převést čáru na křivku  .

Oříznutí, rozdělení a mazání objektů

Části objektů lze oříznout, rozdělit nebo vymazat.

Oříznutí objektů

Oříznutím můžete v objektech nebo importované grafice rychle odstranit nepotřebné oblasti. Vyhněte se nutnosti rozdělovat skupiny objektů, rušit propojení skupin nebo převádět objekty na křivky. Oříznout lze vektorové objekty a rastry.



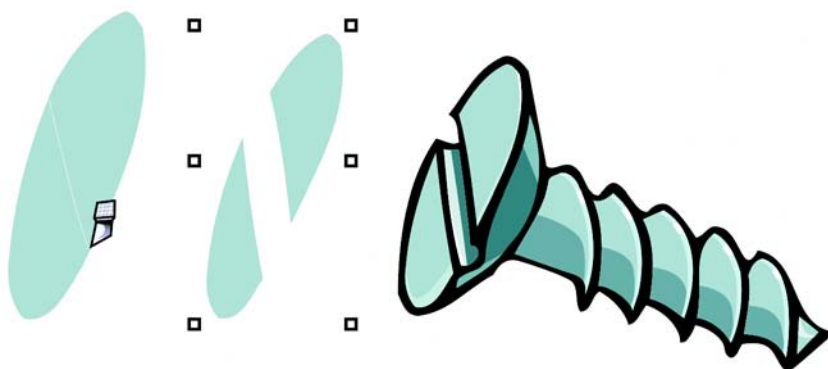
Oříznutí objektů

Při oříznutí objektů definujete obdélníkovou oblast (oblast oříznutí), kterou chcete zachovat. Části objektů vně oblasti oříznutí budou odstraněny. Můžete určit přesné umístění a velikost oblasti oříznutí a dále můžete oblast otáčet a měnit její velikost. Oblast oříznutí lze také odstranit.

Oříznout můžete pouze vybrané objekty, aniž by mělo oříznutí vliv na ostatní objekty v kresbě, nebo můžete oříznout všechny objekty na stránce kresby. V obou případech jsou oříznuté textové a tvarové objekty automaticky převedeny na křivky.

Rozdělení objektů

Rastrový nebo vektorový objekt lze rozdělit na dva objekty a následným překreslením osnova můžete změnit jejich tvar. Zavřený objekt lze rozdělit podél rovné nebo lomené čáry. Aplikace CoreIDRAW podporuje možnost rozdělení objektu na dva nezávislé objekty nebo ponechání jednoho objektu, který je tvořen dvěma nebo několika podosnovami. Můžete se rozhodnout, zda chcete osnovy zavřít automaticky nebo je nechat otevřené.





Nástroj Nůž rozdělí elipsu na polovinu a vytvoří tak dva samostatné objekty (vlevo). Dva objekty jsou odděleny a slouží jako hlavička šroubu (vpravo).

Vymazání částí objektů

Aplikace CorelDRAW umožňuje vymazat nechtěné části rastrů a vektorových objektů. Při vymazání jsou automaticky uzavřeny všechny osnovy, kterých se operace týká, a objekty jsou převedeny na křivky. Pokud vymažete propojovací čáry, aplikace CorelDRAW místo jednotlivých objektů vytvoří podosnovy.

Odstranit lze také virtuální čárové segmenty, které tvoří části objektů mezi průsečíky. Můžete například odstranit smyčku na čáře, která protíná sama sebe, nebo smyčku v čárových segmentech, na kterých se překrývají dva nebo více objektů.

Postup při oříznutí objektů

- 1 Vyberte objekty, které chcete oříznout.
Pokud na stránce kresby nejsou vybrány žádné objekty, uplatní se oříznutí na všechny objekty.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Nástroj Oříznout**  a klepněte na nástroj **Oříznout** .
- 3 Tažením myši definujte oblast oříznutí.
- 4 Pokleptejte do oblasti oříznutí.

Další možnosti



Určení přesného umístění oblasti oříznutí	Na panelu vlastností zadejte hodnotu do polí Poloha a stiskněte klávesu Enter .
Určení přesné velikosti oblasti oříznutí	Na panelu vlastností zadejte hodnotu do polí Velikost a stiskněte klávesu Enter .
Otočení oblasti oříznutí	Zadejte hodnoty do pole Úhel otočení .
Odstranění oblasti oříznutí	Klepněte na tlačítko Vymazat obrysy oříznutí .



Objekty na uzamčených vrstvách, skrytých vrstvách nebo na vrstvách vodítek nelze oříznout. Oříznout nelze ani objekty OLE, internetové objekty, rollovery nebo objekty PowerClip.



Při oříznutí dojde k automatickému rozdělení propojených skupin, jako jsou například kontury, přechody nebo vysunutí.




Oblast oříznutí lze interaktivně posouvat, otáčet a měnit její velikost stejně jako jakýkoli jiný objekt. Chcete-li přesunout oblast oříznutí, přetáhněte ji na nové místo. Pokud chcete změnit velikost oblasti oříznutí, táhněte za její úchyty . Oblast oříznutí lze také otočit přetažením úchyty otočení .

Oblast oříznutí odstraní stisknutím klávesy **Esc**.

Postup při rozdělení objektu

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Nástroj Oříznout**  a klepněte na nástroj **Nůž** .
- 2 Přesuňte nástroj **Nůž** na obrys objektu, kde chcete začít s dělením. Jakmile je nástroj **Nůž** správně umístěný, dojde k jeho přichycení na pravém horním okraji.
- 3 Klepnutím na osnovu začnete s rozdělením.
- 4 Přesuňte nástroj **Nůž** na místo, kde chcete rozdělení skončit, a znovu klepněte.

Další možnosti

Rozdělení objektu podél ruční čáry	Přesuňte ukazatel myši na místo, odkud chcete provést rozdělení, a táhněte myši na koncový bod.
Rozdělení objektu podél Bezierovy čáry	Stiskněte klávesu Shift , klepněte na místo, kde chcete začít rozdělovat objekt, a klepněte pokaždé, když chcete změnit směr čáry. Pokud chcete omezit změnu úhlu na kroky po 15 stupních, stiskněte kombinaci kláves Shift + Ctrl .
Rozdělení objektu na dvě podosnovy	Klepněte na tlačítko Ponechat jako jeden objekt  na panelu vlastností.
Rozdělení objektu a ponechání pouze jedné z jeho částí	Klepněte na obrys objektu, kde chcete začít s dělením, a přesuňte ukazatel myši na místo, kde chcete rozdělení skončit. Jednou nebo dvakrát stiskněte klávesu Tab a vyberte tu část objektu, kterou chcete ponechat. Pak klepněte tlačítkem myši.



Objekty se standardně rozdělí na dva objekty a osnovy jsou automaticky uzavřeny.

Pokud použijete nástroj **Nůž** na vybraný objekt, objekt se převede na objekt s křivkami.

Vymazání částí objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Nástroj Oříznout**  a klepněte na nástroj **Guma** .
- 3 Přetáhněte přes objekt.

Další možnosti

Změna velikosti hrotu gumy	Zadejte hodnotu do pole Tloušťka gumy na panelu vlastností a stiskněte klávesu Enter .
----------------------------	--

Další možnosti

Změna tvaru hrotu gumy	Klepněte na tlačítko Kruh nebo čtverec na panelu vlastností.
Zachování všech uzlů v mazané oblasti	Na panelu vlastností vypněte tlačítko Po vymazání automaticky redukovat .





Po vymazání částí objektů dojde k automatickému zavření všech osnov, kterých se tato akce týkala.



Rovné čáry lze vymazat tak, že klepnete na počáteční bod mazání a pak klepnete na místo, kde chcete s mazáním skončit. Stisknutím klávesy **Ctrl** můžete omezit úhel čáry.

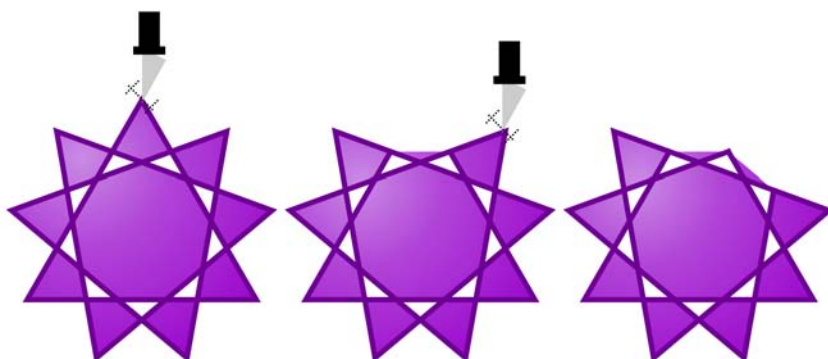
Oblast vybraného objektu lze také vymazat poklepáním na příslušné místo pomocí nástroje **Guma**.

Postup při odstranění virtuálního čárového segmentu

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Nástroj Oříznout**  a klepněte na nástroj **Odstranění virtuálních segmentů** .
- 2 Přesuňte ukazatel myši na čárový segment, který chcete odstranit. Jakmile je nástroj **Odstranění virtuálních segmentů** správně umístěný, dojde k jeho přichycení na pravém horním okraji.
- 3 Klepněte na čárový segment.
Pokud chcete současně odstranit několik čárových segmentů, klepnutím a tažením myši vytvořte obrys kolem všech čárových segmentů, které chcete odstranit.



Nástroj **Odstranění virtuálních segmentů** nefunguje s propojenými skupinami, jako jsou stíny, text nebo obrázky.



Odstranění virtuálních čárových segmentů

Zaoblení, vykroužení a zkosení rohů

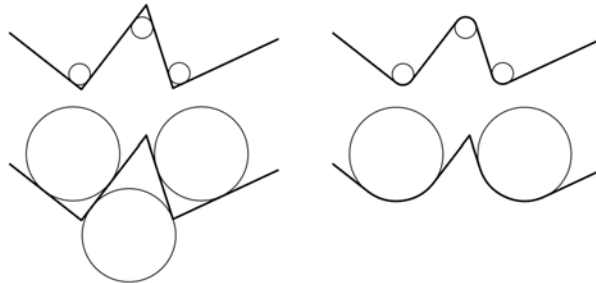
Objekt můžete vytvarovat pomocí zaoblení, vykroužení nebo zkosení rohů. Operace zaoblení vytvoří kulaté rohy, vykroužení zakulatí a převrátí roh tak, že se vytvoří drážka, a operace zkosení zajistí zešíkmení rohu do plochého tvaru.



Ve směru zleva doprava jsou znázorněny standardní rohy bez úprav, zaoblené rohy, vykroužené rohy a zkosené rohy.


Rohy lze zaoblit, vykroužit nebo zkosit pro všechny objekty s křivkami bez ohledu na to, zda objekt vznikl z tvaru, čar, textu nebo rastru. Pokud vyberete tvar, který nebyl převeden na křivky, zobrazí se dialogové okno, které umožní automatické převedení tvaru. Textové objekty je nutné na křivky převést ručně pomocí příkazu **Převést na křivky**. Pokud nevyberete jednotlivé uzly, uplatní se změny na všechny uzly. Zaoblení, vykroužení nebo zkosení nelze použít na hladné nebo symetrické křivky. Křivka musí obsahovat roh tvořený dvěma rovnými nebo zakřivenými segmenty, které se protínají v úhlu menším než 180 stupňů.

Je-li hodnota zaoblění, vykroužení nebo zkosení příliš vysoká, operace se nemusí na některé rohy uplatnit, nebo se nemusí projevit vůbec. K vynechání rohů dojde v případě, že čárové segmenty nejsou dostatečně dlouhé, aby bylo možné použít poloměr zaoblění či vykroužení nebo vzdálenost zkosení. Při nastavení hodnot pro tyto operace počítejte s tím, že přestože se zpočátku zdá, že čárové segmenty jsou dostatečně dlouhé, během použití akce na objekt dochází k jejich zkracování, nebo se postupně uplatňují hodnoty poloměru nebo zkosení.

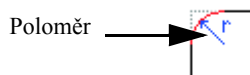


V tomto příkladu kruhy představují nastavení poloměru zaoblění. Horní řádek ukazuje navrhované zaoblění (vlevo) a výsledné zaoblění (vpravo). Na dolním řádku je uvedeno navrhované zaoblění (vlevo) a na výsledku operace (vpravo) nejsou všechny rohy zaoblěny. Po uplatnění první operace zaoblění nelze další roh zaoblit, protože čárový segment není dostatečně dlouhý. Tento roh se přeskočí a zaoblění se znovu uplatní na posledním rohu.

Postup při zaoblění rohů

- 1 Pomocí nástroje **Výběr**  vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Okno** ▶ **Ukotvitelné panely** ▶ **Zaoblění/Vykroužení/Zkosení**.
- 3 Na ukotvitelném panelu **Zaoblění/Vykroužení/Zkosení** vyberte v seznamu **Operace** položku **Zaoblění**.
- 4 Zadejte hodnotu do pole **Poloměr**.

Poloměr definuje kruhový oblouk, který má střed ve stejné vzdálenosti od obou stran rohu. Vyšší hodnoty vytváří zaoblenější rohy.





- 5 Klepněte na tlačítko **Použít**.




Tlačítko **Použít** je k dispozici pouze v případě, že jsou vybrány platné objekty nebo uzly.



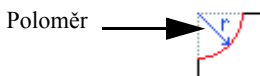
K výběru jednotlivých uzlů použijte nástroj **Tvar** .

Zakulatit lze také všechny rohy vybraného čtverce nebo obdélníku. Stačí klepnout na nástroj **Tvar**  a přetáhnout rohový uzel do středu objektu. Při této akci nedojde k převedení tvaru na křivky.

Postup při vykroužení rohů objektu


- 1 Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
- 2 Klepněte na příkaz **Okno** ▶ **Ukotvitelné panely** ▶ **Zaoblení/Vykroužení/Zkosení**.
- 3 Na ukotvitelném panelu **Zaoblení/Vykroužení/Zkosení** vyberte v seznamu **Operace** položku **Vykroužení**.
- 4 Zadejte hodnotu do pole **Poloměr**.

Hodnota poloměru se měří od počátečního umístění rohu a používá se k vytvoření oblouku vykroužení.




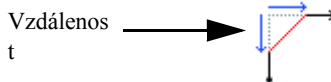
- 5 Klepněte na tlačítko **Použít**.



K výběru jednotlivých uzlů použijte nástroj **Tvar** .


Postup při zešikmení rohů použitím operace zkosení

- 1 Pomocí nástroje **Výběr**  vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Okno** ▶ **Ukotvitelné panely** ▶ **Zaoblení/Vykroužení/Zkosení**.
- 3 Na ukotvitelném panelu **Zaoblení/Vykroužení/Zkosení** vyberte v seznamu **Operace** položku **Zkosení**.
- 4 Zadáním hodnoty do pole **Vzdálenos** nastavte, kde má zkosení začínat vzhledem k původnímu rohu.



5 Klepněte na tlačítko **Použít**.



K výběru jednotlivých uzlů použijte nástroj **Tvar** .

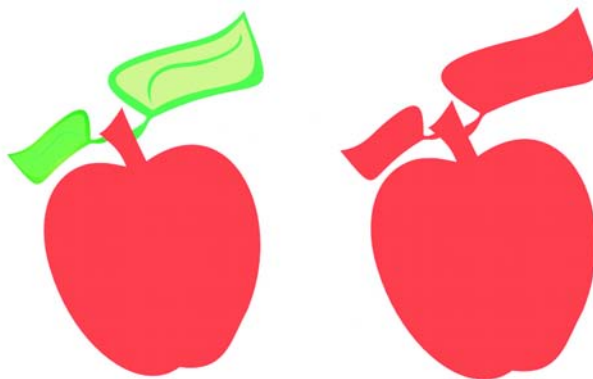
Sloučení a průnik objektů

Operacemi sloučení a průniku objektů lze vytvářet nepravidelné tvary. Sloučit nebo protnout lze prakticky všechny objekty včetně klonů, objektů na jiných vrstvách a jednotlivých objektů s protínajícími se čarami. Sloučit nebo protnout však nelze odstavcový text, kótovací čáry nebo předlohy klonů.

Sloučením objektů vytvoříte jeden objekt s jediným obrysem. Nový objekt používá jako obrys obvod sloučených objektů a přejme vlastnosti vyplnění a obrysu cílového objektu. Všechny protínající se čáry jsou odstraněny.

Objekty lze sloučit bez ohledu na to, zda se navzájem překrývají. Pokud sloučíte objekty, které se nepřekrývají, vytvoříte sloučenou skupinu, která se bude chovat jako jeden objekt. V obou případech bude mít sloučený objekt atributy výplně a obrysu cílového objektu.

Jeden objekt lze sloučit s protínajícími se čarami, takže se objekt rozdělí do několika podosnov. Vzhled objektu však zůstane stejný.




Sloučením listů s jablkem vznikne jeden obrys objektu.

Průnik vytvoří objekt z oblasti, kde dochází k průniku dvou nebo více objektů. Nový objekt může mít jednoduchý nebo složitý tvar – záleží na protínaných tvarech. Atributy výplně nebo obrysu objektu závisí na objektu, který definujete jako cílový objekt.

Postup při sloučení objektu

- 1 Vyberte zdrojový objekt nebo objekty.
- 2 Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klepněte na cílový objekt.
- 3 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Tvarovat ▶ Sloučit**.




Objekty lze také sloučit tak, že ohraničíte zdrojový a cílový objekt a klepnete na tlačítko **Sloučit**  na panelu vlastností.

Postup při průniku objektů

- 1 Vyberte zdrojový objekt.
- 2 Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a vyberte cílový objekt.
- 3 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Tvarovat ▶ Průnik**.




Průnik objektů lze také vytvořit tak, že ohraničíte zdrojový a cílový objekt a klepnete na tlačítko **Průnik**  na panelu vlastností.

Postup při průniku více objektů

- 1 Pomocí obrysu vyberte zdrojový objekt nebo objekty.
- 2 Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klepněte na jednotlivé cílové objekty.
- 3 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Tvarovat ▶ Průnik**.



Průnik objektů lze také vytvořit tak, že obrysem ohraničíte zdrojové a cílové objekty a klepnete na tlačítko **Průnik**  na panelu vlastností.

Vytvoření objektů 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: řetězový 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 řetězový text kontejner a rastr vytváří obsah. Rastr je tvarován podle písmen řetězového 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.
Chcete-li vytvořit vnořený objekt PowerClip, stiskněte a podržte pravé tlačítko myši, přetáhněte objekt PowerClip v rámci kontejneru a klepněte na příkaz **Oříznutí PowerClip dovnitř**.

Postup při kopírování obsahu objektu PowerClip

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty** ▶ **Kopírovat efekt** ▶ **Oříznutí PowerClip z**.
- 3 Vyberte objekt PowerClip.

Postup při úpravě obsahu objektu PowerClip

- 1 Vyberte objekt PowerClip.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty** ▶ **Oříznutí PowerClip** ▶ **Upravit obsah**.
- 3 Upravte obsah objektu PowerClip.
- 4 Klepněte na příkaz **Efekty** ▶ **Oříznutí PowerClip** ▶ **Dokončit úpravy této úrovně**.



Při úpravách se kontejner zobrazí v režimu drátěného modelu a nelze jej vybrat.

Postup při zamknutí nebo odemknutí obsahu objektu PowerClip

- Klepněte pravým tlačítkem myši na objekt PowerClip a vyberte příkaz **Zamknout obsah do oříznutí PowerClip**.



Potřebujete další informace?

Další informace o tvarování objektů zobrazíte klepnutím na příkaz **Nápověda** ▶ **Témata nápovědy**, klepnutím na kartu **Obsah** a poklepaním na téma „Změna tvaru objektů“.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Vyplňování objektů

Vnitřky objektů nebo další uzavřené oblasti můžete doplnit o barevné, vzorované, texturové a další výplně. Můžete upravit výplň a nastavit ji jako výchozí, takže každý nakreslený objekt bude mít stejnou výplň.



Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- použití jednotných výplní,
- použití přechodových výplní,
- použití vzorových výplní,
- použití výplní na oblasti,
- práce s výplněmi.

Použití jednotných výplní

V objektech můžete použít jednotnou výplň. Jednotné výplně jsou tvořeny plnými barvami, které můžete vybrat nebo vytvořit pomocí barevných modelů a palet barev. Informace o vytváření barev najdete v tématu „Práce s barvami“ na straně 141.

Postup při použití jednotné výplně

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní výplň**  a klepněte na nástroj **Interaktivní výplň** .
- 3 Vyberte v seznamu **Typ výplně** na panelu vlastností možnost **Jednotná výplň**.
- 4 Zadejte požadovaná nastavení na panelu vlastností a stiskněte klávesu **Enter**.



Vybraný objekt můžete rovněž vyplnit klepnutím na požadovanou barvu na paletě barev.

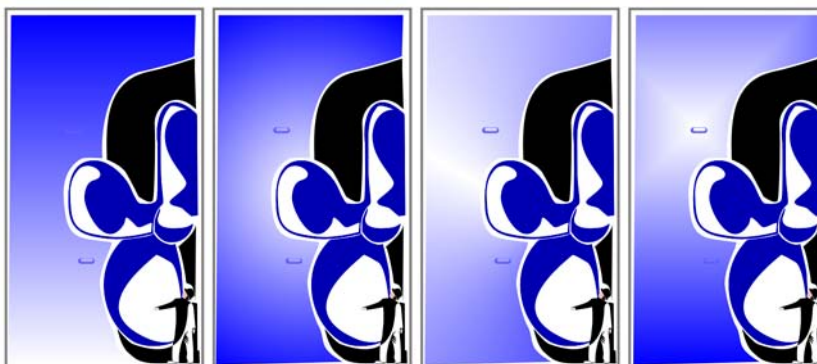
Barvy v jednotné výplni můžete rovněž namíchat, a to výběrem vyplněného objektu, stisknutím klávesy **Ctrl**, a klepnutím na jinou barvu v paletě barev.

Použití přechodových výplní

Přechodová výplň je hladký přechod dvou nebo více barev, který dodá objektu hloubku. K dispozici jsou čtyři typy přechodových výplní: lineární, radiální, kónická a čtvercová. Lineární přechodová výplň prochází objektem jako rovná čára. Kónická přechodová výplň vytváří iluzi kužele světla. Radiální přechodová výplň vytváří iluzi vyzařování ze středu objektu a čtvercová přechodová výplň vychází v koncentrických čtvercích ze středu objektu.

U objektů můžete použít předvolené přechodové výplně, dvoubarevné přechodové výplně a vlastní přechodové výplně. Vlastní přechodové výplně mohou obsahovat dvě nebo více barev, které lze umístit kamkoliv do přechodu výplně. Když vytvoříte vlastní přechodovou výplň, můžete ji uložit jako předvolbu.



Když použijete přechodovou výplň, můžete pro typ výplně, kterou vyberete, určit atributy, např. směr barevného přechodu, úhel, středový bod a výplň okraje. Kvalitu tisku a zobrazení přechodové výplně můžete také upravit, a to zadáním počtu přechodových kroků. Standardně je nastavení přechodového kroku uzamčeno, takže kvalitu tisku přechodové výplně určuje hodnota zadaná v nastavení tisku a kvalitu zobrazení určuje výchozí hodnota, kterou nastavíte. Nastavení přechodových kroků ale můžete odemknout, když použijete přechodovou výplň a zadáte hodnotu, která se použije jak na kvalitu tisku, tak na kvalitu zobrazení výplně. Další informace o nastavení tisku u přechodových kroků výplně naleznete v nápovědě v části „Doladění tiskových úloh“.





K dispozici jsou čtyři typy přechodových výplní. Zleva doprava: lineární, radiální, kónické a čtvercové.

Postup při použití předvolené přechodové výplně

- 1 Vyberte objekt.

- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na tlačítko **Dialogové okno Přechodová výplň** .
- 3 V seznamu **Předvolby** vyberte požadovanou výplň.
- 4 Zadejte požadovaná nastavení.

Postup při použití dvoubarevné přechodové výplně

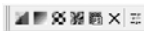

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní výplň**  a klepněte na nástroj **Interaktivní výplň** .
- 3 V seznamu **Typ výplně** na panelu vlastností vyberte požadovanou přechodovou výplň.
- 4 Otevřete výběr **Rozevírací seznam výplň** na panelu vlastností a klepněte na barvu.
- 5 Otevřete výběr **Poslední výplň** na panelu vlastností a klepněte na barvu.
- 6 Zadejte požadovaná nastavení.




Do dvoubarevné přechodové výplně můžete namíchat barvy výběrem jednoho z interaktivních vektorových úchytů, stisknutím tlačítka **Ctrl** a klepnutím na barvu na paletě barev.

Do přechodové výplně můžete přidat barvu tažením barvy z palety barev na interaktivní vektorový úchyt objektu.




Postup při použití vlastní přechodové výplně

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na tlačítko **Dialogové okno Přechodová výplň** .
- 3 Přechodovou výplň vyberte v seznamu **Typ**.
- 4 Povolte možnost **Vlastní**.
- 5 Klepněte na políčko na jednom konci oblasti přímo nad barevným pruhem a klepněte na barvu na paletě barev.
- 6 Klepněte na políčko na opačném konci oblasti přímo nad barevným pruhem a klepněte na barvu.
- 7 Zadejte požadované atributy.

Další možnosti

Přidání přechodové barvy	Poklepejte mezi dva konce oblasti přímo nad barevným pruhem a klepněte na barvu na paletě barev.
Úprava středu mezi barvami	Chcete-li přidat novou barevnou značku, poklepejte na požadované místo na barevném pruhu. Chcete-li upravit prolínání sousedních barev, přetáhněte značku doleva nebo doprava.
Změna barvy	Klepněte na značku nad barvou, kterou chcete změnit a klepněte na barvu na paletě barev.
Odstranění barvy	Poklepejte na značku nad barvou, kterou chcete odstranit.
Změna umístění barvy	Přetáhněte značku přímo nad barvou na nové umístění.
Uložení výplně jako předvolby	Do pole Předvolby zadejte název a klepněte na tlačítko Přidat předvolbu  .



Vlastní přechodovou výplň můžete také použít, když otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní výplň**  , klepnete na nástroj **Interaktivní výplň**  a přetáhnete barvy z palety barev v okně kresby na interaktivní vektorový úchyt objektu.

Použití vzorových výplní

Objekty lze vyplnit dvoubarevnými, plnobarevnými nebo rastrovými vzorovými výplněmi.

Dvoubarevná vzorová výplň se skládá pouze ze dvou barev, které vyberete. Plnobarevná vzorová výplň je složitější vektorová grafika, která může sestávat z čar a výplní. Rastrová vzorová výplň je rastrový obrázek, jehož složitost je určena jeho velikostí, rozlišením obrázku a bitovou hloubkou.



Aplikace CorelDRAW poskytuje předvolené vzorové výplně, které lze použít na objekty, ale můžete také vytvořit vlastní vzorové výplně. Můžete například

vytvořit vzorové výplně z objektů, které nakreslíte, nebo z obrázků, které importujete.

Velikost dlaždic vzorových výplní můžete změnit. Nastavením počátku dlaždic můžete také zadat, kde mají výplně přesně začít. Aplikace CorelDRAW umožňuje také odsazení dlaždic ve výplni. Úpravy vodorovné nebo svislé polohy prvního vzoru vzhledem k hornímu okraji objektu ovlivňují zbytek výplně.

Můžete si vybrat, jak se vzorová výplň zobrazí, když zadáte, zda se má výplň zrcadlit tak, že se střídající dlaždice navzájem odrážejí. Chcete-li, aby se vzorová výplň měnila podle akcí, které s vyplněným objektem provedete, můžete určit, aby se transformovala s objektem. Když například zvětšíte objekt vyplněný transformující vzorovou výplní, vzor se zvětší, ale počet dlaždic zůstane stejný.



Postup při použití dvoubarevné vzorové výplně

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní výplň**  a klepněte na nástroj **Interaktivní výplň** .
- 3 Vyberte v seznamu **Typ výplně** na panelu vlastností možnost **Dvoubarevný vzor**.
- 4 Otevřete výběr **Rozevírací seznam výplň** a klepněte na požadovaný vzor.
- 5 Otevřete výběr barev **Popředí** a klepněte na požadovanou barvu.
- 6 Otevřete výběr barev **Pozadí** a klepněte na požadovanou barvu.



Barvy na dvoubarevnou vzorovou výplň můžete míchat stisknutím klávesy **Ctrl** a klepnutím na barvu na paletě barev.

Postup při použití plnobarevné nebo rastrové vzorové výplně

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní výplň**  a klepněte na nástroj **Interaktivní výplň** .
- 3 Na panelu vlastností v seznamu **Typ výplně** vyberte jednu z následujících možností:
 - **Plnobarevný vzor**
 - **Rastrový vzor**
- 4 Otevřete výběr **Rozevírací seznam výplň** a klepněte na požadovaný vzor.

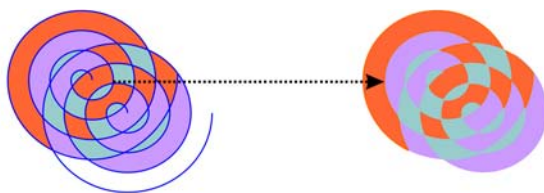
Použití výplně na oblasti

Výplně můžete použít na uzavřenou oblast pomocí nástroje **Inteligentní výplň**. Narozdíl od ostatních nástrojů pro vyplnění, které vyplňují pouze objekty, nástroj **Inteligentní výplň** zjišťuje obrysy oblasti a vytváří uzavřenou osnovu, která umožňuje vyplnit příslušnou oblast. Když například kreslíte čáru v ručním režimu, která kříží samu sebe ve smyčkách, nástroj **Inteligentní výplň** zjistí okraje smyček a vyplní je. Dokud osnovy jednoho nebo více objektů zcela uzavírají oblast, můžete ji vyplnit.



*V příkladu nahoře je původní spirála duplikovaná a odsazená, což má za následek uzavřené oblasti, které lze vyplnit pomocí nástroje **Inteligentní výplň**.*



Protože nástroj **Inteligentní výplň** vytváří okolo oblasti osnovu, v podstatě vytvoří nový objekt, který lze vyplnit, přesunout, kopírovat nebo upravit. To znamená, že nástroj lze použít jedním ze dvou způsobů: k vyplnění oblasti nebo k vytvoření nového objektu z oblasti.



*Přestože se nástroj **Inteligentní výplň** využívá převážně k vyplnění oblastí, lze ho použít také k vytvoření nových objektů. V příkladu nahoře jsou dva původní objekty, dvě spirály (vlevo), odstraněny, ale výplň zůstane, protože každá vyplněná oblast je vlastně objekt.*

Na oblast můžete použít výchozí výplň nebo obrys, můžete použít panel vlastností k zadání určité barvy výplně a obrysu nebo vytvořit obrys bez výplně.

Postup při použití výplně na oblast vně stávajících objektů

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Inteligentní nástroje**  a klepněte na nástroj **Inteligentní výplň** .

- 2 Na panelu vlastností ze seznamu **Možnosti výplně** vyberte některou z následujících možností:
 - **Zadat** – umožňuje vyplnit oblast plnou barvou, jestliže vyberete barvu z výběru barvy **Barva výplně** na panelu vlastností
 - **Použít výchozí** – umožňuje vyplnit oblast pomocí výchozího nastavení nástroje **Nástroj Výplň**
 - **Bez výplně** – na oblast se nepoužije žádná výplň
- 3 V seznamu **Možnosti obrysu** vyberte některou z následujících možností:
 - **Použít výchozí** – umožňuje použít výchozí nastavení obrysů
 - **Zadat** – umožňuje vybrat šířku čáry ze seznamu **Šířka obrysu** a barvu čáry z výběru barvy **Barva obrysu**
 - **Bez obrysu** – na oblast se nepoužije žádný obrys
- 4 Klepněte dovnitř uzavřené oblasti, kterou chcete vyplnit.
Z uzavřené oblasti se vytvoří nový objekt a na něj se použijí aktuální styly výplně a obrysu. Nový objekt se zobrazí nahoře nad stávajícími objekty ve vrstvě.



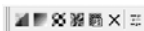
Klepnete-li mimo uzavřenou oblast, ze všech objektů na stránce se vytvoří nový objekt a na něj se použijí vlastnosti výplně a obrysů.

Šířka obrysu je soustředná s osnovou objektu. Protože nástroj **Inteligentní výplň** rozpoznává osnovy a ne obrysy, tlusté obrysy jsou částečně zakryté novými objekty vytvořenými inteligentní výplní. Původní obrysy můžete znovu odhalit tím, že změníte pořadí objektů. Další informace o změně pořadí objektů naleznete v tématu „Postup při změně pořadí objektu“ na straně 97.

Práce s výplněmi

Existuje celá řada úkolů, které jsou společné pro všechny typy výplní. Můžete vybrat výchozí barvu výplně, takže každý objekt přidaný ke kresbě bude mít stejnou výplň. Můžete také libovolnou výplň odstranit, kopírovat ji do jiného objektu nebo ji použít k vyplnění oblasti, kterou obklopuje otevřená křivka.

Postup při výběru výchozí barvy výplně

- 1 Klepnutím na prázdnou oblast na stránce kresby zrušte výběr všech objektů.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na dialogové okno **Barva výplně**.

- 3 V dialogovém okně **Jednotná výplň** zaškrtněte některé z následujících políček:
- **Grafika** – pro nakreslené tvary bude použita výchozí barva výplně.
 - **Řetězcový text** – pro přidání řetězcový text bude použita výchozí barva výplně.
 - **Odstavcový text** – pro přidání odstavcový text bude použita výchozí barva výplně.
- 4 Zadejte požadovaná nastavení výplně.

Postup při odstranění výplně

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na tlačítko **Bez výplně** .



Potřebujete další informace?

Pro další informace o vyplňování objektů klepněte na **nápovědu ▶ Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Vyplňování objektů“.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Práce s barvami

Aplikace umožňuje výběr a tvorbu barev pomocí širokého spektra standardních palet barev, barevných směšovačů a barevných modelů. Pomocí tvorby a úprav vlastních palet barev lze často používané barvy uschovat pro pozdější použití.

Způsob zobrazování palet barev na obrazovce lze také přizpůsobit pomocí změny velikosti vzorníků, počtu řádek palety a dalších vlastností.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- výběr barev,

Výběr barev

Barvy výplně a obrysu lze vybrat prostřednictvím pevných nebo vlastních palet barev, prohlížečů barev, souladů barev nebo barevných přechodů. Chcete-li použít barvu, která je již v objektu nebo v dokumentu přítomna, můžete barvu vzorkovat a dosáhnout tak dokonalé shody.

Informace o použití barev naleznete v části „Použití jednotných výplní“ na straně 133 a „Formátování čar a obrysů“ na straně 51.

Výchozí paleta barev

Paleta barev je vlastně barevný vzorník. Barvy výplně a obrysu lze vybrat prostřednictvím výchozí palety barev, která obsahuje 99 barev z barevného modelu CMYK. Vybrané barvy výplně a obrysu se zobrazí ve vzornících barev ve stavovém řádku.

Pevné nebo vlastní palety barev

Pevné palety barev jsou poskytovány jinými výrobci. Příkladem mohou být palety PANTONE®, barvy HKS a TRUMATCH®. Někdy je užitečné mít při ruce katalog vzorníku barev od výrobce, což je kolekce vzorků barev, která ukazuje jak budou barvy vypadat po vytištění.

Některé pevné palety barev – PANTONE, barvy HKS, TOYO, DICTM, Focoltone®, a SpectraMaster® – jsou kolekcemi přímých barev. Pokud při tisku vytvoříte separace barev, každá barva z těchto palet barev bude vyžadovat zvláštní

tiskovou desku. Tato skutečnost může výrazně ovlivnit náklady na tisk úlohy. Chcete-li tyto barvy použít, ale nechcete použít přímé barvy, převedte při tisku přímé barvy na výtažkové barvy. Další informace naleznete v části „Tisk separací barev“ na straně 229.

Vlastní palety barev mohou zahrnovat barvy z libovolného barevného modelu nebo pevné palety barev. Vlastní palety barev můžete uložit pro další použití.

Prohlížeče barev

Prohlížeče barev poskytují reprezentaci rozsahu barev pomocí jednorozměrných nebo trojrozměrných tvarů. Výchozí prohlížeč barev je založen na barevném modelu HSB, jeho prostřednictvím lze ale také vybrat barvy CMYK, CMY nebo RGB. Informace o barevných modelech naleznete v nápovědě v tématu „Seznámení s barevnými modely“.

Soulady barev

Soulady barev pracují pomocí složení tvaru, jako je obdélník nebo trojúhelník, a barevného modelu. Každý svislý řádek v mřížce barev začíná barvou umístěnou v jednom z bodů složeného tvaru.

Barvy ve všech rozích jsou v závislosti na vybraném tvaru buď doplňkové, kontrastní, nebo v souladu. Soulady barev umožňují vybrat nejvhodnější barevný model a jsou nejužitečnější při výběru různých navzájem ladících barev pro projekt.

Směšování barev

Při výběru barvy prostřednictvím směšování se kombinací základních barev získá požadovaná barva. Nástroj Směšovač zobrazí mřížku barev, které vytvoří ze čtyř vybraných základních barev.

Postup při výběru barvy prostřednictvím výchozí palety barev



Akce	Postup
Výběr barvy výplně pro vybraný objekt	Klepněte na vzorník barvy.
Výběr barvy obrysu pro vybraný objekt	Pravým tlačítkem myši klepněte na vzorník barvy.
Výběr z různých odstínů barvy	Klepněte a podržte tlačítko myši na vzorníku barvy a poté klepněte na barvu v zobrazeném výběru barvy.

Akce	Postup
Zobrazení více barev ve výchozí paletě barev	Klepněte na posouvací šipky v horní a dolní části palety barev.



Ukázáním na políčko vzorníku lze zobrazit název barvy.

Postup při výběru barvy prostřednictvím pevné nebo vlastní palety barev

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Otevřete jednu z následujících plovoucích nabídek:
 - plovoucí nabídku **Výplň** a klepněte na nástroj **Dialogové okno Barva výplně** .
 - plovoucí nabídku **Obrys** a klepněte na nástroj **Dialogové okno Barva obrysu** .
- 3 Klepněte na kartu **Palety**.
- 4 V seznamu **Palety** vyberte pevnou nebo vlastní paletu.
- 5 Posunutím jezdce barev nastavte rozsah barev zobrazených v oblasti pro výběr barev.
- 6 V oblasti pro výběr barev klepněte na požadovanou barvu.



Každý vzorník barev na pevné paletě barev je označen malým bílým čtvercem.




Měli byste používat stejný barevný model pro všechny barvy v kresbě, barvy tak budou konsistentní a bude možné přesněji odhadnout barvy finálního výstupu. Je vhodné používat barevný model, který bude použit pro finální výstup. Další informace o přesné reprodukci barev naleznete v části „Správa barev pro zobrazení, vstup a výstup“ na straně 393.



Chcete-li zobrazit nebo skrýt názvy pevných nebo vlastních barev, klepněte na příkaz **Možnosti ▶ Zobrazit názvy barev**.

Klepnutím na příkaz **Možnosti ▶ Vyměnit barvy** můžete zaměnit barvu **Stará** (barva vybraného objektu) za barvu **Nová** (barva, která byla vybrána v oblasti pro výběr barev).

Postup při vzorkování barvy

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Kapátko**  a klepněte na nástroj **Kapátko** .
- 2 V seznamu na panelu vlastností vyberte možnost **Barva vzorku**.
- 3 Klepněte na plovoucí nabídku **Velikost vzorku** na panelu vlastností a zapněte některou z následujících možností:
 - **1×1** – umožňuje nabrat barvu pixelu, na který klepnete
 - **2×2** – umožňuje nabrat průměrnou barvu vzorkovací oblasti 2 × 2 pixely. Pixel, na který klepnete, určuje střed vzorkovací oblasti.
 - **5×5** – umožňuje nabrat průměrnou barvu vzorkovací oblasti 5 × 5 pixelů.Chcete-li nabrat barvu mimo okno kresby, klepněte na tlačítko **Vybrat z pracovní plochy**.
- 4 Klepněte na barvu, kterou chcete nabrat. Chcete-li použít vzorkovanou barvu na objekt, klepněte na nástroj **Plechovka barvy**  a poté klepněte na objekt v okně kresby. Ukazatel se při pohybu nad oblastí mění v závislosti na tom, zda se právě nachází nad obrysem nebo v oblasti výplně. Nachází-li se ukazatel například ve středu čtverce, zobrazí se plný čtvereček, pokud nachází na obrysu čtverce, zobrazí se obrys čtverečku.



V některých případech vzorkované barvy přesně neodpovídají původním barvám, nýbrž jsou to barvy RGB nebo CMYK, které jsou jejich nejbližšími ekvivalenty.



Vzorkovaná barva se zobrazí ve vzorníku **Barva výplně** v pravém dolním rohu v okně kresby. Chcete-li barvu výplně nebo obrysu objektu změnit na vzorkovanou barvu, můžete vzorník **Barva výplně** přetáhnout na objekt.



Potřebujete další informace?

Chcete-li získat další informace o práci s barvami, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma **Práce s barvami**.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Přidávání trojrozměrných efektů k objektům

Iluzi trojrozměrné hloubky u objektů můžete vytvořit přidáním efektů kontury, perspektivy, vysunutí, zešikmení nebo stínu.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

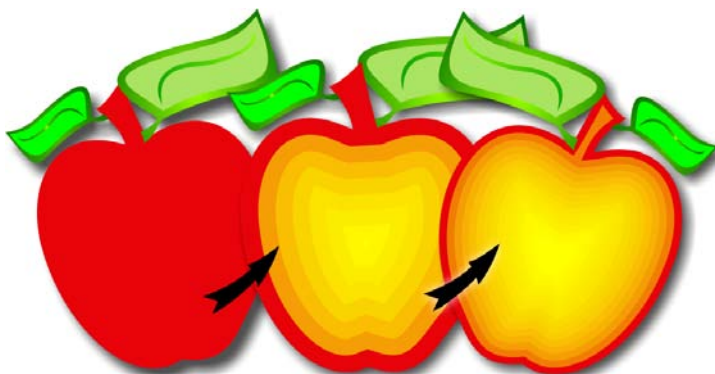
- vytváření kontur objektů,
- použití perspektivy u objektů,
- vytváření vektorového vysunutí,
- vytváření efektů zešikmení,
- vytváření stínů,
- vytváření přechodů objektů.

Vytváření kontur objektů

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.



Další možnosti

Zadání počtu konturových čar	Klepněte na tlačítko Dovnitř  na panelu vlastností a zadejte hodnotu do pole Kroky kontury na panelu vlastností.
Zadání vzdálenosti mezi konturovými čarami	Zadejte hodnotu do pole Odsazení kontury na panelu vlastností.
Urychlení postupu konturových čar	Na panelu vlastností klepněte na tlačítko Urychlení objektů a barev  a posuňte jezdec objektu.



Vnější konturu můžete vytvořit tažením počátečního úchyty směrem od středu.

Postup při nastavení barvy výplně u objektu s konturou


- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní nástroje**  a klepněte na nástroj **Interaktivní kontura** .
- 2 Vyberte objekt s konturou.
- 3 Otevřete výběr barvy **Výplň** na panelu vlastností a klepněte na barvu. Pokud původní objekt obsahuje přechodovou výplň, zobrazí se druhý výběr barvy.



Postup barev výplně můžete urychlit klepnutím na tlačítko **Urychlení objektů a barev**  na panelu vlastností.

Barvu středu kontury lze změnit přetažením barvy z palety barev na koncový úchyt výplně.

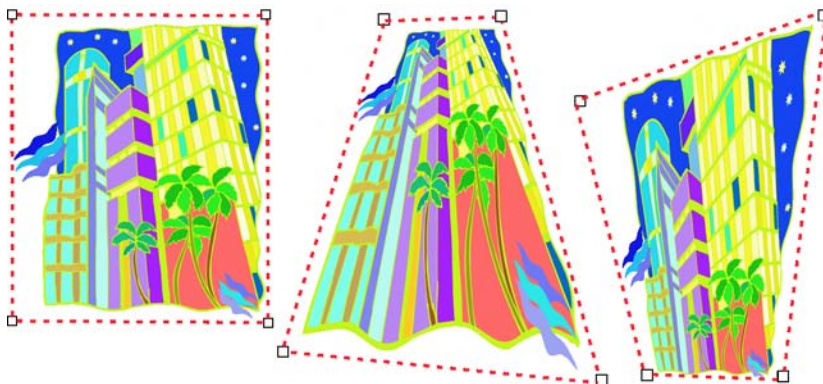
Postup při zadání barvy obrysu u objektu s konturou

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní nástroje**  a klepněte na nástroj **Interaktivní kontura** .
- 2 Vyberte objekt s konturou.
- 3 Otevřete výběr barvy **Obrys** na panelu vlastností a klepněte na barvu.

Použití perspektivy u objektů

Efekt perspektivy lze vytvořit zkrácením jedné nebo dvou stran objektu. Tento efekt dodává objektu vzhled přiblížení v jednom nebo dvěma 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

Akce

Použití jednoúběžníkové perspektivy

Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Přidat perspektivu**. Stiskněte klávesu **Ctrl** a přetáhněte uzel.

Použití dvouúběžníkové perspektivy

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





Stisknutím klávesy **Ctrl** omezíte pohyb uzlu na vodorovné nebo svislé ose, a tím vytvoříte efekt jednoúběžníkové perspektivy.



Protilehlé body můžete přesunout do stejné vzdálenosti v opačných směrech stisknutím kláves **Ctrl + Shift** při tažení.

Postup při úpravě perspektivy

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů**  a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Vyberte objekt, který obsahuje efekt perspektivy.
- 3 Přetáhněte uzel na nové místo.



Perspektivu můžete také upravit tažením jednoho nebo obou úběžníků.

Postup při odstranění efektu perspektivy z objektu

- 1 Vyberte objekt, který obsahuje efekt perspektivy.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Zrušit perspektivu**.

Vytváření vektorového vysunutí

Vzhled 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.

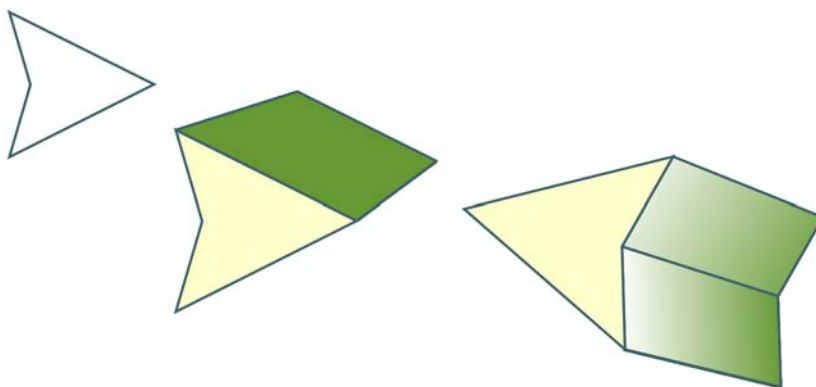
Když vytvoříte vysunutí, můžete jeho atributy kopírovat nebo klonovat do jiného objektu. Klonování a kopírování převádí atributy vysunutí vysunutého objektu na jiný objekt. Nastavení klonovaného vysunutí však nelze upravit nezávisle na předloze.

Vysunutý tvar lze změnit jeho otočením a zaoblením jeho rohů.

CorelDRAW také umožňuje vektorové vysunutí odstranit.

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.



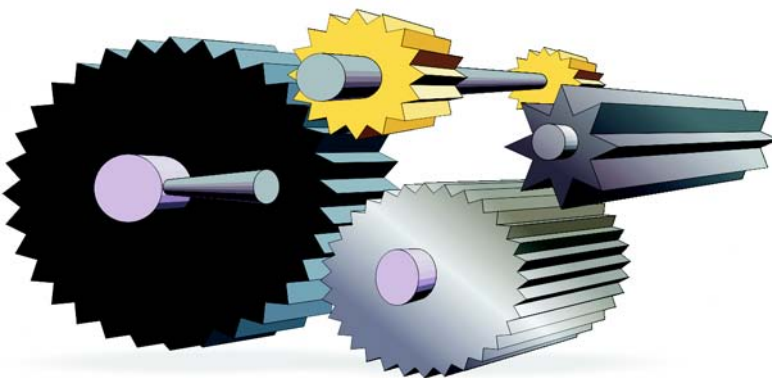
Zleva doprava: jednoduchý tvar, tvar s vyplněným vysunutím v plné barvě; tvar s vysunutím vyplněným přechodovou výplní a po otočení.

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.

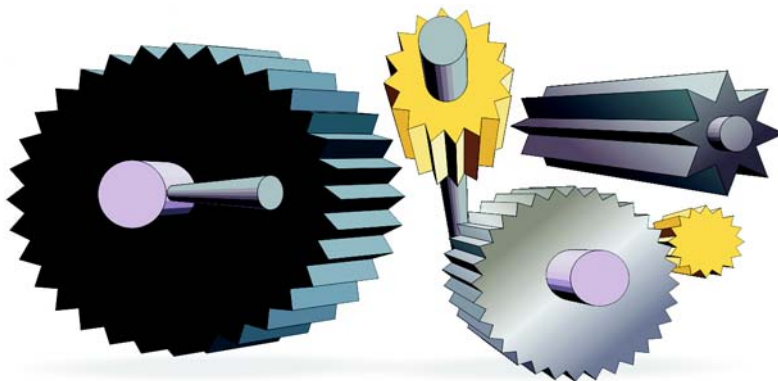
Úběžníky

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

Ke dvěma vektorovým vysunutím lze také přidat různé úběžníky.



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.
Chcete-li obnovit výchozí nastavení vysunutí, stiskněte klávesu **Esc** než uvolníte tlačítko myši.

Další možnosti

Použití předvoleného nastavení na vektorové vysunutí


Vyberte objekt s vysunutím, klepněte na nástroj **Interaktivní vysunutí** a vyberte předvolené nastavení ze seznamu **Předvolba** na panelu vlastností.





Postup při změně tvaru vektorového vysunutí

Akce

Postup

Otočení vysunutí


Vyberte vysunutý objekt. Klepněte na tlačítko **Otočení vysunutí**  na panelu vlastností. Táhněte vysunutí požadovaným směrem.

Akce	Postup
Změna směru vysunutí	Klepněte na vysunutí pomocí nástroje Interaktivní vysunutí  . Klepněte na úběžník a táhněte v požadovaném směru.
Změna hloubky vysunutí	Klepněte na vysunutí pomocí nástroje Interaktivní vysunutí  . Přetáhněte jezdec mezi interaktivní vektorové úchyty.
Zaoblení rohů vysunutého obdélníku nebo čtverce	Otevřete plovoucí nabídku Úpravy tvarů  a klepněte na nástroj Tvar  . Táhněte rohový uzel podél obrysu obdélníku nebo čtverce.






Postup při odstranění vektorového vysunutí

- 1 Vyberte vysunutý objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Zrušit vysunutí**.



Vektorové vysunutí lze také odstranit klepnutím na tlačítko **Zrušit vysunutí**  na panelu vlastností.

Postup při použití výplně u vektorového vysunutí

- 1 Vyberte vysunutý objekt pomocí nástroje **Interaktivní vysunutí** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Barva**  na panelu vlastností.
- 3 Klepněte na některé z následujících tlačítek:
 - **Použít výplň objektu**  – použije u vysunutí výplň objektu
 - **Použít plnou barvu**  – použije u vysunutí plnou barvu
 - **Použít barevné stínování**  – použije u vysunutí přechodovou výplň



U objektu můžete použít neporušenou vzorovou nebo texturovou výplň zaškrtnutím políčka **Vyplnit celé vysunutí** před klepnutím na tlačítko **Použít výplň objektu**.

Vytváření efektů 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.

Styly zešíkmení

K dispozici jsou následující styly zešíkmení:

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



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

Zešíkmené povrchy

Intenzitu efektu zešíkmení můžete ovládat zadáním šířky zešíkmeného povrchu.

Osvětlení a barva

Objekt s efektem zešíkmení 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 zešíkmených povrchů. Změna intenzity bodového světla zešíkmené povrchy zesvětluje nebo ztmavuje. Změna polohy bodového světla určuje, který zešíkmený 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 zešíkmených povrchů, které jsou ve stínu, zadáním barvy stínu.

Postup při vytvoření efektu zešikmení Měkký okraj

- 1 Vyberte objekt, který je uzavřen a na nějž je použita výplň.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Zešikmit**.
- 3 V ukotvitelném panelu **Zešikmit** vyberte možnost **Měkký okraj** v seznamu **Styl**.
- 4 Povolte některou z následujících možností v nabídce **Odsazení zešikmení**:
 - **Do středu** – umožňuje vytvořit zešikmené efekty, které se spojují uprostřed objektu
 - **Vzdálenost** – umožňuje zadat šířku zešikmených povrchů. Zadejte hodnotu do pole **Vzdálenost**.

Další možnosti

Změna barvy zešikmených povrchů ve stínu	Ve výběru barvy Stín vyberte požadovanou barvu. Zešikmené povrchy se změní na odstín zadané barvy stínu.
Výběr barvy bodového světla	Ve výběru barvy Světlo vyberte požadovanou barvu.
Změna intenzity bodového světla	Posuňte jezdec Intenzita .
Zadání polohy bodového světla	Posuňte některý z následujících jezdců: <ul style="list-style-type: none">• Směr• Výška Rozsah hodnot směru činí 0° až 360°; rozsah hodnot výšky činí 0° až 90°.



Nejnižší hodnota výšky (0°) umístí bodové světlo na rovinu objektu; nejvyšší hodnota výšky (90°) umístí bodové světlo přímo nad objekt.

Máte-li zadanou hodnotu výšky, můžete změnit polohu bodového světla pomocí hodnoty směru. Například s výškou 45° se poloha bodového světla s následujícími hodnotami směru změní takto:

- 45° umístí bodové světlo vpravo nahoře.
- 135° umístí bodové světlo vlevo nahoře.
- 225° umístí bodové světlo vlevo dole.
- 315° umístí bodové světlo vpravo dole.

Efekt barvy stínu je nejvíce patrný, když se bodové světlo umístí blízko roviny objektu (nízká hodnota výšky).

Postup při vytvoření efektu Reliéf

- 1 Vyberte objekt, který je uzavřen a na nějž je použita výplň.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Zešikmit**.
- 3 V ukotvitelném panelu **Zešikmit** vyberte možnost **Reliéf** v seznamu **Styl**.
- 4 Do pole **Vzdálenost** zadejte nízkou hodnotu.
- 5 Chcete-li změnit intenzitu bodového světla, posuňte jezdec **Intenzita**.
- 6 Chcete-li zadat směr bodového světla, posuňte jezdec **Směr**.
- 7 Klepněte na tlačítko **Použít**.

Chcete-li vytvořit výraznější efekt zešikmení, zadejte do pole **Vzdálenost** vyšší hodnotu a efekt znovu použijte.

Další možnosti

Výběr barvy stínu

Ve výběru barvy **Stín** vyberte požadovanou barvu.

Výběr barvy bodového světla

Ve výběru barvy **Světlo** vyberte požadovanou barvu.



Efektu zešikmení Reliéf lze dosáhnout vytvořením dvou duplikátů objektu. Duplikáty jsou odsazené v různých směrech: jeden směrem ke zdroji světla a druhý od zdroje světla. Barva duplikátu směrem k bodovému světlu je přechod barev bodového světla a objektu a je závislá na intenzitě světla. Barva duplikátu umístěného od bodového světla je padesátiprocentní přechod barev stínu a objektu.

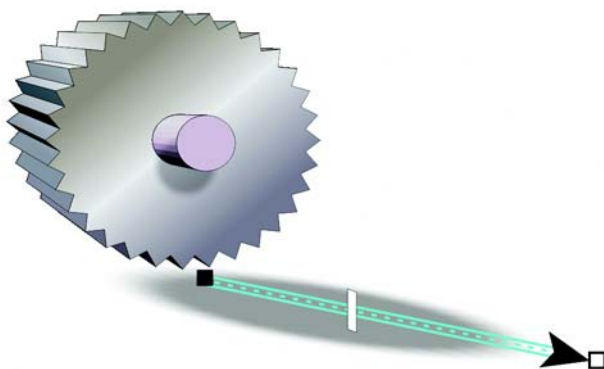
Postup při odstranění efektu zešikmení

- 1 Vyberte objekt, na který je použit efekt zešikmení.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Zrušit efekt**.

Vytváření stínů

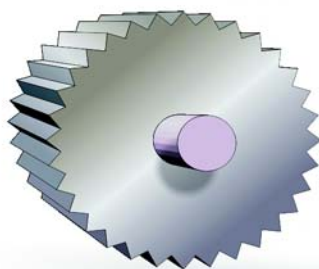
Stíny simulují efekt světla dopadajícího na objekt z jedné z možných pěti perspektiv: kolmé, pravé, levé, dolní a horní. Stíny můžete přidat k většině objektů nebo skupinám objektů včetně řetězcového textu, odstavcového textu a rastrů.

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



Stín použitý na objekt

Když vytvoříte stín, můžete ho kopírovat nebo klonovat do vybraného objektu. Když kopírujete stín, původní a zkopírovaný stín nejsou nijak propojené a lze je upravit nezávisle na sobě. Při klonování se atributy stínu předlohy automaticky použijí na její klon.



Efekt prolnutí změkčuje okraje stínu.



Oddělením stínu od objektu získáte nad stínem lepší kontrolu. Můžete například upravit stín stejně, jako byste upravovali průhlednost. Informace o úpravě průhlednosti naleznete v tématu „Použití průhlednosti“ na straně 161.

Chcete-li ovládat to, jak bude barva stínu přecházet do barvy objektu pod stínem, můžete, stejně jako u průhlednosti, na stín použít režim sloučení. Další informace o režimech sloučení naleznete v nápovědě v tématu „Použití režimů 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.

Stín lze odstranit.

Postup při přidání stínu

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní nástroje**  a klepněte na nástroj **Interaktivní stín** .
- 2 Klepněte na objekt.
- 3 Táhněte ze středu nebo strany objektu, dokud stín nedosáhne požadované velikosti.
- 4 Zadejte na panelu vlastností libovolné atributy.



Stíny nelze přidávat k propojeným skupinám, např. přechodovým objektům, objektům s konturami, zešikmeným objektům, vysunutým objektům, objektům vytvořeným nástrojem **Malířské techniky**  nebo k jiným stínům.


Postup při oddělení stínu od objektu

- 1 Vyberte stín objektu.
- 2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Rozdělit skupinu stínů**.
- 3 Přetáhněte stín.

Postup při odstranění stínu

- 1 Vyberte stín objektu.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Zrušit stín**.



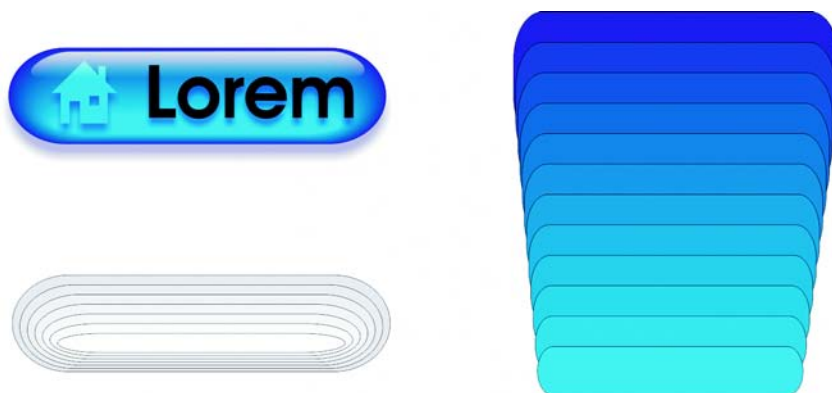
Stín lze také odstranit klepnutím na tlačítko **Zrušit stín**  na panelu vlastností.

Vytváření přechodů objektů

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

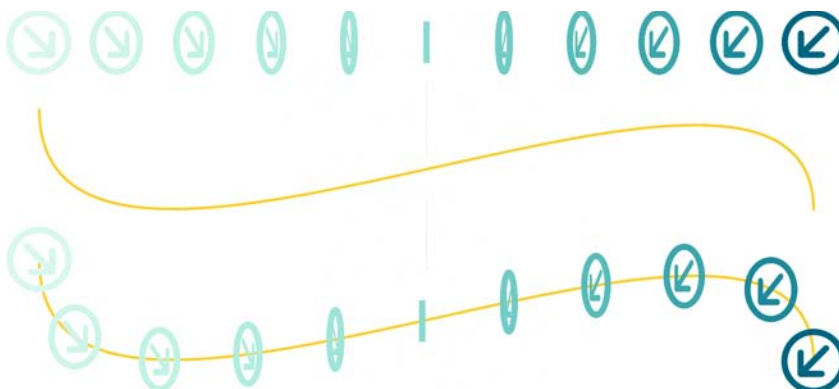
Přímý přechod zobrazí postup tvaru a velikosti od jednoho objektu k jinému. Barvy obrysu a výplně přechodových objektů postupují podél přímé osnovy barevným spektrem. Obrysy přechodových objektů zobrazují postupnou proměnu tloušťky a tvaru.

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.

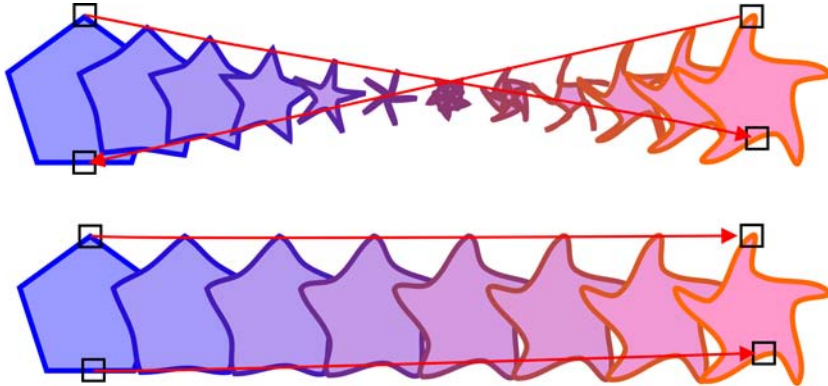
Objekty lze umístit podél části nebo celého tvaru osnovy a k přechodu lze přidat jeden nebo více objektů tak, aby se vytvořil složený přechod.



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. Součástí rozděleného nebo složeného přechodu lze sloučit k vytvoření jednoho objektu.



Přechod lze také rozdělit a odstranit.



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.

Akce	Postup
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.

Postup při odstranění přechodu

- 1 Vyberte přechod.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Zrušit přechod**.



Vybraný přechod lze také odstranit klepnutím na tlačítko **Zrušit přechod**  na panelu vlastností.



Potřebujete další informace?

Pro další informace o přidávání trojrozměrných efektů k objektům klepněte na **nápovědu ▶ Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Přidávání trojrozměrných efektů k objektům“.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Změna průhlednosti objektů

Použití průhlednosti u objektu způsobí, že všechny objekty nacházející se pod ním budou skrz něj viditelné. Aplikace CorelDRAW také dovoluje určit, jakým způsobem se sloučí barva průhledného objektu s barvou objektu ležícího pod ním.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- použití průhlednosti,

Použití průhlednosti



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. Další informace o těchto výplních naleznete v části „Vyplňování objektů“ na straně 133.

Aplikace CorelDRAW používá u objektů standardně průhlednosti výplně i obrysu, je však možné určit použití průhlednosti pouze u obrysu nebo u výplně.

Můžete také kopírovat průhlednost jednoho objektu na jiný.

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

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**.




Klepnutím na barvu na paletě barev použijete barvu na průhlednost.

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.
Chcete-li obnovit nastavení průhlednosti, stiskněte před uvolněním tlačítka myši klávesu **Esc**.
- 5 Zadejte hodnotu do pole **Střed průhlednosti** na panelu vlastností a stiskněte klávesu **Enter**.



Vlastní přechodové výplně lze vytvořit přetažením barev z palety barev na interaktivní vektorové úchyty objektu . Odstíny barev se přitom převedou na stupně šedé.



Potřebujete další informace?

Chcete-li získat další informace o změně průhledností objektů, klepněte na příkaz **Nápověda** ▶ **Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Změna průhlednosti objektů“.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.

Práce se stránkami a nástroji pro uspořádání



Aplikace CorelDRAW umožňuje určit velikost, orientaci, měrné jednotky a pozadí stránky kresby. Je možné upravit a zobrazit mřížky a vodící linky stránek, které pomáhají uspořádat objekty a umístit je přesně podle požadavků. Pokud například navrhujete bulletin, můžete nastavit rozměry stránek a vytvořit vodící linky pro umístění sloupců a nadpisů. Vytváříte-li grafický návrh inzerátu, můžete zarovnat grafiku a text podél vodících linek a uspořádat grafické prvky pomocí mřížky. Pravítka mohou pomoci při umístění mřížek, vodících linek a objektů na ose s využitím zvolených jednotek. Můžete také přidat nebo odstranit stránky.

Nástroje a nastavení vzhledu stránky lze plně přizpůsobit a je možné je využít jako výchozí pro ostatní kresby.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- určení vzhledu stránky,
- výběr pozadí stránky,
- přidávání, přejmenovávání a odstraňování stránek,
- použití pravítek,
- nastavení mřížky,
- nastavení vodících linek,

Určení vzhledu stránky

Práci na kresbě můžete zahájit zadáním nastavení pro velikost, orientaci a styl uspořádání stránky. Možnosti, které jste vybrali při zadávání vzhledu stránky, lze použít jako výchozí pro všechny nově vytvářené kresby. Můžete také přizpůsobit nastavení velikosti a orientace stránky tak, aby odpovídalo standardnímu nastavení papíru pro tisk.

Velikost stránky

K dispozici jsou dvě možnosti pro zadání velikosti stránky: výběr předvolené velikosti stránky a vytvoření vlastní velikosti. K dispozici je celá řada předvolených velikostí stránky od papíru formátu Legal a obálek až po plakáty

a webové stránky. Pokud předvolená velikost stránky nevyhovuje vašim potřebám, můžete vytvořit vlastní velikost, a to zadáním požadovaných rozměrů.

Orientace stránky

Orientace stránky může být na výšku nebo na šířku. Při použití orientace na šířku je šířka kresby větší než její výška. Při použití orientace na výšku je naopak výška kresby větší než její šířka. Všechny stránky, které přidáte k projektu kresby, převezmou aktuální orientaci. Pro libovolnou stránku v projektu kresby však lze nastavit jinou orientaci.

Styly uspořádání

Pokud používáte výchozí styl uspořádání (Celá stránka), každá stránka v dokumentu je považována za jednotlivou stránku a vytiskne se na samostatný list. Můžete vybírat styly zarovnání vícestránkových publikací, jako jsou booklety a brožury. Vícestránkové styly zarovnání – Kniha, Brožura, Karta přeložená vodorovně, Karta přeložená po straně a Karta přeložená nahoře – rozdělí velikost stránky na dvě nebo více stejných částí. Každá část je považována za samostatnou stránku. Výhoda práce se samostatnými částmi je v tom, že lze všechny stránky upravovat jednotlivě svisle orientované popořadě v okně kresby bez ohledu na uspořádání vyžadované pro tisk dokumentu. Budete-li chtít dokument vytisknout, aplikace automaticky uspořádá stránky do pořadí pro tisk a vazbu.

Postup při nastavení velikosti a orientace stránky

Akce	Postup
Výběr předvolené velikosti stránky	Klepněte na příkaz Uspořádání ▶ Vzhled stránky a v seznamu Papír vyberte požadovaný typ papíru.
Zadání vlastní velikosti stránky	Klepněte na příkaz Uspořádání ▶ Vzhled stránky a zadejte hodnoty do polí Šířka a Výška .
Nastavení orientace stránky	Klepněte na příkaz Uspořádání ▶ Vzhled stránky a vyberte možnost Na šířku nebo Na výšku .


Akce

Postup

Nastavení orientace pro jednotlivou stránku ve vícestránkovém dokumentu

Přejděte na požadovanou stránku.
Klepněte na příkaz **Uspořádání ► Vzhled stránky**, vyberte požadovanou velikost a orientaci stránky a zaškrtněte políčko **Změnit velikost pouze aktuální stránky**.



Pokud je aktivní nástroj **Výběr** a nejsou vybrané žádné objekty, můžete prostřednictvím ovládacích prvků na panelu vlastností rychle měnit velikost a orientaci stránky. Chcete-li použít nastavení velikosti a orientace stránky pro všechny stránky kresby, začněte klepnutím na horní polovinu tlačítka **Nastavit výchozí nebo aktuální rozměry a orientaci stránky** . Chcete-li změnit pouze aktuální stránku, klepněte na spodní polovinu tlačítka **Nastavit výchozí nebo aktuální rozměry a orientaci stránky**.

Výběr pozadí stránky

Můžete nastavit barvu a typ pozadí kresby. Chcete-li například jednotné pozadí, můžete použít plnou barvu. Chcete-li složitější nebo dynamičtější pozadí, můžete použít rastr. Příkladem rastrů mohou být návrhy textur, fotografie a kliparty.

Vyberete-li jako pozadí rastr, bude vložen do kresby standardně. Tato možnost je doporučena. Rastr můžete ovšem s kresbou také propojit, takže pokud později změníte zdrojový obrázek, uplatní se změna v kresbě automaticky. Odešlete-li kresbu s propojeným obrázkem někomu dalšímu, musíte také odeslat propojený obrázek.

Můžete také vytvořit rastr pozadí, který bude tisknutelný a exportovatelný, nebo můžete exportováním a tiskem kresby bez rastru pozadí ušetřit výpočetní prostředky.

Pokud pozadí již nepotřebujete, můžete jej odstranit.

Postup při použití plné barvy jako pozadí

- 1 Klepněte na příkaz **Uspořádání ► Pozadí stránky**.
- 2 Vyberte možnost **Jednotné**.
- 3 Otevřete výběr **Barva** a klepněte na požadovanou barvu.

Postup při použití rastru jako pozadí

- 1 Klepněte na příkaz **Uspořádání ▶ Pozadí stránky**.
- 2 Vyberte možnost **Rastr**.
- 3 Klepněte na tlačítko **Procházet**.
- 4 V seznamu **Soubory typu** vyberte formát souboru.
- 5 Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
- 6 Poklepejte na jméno složky.
- 7 Použijte jednu z následujících možností:
 - **Propojený** – propojí rastr s kresbou, takže se změny ve zdrojovém souboru projeví v rastru pozadí.
 - **Vložený** – vloží rastr do kresby, takže se změny ve zdrojovém souboru neprojeví v rastru pozadí.

Chcete-li pozadí vytisknout a exportovat spolu s kresbou, zaškrtněte políčko **Tisk a export pozadí**.

- 8 Použijte jednu z následujících možností:
 - **Výchozí rozměry** – umožňuje použít aktuální velikost rastru
 - **Vlastní rozměry** – umožňuje zadat rozměry rastru. Do polí **V** a **S** zadejte hodnoty.

Chcete-li zadat neproporční rozměry, zrušte zaškrtnutí políčka **Zachovat poměr stran**.



Pokud je rastr menší než stránka kresby, bude použit jako dlaždice přes celou stránku. Pokud je větší než stránka kresby, bude oříznut na rozměr stránky.

Rastr pozadí není objekt a nelze jej upravovat.

Postup při odstranění pozadí

- 1 Klepněte na příkaz **Uspořádání ▶ Pozadí stránky**.
- 2 Vyberte možnost **Bez pozadí**.

Přidávání, přejmenovávání a odstraňování stránek

Aplikace CorelDRAW umožňuje přidávat stránky do kresby, libovolně je přejmenovávat a odstraňovat jednu nebo více stránek. Můžete také přesunovat objekty z jedné stránky na druhou.

S pomocí Zobrazení Řazení stránek lze spravovat stránky při současném zobrazení jejich obsahu. Zobrazení Řazení stránek umožňuje změnu pořadí stránek, stejně jako jejich kopírování, přidávání, přejmenovávání a odstraňování.

Postup při přidání stránky

- 1 Klepněte na příkaz **Uspořádání ▶ Vložit stránku**.
- 2 Do pole **Vložit stránek** zadejte počet stránek, které chcete vložit.
- 3 Použijte jednu z následujících možností:
 - **Před**
 - **Za**

Chcete-li vložit stránku před nebo za jinou stránku než aktuální, zadejte číslo stránky do pole **Stránku**.



Pokud se nacházíte na první nebo na poslední stránce, můžete přidat stránku klepnutím na tlačítko **Přidat stránku** v okně dokumentu.

Výběr umístění nové stránky lze také provést klepnutím pravým tlačítkem myši na kartu stránek v okně dokumentu a klepnutím na příkaz **Vložit stránku za** nebo **Vložit stránku před**.

Postup při přejmenování stránky

- 1 Klepněte na příkaz **Uspořádání ▶ Přejmenovat stránku**.
- 2 Do pole **Název stránky** zadejte název stránky.

Postup při odstranění stránky

- 1 Klepněte na příkaz **Uspořádání ▶ Odstranit stránku**.
- 2 V dialogovém okně **Odstranit stránku** zadejte počet stránek, které chcete odstranit.



Chcete-li odstranit více stránek, zaškrtněte políčko **Až po stránku** a do pole **Až po stránku** zadejte číslo poslední stránky, kterou chcete odstranit.

Postup při změně pořadí stránek

- V navigátoru dokumentu v dolní části okna kresby přetáhněte karty stránek.

Postup při přesunu objektu na jinou stránku

- Přetáhněte objekt přes kartu s číslem cílové stránky a bez uvolnění tlačítka myši umístěte táhnutím objekt na stránku.

Použití pravítek

V okně kresby lze zobrazit pravítka, která pomáhají při přesném kreslení, určení velikosti a zarovnání objektů. Pravítka lze skrýt nebo je lze přesunout na jiné místo v okně kresby. Nastavení pravítek lze také přizpůsobit vašim potřebám. Můžete například nastavit počátek pravítka, vybrat měrné jednotky a zadat počet značek nebo dílků mezi jednotlivými značkami celých jednotek.

V aplikaci CorelDRAW Jsou měrné jednotky zvolené pro pravítka standardně použity také při duplikaci a posunu. Výchozí nastavení lze změnit zadáním různých jednotek pro tato a jiná nastavení. Informace o posunutí naleznete v části „Umístění objektů“ na straně 86.

Postup při zobrazení nebo skrytí pravítek

- Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Pravítka**.
Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Pravítka** označuje, že pravítka jsou zobrazena.

Postup při přesunutí pravítka

- Podržte klávesu **Shift** a přetáhněte pravítko na novou pozici v okně kresby.

Nastavení mřížky

Mřížka je posloupnost protínajících se přerušovaných čar nebo teček, které umožňují přesné zarovnání a umístění objektů v okně kresby. Vzdálenosti mezi čarami nebo body mřížky lze určit zadáním hustoty nebo mezer. Hustota se vztahuje k počtu čar nebo bodů zobrazených mezi jednotlivými vodorovnými a svislými jednotkami. Mezery se vztahují k přesnému vzdálenostem mezi jednotlivými čarami nebo body. Vysoké hodnoty hustoty nebo nízké hodnoty mezer vám mohou pomoci k přesnějšímu umístění a zarovnání objektů.

Objekty lze přichytit k mřížce a dosáhnout tak toho, že při přesouvání budou přeskakovat mezi čarami mřížky.

Postup při zobrazení nebo skrytí mřížky

- Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Mřížka**.



Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Mřížka** označuje, že mřížka je zobrazena.

Postup při nastavení vzdáleností mezi čarami mřížky

- 1 Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Nastavení mřížky a pravítka**.

- 2 Použijte jednu z následujících možností:
 - **Hustota** – určuje velikost mezer mřížky jako počet čar na měrnou jednotku
 - **Mezery** – určuje velikost mezer mřížky jako vzdálenost mezi jednotlivými čarami mřížky
- 3 Zadejte hodnoty do následujících polí:
 - **Vodorovné**
 - **Svislé**



Měrné jednotky použité pro mezery mřížky jsou stejné jako u pravítek. Více informací o nastavení pravítek naleznete v nápovědě v části „Postup při přizpůsobení nastavení pravítek“.

Postup při přichycení objektů k mřížce

- 1 Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Přichytit k mřížce**.
- 2 Pomocí nástroje **Výběr**  přesuňte objekty.

Nastavení vodicích linek

Vodicí linky jsou čáry, které lze umístit na libovolné místo v okně kresby a které pomáhají při umísťování objektů. Existují tři typy vodicích linek: vodorovné, svislé a šikmé. Aplikace standardně zobrazuje vodicí linky, které lze přidat do okna kresby, ale můžete je kdykoli skrýt.

Kdykoli potřebujete vodicí linku, můžete ji přidat. Můžete však také přidat předvolené vodicí linky. Existují dva typy předvoleb vodicích linek: předvolby společnosti Corel a předvolby definované uživatelem. Příkladem předvoleb společnosti Corel mohou být vodicí linky zobrazené ve vzdálenosti jednoho palce od okrajů a vodicí linky okrajů sloupců novinové sazby. Předvolby definované uživatelem jsou vodicí linky, které mají polohu zadanou uživatelem. Můžete například přidat předvolbu vodicích linek, která zobrazuje okraje v zadané vzdálenosti, nebo definovat uspořádání sloupců nebo mřížky. Po přidání vodicí linky ji můžete vybrat, přesunout, otočit, zamknout její umístění nebo ji odstranit. Objekty lze přichytit k vodicím linkám, takže při jejich přesunu poblíž vodicí linky mohou být pouze zarovnané na její střed nebo po její straně.

Vodicí linky používají stejné měrné jednotky jako pravítka. Více informací o nastavení pravítek naleznete v nápovědě v části „Postup při přizpůsobení nastavení pravítek“.



Vodící linky lze umístit v okně kresby. Pomáhají při umísťování objektů.

Postup při zobrazení nebo skrytí vodících linek

- Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Vodící linky**.



Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Vodící linky** označuje, že vodící linky jsou zobrazeny.

Postup při přidání vodorovné nebo svislé vodící linky

- 1 Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Nastavení vodících linek**.
- 2 V seznamu kategorií klepněte na jednu z následujících možností:
 - **Vodorovné**
 - **Svislé**
- 3 Zadejte požadovaná nastavení vodících linek.
- 4 Klepněte na příkaz **Přidat**.



Vodící linky lze také přidat tažením od vodorovného nebo svislého pravítka v okně kresby.

Postup při úpravě vodících linek


Akce

Postup

Výběr jediné vodící linky

Klepněte na vodící linku pomocí nástroje

Výběr

Akce	Postup
Výběr všech vodících linek	Klepněte na příkaz Úpravy ▶ Vybrat vše ▶ Vodicí linky .
Posunutí vodící linky	Přetáhněte vodící linku na novou pozici v okně kresby.
Otočení vodící linky	Pomocí nástroje Výběr  klepněte dvakrát na vodící linku a po zobrazení úchytů otočení vodící linku otočte.
Zamknutí vodící linky	Pomocí nástroje Výběr klepněte na vodící linku a poté klepněte na příkaz Změnit ▶ Zamknout objekt .
Odemknutí vodící linky	Pomocí nástroje Výběr klepněte na vodící linku a poté klepněte na příkaz Změnit ▶ Odemknout objekt .
Odstranění vodící linky	Pomocí nástroje Výběr klepněte na vodící linku a stiskněte klávesu Delete .
Odstranění předvolené vodící linky	Klepněte na příkaz Zobrazit ▶ Nastavení vodících linek a v seznamu kategorií klepněte na možnost Předvolby . Zrušte zaškrtnutí políčka vedle předvolené vodící linky, kterou chcete odstranit.



Vodicí linku lze také zamknout nebo odemknout klepnutím pravým tlačítkem myši na vodící linku a následným klepnutím na příkaz **Zamknout objekt** nebo **Odemknout objekt**.

K nastavením vodících linek lze přistupovat přímo klepnutím pravým tlačítkem myši na pravítko a následným klepnutím na možnost **Nastavení vodících linek**.

Postup při přichycení objektů k vodícím linkám

- 1 Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Přichytit k vodícím linkám**.
- 2 Přetáhněte objekt k vodící lince.

Chcete-li přichytit střed objektu k vodící lince, vyberte objekt a přesuňte jej na vodící linku tak, aby se jeho střed otáčení přichytil k vodící lince.



Potřebujete další informace?

Chcete-li získat další informace o stránkách a nástrojích uspořádání, klepněte na příkaz **Nápověda** ► **Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Práce se stránkami a s nástroji pro uspořádání“.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Práce s vrstvami

S vrstvami lze pracovat pro zlepšení organizace a uspořádání objektů ve složitých ilustracích.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- vytváření vrstev,
- změna vlastností vrstvy a pořadí překrývání,
- přesun a kopírování objektů mezi vrstvami.

Vytváření vrstev


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.

Vrstvení přidává potřebné možnosti při uspořádání a úpravách objektů ve složitě kresbě. Kresbu lze rozdělit na několik vrstev, přičemž každá z nich obsahuje část z obsahu kresby. 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. Vrstvy Mřížka, Vodící linky a Pracovní plocha obsahují mřížku, vodící linky a objekty za okraji stránky kresby. 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 stranách. 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 .




Chcete-li použít vrstvu v kresbě, musíte nejdříve vrstvu aktivovat. V ukotvitelném panelu **Správce objektů** je aktivní vrstva zvýrazněna červeně. Když zahájíte kresbu, aktivní je výchozí vrstva (Vrstva 1). Když vytvoříte předlohovou vrstvu, přesune se na stránku předlohy.



Předlohovou vrstvu můžete vytvořit z libovolné vrstvy klepnutím pravým tlačítkem myši na název vrstvy a klepnutím na tlačítko **Předloha**.

Postup při odstranění vrstvy

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Správce objektů**.
- 2 Klepněte na název vrstvy.
- 3 Klepněte na tlačítko plouvoucí nabídky  a klepněte na možnost **Odstranit vrstvu**.



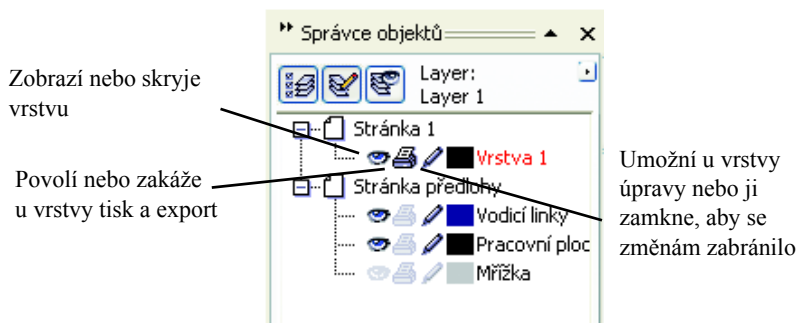
Když odstraníte vrstvu, odstraníte také všechny objekty na ní. Chcete-li zachovat objekt na vrstvě, kterou odstraňujete, přesuňte ho nejdříve do jiné vrstvy.

Můžete odstranit libovolnou odemknutou vrstvu kromě tří výchozích vrstev stránky předlohy (Mřížka, Vodící linky a Pracovní plocha).

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 zakázané. Tyto vlastnosti

lze kdykoliv změnit. Informace o předlohových vrstvách naleznete v tématu „Vytváření vrstev“ na straně 173.



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.

Postup při zobrazení nebo skrytí vrstvy


- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje** ▶ **Správce objektů**.
- 2 Klepněte na ikonu **Zobrazit nebo skrýt**  vedle názvu vrstvy.

Vrstva je skrytá, když je ikona **Zobrazit nebo skrýt** nedostupná.



Objekty na skryté vrstvě se zobrazí v tisknuté nebo exportované kresbě, pokud nejsou vlastnosti tisku a exportu zakázané. Další informace naleznete v tématu „Postup při povolení nebo zákazu tisku a exportu u vrstvy“ na straně 176.

Postup při povolení nebo zákazu tisku a exportu u vrstvy




- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Správce objektů**.
- 2 Klepněte na ikonu **Povolit nebo zakázat tisk a export**  vedle názvu vrstvy.




Zákaz tisku a exportu vrstvy zabrání tomu, aby se její obsah zobrazil v tisknuté nebo exportované kresbě nebo při zobrazení na celé obrazovce.

Postup při nastavení úprav vlastností vrstvy

- Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Správce objektů**.

Akce	Postup
Aktivování vrstvy	Klepněte na název vrstvy.
Zamknutí nebo odemknutí vrstvy	Klepněte na ikonu Uzamknout nebo odemknout  vedle názvu vrstvy.
Povolení úprav všech vrstev	Klepněte na tlačítko plouvoucí nabídky  a klepněte na možnost Úpravy přes vrstvy .
Povolení úprav pouze u aktivní vrstvy	Klepněte na tlačítko plouvoucí nabídky  a klepněte na možnost Úpravy přes vrstvy .



Když vypnete tlačítko **Úpravy přes vrstvy** , můžete pracovat pouze s aktivní vrstvou a vrstvou Pracovní plocha. Na neaktivních vrstvách nemůžete objekty vybrat ani upravit.

Vrstvu Mřížka nelze zamknout ani odemknout.

Postup při přejmenování vrstvy

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Správce objektů**.

- 2 Klepněte pravým tlačítkem myši na název vrstvy a klepněte na tlačítko **Přejmenovat**.

Postup při změně polohy vrstvy v pořadí překrývání


- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Správce objektů**.
- 2 V seznamu **Vrstvy** přetáhněte značku s názvem vrstvy na nové místo.

Přesun a kopírování objektů mezi vrstvami

Vybrané objekty lze přesunout nebo kopírovat do nových vrstev, včetně vrstev na stránce předlohy.

Přesun nebo kopírování objektu do vrstvy pod jeho aktuální vrstvou způsobí, že se objekt v nové vrstvě umístí nahoru. Podobně přesun nebo kopírování objektu do vrstvy nad jeho aktuální vrstvou způsobí, že se objekt v nové vrstvě umístí dolů.

Postup při přesunu nebo kopírování objektu do jiné vrstvy

- 1 Klepněte na objekt v nabídce **Správce objektů**.
- 2 Klepněte na tlačítko plovoucí nabídky  a klepněte na jednu z následujících možností:
 - **Přesunout do vrstvy**
 - **Kopírovat do vrstvy**
- 3 Klepněte na cílovou vrstvu.



Když objekt přesouváte do vrstvy nebo z vrstvy, vrstva musí být odemknutá.



Objekt můžete přesunout nebo kopírovat do jiné vrstvy přetažením objektu do nové vrstvy v ukotvitelném panelu **Správce objektů**.

Objekt můžete také přesunout do jiné vrstvy pomocí příkazu **Pořadí**. Další informace naleznete v tématu „Postup při změně pořadí objektu“ na straně 97.



Potřebujete další informace?

Pro další informace o práci s vrstvami klepněte na **nápovědu ▶ Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Práce s vrstvami“.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Přidávání a formátování textu

Aplikace CorelDRAW umožňuje používat text k vytváření dokumentů nebo k popisu kreseb.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- přidávání a výběr textu,
- změna vzhledu textu,
- hledání, úpravy a převádění textu,
- zarovnání a nastavení mezer v textu,
- posouvání a otáčení textu,
- přesouvání textu,
- umístění textu na křivku,
- formátování odstavcového textu,
- dělení textu,
- kombinování a propojování rámečků odstavcového textu,
- zalamování odstavcového textu v okolí objektů a jiného textu,
- vkládání speciálních znaků,

Přidávání a výběr 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. Odstavcový i řetězcový text lze přidat přímo v okně kresby.

Řetězcový text lze přidat na otevřenou nebo uzavřenou osnovu. Osnově lze také přizpůsobit existující řetězcový nebo odstavcový text. Další informace naleznete v tématu „Umístění textu na osnovu“ na straně 194.

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. Informace o přizpůsobení textu rámečku naleznete v části „Přizpůsobení textu rámečku odstavcového textu“ na straně 197. 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.

Při importu a vkládání textu můžete zachovat formátování, zachovat písma i formátování nebo obojí zrušit. Použijete-li zachování písem, importovaný a vložený text si zachová původní typ písma. Použijete-li zachování formátování, budou zachovány všechny informace o formátování, jako jsou odrážky, sloupce a volba tučného písma nebo kurzívy. Můžete také zachovat původní barvu textu nebo importovat černý text v černé barvě modelu CMYK. Pokud se rozhodnete písma i formátování zrušit, převezme importovaný nebo vložený text vlastnosti vybraného textového objektu. Není-li vybrán žádný textový objekt, budou použity výchozí vlastnosti písma a formátování. Další informace o importu souborů naleznete v části „Import souborů“ na straně 239. Další informace o vkládání naleznete v části „Postup při vložení objektu do kresby“ na straně 81.



Textu lze přiřazovat také hypertextové odkazy. Další informace naleznete v tématu nápovědy „Postup při přiřazení hypertextového odkazu textu“.

Chcete-li upravit text, musíte jej nejprve vybrat. Můžete vybrat celý textový objekt nebo jen určité znaky.

Postup při přidání řetězcového textu

- Klepněte na libovolné místo v okně kresby pomocí nástroje **Text**  a zadejte požadovaný text.

Postup při přidání odstavcového textu

Akce	Postup
Přidání odstavcového textu	Klepněte na nástroj Text  . Přetažením upravte velikost rámečku odstavcového textu v okně kresby a zadejte požadovaný text.
Přidání odstavcového textu do objektu	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 .
Automatické přizpůsobení rámečků odstavcového textu	Klepněte na příkaz Nástroje ▶ Možnosti . V seznamu kategorií poklepejte na možnost Text a pak klepněte na možnost Odstavec . Zaškrtněte políčko Přizpůsobit rámečky odstavcovému textu .



Zaškrtnutí políčka **Přizpůsobit rámečky odstavcovému textu** na stránce **Odstavec** dialogového okna **Možnosti** má vliv pouze na nové textové rámečky. Velikost stávajících rámečků odstavcového textu zůstane stejná.



Velikost rámečku odstavcového textu můžete upravit klepnutím na textový rámeček pomocí nástroje **Výběr** a tažením libovolného úchyty výběru.

Nastavení možnosti pro import a vkládání textu

- 1 Importujte nebo vložte text.
- 2 V dialogovém okně **Import/vkládání textu** povolte některou z následujících možností:
 - **Zachovat písma a formátování**
 - **Zachovat pouze formátování**
 - **Zrušit písma a formátování**

Pokud chcete v importovaném černém textu použít černou barvu modelu CMYK, zaškrtněte políčko **Vynutit černou CMYK**. Toto zaškrtačací políčko je dostupné, pokud vyberete možnost zachovávající formátování textu.





Klepnutím na tlačítko **Storno** zrušíte operaci importu nebo vložení.

Pokud vyberete možnost zachování písem a v počítači není nainstalováno potřebné písmo, bude použito náhradní písmo určené systémem nahrazování písem PANOSE



Chcete-li znovu povolit zobrazení dialogového okna **Import/vkládání textu**, klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**, klepněte na položku **Upozornění** v seznamu kategorií **Pracovní plocha** a zaškrtněte políčko **Vkládání a importování textu**.

Postup při výběru textu

Akce	Postup
Výběr celého textového objektu	Klepněte na textový objekt pomocí nástroje Výběr  .
Výběr konkrétních znaků	Přetáhněte kurzor přes text pomocí nástroje Text  .



Chcete-li vybrat více textových objektů, podržte klávesu **Shift** a klepněte na jednotlivé textové objekty pomocí nástroje **Výběr**.

Změna vzhledu textu


Výchozí styl textu můžete změnit tak, aby všechny nové objekty řetězcového nebo odstavcového textu, které vytvoříte, měly stejné vlastnosti. Řetězcový

a odstavcový text můžete vylepšit úpravou vlastností znaků. Můžete například změnit typ a velikost písma nebo použít tučné písmo či kurzívu. Také můžete změnit umístění textu na horní nebo dolní index. Tuto možnost využijete například u kreseb obsahujících zápisy matematických vzorců. Do textu můžete přidat podtržení, přeškrtnutí a čáry nad textem. U těchto čar můžete změnit tloušťku i vzdálenost mezi nimi a textem. Dále je možné změnit barvu textu. Informace o zobrazení náhledu písem naleznete v tématu nápovědy „Náhled a identifikace písem“.

Písmena v textu můžete převést na malá nebo velká, aniž byste přitom museli původní text ručně odstraňovat a nahrazovat. Velikost písma můžete zvětšit nebo zmenšit s předem určeným krokem. Jako výchozí měrná jednotka jsou použity body. Toto nastavení můžete změnit pro aktivní kresbu a pro všechny další kresby, které vytvoříte. Změníte-li měrné jednotky, zobrazí se všechny položky nastavení písma v nových jednotkách.

Zjednodušení textu vám umožňuje urychlit překreslování tím, že text bude do určité velikosti reprezentován čarami. Tato funkce je velmi užitečná při zobrazování rozpracovaných návrhů dokumentů a kreseb. Chcete-li znovu zobrazit čitelný text, můžete snížit práh zjednodušování nebo zvětšit měřítko zobrazení textu.

Změna výchozího stylu textu

- 1 Klepněte na prázdné místo v okně kresby pomocí nástroje **Výběr** .
- 2 Na ukotvitelném panelu **Formátování znaků** zadejte požadované vlastnosti. Pokud ukotvitelný panel **Formátování znaků** není otevřen, klepněte na příkaz **Text ▶ Formátování znaků**.
Po každé změně vlastnosti musíte standardně určit, zda mají být změny použity pro řetězcový text, odstavcový text nebo pro oba typy textu.






Chcete-li, aby se změny výchozího stylu textu projevil i v dokumentech, které vytvoříte později, klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Uložit nastavení jako výchozí**.

Chcete-li jako výchozí styl použít styl existujícího textového rámečku nebo objektu, klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Styly grafiky a textu** a přetáhněte textový rámeček nebo objekt pomocí myši na ikonu **Výchozí řetězcový text** nebo **Výchozí odstavcový text** na ukotvitelném panelu **Grafika a text**.


Změna vlastností znaku

- 1 Vyberte text.
- 2 Na ukotvitelném panelu **Formátování znaků** zadejte požadované atributy znaků.
Pokud ukotvitelný panel **Formátování znaků** není otevřen, klepněte na příkaz **Text ▶ Formátování znaků**.




Chcete-li ve vybraném textu použít tučné písmo, kurzívu nebo podtržení, klepněte na tlačítko **Tučné** , **Kurzíva**  nebo **Podtržení**  na panelu vlastností.

Postup při změně barvy textu

- 1 Vyberte text pomocí nástroje **Text** .
- 2 Klepněte na barvu na paletě barev.




Barvu celého textového objektu můžete změnit výběrem tohoto objektu pomocí nástroje **Výběr**  a přetažením vzorníku barvy z palety barev na textový objekt.

Změna velikosti textu

Akce

Postup

Zvětšení textu

Vyberte text pomocí nástroje **Text** , podržte klávesu **Ctrl** a stiskněte klávesu **8** na číselné klávesnici.

Zmenšení textu

Vyberte text pomocí nástroje **Text**, podržte klávesu **Ctrl** a stiskněte klávesu **2** na číselné klávesnici.

Zadání kroku změny velikosti textu

Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**. V seznamu kategorií klepněte na položku **Text** zadejte hodnotu do pole **Krok změny velikosti pomocí klávesnice**.

Akce	Postup
Změna výchozích měrných jednotek	Klepněte na příkaz Nástroje ► Možnosti . V seznamu kategorií Pracovní plocha klepněte na položku Text a vyberte požadovanou jednotku ze seznamu Výchozí jednotky textu .



Chcete-li zvětšit nebo zmenšit text, musí být klávesnice přepnuta do režimu **Num Lock**.

Hledání, úpravy a převádění textu

V kresbě můžete vyhledat text a automaticky jej nahradit. Vyhledávat můžete také speciální znaky, jako je dlouhá pomlčka nebo volitelné rozdělení. Text lze upravovat přímo v okně kresby nebo v dialogovém okně.

Aplikace CorelDRAW umožňuje převádět řetězcový text na odstavcový, potřebujete-li využít více možností formátování, a odstavcový text na řetězcový, chcete-li použít speciální efekty.

Odstavcový i řetězcový text lze převést na křivky. Znaky tak budou převedeny na jednotlivé čáry a objekty křivek, v nichž můžete přidávat, odstraňovat a přesouvat uzly jednotlivých znaků a měnit tak jejich tvar. Další informace naleznete v části „Použití objektů s křivkami“ na straně 107. Při převodu textu na křivky je zachován vzhled textu včetně písma, stylu, polohy a otočení znaků, mezer mezi znaky a všech ostatních nastavení textu a textových efektů. Na křivky jsou převedeny také všechny propojené textové objekty. Převedete-li na křivky text odstavce v rámečku pevné velikosti, bude veškerý text, který se nachází mimo rámeček, odstraněn. Informace o přizpůsobení textu rámečku naleznete v části „Formátování odstavcového textu“ na straně 196.

Hledání textu

1 Klepněte na příkaz **Úpravy ► Najít a nahradit ► Najít text**.

2 Do pole **Najít** zadejte text, který chcete najít.

Chcete-li při hledání textu rozlišovat malá a velká písmena, zaškrtněte políčko **Rozlišovat malá a velká**.

3 Klepněte na tlačítko **Najít další**.



Chcete-li vyhledat speciální znaky, klepněte na šipku vpravo od pole **Najít**, vyberte požadovaný speciální znak a klepněte na tlačítko **Najít další**.

Hledání a nahrazování textu


- 1 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Najít a nahradit ▶ Nahradit text**.
- 2 Do pole **Najít** zadejte text, který chcete najít.
Chcete-li při hledání textu rozlišovat malá a velká písmena, zaškrtněte políčko **Rozlišovat malá a velká**.
- 3 Do pole **Nahradit** zadejte nový text.
- 4 Klepněte na jedno z následujících tlačítek:
 - **Najít další** – najde nejbližší další výskyt textu zadaného do pole **Najít**.
 - **Nahradit** – nahradí vybraný výskyt textu zadaného do pole **Najít**. Pokud není vybrán žádný výskyt, tlačítko **Nahradit** najde nejbližší výskyt.
 - **Nahradit vše** – nahradí všechny výskyty textu zadaného do pole **Najít**.

Úprava textu

- 1 Vyberte text.
- 2 Klepněte na příkaz **Text ▶ Úpravy textu**.
- 3 Proveďte požadované změny textu v dialogovém okně **Upravit text**.

Další možnosti

Úprava textu v okně kresby

Vyberte text pomocí nástroje **Text**  a upravte jej.




Text převedený na křivky již nelze upravovat.

Převod textu

Akce

Postup

Převod odstavcového textu na řetězcový

Vyberte text pomocí nástroje **Výběr**  a klepněte na příkaz **Text ▶ Převést na řetězcový text**.

Akce	Postup
Převod řetězcového textu na odstavcový	Vyberte text pomocí nástroje Výběr a klepněte na příkaz Text ▶ Převést na odstavcový text .
Převod řetězcového nebo odstavcového textu na křivky	Vyberte text pomocí nástroje Výběr a klepněte na příkaz Změnit ▶ Převést na křivky .



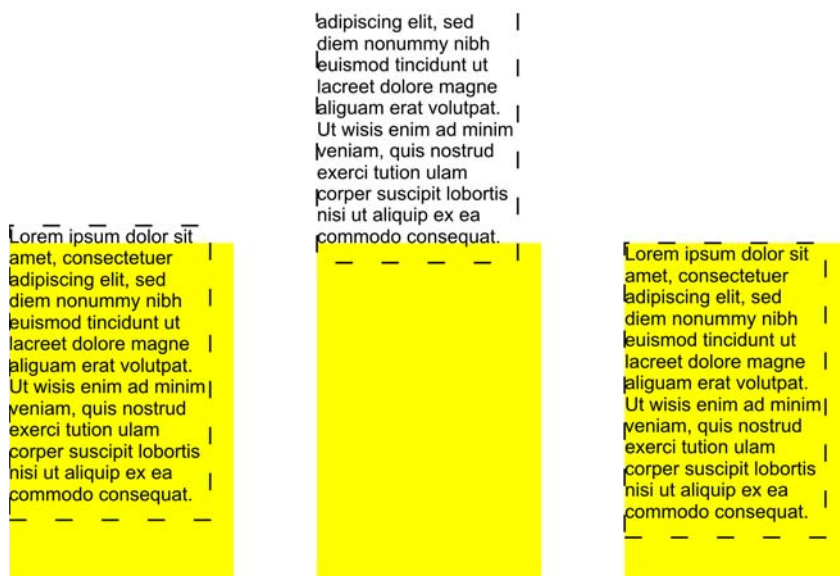
Odstavcový text nelze převést na řetězcový, je-li propojen s jiným rámečkem, jsou-li v něm použity speciální efekty nebo přetéká-li přes okraj rámečku.



Text můžete převést na křivky také klepnutím pravým tlačítkem na text pomocí nástroje **Výběr** a klepnutím na příkaz **Převést na křivky**.

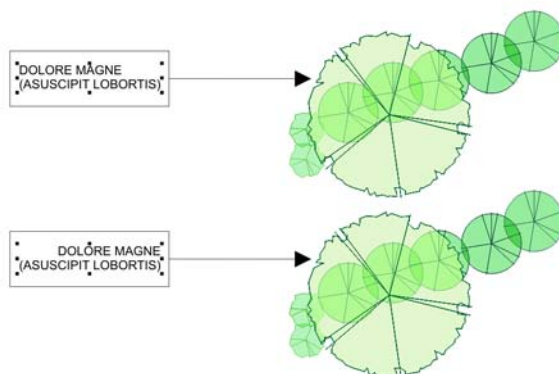
Zarovnání a nastavení mezer v textu

Odstavcový i řetězcový text lze vodorovně zarovnat. Při zarovnání jsou řádky textu vyrovnány vzhledem k textovému rámečku odstavce. Vodorovné zarovnání můžete použít pro všechny odstavce nebo jen pro vybrané odstavce v rámečku odstavcového textu. Všechny odstavce v rámečku odstavcového textu můžete zarovnat svisle. Text můžete zarovnat také vzhledem k jinému objektu.



K zarovnání textového objektu vzhledem k jiným objektům lze použít účaři prvního řádku, účaři posledního řádku nebo okraj rámečku vymezujícího prostor pro text.


Řetězcový text lze zarovnávat vodorovně, nikoli však svisle. Při zarovnání řetězcového textu je zarovnán celý textový objekt vzhledem k vymezujícímu rámečku. Pokud nedošlo k vodorovnému posunutí znaků, má použití textu bez zarovnání stejný účinek jako zarovnání vlevo.




Řetězcový text je zarovnáván v rámci vymezení rámečku označeného osmi úchyty výběru (černé čtverečky). Text nahoře je zarovnán doleva, text dole je zarovnán doprava.

Ve vybraných odstavcích, v celém rámečku odstavcového textu nebo v objektu řetězcového textu můžete změnit mezery mezi znaky a slovy. Změnu mezer mezi jednotlivými znaky nazýváme vyrovnání; změna mezer mezi znaky v celém textovém bloku se také označuje jako prostrkání. Změnit lze také mezery mezi řádky textu – tato hodnota se nazývá proklad. V řetězcovém textu se změna prokladu uplatní u řádků textu oddělených znakem pro návrat vozíku. V odstavcovém textu se proklad vztahuje jen na řádky textu v rámci téhož odstavce. Změnit můžete také mezery před a za odstavci v odstavcovém textu a nastavit vyrovnání vybraných znaků. Vyrovnání opticky upravuje prostor mezi písmeny.

Vodorovné zarovnání textu

- 1 Vyberte textový objekt pomocí nástroje **Výběr** .
- 2 V oblasti **Zarovnání** ukotvitelného panelu **Formátování odstavce** vyberte požadovanou možnost zarovnání ze seznamu **Vodorovné**.
Pokud ukotvitelný panel **Formátování odstavce** není otevřen, klepněte na příkaz **Text ▶ Formátování odstavce**.



Text můžete vodorovně zarovnat také klepnutím na tlačítko **Vodorovné zarovnání**  na panelu vlastností a výběrem stylu zarovnání ze seznamu. Na panelu vlastností se zobrazuje ikona zarovnání, která odpovídá aktuálnímu stylu zarovnání.

Chcete-li zarovnat pouze některé odstavce v rámečku odstavcového textu, vyberte je pomocí nástroje **Text** .

Svislé zarovnání odstavcového textu v textovém rámečku

- 1 Vyberte text odstavce.
- 2 V oblasti **Zarovnání** ukotvitelného panelu **Formátování odstavce** vyberte požadovanou možnost zarovnání ze seznamu **Svislé**.

Pokud ukotvitelný panel **Formátování odstavce** není otevřen, klepněte na příkaz **Text** ▶ **Formátování odstavce**.

Zarovnání textu vzhledem k objektu

- 1 Podržte klávesu **Shift** vyberte text a poté vyberte požadovaný objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Změnit** ▶ **Zarovnat a rozmístit** ▶ **Zarovnat a rozmístit**.
- 3 V seznamu **Pro zdrojové objekty textu použít** vyberte některou z následujících možností:
 - **Účarí prvního řádku** – zarovná text podle účarí prvního řádku textu
 - **Účarí posledního řádku** – zarovná text podle účarí posledního řádku textu
 - **Vymezující rámeček** – zarovná text podle vymezujícího rámečku
- 4 Zaškrtněte libovolné z následujících políček pro vodorovné zarovnání:
 - **Vlevo**
 - **Vpravo**
 - **Na střed**
- 5 Zaškrtněte libovolné z následujících políček pro svislé zarovnání:
 - **Nahoru**
 - **Dolů**
 - **Na střed**
- 6 Klepněte na tlačítko **Použít**.



Objekt použitý k zarovnání levého, pravého, horního nebo dolního okraje je určen pořadím vytvoření nebo pořadím výběru. Pokud objekty před zarovnáním vyberete pomocí výběrového obrysu, bude použit naposledy vytvořený objekt. Pokud vyberete objekty jeden po druhém, bude jako referenční bod pro zarovnání ostatních použit naposledy vybraný objekt. Jestliže jste na text použili lineární transformaci, například otočení, a nyní zarovnávejte podle účarí, objekty budou zarovnány na bod účarí odpovídající okraji na začátku textového objektu.

Pokud vzájemně zarovnávejte textové objekty a vybrali jste zarovnání podle účaří prvního nebo posledního řádku, zaškrtačací políčka svislého a vodorovného zarovnání se zobrazí šedě. Body účaří textových objektů budou vzájemně zarovnány.



Objekty, které chcete zarovnat, můžete také vybrat a poté klepnout na tlačítko **Zarovnat a rozmístit** na panelu vlastností.

Změna mezer mezi znaky v textu

- 1 Vyberte text.
- 2 V oblasti **Mezery** ukotvitelného panelu **Formátování odstavce** zadejte požadované hodnoty do požadovaných polí.


Pokud ukotvitelný panel **Formátování odstavce** není otevřen, klepněte na příkaz **Text ▶ Formátování odstavce**.




Mezery mezi znaky a mezery mezi slovy lze nastavit pouze pro celé odstavce nebo pro celý rámeček odstavcového textu či objekt řetězcového textu.

Hodnoty reprezentují procentuální část znaku mezer. Rozsah hodnot **Znak** je od -100 do 2000 procent. Rozsah všech ostatních hodnot je od 0 do 2000 procent.



Mezery mezi slovy a znaky můžete proporcionálně změnit také výběrem textového objektu pomocí nástroje **Tvar**  a tažením šipky **Interaktivní vodorovné rozestupy** v pravém dolním rohu textového objektu. Tažením šipky **Interaktivní řádkový proklad** v levém dolním rohu textového objektu můžete proporcionálně změnit mezery mezi řádky.

Postup při vyrovnání textu

- 1 Vyberte znaky pomocí nástroje **Text** .
Pokud používáte vyrovnání pro dva znaky, můžete kurzor nástroje **Text** umístit mezi ně.

- 2 Na ukotvitelném panelu **Formátování znaků** zadejte hodnotu do pole **Vyrovnání rozsahu**.

Pokud ukotvitelný panel **Formátování znaků** není otevřen, klepněte na příkaz **Text ▶ Formátování znaků**.


Posouvání a otáčení textu

Zajímavých efektů lze dosáhnout svislým a vodorovným posouváním řetězcového a odstavcového textu. Znak lze také otáčet. Původní polohu znaků lze obnovit narovnáním textu. Svisle posunuté znaky můžete vrátit na úroveň při zachování úhlu otočení. Řetězcový a odstavcový text lze také zrcadlově převrátit.







Otočené znaky

Posunutí nebo otočení znaku

- 1 Vyberte jeden nebo více znaků pomocí nástroje **Text** .
- 2 V oblasti **Posun znaku** ukotvitelného panelu **Formátování znaků** zadejte hodnotu do některého z následujících polí:
 - **Úhel** – při zadání kladného čísla budou znaky otočeny doprava, při zadání záporného čísla doleva.
 - **Vodorovný posun** – při zadání kladného čísla budou znaky posunuty doprava, při zadání záporného čísla doleva.
 - **Svislý posun** – při zadání kladného čísla budou znaky posunuty nahoru, při zadání záporného čísla dolů.

Pokud ukotvitelný panel **Formátování znaků** není otevřen, klepněte na příkaz **Text ▶ Formátování znaků**.





Znaky, jejichž uzly vyberete pomocí nástroje **Tvar**, můžete posouvat a otáčet také  zadáním hodnot do polí **Vodorovný posun** , **Svislý posun**  a **Úhel otočení**  na panelu vlastností.




Narovnání posunutého nebo otočeného znaku

- 1 Vyberte text.
- 2 Klepněte na příkaz **Text** ▶ **Narovnat text**.

Vrácení svisele posunutého znaku na účaří

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů**  a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Vyberte požadovaný textový objekt a poté vyberte uzel vlevo od znaku.
- 3 Klepněte na příkaz **Text** ▶ **Zarovnat k účaří**.

Zrcadlové převrácení textu

- 1 Pomocí nástroje **Text**  vyberte řetězcový text nebo rámeček odstavcového textu.
- 2 Na panelu nástrojů klepněte na některé z následujících tlačítek:
 - **Zrcadlit vodorovně**  – převrátí znaky textu zleva doprava
 - **Zrcadlit svisele**  – převrátí znaky textu shora dolů




Zrcadlově převrátit lze i text umístěný na osnově. Další informace naleznete v tématu „Zrcadlové převrácení textu umístěného na osnovu“ na straně 196.

Přesunutí textu

V aplikaci CorelDRAW lze přesouvat odstavcový text mezi rámečky a řetězcový text mezi objekty řetězcového textu. Můžete rovněž přesunout odstavcový text do objektu řetězcového textu a řetězcový text do rámečku odstavcového textu.

Posunutí textu

- 1 Vyberte text pomocí nástroje **Text** .
- 2 Přetáhněte text pomocí myši do jiného rámečku odstavcového textu nebo objektu řetězcového textu.

Další možnosti

Přesunutí textu v rámci téhož rámce nebo objektu

Vyberte text a přetáhněte jej myší do nové polohy.

Další možnosti

Přesunutí nebo zkopírování vybraného textu do nového textového objektu

Klepněte na text pravým tlačítkem myši a přetáhněte jej na novou pozici. Poté klepněte na příkaz **Zkopírovat sem** nebo **Přesunout sem**.


Umístění textu na osnovu

Řetězcový text můžete přidat na osnovu tvořenou otevřeným objektem (například čarou) nebo uzavřeným objektem (například čtvercem). Na osnovu lze umístit i existující text. Řetězcový 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 svislém 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**.


Do osnovy bude vložen textový kurzor. Pokud je osnova otevřená, bude textový kurzor vložen na její začátek. Pokud je osnova uzavřená, bude textový kurzor vložen doprostřed.

3 Zadejte text na osnovu.





Text nelze přidávat na osnovu tvořenou jiným textovým objektem.



Text můžete umístit na osnovu také klepnutím na nástroj **Text**  a přesunutím ukazatele myši na osnovu. Jakmile se tvar ukazatele změní na ukazatel **Přizpůsobit osnově**, klepněte na místo, kde má text začínat, a zadejte požadované znaky.

Postup při přizpůsobení textu osnově


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



Řetězcový text lze umístit na otevřené i uzavřené osnovy. Odstavcový text lze umístit pouze na otevřené osnovy.

Text nelze umístit na osnovu tvořenou jiným textovým objektem.

Postup při úpravě umístění textu na osnově

- 1 Pomocí nástroje **Výběr**  vyberte text umístěný na osnovu.
- 2 Vyberte požadované nastavení v libovolném z následujících seznamů na panelu vlastností:
 - **Orientace textu** – úhel, pod kterým je text na osnově usazen
 - **Vzdálenost od osnovy** – vzdálenost mezi textem a osnovou
 - **Vodorovné odsazení** – umístění textu na osnovu ve vodorovném směru


Další možnosti

Zvětšení vzdálenosti mezi osnovou a textem v pevných krocích pomocí mezer mezi dílky

Vyberte text. Na panelu vlastností klepněte na možnost **Přichytávání dílků**, povolte možnost **Přichytávání dílků zapnuto** a zadejte hodnotu do pole **Mezery mezi dílky**.




Při posouvání textu od osnovy se bude text pohybovat v krocích určených hodnotou v poli **Mezery mezi dílky**. Během posouvání textu se pod původním textem zobrazuje vzdálenost od osnovy.



Vodorovné umístění textu na osnově můžete změnit také výběrem textu pomocí nástroje **Tvar**  a tažením uzlů znaků, jejichž polohu chcete změnit.

Pomocí nástroje **Výběr** můžete pohybovat textem podél osnovy nebo ve směru od ní tažením červeného glyfu, který se zobrazuje u textu. Během tažení glyfu podél osnovy se zobrazuje náhled textu. Během tažení glyfu ve směru od osnovy se zobrazuje vzdálenost mezi náhledem textu a osnovou.

Zrcadlové převrácení textu umístěného na osnovu


- 1 Pomocí nástroje **Výběr**  klepněte na text umístěný na osnovu.
- 2 V oblasti **Zrcadlový text** na panelu vlastností klepněte na některé z následujících tlačítek:
 - **Zrcadlit vodorovně**  – převrátí znaky textu zleva doprava
 - **Zrcadlit svisle**  – převrátí znaky textu shora dolů




Chcete-li text umístěný na osnovu otočit o 180°, můžete to provést klepnutím na tlačítka **Zrcadlit vodorovně** i **Zrcadlit svisle**.

Zrcadlově převrátit lze také řetězcový text a rámečky odstavcového textu. Další informace naleznete v tématu „Zrcadlové převrácení textu“ na straně 193.

Oddělení textu od osnovy

- 1 Vyberte osnovu a text na ni umístěný pomocí nástroje **Výběr** .
- 2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Rozdělit text**.

Narovnání textu

- 1 Pomocí nástroje **Výběr**  vyberte umístěný text a osnovu.
- 2 Klepněte na příkaz **Změnit ▶ Rozdělit text**.
- 3 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte text.
- 4 Klepněte na příkaz **Text ▶ Narovnat text**.

Formátování odstavcového textu

Aplikace CorelDRAW nabízí různé možnosti formátování odstavcového textu. Text můžete například přizpůsobit rámečku odstavcového textu. Při přizpůsobení textu rámečku dojde k automatickému zvětšení nebo zmenšení velikosti písma v bodech tak, aby se text přesně vešel do rámečku. Při navrhování projektů s velkým množstvím textu, jako jsou letáky, časopisy a noviny, můžete používat také sloupce. Vytvořené sloupce mohou mít jednotnou nebo různou šířku a mezery mezi sebou.

Při použití iniciál na odstavce bude první písmeno zvětšeno a vsunuto do těla odstavce. Nastavení iniciál můžete změnit podle potřeby. Můžete například změnit vzdálenost mezi iniciálou a ostatním textem nebo zadat počet řádků, které mají být umístěny vedle iniciály. Iniciálu můžete kdykoli odebrat, aniž byste odstranili samotné počáteční písmeno.

K formátování informací lze použít seznamy s odrážkami. Text může odrážky obtékat nebo je lze od textu odsadit a vytvořit tak předsazení. Aplikace CorelDRAW vám umožňuje přizpůsobit odrážky změnou velikosti, umístění a vzdálenosti od textu. Přidanou odrážku můžete odebrat, aniž byste přitom odstranili text.

Odstavcový text můžete odsadit pomocí tabulátorů. Tabulátory můžete také odebrat a změnit jejich zarovnání. Při nastavení tabulátorů s vodicím znakem budou před tabulátor automaticky vloženy tečky.

Odsazení mění vzdálenost mezi rámečkem odstavcového textu a textem, který je v něm obsažen. Odsadit lze celý odstavec, první řádek odstavce, všechny řádky odstavce kromě prvního (předsazení) nebo text od pravého okraje rámečku. Odsazení můžete také odebrat bez odstranění nebo nového zadávání textu.

Formátování rámečku odstavcového textu lze použít pouze na vybrané rámečky, na vybrané rámečky a rámečky, s nimiž jsou v daném okamžiku propojeny, nebo na všechny vybrané a následně propojené rámečky. Informace o nastavení těchto možností naleznete v tématu nápovědy „Výběr možností formátování rámečku odstavcového textu“.

Přizpůsobení textu rámečku odstavcového textu

- 1 Vyberte rámeček odstavcového textu.
- 2 Klepněte na příkaz **Text ▶ Rámeček odstavcového textu ▶ Přizpůsobit text rámečku**.




Přizpůsobíte-li text rámečkům propojeného odstavcového textu, aplikace upraví velikost textu ve všech propojených textových rámečcích.

Přidání sloupců do rámečků odstavcového textu

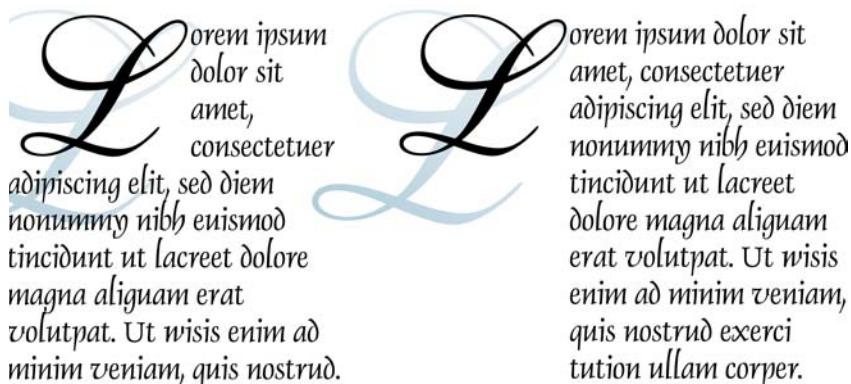
- 1 Vyberte rámeček odstavcového textu.
- 2 Klepněte na příkaz **Text ▶ Sloupec**.
- 3 Zadejte hodnotu do pole **Počet sloupců**.
- 4 Zadejte požadované nastavení a možnosti.



Velikost sloupců a mezer mezi nimi můžete změnit tažením postranního úchytu výběru v okně kresby pomocí nástroje **Text** .

Přidání iniciály

- 1 Vyberte text odstavce.
- 2 Klepněte na příkaz **Text ▶ Iniciála**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Použít iniciálu**.



Přidat můžete normální iniciálu (vlevo) nebo předsazenou iniciálu (vpravo).

Další možnosti

Určení počtu řádků umístěných vedle iniciály	Zadejte hodnotu do pole Počet odsazených řádků .
Určení vzdálenosti mezi iniciálou a ostatním textem	Zadejte hodnotu do pole Mezera za iniciálou .
Odebrání iniciály	Zrušte zaškrtnutí políčka Použít iniciálu .
Odsazení iniciály od ostatního textu	Zaškrtněte políčko Použít styl předsazení pro iniciálu .
Náhled efektu iniciály	Klepněte na tlačítko Náhled .

Dělení textu

Dělení slov slouží k rozdělení slov mezi dva řádky v případě, že se celé slovo nevejde na jeden řádek. Aplikace CorelDRAW může slova dělit automaticky. Pokud aktivujete automatické dělení slov, aplikace CorelDRAW použije definici dělení slov v kombinaci s vaším nastavením dělení. Volitelné rozdělení umožňuje určit místo, kde bude slovo rozděleno, pokud se objeví na konci řádku. Můžete také vytvořit vlastní definice pro volitelná rozdělení, která umožňují určit umístění rozdělení v konkrétním slově při každém jeho výskytu v aplikaci CorelDRAW.


Automatické dělení slov v odstavcovém textu

- 1 Vyberte rámeček odstavcového textu nebo odstavce.
- 2 Klepněte na příkaz **Text ▶ Používat dělení slov**.



Dělení slov lze použít pro všechny nainstalované jazyky jazykového nástroje.

Vložení volitelného rozdělení

- 1 Pomocí nástroje **Text**  klepněte na slovo, do kterého chcete umístit volitelné rozdělení.
- 2 Klepněte na příkaz **Text ▶ Vložit speciální znak ▶ Volitelné rozdělení**.



Volitelné rozdělení můžete vložit stisknutím kombinace kláves **Ctrl + -**.

Vytvoření vlastní definice volitelného dělení slov

- 1 Klepněte na příkaz **Text ▶ Vložit speciální znak ▶ Vlastní volitelná rozdělení**.
- 2 Do pole **Slovo** zadejte slovo, pro které chcete vytvořit definici dělení. Text, který píšete do pole **Slovo**, se současně objevuje v poli **Rozdělené slovo**.
- 3 V poli **Rozdělené slovo** klepněte na místo, kam chcete vložit volitelné rozdělení, a stiskněte klávesu spojovníku (-).
- 4 Klepněte na tlačítko **Přidat definici**.



Vlastní dělení slov se definuje pouze pro jazyk, který jste vybrali v seznamu **Jazyk**. V případě potřeby můžete vybrat jiný jazyk beze změny rozložení klávesnice.



Definici vlastního volitelného rozdělení můžete vytvořit výběrem slova v dokumentu. Slovo se objeví v poli **Slovo** v dialogovém okně **Vlastní volitelná rozdělení**. Volitelné rozdělení, které jste vložili do pole **Rozdělené slovo**, můžete použít klepnutím na tlačítko **Použít na výběr**.

Volitelná rozdělení lze vyhledávat a nahrazovat. Další informace naleznete v tématech „Hledání textu“ na straně 185 a „Hledání a nahrazování textu“ na straně 186.

Změna nastavení dělení slov

- 1 Vyberte rámeček odstavcového textu nebo odstavec.
- 2 Klepněte na příkaz **Text ▶ Nastavení dělení slov**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Automaticky dělit slova**.
- 4 Proveďte úkol z následující tabulky.

Kombinování a propojování rámečků odstavcového textu

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 vložením 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 zbývajících rámečků odstavcového textu. Po odebrání propojení mezi rámečky odstavcového textu v případě, že je definována řada více propojení, bude tok textu přesměrován do dalšího rámečků odstavcového textu nebo objektu.

Aplikace CoreDRAW standardně používá formátování odstavců, jako je nastavení sloupců, iniciál a odrážek, pouze pro vybrané rámečky odstavcového textu. Toto chování však můžete změnit tak, aby bylo formátování použito pro všechny propojené rámečky nebo pro všechny vybrané a následně propojené rámečky. Rozdělíte-li například text v jednom textovém rámečku do sloupců, můžete určit, zda chcete stejné rozdělení do sloupců použít i v dalších propojených rámečcích. Informace o formátování odstavců naleznete v části „Formátování odstavcového textu“ na straně 196.

Kombinování a rozdělení rámečků odstavcového textu

1 Vyberte textový rámeček.

Pokud kombinujete textové rámečky, podržte klávesu **Shift** a vyberte textové rámečky pomocí nástroje **Výběr** .

2 V nabídce **Změnit** klepněte na jeden z následujících příkazů:





- Sloučit
- Rozdělit




Textové rámečky s obálkami, text umístěný na osnovu a propojené rámečky nelze slučovat.

Vyberete-li jako první textový rámeček se sloupci, bude sloučený textový rámeček rovněž obsahovat sloupce.

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.
Pokud se text nevejde do rámečku celý, zobrazí se na kartičce šipka .
- 3 Jakmile ukazatel změni tvar na ukazatel **Propojení s** , klepněte na rámeček nebo objekt, do kterého má směřovat další tok textu.
V případě, že se rámeček nebo objekt nachází na jiné stránce, klepněte nejprve na příslušnou kartu **Stránka** v navigátoru dokumentu.



Po propojení textového rámečku se kartička **Tok textu** změní  a směr toku textu bude znázorněn modrou šipkou. V případě, že se propojený text nachází na jiné stránce, zobrazí se číslo stránky a modrá přerušovaná čára.

Aby bylo možné úspěšně propojit rámečky odstavcového textu, nesmí být jejich velikost určována automaticky. Informace naleznete v tématu „Přidávání a výběr textu“ na straně 179.

Přesměrování toku textu do jiného textového rámečku nebo objektu

- 1 Pomocí nástroje **Výběr**  klepněte na kartičku **Tok textu**  na dolním okraji textového rámečku nebo objektu, jehož propojení chcete změnit.
- 2 Vyberte nový textový rámeček nebo objekt, do kterého chcete tok textu přesměrovat.

Zalamování odstavcového textu v okolí objektů a jiného textu

Tvar textu můžete změnit zalomením odstavcového textu v okolí objektu, řetězcového textu nebo rámečku odstavcového textu. K zalomení textu můžete použít obrysový nebo čtvercový styl zalamování. Obrysové styly zalamování sledují zakřivený okraj objektu. Čtvercové styly zalamování sledují vymežující

rámeček objektu. Podle potřeby můžete také upravit velikost mezery mezi odstavcovým textem a objektem nebo jiným textem nebo odebrat dříve použitý styl zalamování.




Zalamování textu v okolí objektu s použitím obrysového (vlevo) a čtvercového (vpravo) stylu zalamování

Zalomení odstavcového textu v okolí objektu nebo jiného textu

- 1 Vyberte objekt nebo text, kolem něž chcete zalomit odstavcový text.
- 2 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely**.
- 3 Ze seznamu **Zalomit odstavcový text** vyberte styl zalamování.

Pokud chcete změnit šířku mezery mezi zalamovaným textem a objektem nebo druhým textem, změňte hodnotu v poli **Odsazení při zalamování textu**.

- 4 Klepněte na nástroj **Text**  a tažením vytvořte rámeček odstavcového textu nad objektem nebo textem.
- 5 Do rámečku odstavcového textu zadejte požadovaný text.



Existující odstavcový text můžete zalomit okolo vybraného objektu použitím stylu zalamování na objekt a tažením rámečku odstavcového textu přes objekt.

Odebrání stylu zalamování

- 1 Vyberte zalomený text nebo objekt, kolem něž je text zalomen.
- 2 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely**.
- 3 Na ukotvitelném panelu **Vlastnosti objektu** klepněte na kartu **Obecné**.
- 4 Vyberte položku **Žádná** ze seznamu **Zalomit odstavcový text**.


Vkládání speciálních znaků

Do textu můžete vkládat různé speciální znaky, například dlouhé pomlčky a pevné mezery. K dispozici jsou následující speciální znaky:

- dlouhá pomlčka
- krátká mezera
- volitelné rozdělení
- krátká pomlčka
- čtvrtinová dlouhá mezera
- pevná mezera
- dlouhá mezera
- pevné rozdělení
- zalomení sloupce nebo rámečku

Speciální znaky lze také vyhledávat a nahrazovat.

Vložení speciálního znaku

- 1 Klepnutím pomocí nástroje **Text**  přesuňte kurzor na místo, kam chcete vložit znak nebo mezera.
- 2 Klepněte na příkaz **Text** ▶ **Vložit speciální znak** a vyberte z nabídky požadovaný znak.



Nabídka **Vložit speciální znak** je k dispozici jen tehdy, je-li aktivní nástroj **Text**.

Všechny klávesové zkratky pro speciální znaky je možné změnit. Speciální znaky naleznete v kategorii příkazů **Text**.



Další znaky, které nejsou uvedeny v nabídce **Vložit speciální znak**, lze vložit klepnutím na příkaz **Text** ▶ **Vložit symbol** a následným klepnutím na znak, který chcete vložit, na ukotvitelném panelu **Vložit znak**.



Potřebujete další informace?

Další informace o práci s textem zobrazíte klepnutím na příkaz **Nápověda** ▶ **Témata nápovědy**, klepnutím na kartu **Obsah** a poklepáním na téma „Přidávání a formátování textu“.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Práce s rastry

Vektorovou grafiku lze převést na rastr. V aplikaci CorelDRAW lze také importovat a oříznout rastry.

Můžete také přidávat barevné masky, vodoznaky, speciální efekty a dále měnit barvy a tóny obrázků.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- převod vektorové grafiky na rastry,
- přidávání rastrů,
- oříznutí a úprava rastrů,
- použití speciálních efektů na rastry,
- rychlá úprava barev a tónů v nástroji Úprava obrázku,
- úprava rastrů v aplikaci Corel PHOTO-PAINT.

Převod vektorové grafiky na rastry

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.

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 převede 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.



Můžete změnit práh černé pro volbu **Vždy přetiskovat černou**.

Při exportu vektorového souboru do rastrového formátu, jako je například GIF, budete nejprve vyzváni k nastavení možnosti příkazu **Převést na rastr**, popsanych v postupu uvedeném výše.



Průhledné pozadí rastru umožňuje vidět obrázky nebo pozadí jinak zakryté pozadím rastru.

Přidávání rastrů

Rastr lze importovat do kresby buď přímo, nebo propojením s externím souborem. Při propojení s externím souborem jsou úpravy původního souboru automaticky aktualizovány v importovaném souboru.

Postup při importu rastru

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Importovat**.
- 2 Vyberte složku, v níž je rastr uložen.
- 3 Vyberte soubor.

Chcete-li propojit obrázek s kresbou, zaškrtněte políčko **Propojit rastr externě**.

- 4 Klepněte na tlačítko **Importovat**.
- 5 Klepněte na místo, kam chcete umístit rastr.

Chcete-li umístit obrázek do středu stránky kresby, stiskněte klávesu **Enter**.



Pokud importujete obrázek, ujistěte se, že v seznamu **Soubory typu** je zvolena možnost **Všechny formáty souborů**.

Stavový řádek poskytuje informace o rastru umístěném na stránce, včetně režimu barev, velikosti a rozlišení.



Rastr lze importovat v původní velikosti stisknutím klávesy **mezerník** při klepnutí na tlačítko **Importovat**.

Soubor, který vznikne propojením s rastrem, je menší než při přímém importu.

Oříznutí a úprava rastrů



Rastr lze po přidání do kresby oříznout nebo převzorkovat, případně změnit velikost rastru. Oříznutí odstraní nechtěné oblasti rastru. Chcete-li rastr oříznout na tvar obdélníku, můžete použít nástroj **Oříznout**. Další informace naleznete v části „Postup při oříznutí objektů“ na straně 122. Chcete-li rastr oříznout na nepravidelný tvar, můžete použít nástroj **Tvar** a příkaz **Oříznout rastr**.

Když provádíte převzorkování rastru, můžete přidáním nebo odebráním pixelů změnit velikost obrázku, rozlišení, nebo obojí. Například zvětšením obrázku bez převzorkování můžete vlivem rozprostření pixelů po větší ploše ztratit detaily. Převzorkováním můžete pomocí přidání pixelů zachovat více detailů původního obrázku, i když nevytvoříte detaily nové. Při pouhé změně velikosti obrázku se zachovává stejný počet pixelů. Můžete například ztratit detaily zvětšením obrázku bez převzorkování vlivem rozprostření pixelů po větší ploše. Převzorkování na vyšší rozlišení zachová přidáním pixelů některé původní detaily.



Převzorkováním lze pomocí přidání pixelů zvýšit rozlišení obrázku (převzorkování na vyšší rozlišení), nebo pomocí odebrání pixelů snížit rozlišení obrázku (převzorkování na nižší rozlišení).


Postup při oříznutí rastru


- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Úpravy tvarů**  a klepněte na nástroj **Tvar** .
- 2 Vyberte rastr.
- 3 Přetáhněte rohové uzly rastru do požadovaného tvaru.
Chcete-li přidat uzel, poklepejte na obrys objektu pomocí nástroje **Tvar** na místo, kde chcete vytvořit uzel.
- 4 Klepněte na příkaz **Rastry ▶ Oříznout rastr**.



Nelze oříznout rastr složený z více než jednoho objektu.




Rastr můžete také rychle oříznout na tvar obdélníku pomocí nástroje **Oříznout** . Informace o nástroji Oříznout naleznete v části „Postup při oříznutí objektů“ na straně 122.

Vybraný rastr lze také po přetažení rohových uzlů oříznout klepnutím na tlačítko **Oříznout rastr**  na panelu vlastností.

Postup při převzorkování rastru

- 1 Vyberte rastr.
- 2 Klepněte na příkaz **Rastry ▶ Převzorkování**.
- 3 V oblasti **Rozlišení** zadejte hodnoty do libovolného z následujících polí:
 - **Vodorovné**
 - **Svislé**Chcete-li zachovat proporce rastru, zaškrtněte políčko **Zachovat poměr stran**.
Chcete-li zachovat velikost souboru, zaškrtněte políčko **Zachovat původní velikost**.



Můžete také převzorkovat vybraný rastr klepnutím na tlačítko **Převzorkovat**  na panelu vlastností.

Chcete-li zmírnit zubatý vzhled křivek, zaškrtněte políčko **Vyhladit roztřepení**.

Postup při změně velikosti rastru

- 1 Vyberte rastr.
- 2 Klepněte na příkaz **Rastry ▶ Převzorkovat**.

3 Vyberte měrnou jednotku ze seznamu vedle polí **Šířka** a **Výška**.

4 Zadejte hodnoty do libovolného z následujících polí:

- **Šířka**
- **Výška**

Chcete-li zmírnit zubatý vzhled křivek, zaškrtněte políčko **Vyhladit roztřepení**.



Chcete-li zachovat proporce rastru, zaškrtněte políčko **Zachovat poměr stran** a zadejte hodnotu do pole **Šířka**, nebo do pole **Výška**.

Rastr lze také převzorkovat na velikost v procentech původní velikosti zadáním hodnot do polí **%**.

Použití speciálních efektů na rastry

Na rastry lze použít mnoho speciálních efektů, jako jsou trojrozměrné (3D) a umělecké efekty.

Postup při použití speciálních efektů

- 1 Vyberte rastr.
- 2 Klepněte na příkaz **Rastry**, vyberte typ speciálního efektu a klepnete na efekt.
- 3 Upravte kterákoli nastavení speciálních efektů.


Rychlá úprava barev a tónů v nástroji Úprava obrázku


Pomocí nástroje **Úprava obrázku** lze u většiny fotografií snadno a rychle provést korekci barev a tónů. K nástroji **Úprava obrázku** získáte přístup klepnutím na příkaz **Rastry** ▶ **Úprava obrázku**. Informace o nástroji **Úprava obrázku** naleznete v části „Rychlé úpravy barev a tónů pomocí nástroje **Úprava obrázku**“ na straně 287.

Úprava rastrů v aplikaci Corel PHOTO-PAINT

Přímo z aplikace CorelDRAW můžete spustit Corel PHOTO-PAINT, plnohodnotnou aplikaci pro úpravu obrázků. Po dokončení úprav rastru se můžete rychle vrátit k práci v aplikaci CorelDRAW. Chcete-li získat další informace o úpravě obrázků v aplikaci Corel PHOTO-PAINT, klepněte v pruhu nabídky Corel PHOTO-PAINT na příkaz **Nápověda** ▶ **Témata nápovědy**.

Úprava rastru v aplikaci Corel PHOTO-PAINT

- 1 Pomocí nástroje **Výběr**  vyberte rastr, který chcete upravit.

- 2 Na panelu vlastností klepněte na tlačítko **Upravit rastr...**
Otevře se aplikace Corel PHOTO-PAINT s vybraným rastrem v okně obrázku.
- 3 Upravte rastr.
- 4 V aplikaci Corel PHOTO-PAINT klepněte na tlačítko **Uložit**  a poté klepněte na tlačítko **Zavřít** v pravém horním rohu okna aplikace.
Aplikace Corel PHOTO-PAINT se zavře a upravený rastr se objeví na stránce kresby v aplikaci CorelDRAW.



Potřebujete další informace?

Chcete-li získat další informace o práci s rastry, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma "Práce s rastry".

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Trasování rastrů a úprava výsledků 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.

Informace týkající se rozdílů mezi vektorovou grafikou a rastry naleznete v tématu „Základní informace o vektorové grafice a rastrech“ na straně 31.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- trasování rastrů,
- náhled výsledků trasování,
- určení barev pro výsledky trasování.

Tato část také obsahuje užitečné rady ohledně trasování rastrů. Další informace naleznete v tématu „Rady pro trasování rastrů“ na straně 218.

Trasování rastrů

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. Informace týkající se náhledu výsledků trasování naleznete v tématu „Náhled výsledků trasování“ na straně 215.

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



Klipart



Obrázek s nízkou kvalitou



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. Informace týkající se změn barev ve výsledku trasování naleznete v tématu „Určení barev pro výsledky trasování“ na straně 216.



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

Odebrání a zachování pozadí

Ve většině přednastavených stylů je pozadí rastru automaticky rozpoznáno a odebráno. Můžete se však rozhodnout pozadí ve výsledku trasování zachovat. Můžete také nastavit barvu pozadí, kterou chcete odebrat. Pokud došlo k odebrání barvy pozadí kolem okrajů, ale barva pozadí stále prosvítá z vnitřních částí obrázku, můžete nechat barvu pozadí odebrat z celého obrázku.

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.

Postup při trasování rastru jedním krokem

- 1 Vyberte rastr.
- 2 Vyberte příkaz **Rastry** ▶ **Trasovat rastr** ▶ **Rychlé trasování**.



Trasování rastru v jednom kroku můžete také vyvolat klepnutím na tlačítko plovoucí nabídky **Trasovat rastr** na panelu vlastností a následným výběrem příkazu **Rychlé trasování**.

Postup při trasování rastru v nástroji PowerTRACE


- 1 Vyberte rastr.
- 2 Klepněte na příkaz **Rastry ▶ Trasovat rastr** a vyberte některý z následujících příkazů:
 - **Perokresba** – trasování černobílých náčrtů a ilustrací,
 - **Logo** – trasování jednoduchých log s malými detaily a malým počtem barev,
 - **Podrobné logo** – trasování log obsahujících podrobné detaily a mnoho barev,
 - **Klipart** – trasování připravených obrázků s různou úrovní detailů a různým počtem barev,
 - **Obrázek s nízkou kvalitou** – trasování fotografií, který postrádá drobné detaily nebo u kterého podrobnosti nejsou důležité,
 - **Obrázek s vysokou kvalitou** – trasování detailních fotografií ve špičkové kvalitě, ve kterých jsou detaily důležité.
- 3 Posuňte jeden z následujících jezdců:
 - **Vyhlazení** – vyhlazení zakřivených čar a určení počtu uzlů ve výsledku trasování. Vyšší hodnoty mají za následek menší počet uzlů a vytvoření křivek, které sledují čáry zdrojového rastru s menší přesností. Nižší hodnoty vytvoří větší počet uzlů a mají za následek přesnější výsledky trasování.
 - **Detaily** – určení, kolik detailů ze zdrojového rastru se zachová ve výsledku trasování. Vyšší hodnoty zachovávají větší podrobnosti a mají za následek větší počet objektů a barev. Nižší hodnoty naopak zruší některé detaily a výsledkem je menší počet objektů.

Další možnosti

Změna přednastaveného stylu	Vyberte přednastavený styl v seznamu Typ obrázku .
Zachování zdrojového rastru po trasování	Ve skupinovém rámečku Možnosti zrušte zaškrtnutí políčka Odstranit původní obrázek .
Zrušení nebo zachování pozadí ve výsledku trasování	Zaškrtněte políčko Odebrat pozadí , nebo jeho zaškrtnutí zrušte.

Další možnosti

Zadání barvy pozadí, kterou chcete odebrat

Povolte přepínač **Zadat barvu**, klepněte na nástroj **Kapátko**  a klepněte na barvu v okně náhledu. Chcete-li odebrat další barvu pozadí, stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klepněte na barvu v okně náhledu.

Poslední určená barva se zobrazí vedle nástroje **Kapátko**.

Odebrání barvy pozadí z celého obrázku

Zaškrtněte políčko **Odebrat barvu z celého obrázku**.

Vrácení nebo opakování akce

Klepněte na tlačítko **Zpět**  nebo **Znovu** .

Vrácení k výsledku prvního trasování

Klepněte na tlačítko **Obnovit**.



Nástroj PowerTRACE můžete také vyvolat stisknutím tlačítka na plovoucí nabídce **Trasovat rastr**.

Náhled výsledků trasování





Nástroj PowerTRACE standardně zobrazuje zdrojový rastr i výsledek trasování. Můžete také zobrazit náhled výsledku trasování v okně náhledu s jedním podoknem, nebo můžete nad zdrojovým rastrem zobrazit trasovanou grafiku v zobrazení drátěného modelu (osnovy).

Zvětšením nebo zmenšením lze zlepšit pohled na grafiku a posouváním lze přejít na části, které leží mimo okno náhledu.

Postup při náhledu výsledků trasování

- V nástroji PowerTRACE vyberte v seznamu **Náhled** některou z těchto položek:
 - **Před a po** – zobrazení zdrojového rastru a výsledku trasování,
 - **Velký náhled** – zobrazení náhledu výsledku trasování v okně PowerTRACE,
 - **Překrytí drátového modelu** – zobrazení náhledu drátěného modelu (osnovy) s výsledkem trasování nad původním rastrem. Pokud chcete nastavit větší nebo menší viditelnost původního rastru pod drátěným modelem, posuňte jezdcem **Průhlednost**.

Další možnosti

Zvětšení nebo zmenšení	Klepněte na tlačítko Zvětšit  nebo Zmenšit  a klepněte do okna náhledu.
Prizpůsobení obrázku do okna náhledu	Klepněte na tlačítko Prizpůsobit zobrazení  .
Posunutí grafiky	Klepněte na nástroj Ruka  a přetáhněte grafiku.

Určení barev pro výsledky trasování

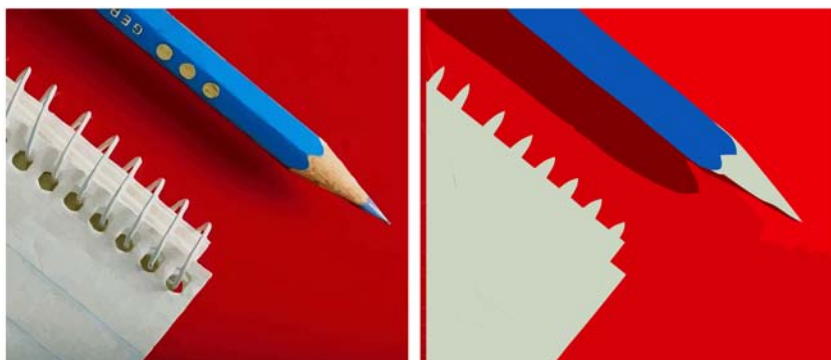
Při trasování zdrojového rastru aplikace vygeneruje barevnou paletu pro výsledek trasování. Barevná paleta používá barevný režim zdrojového rastru (například RGB nebo CMYK). Počet barev v barevné paletě je určený počtem barev ve zdrojovém rastru a vybraným přednastaveným stylem. Můžete změnit barevný režim výsledku trasování a ve výsledku trasování lze zmenšit počet barev.

Navíc lze upravit barevnou paletu výsledku trasování tím, že upravíte nebo sloučíte barvy. Při úpravě barvy můžete vybrat barvu z jiného barevného modelu, než jsou barvy na paletě. Pokud například upravujete barvu ve výsledku trasování RGB, můžete změnit barvu na přímou barvu a vytvořit paletu míchaných barev. Funkci využijete, pokud výsledky trasování připravujete ke komerčnímu tisku.

Při sloučení dvou nebo několika barev je vytvořena nová barva zprůměrováním hodnot slučovaných barev. Slučované barvy jsou pak nahrazeny novou barvou.

Chcete-li, aby výsledek trasování obsahoval pouze barvy z určité barevné palety, můžete otevřít požadovanou barevnou paletu v aplikaci PowerTRACE. Barvy výsledku trasování jsou nahrazeny nejbližší barvou na barevné paletě.

Po úpravě barevné palety trasované grafiky můžete paletu uložit. Tím vytvoříte vlastní barevnou paletu, kterou budete moci používat v budoucnosti.



Trasovaná grafika obsahující 152 barev (vlevo). Trasovaná grafika obsahující 5 barev (vpravo).

Postup při určení barev výsledku trasování

- 1 Vyberte rastr.
- 2 Klepněte na příkaz **Rastry** ▶ **Trasovat rastr** a vyberte jiný příkaz než **Rychlé trasování**.
- 3 Klepněte na kartu **Barvy** a proveďte některou z akcí uvedených v následující tabulce.


Akce	Postup
Změna barevného režimu	V seznamu Barevný režim vyberte barevný režim.
Zmenšení počtu barev ve výsledku trasování	Zadejte hodnotu do pole Počet barev a klepněte mimo pole.
Úprava barvy	Klepněte na barvu, kterou chcete upravit, klepněte na tlačítko Úpravy a upravte nastavení v dialogovém okně Výbrat barvu .
Sloučení barev	Stiskněte a podržte klávesu Ctrl , klepněte na barvy, které chcete sloučit, a pak klepněte na tlačítko Sloučit .

Akce

Postup

Použití vlastní palety barev


Klepněte na tlačítko **Otevřít paletu barev**

, vyhledejte složku, ve které je paleta uložena, a klepněte na název souboru.

- Soubory s paletami barev mají příponu **.cpl**.
- Každá barva v trasované grafice je mapována na podobnou barvu ve vlastní paletě.

Vytvoření vlastní palety barev z upravené palety barev výsledku trasování

Klepněte na tlačítko **Uložit paletu barev**

. V dialogovém okně **Uložit paletu** jako zadejte název do pole **Název souboru**.



Slučování barev neovlivňuje počet objektů ve výsledku trasování.




Pokud chcete zvětšit počet barev ve výsledku trasování, je zapotřebí upravit přednastavený styl nebo zvýšit množství detailů. Informace týkající se změny přednastaveného stylu nebo úrovně detailů naleznete v tématu „Postup při trasování rastru v nástroji PowerTRACE“ na straně 214.

Můžete také změnit barevný režim výsledku trasování a určit počet obsažených barev na stránce **Možnosti** nástroje PowerTRACE.

Rady pro trasování rastrů

Pokud nejste úplně spokojeni s výsledkem trasování, mohou vám posloužit následující rady:

- Použijte zdrojové rastry špičkové kvality. Pokud bylo ve zdrojovém rastru použito rozptylování barev nebo komprese JPEG, může výsledek obsahovat dodatečný šum. Nejlepších výsledků dosáhnete, pokud před trasováním rastru odeberete šum.
- Výsledky trasování lze kdykoli upravit změnou nastavení v okně PowerTRACE. Změnu můžete provést i při provádění trasování.
- Chcete-li trasovat určitou oblast rastru, můžete pomocí nástroje **Tvar**  definovat oblast, pro kterou pak vyberete příkaz **Rastry ▶ Trasovat rastr**.

- Pokud z výsledků trasování byl odebrán důležitý detail, zrušte zaškrtnutí políčka **Odebrat pozadí** na stránce **Možnosti** okna PowerTrace. Můžete se také pokusit povolit přepínač **Zadat barvu** na kartě **Možnosti** a navzorkovat barvu, kterou chcete určit jako barvu pozadí.
- Pokud dojde k odebrání barvy pozadí kolem okrajů, ale pozadí zůstane viditelné ve vnitřních částech obrázku, zaškrtněte políčko **Odebrat barvu z celého obrázku**.
- Jestliže se odebere příliš mnoho barev nebo detailů, zkontrolujte, zda je pole **Počet barev** nastaveno na maximální počet barev.
- Chcete-li zachovat detaily v rastrech, které mají velkou hloubku podrobností, a není použito žádné vyhlazení, vyberte v seznamu **Typ obrázku** na stránce **Možnosti** položku **Perokresba**.



Tisk

Aplikace CorelDRAW poskytuje rozsáhlé možnosti tisku vašeho díla.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- tisk vašeho díla,
- uspořádání tiskových úloh,
- náhledy tiskových úloh,

Tisk vašeho díla

V aplikaci CorelDRAW můžete tisknout jednu či více kopií téže kresby. Můžete zadat, co chcete tisknout, i které části kresby chcete tisknout; například můžete tisknout vybrané vektorové objekty, rastry, text nebo vrstvy. Další informace o tisku vrstev najdete v tématu „Postup při povolení nebo zákazu tisku a exportu u vrstvy“ na straně 176.

Před tiskem kresby můžete zadat vlastnosti tiskárny, včetně velikosti papíru a možností zařízení.

Postup při nastavení vlastností tiskárny

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor** ▶ **Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Obecné**.
- 3 Klepněte na tlačítko **Vlastnosti**.
- 4 V dialogovém okně nastavte libovolné vlastnosti.

Postup při tisku vašeho díla

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor** ▶ **Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Obecné**.
- 3 V seznamu **Název** vyberte tiskárnu.
- 4 Zadejte hodnotu do pole **Počet kopií**.
Chcete-li mít kopie seřazené, zaškrtněte políčko **Kompletovat**.
- 5 Zvolte některou z následujících možností:

- **Aktuální dokument** – tiskne aktivní kresbu
- **Aktuální stránka** – tiskne aktivní stránku
- **Stránky** – tiskne stránky, které zadáte
- **Dokumenty** – tiskne dokumenty, které zadáte
- **Výběr** – tiskne objekty, které jste vybrali



Před tiskem výběru musíte vybrat objekty.

Zaškrťovací políčko **Kompletovat** je k dispozici pouze u dokumentů s více než jednou stránkou.

Uspořádání tiskových úloh

Tiskovou úlohu můžete rozvrhnout zadáním velikosti, umístění a měřítka. Po rozdělení tiskové úlohy na dlaždice se tisknou části každé stránky na samostatné listy papíru, lze je zkompletovat na jeden list. Například tak můžete rozdělit na dlaždice tiskovou úlohu, která je větší než papír ve vaší tiskárně.

Je-li orientace tiskové úlohy jiná než orientace zadaná v dialogovém okně vlastností tiskárny, zpráva vás vybidne ke změně orientace papíru tiskárny. Tuto zprávu můžete vypnout, takže tiskárna si nastaví orientaci papíru automaticky.

Postup při zadání velikosti a umístění tiskové úlohy

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Řazení**.
- 3 Zvolte některou z následujících možností:
 - **Jako v dokumentu** – zachovává velikost obrázku, jaká je v dokumentu
 - **Přizpůsobit stránce** – přizpůsobí velikost a umístění tiskové úlohy tištěné stránce
 - **Přemístit obrázky na** – umožňuje přemístit tiskovou úlohu výběrem umístění v seznamu



Výběr volby **Přemístit obrázky na** vám umožní zadat do příslušných polí velikost, umístění a měřítka.

Postup při rozdělení tiskové úlohy do dlaždic

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Řazení**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Tisknout stránky jako dlaždice**.

4 Zadejte hodnoty do následujících polí:

- **Přesah dlaždic** – umožňuje zadat počet palců pro přesah dlaždic
- **% šířky stránky** – umožňuje zadat, jakou procentuální část šířky stránky obsadí dlaždice



Zaškrtnutím políčka **Značky dlaždic** umožníte vložení značek pro zarovnání dlaždic.

Postup při změně výzvy u orientace stránky

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**.
- 2 V seznamu kategorií poklepejte na možnost **Globální** a pak klepněte na možnost **Tisk**.
- 3 V seznamu **Možnost** vyberte volbu **Výzva u orientace stránky**.
- 4 Vyberte některou z následujících možností v seznamu **Nastavení**:
 - **Vypnuto – stále stejná orientace**
 - **Zapnuto – dotaz při rozdílné orientaci**
 - **Vypnuto – bez změny orientace**

Náhledy tiskových úloh

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.

Postup při náhledu tiskové úlohy

- Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Náhled**.



Rychlý náhled tiskové úlohy zvolíte v dialogovém okně **Tisk** klepnutím na příkaz **Soubor ▶ Tisk** a klepnutím na tlačítko **Malý náhled**


Postup při zvětšení stránky náhledu

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Náhled**.
- 2 Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Lupa**.

3 Zvolte možnost **Procenta** a zadejte do pole hodnotu.

Postup při náhledu separací barev

1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Náhled**.

2 Na panelu vlastností klepněte na tlačítko **Tisk separací barev** .



Můžete zobrazit kompozitní náhled klepnutím na příkaz **Zobrazit ▶ Zobrazit separace ▶ Kompozitní**.

Klepnutím na karty v dolní části okna aplikace můžete zobrazit jednotlivé separace barev.



Potřebujete další informace?

Další informace o tisku získáte klepnutím na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepnutím na kartu **Obsah** a poklepáním na téma „Tisk“.

Další informace o používání nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Komerční tisk

V aplikaci CorelDRAW můžete připravit tiskovou úlohu pro komerční tisk.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- příprava tiskové úlohy pro grafické studio,
- tisk tiskových značek,
- tisk separace barev,
- tisk na film,

Příprava tiskové úlohy pro grafické studio

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.

Další informace o možnostech komerčního tisku naleznete v tématu nápovědy „Vysvětlení komerčního tisku“.

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**



Nastavení souboru PDF pro grafické studio a **souboru PDF pro předtiskovou přípravu** jsou shodná. Informace o **souboru PDF pro nastavení stylu pro předtiskovou přípravu** najdete v části „Ukládání dokumentů jako soubory PDF“ na straně 233.

K vytvoření profilu grafického studia je třeba nástroj Profil grafického studia, který je standardně nainstalován v aplikaci CoreIDRAW.

Postup při tisku do souboru

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Obecné**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Tisk do souboru**.
- 4 Klepněte na rozbalovací šipku a klepněte na jeden z následujících příkazů:
 - **Pro Macintosh** – uloží kresbu ve formátu pro počítače Macintosh®.
 - **Jeden soubor** – tiskne stránky do jednoho souboru.
 - **Stránky do oddělených souborů** – tiskne stránky do oddělených souborů.
 - **Desky do oddělených souborů** – tiskne desky do oddělených souborů.
- 5 Klepněte na tlačítko **Tisk**.
- 6 Vyberte jednu z následujících možností v seznamu **Typ souboru**:
 - **Tiskový soubor** – uloží soubor jako soubor PRN.
 - **Postscriptový soubor** – uloží soubor jako soubor PS.
- 7 Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.
- 8 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.



Nechcete-li připravovat postscriptové soubory, grafické studio mající aplikaci, v níž jste dílo vytvořili, převezme původní soubory (např. z aplikace CoreIDRAW) a použije požadované nastavení předtiskové přípravy.

Tisk tiskových značek

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

Jsou k dispozici tyto tiskové značky:

- **Ořezové značky a značky přeložení** – představují velikost papíru a tisknou se v rozích stránky. Můžete vytisknout ořezové značky a značky přeložení, které pak slouží jako vodítka pro oříznutí papíru. Při tisku více stránek na list (např.

ve dvou řadách a dvou sloupcích) můžete tisknout ořezové značky a značky přeložení mimo okraj stránky, takže všechny tyto značky jsou po oříznutí odstraněny, nebo můžete přidat ořezové značky okolo každého řádku a sloupce. Ořezové značky a značky přeložení zaručují, že se značky objeví na jednotlivých barevných výtažcích.

- **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. Můžete rovněž upravit úrovně šedi v každém ze sedmi políček škály denzity.
- **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, jako jsou profil barev; nastavení polotónů; název, datum a čas vytvoření obrázku; číslo desky a název úlohy.

Postup při tisku ořezových značek a značek přeložení

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Předtisková příprava**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Ořezové značky a značky přeložení**.

Chcete-li tisknout pouze vnější ořezové značky a značky přeložení, zaškrtněte políčko **Pouze vnější**.



Pro tisk vnějších ořezových značek a značek přeložení musí být papír, na který tisknete, na všech stranách o 0,5 palce větší, než velikost obrázku, který tisknete.



Nastavení ořezových značek a značek přeložení naleznete v části „Tisk tiskových značek“ na straně 226.

Postup při tisku kompozitních ořezových značek a značek přeložení

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**.
- 2 V seznamu kategorií poklepejte na položku **Globální** a pak klepněte na položku **Tisk**.
- 3 V seznamu **Možnosti** vyberte volbu **Kompozitní ořezové značky**.
- 4 V seznamu **Nastavení** vyberte volbu **Výstup na všech deskách**.

Postup při tisku barevných kalibračních pruhů a škály denzity

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Předtisková příprava**.
- 3 V dialogovém okně **Kalibrační pruhy** zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
 - **Barevný kalibrační pruh**
 - **Škála denzity**

Pro vlastní úpravu úrovně šedi některého políčka škály denzity zvolte jeho číslo v seznamu **Denzity** a zadejte pro něj novou hodnotu denzity (nižší hodnota znamená světlejší políčko).

Postup při tisku čísel stránek

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Předtisková příprava**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Tisk čísel stránek**.


Pro umístění čísla stránky uvnitř stránky zaškrtněte políčko **Umístit na stránce**.

Postup při tisku informací o souboru

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Předtisková příprava**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Tisk informací o souboru**.
- 4 Zadejte název úlohy do pole **Název úlohy či normový řádek**.

Pro umístění informace o souboru uvnitř stránky zaškrtněte políčko **Umístit na stránce**.

Postup při umístění tiskových značek

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Náhled**.
- 2 Klepněte na nástroj **Umístění značek** .
- 3 Na panelu vlastností klepněte na tlačítko **Obdélník značek automatického umístění**.
- 4 Zadejte hodnoty do políček **Obdélník zarovnání značek**.



Umístění tiskových značek lze rovněž změnit klepnutím na ikonu značky tiskáren v okně náhledu a přetažením vymezujícího rámečku.

Chcete-li připojit tiskové značky k vymezujícímu rámečku objektu namísto vymezujícímu rámečku stránky, klepněte v dialogovém okně

Tisk na kartu **Předtisková příprava** a zaškrtněte políčko **Značky k objektům**.

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 výtažkových barev, metodou přímých barev nebo oběma způsoby. I za tisku lze přejít z metody přímých barev na výtažkovou. Další informace o přímých a výtažkových barvách najdete v tématu „Výběr barev“ na straně 141.

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.

Při výskytu oblastí s přetiskem můžete zvolit, jak chcete tyto oblasti tisknout. Další informace o přetisku najdete v tématu náповědy „Práce s přesahem barev a přetiskem“.

Postup při tisku separací barev

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Separace**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Tisk separací**.

Chcete-li tisknout určité separace barev, zaškrtněte odpovídající políčko v seznamu separací barev.



Ačkoliv se to nedoporučuje, můžete tisknout separace barev tak, že zaškrtnete políčko **Tisk separací barev** v oblasti **Možnosti**.

Lze změnit pořadí tisku separací barev tak, že zaškrtnete políčko **Použit upřesněná nastavení**, klepnete na tlačítko **Upřesnit** a vyberete pořadí v seznamu **Pořadí**.

Postup při převodu přímých barev na výtažkové barvy

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Separace**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Převést přímé barvy na výtažkové**.



Změna přímých barev na výtažkové barvy nemá vliv na původní soubor aplikace CorelDRAW, ale ovlivňuje, jak jsou barvy odeslány na tiskárnu.

Postup při použití barevného tisku PANTONE Hexachrome

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Separace**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Tisk separací**.
- 4 V oblasti **Možnosti** zaškrtněte políčko **Desky Hexachrome**.

Postup při úpravě polotónů

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Separace**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Tisk separací**.
- 4 V oblasti **Možnosti** zaškrtněte políčko **Použit upřesněná nastavení**.
- 5 Klepněte na tlačítko **Upřesnit**.
- 6 Změňte některé z následujících nastavení:
 - **Technologie rastrování**

- **Rozlišení**
- **Základní rastr**
- **Typ polotónu**



Můžete nastavit hustotu rastru, úhel zobrazení a možnosti přetisku pro přímé barvy i pro výtažkové barvy. Je-li například přechodová výplň vytvořena ze dvou přímých barev, lze nastavit, aby se jedna tiskla pod úhlem 45 stupňů a druhá pod úhlem 90 stupňů.

Tisk na film

Můžete připravit tiskovou úlohu tak, aby se vytiskla negativně. Některé tiskárny a osvitové jednotky tisknou na film a mohou vyžadovat negativní obraz, v závislosti na daném zařízení a použití výtisku. Konzultujte s grafickým studiem nebo tiskárnou, jak můžete vytvářet obrázky na film.

Můžete zadat tisk emulzí dolů. Na kancelářské tiskárně vytvoří tisk emulzí dolů zrcadlově převrácený obraz.

Postup při tisku negativu

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Předtisková příprava**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Invertovat**.



Při tisku na kancelářské tiskárně nevolte možnost negativní film.



Potřebujete další informace?

Další informace o přípravě tiskové úlohy pro komerční tisk získáte klepnutím na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepnutím na kartu **Obsah** a poklepáním na téma „Komerční tisk“.

Další informace o používání nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Publikování do souboru PDF

Formát PDF je formát souborů navržený tak, aby zachovával písma, obrázky, grafiku a formátování souboru původní aplikace.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- ukládání dokumentů jako soubory PDF,
- nastavení zabezpečení souborů PDF,

Ukládání dokumentů jako soubory 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® 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. Informace o možnostech zabezpečení souboru PDF naleznete v tématu „Nastavení zabezpečení souborů PDF“ na straně 235.

Jestliže jste použili v dokumentu symboly, budou v souboru PDF podporovány. Další informace o symbolech najdete v tématu nápovědy „Práce se symboly“.

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.
- 4 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

Postup při ukládání více dokumentů do jednoho souboru PDF


- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Publikovat do souboru PDF**.
- 2 Klepněte na tlačítko **Nastavení**.
- 3 Klepněte na kartu **Obecné**.
- 4 Zvolte možnost **Dokumenty**.
- 5 Zaškrtněte políčko pro každý dokument, který chcete uložit.

Postup při vytváření stylu PDF


- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Publikovat do souboru PDF**.
- 2 Klepněte na tlačítko **Nastavení**.
- 3 V dialogovém okně **Nastavení publikování do souboru PDF** zadejte libovolná nastavení.
- 4 Klepněte na kartu **Obecné**.
- 5 Klepněte na tlačítko **Uložit styl PDF**  vedle seznamu **Styl PDF**.

6 Do pole **Uložit styl PDF jako** napište název stylu.



Chcete-li styl PDF odstranit, vyberte styl a klepněte na tlačítko **Odstranit styl PDF**  vedle seznamu **Styl PDF**.

Postup při úpravě stylu PDF

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Publikovat do souboru PDF**.
- 2 Klepněte na tlačítko **Nastavení**.
- 3 V dialogovém okně **Nastavení publikování do souboru PDF** zadejte libovolná nastavení.
- 4 Klepněte na kartu **Obecné**.
- 5 Klepněte na tlačítko **Uložit styl PDF**  vedle seznamu **Styl PDF**.
- 6 V seznamu **Uložit styl PDF jako** vyberte styl.



Jestliže změny uložíte, vytvoříte nastavení přednastaveného stylu a původní nastavení se přepíše. Abyste se tomu vyhnuli, ukládejte všechny změny nastavení přednastaveného stylu pod novým názvem.

Nastavení zabezpečení souborů PDF

Můžete nastavit zabezpečení, abyste si ochránili vytvořené soubory PDF. Možnosti zabezpečení vám dovolují určit, v jakém rozsahu, a zda vůbec, bude soubor PDF přístupný, bude ho možné upravovat a reprodukovat, je-li zobrazen v aplikaci Adobe Acrobat.

Možnosti zabezpečení jsou určeny dvěma hesly: Heslem pro oprávnění a heslem pro otevření.

Heslo pro oprávnění je hlavním heslem, jehož pomocí můžete určit, zda soubor lze tisknout, upravovat nebo kopírovat. Například jako majitel souboru můžete ochránit integritu jeho obsahu tak, že zvolíte nastavení oprávnění takové, abyste zabránili úpravám souboru.

Můžete také nastavit heslo pro otevření, s jehož pomocí lze určit, kdo bude mít do souboru přístup. Například, když váš soubor obsahuje citlivé informace a chcete omezit okruh uživatelů, kteří ho mohou prohlížet, můžete nastavit heslo pro otevření. Doporučuje se, abyste při nastavení hesla pro otevření nastavili rovněž heslo pro oprávnění, protože jinak by uživatelé měli do souboru PDF neomezený přístup – včetně možnosti nastavit nové heslo.

Zabezpečení se použije, když soubor PDF ukládáte. Tato nastavení lze zobrazit, když je soubor PDF otevřen v aplikaci Adobe Acrobat.

Abyste chráněný soubor PDF mohli otevřít a upravovat, musíte zadat heslo pro oprávnění (nebo heslo pro otevření, jestliže heslo pro oprávnění není zadáno). Další informace o otevírání a importu souborů PDF naleznete v nápovědě, v části „Portable Document Format (PDF)“.

Postup při nastavení oprávnění pro soubor PDF

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Publikovat do souboru PDF**.
- 2 Klepněte na tlačítko **Nastavení**.
- 3 Klepněte na kartu **Zabezpečení**.
- 4 Zaškrtněte políčko **Heslo pro oprávnění**.
- 5 Zadejte heslo do pole **Heslo**.
- 6 Znovu zadejte heslo do pole **Potvrzení hesla pro oprávnění**.
- 7 V poli **Oprávnění pro tisk** vyberte některou z následujících možností:
 - **Žádné** – umožňuje uživatelům soubor PDF zobrazit, ale zabraňuje jeho vytištění
 - **Nízké rozlišení** – povoluje uživatelům tisknout soubor PDF v nízkém rozlišení. Tato možnost je k dispozici pro soubory PDF kompatibilní s aplikací Adobe Acrobat 5 nebo s jeho novější verzí.
 - **Vysoké rozlišení** – povoluje uživatelům tisknout soubor PDF ve vysokém rozlišení.
- 8 V poli **Oprávnění pro úpravy** vyberte některou z následujících možností:
 - **Žádné** – zabraňuje uživatelům soubor PDF upravovat
 - **Vše kromě vyjmutí stránek** – umožňuje uživatelům soubor PDF upravovat, ale zabraňuje odstranění stránek ze souboru

Chcete-li umožnit kopírování obsahu souboru PDF do jiného dokumentu, zaškrtněte políčko **Povolit kopírování textu, obrázků a dalšího obsahu**.



Heslo pro oprávnění je pro dokument hlavním heslem. Může ho použít vlastník souboru, aby nastavil oprávnění nebo soubor otevřel, je-li nastaveno heslo pro otevření.

Postup při nastavení hesla uživatele pro soubor PDF

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Publikovat do souboru PDF**.
- 2 Klepněte na tlačítko **Nastavení**.

- 3 Klepněte na kartu **Zabezpečení**.
- 4 Zaškrtněte políčko **Heslo pro otevření**.
- 5 Zadejte heslo do pole **Heslo**.
- 6 Znovu zadejte heslo do pole **Potvrzení hesla pro otevření**.



Jestliže nastavíte heslo pro otevření, doporučuje se nastavit rovněž heslo pro oprávnění.



Potřebujete další informace?

Další informace o práci se soubory PDF získáte klepnutím na příkazy **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepnutím na kartu **Obsah** a poklepáním na téma „Publikování do souboru PDF“.

Další informace o používání nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Import a export souborů

Aplikace zahrnuje filtry, které při importu nebo exportu převádějí soubory z jednoho formátu do jiného.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- import souborů,
- export souborů.

Import souborů

Aplikace umožňuje importovat soubory vytvořené jinými aplikacemi. Můžete například importovat soubory Portable Document Format (PDF), JPEG nebo Adobe Illustrator. 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. Rastr můžete také oříznout, chcete-li vybrat pouze přesnou oblast a velikost obrázku, který chcete importovat.

Postup při importu souboru do aktivní kresby

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Importovat**.
- 2 Vyberte složku, v níž je soubor uložen.
- 3 V seznamu **Soubory typu** vyberte formát souboru.
- 4 Klepněte na název souboru.
- 5 Klepněte na tlačítko **Možnosti**.
Obsahuje-li soubor text v jazyce odlišném od jazyku vašeho operačního systému, pro správné zobrazení názvů objektů, klíčových slov a poznámek vyberte ze seznamu **Znaková stránka** příslušnou možnost.
- 6 Zaškrtněte některé z následujících políček, která jsou k dispozici:
 - **Externí propojení rastru** – umožňuje propojit rastr s externím souborem, namísto jeho vložení do dokumentu.
 - **Sloučit vícevrstvý rastr** – automaticky sloučí vrstvy v rastru

- **Vymout vložený profil ICC** – umožňuje uložit vložený profil ICC (International Color Consortium) do složky správy barev, kde je aplikace nainstalována.
 - **Kontrolovat vodoznak** – umožní vám ověřit, zda obrázek obsahuje vodoznak a zobrazit veškeré v něm obsažené informace, jako například copyright
 - **Nezobrazovat dialogové okno filtru** – umožňuje použít výchozí nastavení filtru, aniž byste otevírali dialogové okno.
 - **Zachovat vrstvy a stránky** – umožňuje při importu souborů zachovat vrstvy a stránky. Když políčko vypnete, všechny vrstvy se sloučí v jednu vrstvu.
 - **Propojit se souborem s velkým rozlišením pro výstup pomocí OPI** – umožňuje vložit do dokumentu soubor verze s nízkým rozlišením TIFF nebo Scitex® Continuous Tone (CT). Verze s nízkým rozlišením je propojená s obrázkem s vysokým rozlišením, který je uložený na serveru Open Prepress Interface (OPI).
- 7 Klepněte na tlačítko **Import** a proveďte některou z následujících možností:
- Pro zachování původního souboru klepněte na stránku kresby a umístěte levý horní roh na místo klepnutí.
 - Chcete-li změnit velikost souboru, klepněte a táhněte na stránce kresby. Kurzor importu zobrazí při tažení na stránce kresby změněné rozměry souboru.
 - Chcete-li soubor zarovnat na střed stránky kresby, stiskněte klávesu **Enter**.
- Na importovaný soubor se použijí aktivní možnosti přichycení.



U některých formátů souborů nelze použít všechny možnosti importu.



Vícevrstvé rastry lze importovat ve výchozím nastavení.

Můžete importovat více souborů. Podržte klávesu **Shift** + klepněte pro výběr sousledných souborů v seznamu. Podržte klávesu **Ctrl** + klepněte pro výběr nesousledných souborů.

Export souborů

Obrázky lze exportovat a ukládat do různých formátů souborů, které lze použít i v jiných aplikacích. Můžete například exportovat soubor do formátu Adobe Illustrator (AI) nebo GIF.

Soubor můžete exportovat do vybraného formátu souborů. Můžete také exportovat soubor tak, že otevřený soubor uložíte pod odlišným názvem nebo do jiného formátu souborů, a otevřený soubor ponecháte ve stávajícím formátu.

Některé formáty souborů nepodporují všechny funkce, které má soubor aplikace CorelDRAW (CDR), takže je lepší původní soubor před exportem uložit jako soubor CorelDRAW (CDR).

Postup při exportu souboru

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Exportovat**.
- 2 Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.
- 3 V seznamu **Typ souboru** vyberte formát souboru.
- 4 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
- 5 Klepněte na tlačítko **Možnosti** a zaškrtněte některé z následujících aktivních políček:
 - **Exportovat pouze tuto stránku** – ze souboru o více stránkách exportuje pouze aktuální stránku
 - **Pouze vybrané** – uloží pouze objekty vybrané v aktivní kresbě
 - **Web_safe_filenames** – nahradí mezery v názvu souboru podtržítky. Speciální znaky jsou nahrazeny znaky vhodnými pro názvy webových souborů.
 - **Nezobrazovat dialogové okno filtru** – potlačí dialogová okna umožňující vybrat další možnosti při exportu.
- 6 Klepněte na příkaz **Exportovat**.



Když se otevře dialogové okno formátu exportu, zadejte požadované možnosti. Podrobnější informace o formátech souborů naleznete v nápovědě v tématu Formáty souborů.

Další možnosti

Komprimování souboru při exportu

Typ komprese vyberte v seznamu **Typ komprese**.

Zadání informací o souboru

Případné poznámky zadejte do pole **Poznámky**.



Postup při exportu souboru do sady Microsoft Office nebo WordPerfect 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)

Odhadovaná velikost souboru se zobrazí v levém dolním rohu dialogového okna.
- 5 Klepněte na tlačítko **OK**.
- 6 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
- 7 Do seznamu **Název souboru** zadejte název souboru
- 8 Klepněte na tlačítko **Uložit**.


Další možnosti

Zvětšení a zmenšení v okně náhledu

Použijte nástroje **Zvětšit**  nebo **Zmenšit**  a klepněte do okna náhledu.

Další možnosti

Zobrazení jiné části kresby pomocí posunutí

Pomocí nástroje **Ruka**  táhněte v okně náhledu dokud se nezobrazí požadovaná oblast.



Dostupné jsou jen ty možnosti, které lze použít na výstup. Možnosti **Optimalizovat pro** jsou například dostupné jen tehdy, když vyberete možnosti **Microsoft Office** a **Kompatibilita**.

Vrstvy v kresbě se při exportu do sady Microsoft Office nebo WordPerfect Office sloučí.



Potřebujete další informace?

Pro další informace o importu a exportu souborů klepněte na **nápovědu** ► **Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Import a export souborů“.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



COREL[®]
PHOTO-PAINT X3



Seznámení s pracovní plochou aplikace Corel PHOTO-PAINT

Seznámení s terminologií a pracovní plochou aplikace Corel PHOTO-PAINT vám umožní pochopit pojmy a postupy popsané v uživatelské příručce a v nápovědě, která je k dispozici prostřednictvím okna aplikace.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- termíny aplikace Corel PHOTO-PAINT,
- okno aplikace,
- panely nástrojů,
- okno nástrojů,
- panel vlastností,
- ukotvitelné panely,
- stavový řádek.

Termíny aplikace Corel PHOTO-PAINT

Než se pustíte do práce s aplikací Corel PHOTO-PAINT, měli byste se seznámit s následujícími termíny.

Termín	Popis
Kanál	8-bitový obrázek ve stupních šedé, ve kterém jsou uloženy informace o barvě či masce obrázku.
Upravitelná oblast	Upravitelná oblast masky umožňuje malovat a přidávat efekty do vybrané oblasti obrázku.
Obrázek	Soubor, který otevřete nebo vytvoříte v aplikaci Corel PHOTO-PAINT.
Čočka	Vrstva objektu chrání část nebo celý obrázek, provádíte-li změny barev nebo tónů.

Termín	Popis
Maska	Masku lze během úpravy obrázku použít k definování chráněných oblastí a upravitelných oblastí.
Objekt	Nezávislý rastr, který je navrstven na obrázku pozadí.
Nástroj Osnova	Série segmentů čar a křivek spojených nastavitelnými koncovými body nazývanými uzly.
Skici	Miniaturní verze obrázku s nízkým rozlišením.

Další termíny a definice najdete v glosáři nápovědy.

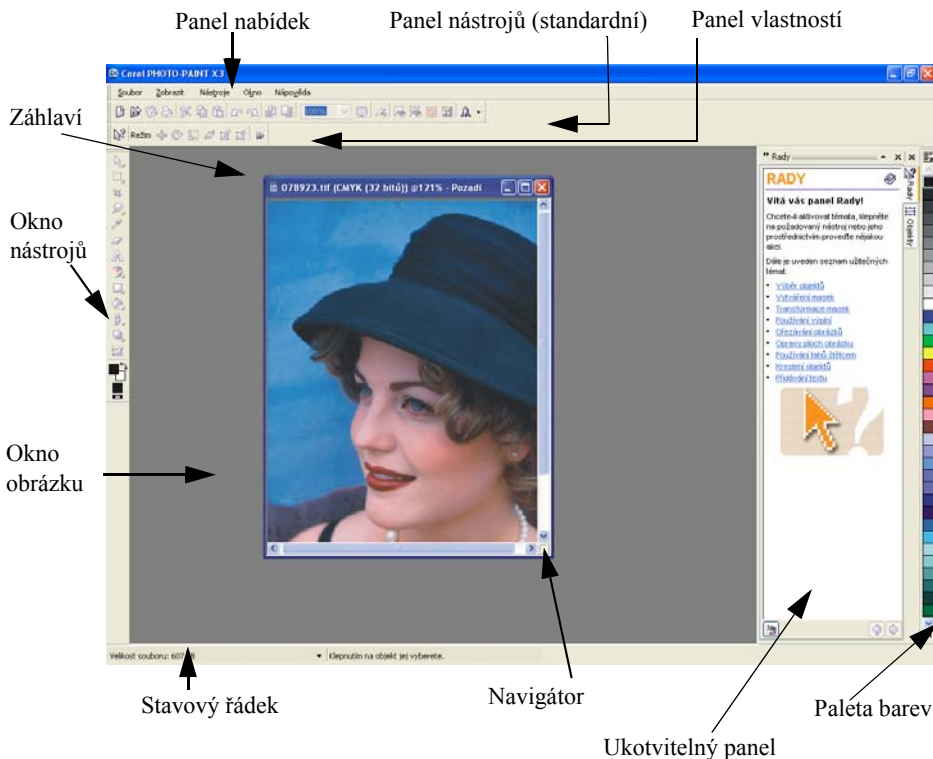
Seznámení s oknem aplikace

Okno aplikace Corel PHOTO-PAINT obsahuje prvky pro usnadnění přístupu k nástrojům a příkazům potřebným pro zobrazování a úpravy obrázků. Příkazy aplikace jsou přístupné prostřednictvím pruhu nabídky, okna nástrojů, panelu vlastností, panelu nástrojů nebo ukotvitelných panelů.

Mnohé z prvků lze v okně aplikace upravit tak, aby odpovídaly vašim požadavkům. Informace o přizpůsobení aplikace Corel PHOTO-PAINT najdete v nápovědě v části „Přizpůsobení aplikace“.

Okno aplikace se skládá z následujících hlavních částí:

Část	Popis
Panel nabídek	Oblast obsahující rozbalovací nabídky s příkazy ve skupinách podle kategorií
Panel vlastností	Oddělitelný panel obsahující příkazy, které se mění v závislosti na aktivním nástroji
Panel nástrojů (standardní)	Panel obsahující zástupce některých nabídek a dalších základních příkazů, jako například otevření, uložení nebo tisk



Část

Popis

Okno nástrojů

Panel obsahující nástroje pro upravování, vytváření a zobrazování obrázků. Okno nástrojů také obsahuje oblast řízení barev, která umožňuje vybrat barvu a výplň.

Okno obrázku

Oblast, ve které se zobrazuje obrázek. Přestože lze najednou otevřít více oken obrázku, příkazy lze používat vždy pouze v aktivním okně obrázku.







Záhlaví





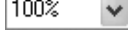




Oblast okna obrázku zobrazující název obrázku

Část	Popis
Navigátor	Tlačítko, které vám umožní zobrazit skicu celého obrázku a zaměřit tak okno obrázku na konkrétní oblast. Navigátor je k dispozici pouze za předpokladu, že pracujete s oblastmi přesahujícími okno obrázku.
Ukotvitelný panel	Okno umožňující přístup k dalším příkazům a informacím o obrázku. Některé ukotvitelné panely poskytují vizuální zobrazovací oblast. Standardně jsou zobrazeny ukotvitelné panely Rady a Objekt .
Stavový řádek	Oblast zobrazující informace o obrázku, systémové informace a tipy

Panely nástrojů

Panel nástrojů se skládá z tlačítek, která představují zástupce příkazů nabídky. Standard panel nástrojů se skládá z běžně používaných příkazů. Následující tabulka popisuje jednotlivá tlačítka na standardním panelu nástrojů.

Stiskněte toto tlačítko	Akce
	Zahájení nového obrázku
	Otevření obrázku
	Uložení obrázku
	Tisk obrázku
	Vyjmutí vybraných objektů do schránky
	Kopírování vybraných objektů do schránky

Stiskněte toto tlačítko	Akce
	Vložení obsahu schránky do obrázku
	Vrácení poslední akce zpět
	Zopakování poslední akce
	Import obrázku
	Export obrázku
	Změna měřítka zobrazení
	Zobrazení náhledu na celé obrazovce
	Zobrazení nebo skrytí mřížky pro rozdělení obrázku
	Zobrazení nebo skrytí obrysů masky
	Zobrazení nebo skrytí obrysů masky
	Smazání masky
	Invertování masky

Kromě standardního panelu nástrojů má Corel PHOTO-PAINT ještě další panely nástrojů pro specifické druhy úkolů. Jestliže například často pracujete s maskami, můžete si zobrazit panel nástrojů **Maska/Objekt**. Narozdíl od panelu vlastností zůstává obsah panelu nástrojů stejný.

Informace o přemísťování a změnách velikosti panelů nástrojů a také o tom, jak změnit, které panely nástrojů se standardně zobrazují, najdete v nápovědě v části „Postup při přizpůsobení pozice a zobrazení panelu nástrojů“. Také si můžete vytvořit vlastní panel nástrojů, který bude obsahovat nástroje a příkazy, které

nejčastěji používáte. Informace o vytváření vlastních panelů nástrojů najdete v nápovědě v části „Přizpůsobení panelů nástrojů“.

Postup při zobrazování nebo skrývání panelu nástrojů

- Klepněte na příkaz **Okno ▶ Panely nástrojů** a potom klepněte na požadovaný panel nástrojů.



Zaškrtnutí vedle názvu panelu nástrojů indikuje, že je daný panel nástrojů zobrazen v okně obrázku.

Okno nástrojů






Okno nástrojů obsahuje nástroje pro úpravu, vytváření a zobrazování obrázků. Některé z těchto nástrojů jsou ve výchozím nastavení viditelné, jiné jsou seskupeny v plovoucích nabídkách. Plovoucí nabídky zobrazují sady souvisejících nástrojů. Malá šipka v pravém dolním rohu tlačítka okna nástrojů označuje plovoucí nabídku. Posledně použitý nástroj z plovoucí nabídky se zobrazí v okně nástrojů. Například v plovoucí nabídce **Štětce** se standardně zobrazuje nástroj **Malba**, ale pokud použijete jiný nástroj z plovoucí nabídky, jako například nástroj **Nanášení obrázků**, zobrazí se nástroj **Nanášení obrázků** v okně nástrojů se šipkou plovoucí nabídky. Plovoucí nabídky fungují jako panely nástrojů, když je myší vytáhnete z okna nástrojů. Díky tomu při práci vidíte všechny potřebné nástroje.












Kromě nástrojů se v okně nástrojů zobrazuje také oblast řízení barev. Oblast řízení barev umožňuje vybírat barvy a výplně.













V následujících tabulkách jsou popsány plovoucí nabídky, nástroje a oblast řízení barev v okně nástrojů aplikace Corel PHOTO-PAINT:








Plovoucí nabídka	Popis
Plovoucí nabídka Výběr 	Umožňuje přístup k nástrojům Výběr objektu a Transformovat masku
Plovoucí nabídka Maska 	Umožňuje přístup k nástrojům Maska - Obdélník , Maska - Elipsa , Maska - Ruční režim , Maska - Laso , Maska - Magnetická , Maska - Kouzelná hůlka a Nástroj Maska - Štětce

Plovoucí nabídka	Popis
Plovoucí nabídka Lupa 	Umožňuje přístup k nástrojům Lupa a Ruka
Plovoucí nabídka Opravy 	Umožňuje přístup k nástrojům Odstranění červených očí, Nástroj Klonovat a Opravy štětce
Plovoucí nabídka Tvar 	Umožňuje přístup k nástrojům Obdélník, Elipsa, Mnohoúhelník, Čára a Osnova
Plovoucí nabídka Výplň 	Umožňuje přístup k nástrojům Výplň a Interaktivní výplň
Plovoucí nabídka Štětce 	Umožňuje přístup k nástrojům Malba, Efekt, Nanášení obrázků, Zpět tah štětce a Štětce nahrazení barvy
Plovoucí nabídka Interaktivní/Průhlednost 	Umožňuje přístup k nástrojům Interaktivní stín, Interaktivní průhlednost objektu, Průhlednost barvy a Štětce průhlednosti objektu

Nástroj	Popis
 Výběr objektu	Umožňuje vybrat objekt
 Transformovat masku	Umožňuje změnit vzhled upravitelných oblastí
 Maska - Obdélník	Umožňuje definovat obdélníkové upravitelné oblasti
 Maska - Elipsa	Umožňuje definovat eliptické upravitelné oblasti
 Maska - Ruční režim	Umožňuje definovat upravitelné oblasti nepravidelného nebo mnohoúhelníkového tvaru

Nástroj	Popis
 Maska - Laso	Umožňuje definovat upravitelné oblasti nepravidelných tvarů obklopené pixely podobných barev
 Maska - Magnetická	Umožňuje zjistit okraje jednotlivých prvků ve vašem obrázku neboli obrysy ploch, které mají kontrastní barvu odlišnou o jejich okolí, a umístit obrysy masky podél těchto okrajů
 Maska - Kouzelná hůlka	Umožňuje definovat upravitelné oblasti nepravidelných tvarů zahrnující všechny sousední pixely, jejichž barva je podobná barvě pixelu, který zpočátku vyberete
 Nástroj Maska - Štětec	Umožňuje definovat upravitelnou oblast pomocí tahů štětcem jako při malování
 Oříznout	Umožňuje odstranit nežádoucí oblasti a narovnat šikmo orientované obrázky
 Lupa	Umožňuje změnit úroveň zvětšení v okně obrázku
 Nástroj Ruka	Umožňuje posunout obrázek v okně obrázku tažením myši tak, aby byly vidět požadované části, když je obrázek větší než jeho okno
 Kapátko	Umožňuje volit barvy z obrázku
 Nástroj Guma	Umožňuje vymazat určité části obrázku nebo objektu, aby se objevil jiný objekt nebo pozadí pod nimi
 Text	Umožňuje přidat do obrázku text a upravovat stávající text
 Odstranění červených očí	Umožňuje na fotografiích odstranit efekt červených očí

Nástroj	Popis
 Nástroj Klonovat	Umožňuje duplikovat část obrázku a použít jej v jiné části téhož obrázku nebo v jiném obrázku
 Opravy	Umožňuje odstranit nedokonalosti v obrázcích, jako jsou díry, škrábance či záhyby, a to vytvořením přechodů textur a barev
 Obdélník	Umožňuje kreslit čtvercové nebo obdélníkové tvary
 Elipsa	Umožňuje kreslit kruhové nebo eliptické tvary
 Mnohoúhelník	Umožňuje kreslit mnohoúhelníky
 Čára	Umožňuje kreslit jednotlivé nebo navzájem spojené segmenty čar za použití barvy popředí
 Nástroj Osnova	Umožňuje vytvářet a upravovat osnovy
 Výplň	Umožňuje vyplňovat plochy jedním ze čtyř typů výplně: jednotnou výplní, přechodovou výplní, rastrovou výplní nebo texturovou výplní
 Interaktivní výplň	Umožňuje použít přechodovou výplň na celý obrázek, objekt nebo výběr
 Barva	Umožňuje malovat v obrázku za použití barvy popředí
 Efekt	Umožňuje provádět místní korekce barev a odstínů v obrázku
 Nanášení obrázků	Umožňuje načíst jeden nebo více obrázků a nanést je na váš obrázek

Nástroj	Popis
 Zpět tah štětce	Umožňuje obnovit oblasti obrázku do podoby, kterou měly před posledně provedeným tahem štětcem
 Štětec nahrazení barvy	Umožňuje nahradit v obrázku barvu popředí barvou pozadí
 Interaktivní stín	Umožňuje přidávat k objektům stíny
 Interaktivní průhlednost objektu	Umožňuje postupné slábnutí barev objektu, takže skrz něj prosvítá barva pozadí
 Průhlednost barvy	Umožňuje zprůhlednit v objektu pixely určité barevné hodnoty
 Štětec průhlednosti objektu	Umožňuje pomocí tahů štětcem zvyšovat průhlednost ploch objektu
 Rozdělení obrázku na řezy	Umožňuje velký obrázek rozřezat na menší části, které lze upravit pro síť WWW

Oblast řízení barev



Umožňuje volit barvy a výplně. Skládá se ze tří políček: z políčka **Barva popředí**, z políčka **Barva pozadí** a z políčka **Barva výplně**. Šipka umožňuje navzájem vyměnit barvu popředí a barvu pozadí, ikona **Obnovit barvy** umožňuje návrat k výchozím barvám.

Panel vlastností

Na panelu vlastností jsou zobrazeny běžně používané příkazy, které souvisí s aktivním nástrojem. Narozdíl od panelů nástrojů se může obsah panelu vlastností měnit v závislosti na tom, který nástroj je právě aktivní. Například při použití nástroje **Text** se obsah panelu vlastností změní a zobrazí se v něm nastavení týkající se textu, jako je typ písma, velikost písma a zarovnání.

K pokročilejším volbám pro aktivní nástroj lze získat přístup prostřednictvím rozšířeného panelu vlastností. Rozšířený panel vlastností se otevírá a zavírá tlačítkem s dvojitou šipkou na konci panelu vlastností.



Postup při otevírání nebo zavírání rozšířeného panelu vlastností

Akce	Postup
Otevření rozšířeného panelu vlastností	Klepněte na tlačítko Otevřít další možnosti 
Zavření rozšířeného panelu vlastností	Klepněte na tlačítko Zavřít další možnosti 

Ukotvitelné panely

Na ukotvitelných panelech se zobrazují ovládací prvky jako například příkazová tlačítka, volby a seznamy. Některé ukotvitelné panely obsahují i doplňkové vizuální informace o nástrojích nebo prvcích obrázku. Ukotvitelné panely můžete nechat otevřené, dokud na obrázku pracujete.

Ukotvitelné panely můžete upevnit neboli ukotvit na jednu nebo druhou stranu okna aplikace nebo je můžete uvolnit, takže je můžete při práci v okně aplikace libovolně přemisťovat. Ukotvitelné panely také můžete minimalizovat a tím ušetřit cenné místo. Pokud máte najednou otevřeno více ukotvitelných panelů, jejich okna se naskládají na sebe a zobrazí se jejich záložky, abyste měli rychlý přístup k požadovanému ukotvitelnému panelu.

Příkladem ukotvitelného panelu je ukotvitelný panel **Objekty**. V ukotvitelném panelu **Objekty** se zobrazují skici pozadí obrázku a každé z vrstev objektu, jakož i příkazová tlačítka a volby související s objekty.

Postup při otevírání ukotvitelného panelu

- Klepněte na příkaz **Okno** ▶ **Ukotvitelné panely** a klepněte na požadovaný ukotvitelný panel.

Postup při přemístění ukotvitelného panelu

- Záhlaví ukotvitelného panelu přetáhněte myší do nové polohy.

Ukotvitelný panel se uvolní, když jej myší odtáhnete od strany okna, a naopak se ukotví, když jej dotáhnete ke straně okna.



Při tažení se zobrazuje obrys ukotvitelného panelu. Když ukotvitelný panel přitáhnete ke straně okna aplikace, změní se tvar jeho obrysu, což indikuje, že je panel ukotvený.

Postup při minimalizování ukotvitelného panelu

Minimalizování	Postup
Plovoucí ukotvitelný panel	Klepněte na šipku v záhlaví ukotvitelného panelu.
Ukotvený panel	Klepněte na dvojitou šipku v záhlaví ukotvitelného panelu. Na pravé straně okna aplikace se zobrazuje karta.

Stavový řádek

Ve stavovém řádku se zobrazují informace o obrázku, systémové paměti a aktivním nástroji. Typ zobrazovaných informací můžete změnit podle toho, jakou úlohu právě provádíte. Jestliže například pracujete s obrázky, které mají nestejně rozměry, můžete si zobrazit velikost aktuálního obrázku.

Stavový řádek také můžete upravit přidáním příkazových tlačítek. Informace o přizpůsobení stavového řádku najdete v nápovědě v části „Přizpůsobení stavového řádku“.

Postup při změně typu informací zobrazených na stavovém řádku

- Klepněte na šipku ▼ na stavovém řádku a poté klepněte na jednu z následujících voleb:
 - **Velikost souboru**
 - **Aktuální nástroj**
 - **Dimenze dokumentu**
 - **Režim barev**
 - **Paměť**



Prohlížení obrázků a získávání informací o nich

Můžete měnit vzhled oken úroveň zvětšení obrázku. Změna úrovně zvětšení vám umožňuje prohlížet si určité oblasti obrázku a usnadňuje jeho úpravy.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- prohlížení obrázků,
- změny měřítka zobrazení,
- získávání informací o obrázcích.

Prohlížení obrázků

Obrázky je možno prohlížet celou řadou různých způsobů. Můžete skrýt okna, okno nástrojů a panely nástrojů a nechat viditelný jen pruh nabídky a okna obrázků. Můžete si obrázek prohlédnout v podobě náhledu na celé obrazovce.

Zobrazit lze i oblasti obrázku, které jsou mimo okno obrázku. Například když pracujete při vysokém zvětšení nebo s velkými obrázky, můžete obrázek v okně posouvat nebo přeskočit na jinou oblast obrázku, aniž byste museli změnit úroveň zvětšení.



*Oblast obrázku, která se má zobrazit v okně obrázku, můžete vybrat za pomoci místní nabídky **Navigátor**.*

Postup při skrývání oken, okna nástrojů a panelů nástrojů

- Klepněte na příkaz **Okno ▶ Skrýt okna**.

Chcete-li se vrátit do normálního zobrazení, klepněte pravým tlačítkem myši na pracovní ploše a potom klepněte na příkaz **Zobrazit okna**.

Postup při zobrazení náhledu obrázku na celé obrazovce

- Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Celá obrazovka**.




Chcete-li se vrátit do normálního zobrazení, stiskněte libovolnou klávesu nebo klepněte kdekoli na obrazovce.

Postup při zobrazení oblasti obrázku, která je mimo okno obrázku


Požadovaná operace

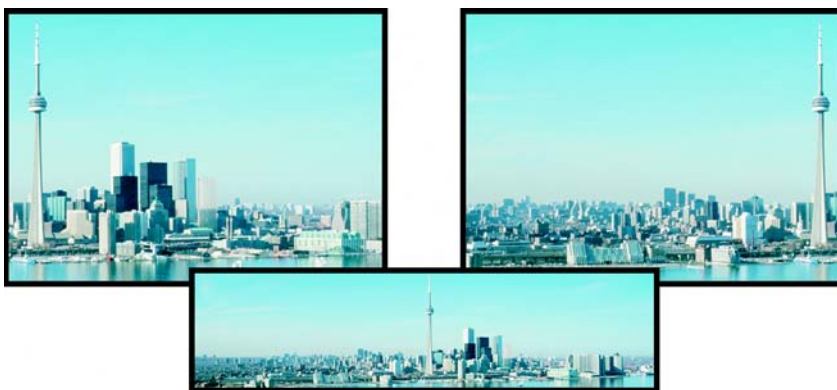
Postup

Posun do jiné oblasti obrázku

Otevřete plovoucí nabídku **Lupa**   a klepněte na nástroj **Ruka** . Táhněte obrázkem, dokud se požadovaná oblast neobjeví v okně obrázku.

Přeskok do jiné oblasti obrázku

Klepněte na místní nabídku **Navigátor**  v pravém dolním rohu okna obrázku. Přetáhněte obdélník do oblasti obrázku, kterou si chcete prohlédnout.





*Oblasti obrázku, které jsou mimo okno obrázku, lze přetáhnout do okna pomocí nástroje **Ruka**. Tato fotografie je na druhém obrázku posunuta doprava oproti své původní poloze znázorněné na prvním obrázku. Dole potom vidíte celý obrázek.*

Změny měřítka zobrazení

Standardně se obrázky zobrazují v měřítku 100 %; obrázek však můžete zvětšit a získat tak bližší pohled na detaily, nebo jej naopak zmenšit a zobrazit tak větší část obrázku. Také můžete zadat, při jaké úrovni zvětšení se má obrázek otevírat.

Postup při změně měřítka zobrazení

- Otevřete plovoucí nabídku **Lupa**   a klepněte na nástroj **Lupa** .

Akce	Postup
Zvětšení	Klepněte na obrázek v místě, jehož zobrazení chcete zvětšit.
Zvětšení zobrazení určité oblasti	Táhněte přes oblast, jejíž zobrazení chcete zvětšit.
Zmenšení	Klepněte pravým tlačítkem myši v okně obrázku.
Přepnutí na předchozí úroveň zvětšení	Klepněte na tlačítko Přejít na předchozí úroveň lupy  na rozšířeném panelu vlastností  .
Zvětšení nebo zmenšení měřítka zobrazení o předem nastavenou úroveň	V seznamu Úroveň lupy na panelu vlastností vyberte požadovanou úroveň zvětšení.

Získávání informací o obrázcích

Můžete si zobrazit vlastnosti obrázku, například jeho název, formát souboru a velikost souboru.

Při práci si také můžete zobrazit informace o oblastech obrázku, například souřadnice ukazatele. Při pohybování ukazatelem v okně obrázku můžete sledovat změny souřadnic na ose x (X) a na ose y (Y). Také si můžete poznamenat úhel (A) a vzdálenost (D) pohybu ukazatele v okně obrázku při kreslení určitého tvaru nebo definování upravitelné oblasti. Kromě toho můžete získat statistické údaje o souřadnicích středu (C) a poloměru (R), když vytvoříte nebo vyberete kruhovou upravitelnou oblast nebo tvar.

Také si můžete prohlédnout informace o barvách oblasti obrázku pod ukazatelem. Standardně se zobrazují hodnoty RGB, Hex a CMYK. Můžete nastavit

zobrazování hodnot pro dva barevné modely zároveň. Můžete si například zobrazit hodnoty stupňů šedé i hodnoty RGB pro určitou oblast obrázku.


Postup při zobrazování informací o obrázku

- Klepněte na příkaz **Soubor** ▶ **Vlastnosti dokumentu**.

Postup při zobrazování informací o oblastech obrázku

- Klepněte na příkaz **Okno** ▶ **Ukotvitelné panely** ▶ **Informace**.


Další možnosti

Zvolení nového barevného modelu	Klepněte na horní šipku plovoucí nabídky  , zvolte barevnou úroveň a klepněte na požadovaný barevný model.
Změna měrných jednotek používaných při zobrazení informací o obrázku	Klepněte na horní šipku plovoucí nabídky a klepněte na požadovanou měrnou jednotku.



Standardně jsou v paletě **Informace o obrázku** odshora dolů uvedeny hodnoty RGB, Hex a CMYK.



Informace o barevném režimu také můžete zobrazit tak, že klepnete na nástroj **Kapátko**  a ukazatel umístíte na určitou oblast obrázku.



Potřebujete další informace?

Pokud potřebujete další informace o prohlížení obrázků a získávání informací o nich, klepněte na příkaz **Nápověda** ▶ **Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Prohlížení obrázků a získávání informací o nich“.

Informace o použití nápovědy najdete v části „Použití nápovědy“ na straně 11.



Práce s barvami

Aplikace umožňuje výběr a tvorbu barev pomocí širokého spektra standardních palet barev, barevných směšovačů a barevných modelů. Pomocí tvorby a úprav vlastních palet barev lze často používané barvy uschovat pro pozdější použití.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- výběr barev,
- tvorba vlastních palet barev,
- použití kanálů přímých barev.

Výběr barev

Barvy pozadí, popředí a výplně lze vybrat prostřednictvím oblasti řízení barev, palet barev, vzorkování, prohlížečů barev, souladů barev nebo barevných přechodů.

Oblast řízení barev

V oblasti řízení barev můžete zobrazit vybrané barvy popředí, pozadí a výplně. Můžete zde také vybrat nové barvy.

Výchozí paleta barev

Paleta barev je vlastně barevný vzorník. Barvy popředí, pozadí a výplně lze vybrat prostřednictvím výchozí palety barev, která obsahuje 99 barev z barevného modelu RGB.

Pevné nebo vlastní palety barev

Pevné palety barev jsou poskytovány jinými výrobci. Příkladem mohou být palety barev HKS, Focoltone, PANTONE a TRUMATCH. Někdy je užitečné mít při ruce katalog vzorníku barev od výrobce, což je kolekce vzorků barev, která ukazuje jak budou barvy vypadat po vytištění.

Vlastní palety barev mohou zahrnovat barvy z libovolného barevného modelu nebo pevné palety barev. Vlastní palety barev můžete uložit pro další použití. Další informace o práci s vlastními paletami barev naleznete v části "Postup při

vytváření vlastních palet barev“ na straně 268 a v nápovědě v části Otevření a úprava vlastních palet barev.

Vzorkování barev

Chcete-li použít barvu, která je již v objektu nebo v obrázku přítomna, můžete barvu vzorkovat a dosáhnout tak dokonalé shody. Standardně se z okna obrázku vzorkuje jediný pixel.

Při vzorkování barvy z fotografie se stává, že oblast, která se jeví jako jednobarevná, ve skutečnosti obsahuje jemný šum nebo rozptýlené barvy. V tomto případě je vhodné určit barvu jako průměr barev pixelů větší vzorové oblasti. Vzorovou oblast můžete nastavit na 3×3 pixely nebo u obrázků s vysokým rozlišením na 5×5 pixelů. Můžete také vzorkovat pixely ve vybrané oblasti.

Prohlížeče barev

Prohlížeče barev poskytují reprezentaci rozsahu barev pomocí jednorozměrných nebo trojrozměrných tvarů. Výchozí prohlížeč barev je založen na barevném modelu HSB, jeho prostřednictvím lze ale také vybrat barvy CMY nebo RGB. Informace o barevných modelech naleznete v nápovědě v tématu „Seznámení s barevnými modely“.

Soulady barev



Soulady barev pracují pomocí složení tvaru, jako je obdélník nebo trojúhelník, a barevného modelu. Každý svislý řádek v mřížce barev začíná barvou umístěnou v jednom z bodů složeného tvaru.

Barvy ve všech rozích jsou v závislosti na vybraném tvaru buď doplňkové, kontrastní, nebo v souladu.

Směšování barev

Při výběru barvy prostřednictvím směšování se kombinací základních barev získá požadovaná barva. Nástroj Směšovač zobrazí mřížku barev, které vytvoří ze čtyř vybraných základních barev.

Postup při výběru barvy pomocí oblasti řízení barev



- 1 V oblasti řízení barev v okně nástrojů poklepejte na jednu z následujících položek:
 - Vzorník barev **Popředí** 
 - Vzorník barev **Pozadí** 
- 2 Posunutím jezdce barev nastavte rozsah barev zobrazených v oblasti pro výběr barev.

3 V oblasti pro výběr barev klepněte na požadovanou barvu.

Postup při výběru barvy prostřednictvím výchozí palety barev

Akce	Postup
Výběr barvy popředí	Klepněte na vzorník barvy.
Výběr barvy pozadí	Stiskněte a podržte klávesu Ctrl a klepněte na vzorník barvy.
Výběr barvy výplně	Pravým tlačítkem myši klepněte na vzorník barvy.


Postup při výběru barvy prostřednictvím pevné nebo vlastní palety barev

- 1 V oblasti řízení barev v okně nástrojů poklepejte na jednu z následujících položek:
 - Barevný vzorník **Popředí** 
 - Barevný vzorník **Pozadí** 
- 2 Klepněte na kartu **Palety**.
- 3 V seznamu **Palety** vyberte pevnou nebo vlastní paletu.
- 4 Posunutím jezdce barev nastavte rozsah barev zobrazených v oblasti pro výběr barev.
- 5 V oblasti pro výběr barev klepněte na požadovanou barvu.






Měli byste používat stejný barevný model pro všechny barvy v obrázku, barvy tak budou konzistentní a bude možné přesněji odhadnout barvy finálního výstupu. Je vhodné používat barevný model, který bude použit pro finální výstup.



Postup při vzorkování barvy

- 1 Klepněte na nástroj **Kapátko** .
- 2 Klepnutím na obrázek vyberte barvu popředí.
Výchozí velikost vzorku je 1 pixel.



Můžete rovněž

Zvětšit velikost vzorku	Klepněte na tlačítko Kapátko 3×3  na rozšířeném panelu vlastností.
Zvětšit velikost vzorku u obrázku s vysokým rozlišením	Klepněte na tlačítko Kapátko 5×5  na rozšířeném panelu vlastností.
Vzorkovat z vybrané oblasti	Klepněte na tlačítko Výběrové kapátko  na rozšířeném panelu vlastností.

Postup při výběru barvy prostřednictvím prohlížeče barev

- 1 V oblasti řízení barev v okně nástrojů poklepejte na jednu z následujících položek:
 - Barevný vzorník **Popředí** 
 - Barevný vzorník **Pozadí** 
- 2 Klepněte na kartu **Modely**.
- 3 V seznamu **Modely** vyberte požadovaný barevný model.
- 4 Klepněte na příkaz **Možnosti ▶ Prohlížeče barev** a klepněte na prohlížeč barev.
- 5 Posuňte jezdec barvy.
- 6 V oblasti pro výběr barev klepněte na požadovanou barvu.

Můžete rovněž



Vybrat barvu výplně	V oblasti řízení barev poklepejte na vzorník barev Výplň  , v dialogovém okně Vybrat výplň klepněte na tlačítko Jednotná výplň  a poté klepněte na tlačítko Upravit .
Vyměnit barvy	Klepněte na příkaz Možnosti ▶ Vyměnit barvy . Dojde k záměně barev Stará (aktuální barva popředí nebo pozadí) a Nová (barva, která byla vybrána v oblasti pro výběr barev).



Pokud zvolíte barvu mimo barevný rozsah tiskárny, aplikace Corel PHOTO-PAINT zobrazí nejbližší barvu, která je v barevném rozsahu tiskárny obsažena. Tato barva se zobrazí v oblasti **Reference**, což je malý vzorník vedle políčka **Nová** barva. Můžete buď zvolit tuto nejbližší

barvu v barevném rozsahu, nebo můžete opravit původní barvu mimo rozsah.



Postup při výběru barvy prostřednictvím souladů barev

- 1 V oblasti řízení barev v okně nástrojů poklepejte na jednu z následujících položek:
 - Barevný vzorník **Popředí** 
 - Barevný vzorník **Pozadí** 
- 2 Klepněte na kartu **Směšovače**.
- 3 Klepněte na příkaz **Možnosti** ▶ **Směšovače** ▶ **Soulady barev**.
- 4 V seznamu **Odstíny** vyberte požadovaný tvar.
- 5 Vyberte možnost ze seznamu **Variace**.
- 6 Přetáhněte kurzorem černý bod na barevném modelu.
- 7 Na paletě barev klepněte na vzorník barev pod barevným modelem.



Pokud zvolíte barvu mimo barevný rozsah tiskárny, aplikace Corel PHOTO-PAINT zobrazí nejbližší barvu, která je v barevném rozsahu tiskárny obsažena. Tato barva se zobrazí v oblasti **Reference**, což je malý vzorník vedle políčka **Nová barva**. Můžete buď zvolit tuto nejbližší barvu v barevném rozsahu, nebo můžete opravit původní barvu mimo rozsah.

Postup při výběru barvy prostřednictvím barevných přechodů

- 1 V oblasti řízení barev v okně nástrojů poklepejte na jednu z následujících položek:
 - Barevný vzorník **Popředí** 
 - Barevný vzorník **Pozadí** 
- 2 Klepněte na kartu **Směšovače**.
- 3 Klepněte na příkaz **Možnosti** ▶ **Směšovače** ▶ **Barevný přechod**.
- 4 Pomocí políček pro výběr barvy v rozích čtverce vyberte požadovaný přechod.
- 5 V oblasti pro výběr barev klepněte na požadovanou barvu.




Další informace naleznete v nápovědě v části Postup při otevření vlastní palety barev.

Postup při vytváření vlastních palet barev

Vlastní palety barev jsou kolekcemi uložených barev. K dispozici je velké množství předvolených palet barev, avšak palety barev lze také vytvořit od začátku. Vlastní palety barev jsou užitečné, pokud často volíte tytéž barvy nebo chcete-li pracovat se sadou barev, které se k sobě hodí.

Vlastní paletu barev lze vytvořit ručně výběrem jednotlivých barev, nebo použitím barev v objektu, v upravitelné oblasti nebo v celém dokumentu.


Postup při vytvoření vlastní palety barev

- 1 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Palety barev ▶ Editor palety**.
- 2 Klepněte na položku **Nová paleta** .
- 3 Zadejte název souboru.
- 4 Klepněte na příkaz **Uložit**.

Postup při vytvoření palety barev z objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Palety barev ▶ Vytvořit paletu z výběru**.
- 3 Zadejte název souboru.
- 4 Klepněte na příkaz **Uložit**.

Postup při vytvoření palety barev z upravitelné oblasti

- 1 Definujte upravitelnou oblast.
- 2 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Palety barev ▶ Vytvořit paletu z viditelné oblasti**.
- 3 Klepněte na příkaz **Uložit paletu jako** .
- 4 Zadejte název souboru.
- 5 Klepněte na příkaz **Uložit**.



Informace o definování upravitelných oblastí naleznete v části “Definování upravitelných oblastí“ na straně 324.

Postup při vytvoření palety barev z obrázku

- 1 Klepněte na příkaz **Okno ▶ Palety barev ▶ Vytvořit paletu z dokumentu**.
- 2 Zadejte název souboru.
- 3 Klepněte na příkaz **Uložit**.

Postup při použití kanálů přímých barev

Kanály přímých barev umožňují zobrazit, upravit, přidat a zachovat v souborech informace o přímých barvách. Pokud v aplikaci Corel PHOTO-PAINT importujete soubor, který používá přímé barvy, nebo do souboru přímé barvy přidáváte, kanály přímých barev zajistí, že se informace o barvách při výstupu souboru zachová. Přímá barva se ukládá do kanálu ve stupních šedé (8 bitů), který zachovává například informace o tom, která přímá barva se má použít, kde se má použít inkoust a při jaké hustotě.

Můžete vytvořit nový kanál přímé barvy, přiřadit mu barvu, název a poté přidat obsah. Do kanálu lze například malovat, kreslit tvary, používat efekty nebo vkládat obsah. Pokud do kanálu přímé barvy vložíte objekt nebo výběr, bude přidán jako upravitelná oblast. Upravitelnou oblast můžete před přidáním do kanálu přímé barvy upravit. Další informace o úpravách upravitelných oblastí naleznete v části “Použití masek“ na straně 323.


Při zobrazení náhledu obrázku si můžete zvolit, zda se mají přímé barvy smíchat s barvami, které leží pod nimi (přetisk), nebo zda je mají překrýt. Tímto způsobem lze simulovat průhledné nebo neprůhledné inkousty.

Můžete také vybrat a upravit existující kanály přímých barev a změnit jejich vlastnosti. Pokud například otevřete nebo importujete obrázek, který obsahuje kanály přímých barev, můžete upravit obsah kanálu, změnit jeho název nebo změnit přímou barvu kanálu. Při prohlížení obrázků lze skrýt nebo zobrazit obsah kanálů přímých barev nebo změnit jejich pořadí. Kanály přímých barev lze mezi obrázky kopírovat a pokud je již nepotřebujete, můžete je odstranit.

Pokud vytváříte nový kanál nebo upravujete již existující, můžete změnou barvy pro nástroj, který právě používáte, přidat nebo smazat obsah kanálu. Při malování černou se například použije plná barva, při malování bílou se barva bude mazat a při malování šedou se použije barevný odstín.

Budete-li provádět další úpravy, můžete si práci uložit do souboru ve formátu CPT. Práci lze také ukládat do souboru ve formátu PSD nebo, pokud již chcete tisknout, exportovat do souboru ve formátu DCS, PDF nebo EPS.


Postup při vytvoření kanálu přímé barvy

1 Na ukotvitelném panelu **Kanály** klepněte na šipku plovoucí nabídky  a vyberte položku **Nový kanál přímé barvy**.

Pokud ukotvitelný panel **Kanály** není otevřen, vyberte příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Kanály**.

- 2 V dialogovém okně **Nový kanál přímé barvy** vyberte barvu v políčku pro výběr barvy.
- 3 Pokud nechcete pro název kanálu použít název přímé barvy, zadejte do pole **Název** název kanálu.
- 4 V seznamu **Vlastnosti inkoustu** vyberte některou z následujících možností:
 - **Plný** – Barvy podkladu ovlivní barvu inkoustu pouze v případě, že hustota inkoustu je nižší než 100 procent.
 - **Průhledný** – Barvy podkladu jsou vidět skrz kanál. Tato volba umožňuje zobrazit náhled přetisku.
- 5 Použijte jednu z následujících možností:
 - **Prázdný kanál** – vytvoří prázdný kanál (nepoužije žádný inkoust)
 - **Vyplnit barvou** – vytvoří kanál vyplněný barvou inkoustu
- 6 Klepněte na tlačítko **OK**.
Nový kanál přímé barvy se zobrazí na ukotvitelném panelu **Kanál** pod aktuálními kanály. Nový kanál přímé barvy se zobrazí a ostatní kanály se skryjí.




Nový kanál lze také vytvořit klepnutím na tlačítko **Nový kanál přímé barvy**  v ukotvitelném panelu **Kanály**.

Postup při výběru kanálu přímé barvy

- V ukotvitelném panelu **Kanály** klepněte v seznamu **Kanály** na kanál přímé barvy.
Kolem miniatury vybraného kanálu se zobrazí červený obrys.
Pokud ukotvitelný panel **Kanály** není otevřen, vyberte příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Kanály**.

Postup při změně vlastností kanálu přímé barvy

- 1 V okně ukotvitelného panelu **Kanály** vyberte v seznamu **Kanály** kanál přímé barvy.
- 2 Klepněte na tlačítko plovoucí nabídky  v pravém horním rohu ukotvitelného panelu a poté klepněte na příkaz **Vlastnosti kanálu**.
- 3 V dialogovém okně **Vlastnosti kanálu přímé barvy** proveďte úkol z následující tabulky.

Akce

Změna přímé barvy	Ve výběru barvy vyberte požadovanou barvu.
Změna názvu kanálu	Do pole Název zadejte název kanálu.
Změna vlastností inkoustu	V seznamu Vlastnosti inkoustu vyberte některou z následujících možností: <ul style="list-style-type: none">•Plný – Barvy podkladu ovlivní barvu inkoustu pouze v případě, že hustota inkoustu je nižší než 100 procent.•Průhledný – Barvy podkladu jsou vidět skrz. Tato volba umožňuje zobrazit náhled přetisku.

Postup při vkládání obsahu do kanálu přímé barvy


1 Zkopírujte objekt nebo výběr do schránky.

Chcete-li zkopírovat objekt do jiného obrázku, otevřete obrázek, do kterého chcete vložit obsah.

2 V ukotvitelném panelu **Kanály** vyberte kanál přímé barvy.

3 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Vložit ▶ Vložit jako nový výběr**.

Obsah se zobrazí jako upravitelná oblast obklopená maskou (označenou barevným překrytím nebo obrysem). Chcete-li oblast upravit, proveďte nyní požadované úpravy.

Chcete-li zadat pro celou oblast jednotnou hustotu inkoustu, klepněte pravým tlačítkem myši na černou barvu (pro plnou přímou barvu) nebo na odstín šedi (pro odstín), klepněte na nástroj **Výplň**  a poté klepněte na upravitelnou oblast.

4 Klepněte na příkaz **Maska ▶ Odebrat**.

Vložený obsah je nyní svázán s kanálem přímé barvy.



Rozměry a rozlišení obrázku ovlivňují způsob, jakým se informace kanálu přímé barvy předávají mezi obrázky. Chcete-li dosáhnout co nejlepších výsledků, kopírujte kanály přímých barev mezi obrázky, které mají podobné rozměry a rozlišení.

Postup při zobrazení nebo skrytí kanálu přímé barvy

- V okně ukotvitelného panelu **Kanály** klepněte na ikonu **oka**  vedle kanálu přímé barvy.

Pokud je obsah kanálu skrytý, oko se zobrazí zavřené, je-li obsah kanálu viditelný, oko se zobrazí otevřené.

Pokud není okno ukotvitelného panelu **Kanály** otevřeno, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Kanály**.

Postup při změně pořadí kanálů přímých barev

- V ukotvitelném panelu **Kanály** klepněte v seznamu **Kanály** na kanál přímé barvy a přetáhněte jej na novou pozici.


Postup při kopírování kanálu přímé barvy

- 1 V ukotvitelném panelu **Kanály** vyberte kanál přímé barvy, který chcete zkopírovat.
- 2 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Kopírovat**.
- 3 Otevřete obrázek do kterého chcete vložit kanál přímé barvy.
- 4 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Vložit**.
Kanál přímé barvy se zobrazí v dolní části seznamu **Kanály** na ukotvitelném panelu **Kanály**.



Rozměry a rozlišení obrázku ovlivňují způsob, jakým se informace kanálu přímé barvy předávají mezi obrázky. Chcete-li dosáhnout co nejlepších výsledků, kopírujte kanály přímých barev mezi obrázky, které mají podobné rozměry a rozlišení.

Postup při odstranění kanálu přímé barvy

- 1 V okně ukotvitelného panelu **Kanály** klepněte v seznamu **Kanály** na kanál přímé barvy.
- 2 Klepněte na tlačítko **Odstranit aktuální kanál** .



Potřebujete další informace?

Chcete-li získat další informace o práci s barvami, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma **Práce s barvami**.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu “Použití nápovědy“ na straně 11.



Změny barevných režimů

Změna barevného režimu obrázku, jako je například režim RGB, CMYK nebo stupně šedé, se projeví změnou barevné struktury obrázku i jeho velikosti, což může mít vliv na způsob jeho zobrazování a tisku.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- změna barevného režimu obrázků,
- převádění obrázků do režimu barev palety,

Změna barevného režimu obrázků

V aplikaci Corel PHOTO-PAINT jsou barvy obrázků definovány barevnými režimy. Počítačové monitory zobrazují obrázky v barevném režimu RGB; v aplikaci Corel PHOTO-PAINT se obrázky standardně vytvářejí také v barevném režimu RGB.

Barevné režimy jsou dány jejich složkovými barvami a bitovou hloubkou. Například barevný režim RGB (24 bitů) je tvořen červeným, zeleným a modrým kanálem a má bitovou hloubku 24 bitů. Podobně barevný režim CMYK (32 bitů) je tvořen azurovým, purpurovým, žlutým a černým kanálem a má bitovou hloubku 32 bitů. Každý kanál má bitovou hloubku 8 bitů.

Přestože na obrazovce možná nepoznáte rozdíl mezi obrázkem v barevném režimu CMYK a obrázkem v barevném režimu RGB, jsou tyto dva obrázky zcela odlišné. Barvy z barevného prostoru RGB mohou pokrývat širší rozsah viditelných barev (mají větší gamut) než barvy z barevného prostoru CMYK. Při stejných rozměrech má obráček v režimu CMYK větší velikost souboru než obráček v režimu RGB, avšak obsahuje kanály potřebné k tisku za použití standardních tiskových barev. Při každém převedení obrázku může dojít ke ztrátě barevné informace. Proto byste měli nejdříve dokončit úpravy a obráček uložit, a teprve potom jej převést do jiného barevného režimu.

Aplikace Corel PHOTO-PAINT podporuje následující barevné režimy:

- černobílý (1 bit),
- stupně šedé (8 bitů),

- dvoutónový (8 bitů),
- barvy RGB (24 bitů),
- barvy CMYK (32 bitů),
- stupně šedé (16 bitů),
- NTSC RGB (video),
- paletový (8 bitů),
- barvy Lab (24 bitů),
- vícekanálový,
- barvy RGB (48 bitů),
- PAL RGB (video).

Postup při změně barevného režimu obrázku

- Klepněte na příkaz **Obrázek** a poté klepněte na jeden z následujících příkazů:
 - Převést na stupně šedé (8 bitů),
 - Převést na barvy RGB (24 bitů),
 - Převést na barvy CMYK (32 bitů),
 - Převést na ► Barvy Lab (24 bitů),
 - Převést na ► Vícekanálový,
 - Převést na ► Stupně šedé (16-bit),
 - Převést na ► Barvy RGB (48 bitů),
 - Převést na ► NTSC RGB,
 - Převést na ► PAL RGB.

Převádění obrázků do režimu barev palety

Režim barev palety, také nazývaný režim indexovaných barev, se často používá pro obrázky ve formátu GIF v síti WWW. Při převodu složitěho obrázku do režimu barev palety je každému pixelu přidělena pevná barevná hodnota. Tyto hodnoty se uloží v kompaktní tabulce barev neboli paletě. Díky tomu obrázek v režimu barev palety obsahuje méně dat než původní obrázek a má tudíž menší velikost souboru. Režim barev palety je 8-bitový režim, který k ukládání a zobrazování obrázků používá až 256 barev.

Volba, úpravy a ukládání palety barev

Při převodu obrázku do režimu palety barev používáte předdefinovanou nebo vlastní paletu barev a potom paletu upravujete nahrazováním jednotlivých barev. Pokud zvolíte Optimalizovanou paletu barev, můžete paletu upravit také zadáním citlivosti barevného rozsahu. Paleta barev, kterou použijete k převodu obrázku, se nazývá zpracovaná paleta barev a lze ji uložit, abyste ji mohli použít i pro jiné obrázky.

Rozptylování

Obrázky s barvami palety mohou obsahovat nejvýše 256 různých barev. Pokud původní obrázek obsahuje velké množství barev, můžete použít rozptylování, které vytvoří iluzi více než 256 barev. Při rozptylování vznikají další barvy a odstíny z existující palety tím, že se záměrně využívá zdánlivého slévání barev sousedních pixely odlišných barev. Vztah jednoho barevného pixelu k jinému vytváří optický klam, v jehož důsledku vnímáte další barvy.

Rozptylování lze provést buď pravidelným nebo náhodným rozložením barev. Souřadnicové rozptylování napodobuje přechody barev za použití pravidelných bodových vzorů; proto jsou zvýrazněny plné barvy a hrany jsou ostřejší. Chybová difuze rozptýlí pixely náhodně, takže jsou hrany a barvy měkčí. Mezi metody chybové difuze patří algoritmy Jarvis, Stucki a Floyd-Steinberg.


Pokud obrázek obsahuje jen několik barev a jednoduché tvary, není nutno rozptylování používat.

Postup při nastavení obrázku do režimu barev palety

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Převést na paletu (8 bitů)**.
- 2 Klepněte na kartu **Možnosti**.
- 3 Zvolte jeden z následujících typů palety barev ze seznamu **Paleta**:
 - **Jednotná** – poskytuje škálu 256 barev s rovnoměrným zastoupením červené, zelené a modré,
 - **Standardní VGA** – poskytuje standardní VGA paletu 16 barev,
 - **Adaptivní** – poskytuje barvy z původního obrázku a zachovává jednotlivé barvy (celé barevné spektrum) v obrázku,
 - **Optimalizovaná** – vytváří paletu barev na základě nejvyššího procentuálního zastoupení barev v obrázku. Pro každou paletu barev také můžete zvolit citlivost rozsahu barev.
 - **Černé jádro** – obsahuje barvy na základě teploty. Černá může například reprezentovat nízké teploty, zatímco červená, oranžová, žlutá a bílá mohou představovat vysoké teploty.
 - **Stupně šedé** – poskytuje 256 odstínů šedé v rozsahu od černé (0) do bílé (255),
 - **Systémový** – poskytuje paletu bezpečných barev pro síť WWW a stupňů šedé,
 - **Websafe** – poskytuje paletu 216 barev běžně podporovaných webovými prohlížeči.
- 4 Zvolte některou možnost rozptylování ze seznamu **Rozptylování**.

5 Posunutím jezdce **Intenzita rozptylování** upravte míru rozptylování.

Další možnosti

Uložení voleb převodu jako předvolby	Klepněte na tlačítko Přidat předvolbu  a v poli Uložit předvolbu zadejte název.
Úpravy zpracované palety barev	Klepněte na kartu Předzpracovaná paleta a poté na tlačítko Upravit . V dialogovém okně Tabulka barev paletu barev upravte.
Uložení zpracované palety barev	Klepněte na kartu Předzpracovaná paleta a klepněte na příkaz Uložit . Zvolte složku, do níž se má zpracovaná paleta barev uložit, a napište název souboru.



Volba **Souřadnicové rozptylování** se aplikuje rychleji než volby chybové difuze **Jarvis**, **Stucki** a **Floyd-Steinberg**; je však méně přesné.



Můžete také zvolit vlastní paletu barev, a to tak, že klepněte na kartu **Možnosti**, poté klepnete na příkaz **Otevřít**, vyhledáte soubor požadované palety barev a poklepete na jeho název.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o změnách barevných režimů, klepněte na příkaz **Nápověda** ▶ **Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Změny barevných režimů“.

Informace o použití nápovědy najdete v části „Použití nápovědy“ na straně 11.



Přenesení obrázků do aplikace Corel PHOTO-PAINT

Obrázky můžete do aplikace Corel PHOTO-PAINT přenést několika způsoby.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- otevírání obrázků,
- import souborů,
- získávání obrázků ze skenerů a digitálních fotoaparátů,
- práce s vektorovou grafikou.

Otevírání obrázků

V aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete otevírat většinu rastrových (bitmapových) obrázků. Každý obrázek, který otevřete, se zobrazí ve vlastním okně obrázku.

Postup při otevření obrazu

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Otevřít**.
- 2 Vyberte složku, v níž je soubor uložen.
- 3 Poklepejte na jméno složky.

Import souborů

Aplikace Corel PHOTO-PAINT poskytuje filtry, které při importu převádějí soubory z jednoho formátu na jiný. Soubor můžete importovat a umístit jej do aktivního okna aplikace jako objekt. Importovaný soubor se stane součástí aktivního obrázku.

Postup při importu souboru do aktivního obrázku

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Importovat**.
- 2 Vyberte složku, v níž je soubor uložen.
- 3 V seznamu **Soubory typu** vyberte formát souboru.
- 4 Klepněte na jméno souboru.

- 5 Zaškrtněte kterékoli z následujících aktivních políček:
 - **Nezobrazovat dialogové okno filtru** – umožní vám použít výchozí nastavení filtru, aniž byste otevírali dialogové okno,
 - **Kontrolovat vodoznak** – umožní vám ověřit, zda obrázek obsahuje vodoznak a zobrazí veškeré v něm obsažené informace, jako například údaje o autorských právech (copyright),
 - **Vyjmout vložený profil ICC** – umožní vám uložit vložený profil ICC (International Color Consortium) do složky správy barev, kde je aplikace nainstalována.
- 6 Klepněte na příkaz **Importovat**.
- 7 Klepněte na okno obrázku.

Získávání obrázků ze skenerů a digitálních fotoaparátů

Do aplikace Corel PHOTO-PAINT můžete skenovat obrázky a načítat snímky z digitálních fotoaparátů.

Corel PHOTO-PAINT podporuje digitální fotoaparáty používající standard Microsoft® Windows Image Acquisition (WIA), který poskytuje standardní rozhraní pro načítání fotografií. Pomocí WIA také můžete nastavit aplikaci Corel PHOTO-PAINT jako výchozí aplikaci pro otevírání obrázků; potom můžete obrázky načítat přímo z digitálního fotoaparátu do aplikace Corel PHOTO-PAINT, aniž byste ji museli nejdříve spustit.

Pokud váš skener nebo digitální fotoaparát nepodporuje standard WIA, můžete k načítání obrázků použít ovladač TWAIN vašeho skeneru nebo digitálního fotoaparátu. Softwarová rozhraní a volby se ovšem liší. Informace o používání softwaru vašeho skeneru nebo digitálního fotoaparátu najdete v dokumentaci od výrobce.

Postup při skenování obrázků

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Získat obrázek ▶ Vybrat zdroj**.
- 2 Vyberte typ skeneru ze seznamu **Zdroje**.
Skener může mít zároveň ovladač WIA i TWAIN. Pokud skenujete obrázky s 48-bitovými barvami, musíte vybrat ovladač TWAIN.
- 3 Klepněte na tlačítko **Vybrat**.
- 4 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Získat obrázek ▶ Získat**.
Pokud váš skener nepodporuje rozhraní WIA, objeví se rozhraní ovladače TWAIN vašeho skeneru pro načítání obrázků. Dostupné volby se liší podle skeneru.

- 5 Zobrazte náhled obrázku a vyberte oblast, kterou chcete skenovat.
- 6 Klepněte na tlačítko **Skenovat**.
Na rozhraní vašeho skeneru se toto tlačítko může jmenovat jinak, například **OK** nebo **Odeslat**.

Postup při načítání fotografií z digitálního fotoaparátu

- 1 Připojte digitální fotoaparát k počítači.
- 2 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Získat obrázek ▶ Vybrat zdroj**.
- 3 V poli **Zdroje** vyberte digitální fotoaparát.
Digitální fotoaparát může mít zároveň ovladač WIA i TWAIN.
- 4 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Získat obrázek ▶ Získat**.
- 5 V dialogovém okně, které se objeví, zvolte obrázky, které chcete načíst.
Pokud váš digitální fotoaparát nepodporuje rozhraní WIA, objeví se rozhraní ovladače TWAIN vašeho digitálního fotoaparátu pro načítání fotografií.
Dostupné volby se liší podle typu digitálního fotoaparátu.
- 6 Klepněte na příkaz **Získat obrázky**.
Na rozhraní vašeho digitálního fotoaparátu se toto tlačítko může jmenovat jinak.

Postup při automatického otevírání fotografií z digitálního fotoaparátu v aplikaci Corel PHOTO-PAINT

- 1 Připojte digitální fotoaparát k počítači.
- 2 V dialogovém okně WIA vyberte aplikaci **Corel PHOTO-PAINT** v oblasti **Vyberte program pro spuštění této akce**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Vždy použít tento program pro tuto akci**.
Dvojí klepnutí na skicu v adresáři digitálního fotoaparátu vloží obrázek do aplikace Corel PHOTO-PAINT.

Práce s vektorovou grafikou

Vektorová grafika je tvořena čarami, křivkami, objekty a výplněmi, které se všechny definují matematicky. Přestože v aplikaci Corel PHOTO-PAINT nelze pracovat s vektorovou grafikou, můžete vektorové obrázky převést při otevření nebo importu na bitmapy. Tomuto převodu se říká rastrování. Vektorovou grafiku také můžete okopírovat z aplikace CorelDRAW a vložit ji do aplikace Corel PHOTO-PAINT.

Postup při otevření vektorové grafiky

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Otevřít**.
- 2 Vyberte složku, v níž je soubor uložen.
- 3 V seznamu **Soubory typu** zvolte vektorový formát souboru, který chcete importovat.
- 4 Klepněte na jméno souboru.
- 5 Klepněte na tlačítko **Otevřít**.
- 6 V dialogovém okně **Převést na rastr** zadejte požadované nastavení.

Postup při importu vektorové grafiky

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Importovat**.
- 2 Vyberte složku, v níž je soubor uložen.
- 3 V seznamu **Soubory typu** zvolte vektorový formát souboru, který chcete importovat.
- 4 Klepněte na jméno souboru.
- 5 Klepněte na tlačítko **Otevřít**.
- 6 Klepněte na okno obrázku.
- 7 V dialogovém okně **Převést na rastr** zadejte požadované nastavení.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o přenášení obrázků do aplikace Corel PHOTO-PAINT, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Přenesení obrázků do aplikace Corel PHOTO-PAINT“.

Informace o použití nápovědy najdete v části “Použití nápovědy“ na straně 11.



Ořezávání a změny orientace

Obrázek můžete oříznout a odstranit tak nežádoucí oblasti, nebo můžete více obrázků zkombinovat a vytvořit z nich jeden velký obrázek. Také můžete změnit orientaci obrázku tím, že jej převrátíte nebo otočíte.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- ořezávání obrázků,
- spojování obrázků,
- změny orientace obrázků.

Ořezávání obrázků

Obrázek můžete oříznout, tzn. odstranit nežádoucí oblasti a tím zlepšit jeho kompozici. Při oříznutí můžete vybrat obdélníkovou plochu, kterou chcete zachovat, a zbytek obrázku odstranit. Tím se zmenší velikost souboru, aniž by se změnilo jeho rozlišení.




Oříznutí slouží k odstranění nežádoucích oblastí obrázku.


Také můžete snadno oříznout jednobarevný okraj kolem obrázku, například bílý okraj kolem staré fotografie.

Aplikace Corel PHOTO-PAINT také umožňuje provést oříznutí kolem upravitelné oblasti masky; výsledný obrázek je však vždy obdélníkový. Informace o maskách najdete v části “Použití masek“ na straně 323.

Postup při oříznutí obrazu

- 1 Klepněte na nástroj **Oříznout** .
- 2 Tažením vyberte v obrázku požadovanou oblast.
- 3 Poklepejte do oblasti oříznutí.

Další možnosti



Zvětšení nebo zmenšení oblasti oříznutí	Táhněte za úchyty pro oříznutí.
Přemístění oblasti oříznutí	Oblast oříznutí přemístěte tak, že uvnitř oblasti klepnete a táhnete myší.
Narovnání obrázku jeho pootočením	Klepnete uvnitř oblasti oříznutí, aby se zobrazily úchyty pro otáčení  . Tažením za úchyty pro otáčení zarovnejte oblast oříznutí podle oblasti obrázku, kterou chcete oříznout.
Zvětšení oblasti oříznutí vně původního obrázku	Klepnete na příkaz Obrázek ▶ Oříznout ▶ Rozšířit a potom přetáhněte úchyt pro oříznutí mimo obrázek.




Můžete skrýt překrytí oříznutí, abyste na obrázek, který ořezáváte, lépe viděli. Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Oříznout ▶ Překrytí oříznutí**.

Oblast obrázku také můžete oříznout tak, že klepnete na nástroj **Oříznout** a napíšete požadované hodnoty do polí **Velikost** a **Poloha** na panelu vlastností.

Postup při oříznutí barevného okraje obrázku

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Oříznout ▶ Oříznout barvu okraje**.
- 2 Povolte jednu z následujících možností:
 - **Pozadí** – ořízne barvu určenou v políčku barvy **Pozadí**  v oblasti řízení barev v okně nástrojů,
 - **Popředí** – ořízne barvu určenou v políčku barvy **Popředí**  v oblasti řízení barev v okně nástrojů,

- **Jiná** – ořízne barvu, kterou zvolíte pomocí nástroje pro výběr barev nebo nástroje **Kapátko** .
- 3 V části **Tolerance** zapněte některou z následujících voleb:
 - **Normální** – určuje toleranci barev na základě podobnosti hodnot odstínu sousedních pixelů,
 - **Režim HSB** – určuje toleranci barev na základě podobnosti úrovní odstínu, sytosti a jasu sousedních pixelů.
 - 4 Úroveň tolerance pro barvu, kterou chcete oříznout, nastavte posunutím jezdce **Tolerance**.
K úspěšnému odstranění barvy okraje možná budete muset trochu experimentovat s různými polohami jezdce **Tolerance**.

Postup při oříznutí upravitelné oblasti masky

- 1 Definiujte v obrázku upravitelnou oblast.
- 2 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Oříznout ▶ Oříznout na masku**.

Spojování obrázků




Dvourozměrné obrázky lze zcela nezatelně spojovat dohromady. Můžete například naskenovat větší obrázek po několika menších, navzájem se překrývajících částech a poté je opět spojit.








Spojováním obrázků lze vytvořit jeden velký obrázek. Tento obrázek je spojen ze čtyř samostatně naskenovaných částí.

Postup při spojování obrázků

- 1 Otevřete obrázky, které chcete spojit dohromady.
- 2 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Sešít**.

- 3 Ze seznamu **Zdrojové soubory** zvolte název souboru a klepněte na příkaz **Přidat**.
Chcete-li vybrat všechny otevřené obrázky, klepněte na příkaz **Přidat vše**.
- 4 Chcete-li změnit polohu obrázku v seznamu **Vybrané soubory**, klepněte na název souboru a potom na jedno z následujících tlačítek:
 - **Nahoru** 
 - **Dolů** 
- 5 Klepněte na tlačítko **OK**.
- 6 V dialogovém okně **Sešít obrázky** klepněte na nástroj **Výběr** .
- 7 V okně pro sešívání obrázků tažením zarovnejte obrázek s jiným obrázkem.
Stejným postupem zarovnejte všechny obrázky.
- 8 Do pole **Prolnout obrázky** zadejte hodnotu, která definuje počet překrývajících se pixelů při vzájemném prolnutí obrázků.
- 9 Povolte jednu z následujících možností:
 - **Sloučit s pozadím** – vytvoří jediný obrázek sloučený do jedné vrstvy,
 - **Vytvořit objekty z obrázků** – vytvoří spojený obrázek, v němž se z každého zdrojového obrázku stane samostatný objekt. Později můžete upravit jas a kontrast každého objektu tak, aby měly jednotný vzhled.

Další možnosti

Zobrazení zarovnání obrázků	Klepněte na nástroj Rozdíl  . Zvýrazní se překrývající se oblasti; hrany správně zarovnaných obrázků se zobrazí černě.
Otočení jednoho nebo několika vybraných obrázků	Klepněte na nástroj Otočit  a táhněte za obrázek. Chcete-li obrázek pootočit o přesně určený úhel, napište jeho hodnotu do pole Otočit obrázek .
Zvýšení měřítka zobrazení pro kontrolu oblasti, kde se obrázky spojují	Klepněte na nástroj Zvětšit  a potom klepněte v místě, které chcete detailně zobrazit.
Zmenšení měřítka zobrazení	Klepněte na nástroj Zmenšit  a potom klepněte na obrázek.
Zobrazení oblastí vně okna pro sešívání obrázků	Klepněte na nástroj Ruka  a táhněte za obrázek.



Spojené obrázky, které jsou sloučené do jedné vrstvy, mají menší velikost souboru než spojené obrázky obsahující jednotlivé objekty.



K přesnému posouvání, otáčení a prohlížení obrázků v okně pro sešívání obrázků slouží **kurzorové** klávesy s nástrojem **Výběr**, nástrojem **Otočit** a nástrojem **Ruka**.

Změny orientace obrázků

Orientaci obrázku můžete změnit jeho převrácením nebo otočením v okně obrázku. Obrázek můžete převrátit vodorovně nebo svisle a tím změnit polohu naskenovaného obrázku nebo vytvářet jedinečné efekty.



Převrácením obrázku jej můžete zrcadlit.

Při otáčení obrázku můžete zadat úhel a směr otáčení a také barvu papíru, který bude po otočení obrázku vidět.

Postup při převrácení obrázku

- Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Převrátit** a poté klepněte na jeden z následujících příkazů:
 - **Převrátit vodorovně**
 - **Převrátit svisle**

Postup při otočení obrázku

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Otočit ▶ Vlastní otočení**.
- 2 Zadejte hodnotu do pole **Úhel**.
- 3 Povolte jednu z následujících možností:

- **Ve směru hodinových ručiček**
 - **Proti směru hodinových ručiček**
- 4 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
- **Zachovat původní rozměry obrázku** – zachová velikost původního obrázku,
 - **Vyhlazení** – vyhladí hrany v obrázku.
- 5 Otevřete výběr barvy **Pozadí** a klepněte na požadovanou barvu.



Obrázek můžete otočit tím, že klepnete na příkaz **Obrázek ▶ Otočit** a poté na příkaz **90° doprava**, **90° doleva** nebo **180°**.



Otočením obrázku lze změnit jeho orientaci.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o ořezávání a spojování obrázků a změnách jejich orientace, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a potom poklepejte na téma „Ořezávání, spojování a změny orientace“.

Informace o použití nápovědy najdete v části „Použití nápovědy“ na straně 11.



Úpravy barev a tónů

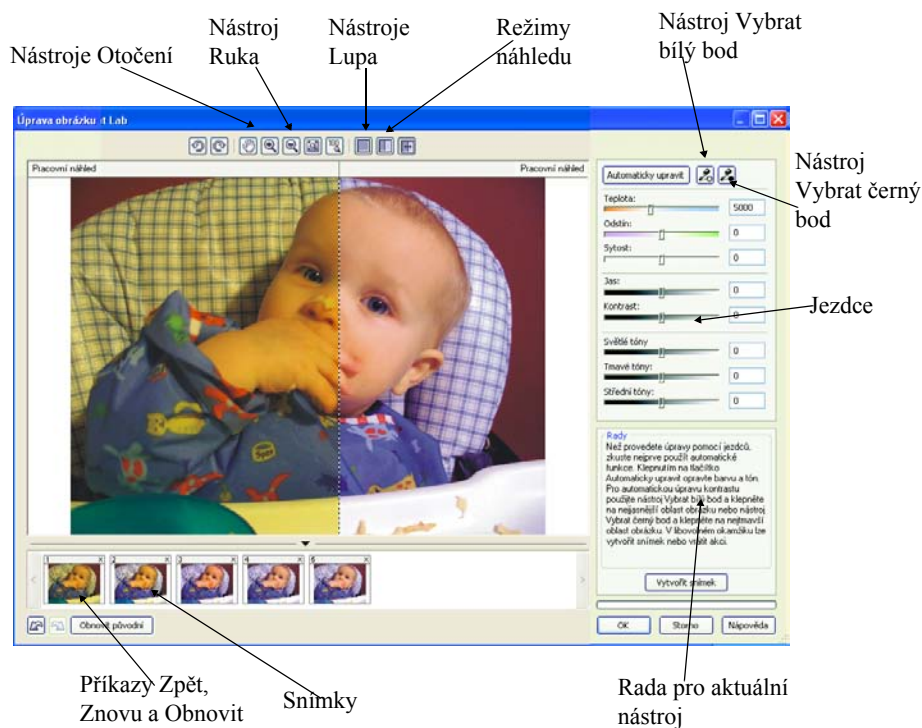
Ke zlepšení kvality obrázku můžete upravit jeho barvy a tóny a tím korigovat barevné nádechy, vyvážit přílišnou tmavost či světlost nebo změnit určité barvy.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- rychlé úpravy barev a tónů pomocí nástroje Úprava obrázku,
- úpravy barev a tónů obrázku,
- práce s barevnými kanály.

Rychlé úpravy barev a tónů pomocí nástroje Úprava obrázku

Nástroj Úprava obrázku umožňuje rychle a snadno korigovat barvy a tóny většiny fotografií.



Nástroj Úprava obrázku je tvořen automatickými a manuálními ovládacími prvky, které jsou uspořádány v logickém pořadí pro korigování obrázků. Začnete-li v pravém horním rohu a postupujete dolů, můžete vybírat pouze ovládací prvky, které potřebujete k opravám konkrétních problémů ve vašem obrázku. Než začnete s opravami barev a tónů, je vhodné provést oříznutí a retuš požadovaných oblastí. Informace o ořezávání a retušování obrázků najdete v částech “Ořezávání obrázků” na straně 281 a “Retušování” na straně 305.

Při práci s nástrojem Úprava obrázku můžete využívat následující funkce:

- **Vytvořit snímek** – Kdykoli lze zachytit opravenou verzi obrázku ve formě snímku. Miniatury snímků se zobrazují v okně pod obrázkem. Snímky usnadňují porovnávání různých verzí obrázků a umožňují vybrat tu nejlepší.
- **Zpět, Znovu a Obnovit původní** – Oprava obrázku může probíhat metodou pokusů a omylů, proto je možnost vrátit opravy zpět a zopakovat je velmi důležitá. Příkaz **Obnovit původní** umožňuje vymazat všechny provedené změny a začít znovu.

Použití automatických ovládacích prvků

Práci můžete zahájit použitím automatických ovládacích prvků:

- **Automaticky upravit** – automaticky opraví kontrast a barvu obrázku zjištěním nejsvětlejších a nejtmašších oblastí a následným přizpůsobením tonálního rozsahu jednotlivých barevných kanálů. V některých případech použití tohoto ovládacího prvku k vylepšení obrázku zcela postačuje. V ostatních případech můžete provedené změny vrátit zpět a pokračovat s přesnějšími ovládacími prvky.
- Nástroj **Vybrat bílý bod** – automaticky upraví kontrast obrázku na základě nastaveného bílého bodu. Pomocí nástroje **Vybrat bílý bod** můžete například projasnit obrázek, který je příliš tmavý.
- Nástroj **Vybrat černý bod** – automaticky upraví kontrast obrázku na základě nastaveného černého bodu. Pomocí nástroje **Vybrat černý bod** můžete například ztmavit obrázek, který je příliš světlý.

Použití ovládacích prvků pro korekci barev

Po použití automatických ovládacích prvků můžete opravit barevný nádech obrázku. Barevný nádech je zpravidla způsoben světelnými podmínkami při pořizování snímku a může být ovlivněn procesorem digitálního fotoaparátu či skeneru.

- Jezdec **Teplota** – umožňuje opravit barevný nádech obrázku a vyrovnat různé světelné podmínky posunem k teplejším nebo chladnějším barvám. Chcete-li například opravit žlutý nádech způsobený tím, že fotografie byla pořízena v místnosti a při slabém žárovkovém osvětlení, můžete jezdec posunout směrem k modré a zvýšit tak hodnotu teploty (vyjádřenou ve stupních Kelvina). Nižší hodnoty odpovídají horším světelným podmínkám, jako je například světlo svíčky či žárovky. Tyto podmínky způsobují oranžový nádech. Vyšší hodnoty odpovídají intenzivnímu osvětlení, například slunečnímu světlu. Tyto podmínky způsobují modrý nádech.
- Jezdec **Odstín** – umožňuje opravit barevný nádech obrázku prostřednictvím úpravy zelené nebo purpurové barvy. Posunutím jezdcе doprava přidáte zelenou, posunutím jezdcе doleva přidáte purpurovou. Posunutí jezdcе **Odstín** po použití jezdcе **Teplota** umožňuje obrázek přesněji doladit.
- Jezdec **Nasycení** – umožňuje upravit živost barev. Přesunutím jezdcе doprava můžete například zvýšit sytost modré oblohy. Přesunutím jezdcе doleva můžete snížit živost barev. Posunete-li jezdec úplně doleva, až dojde k odebrání všech barev z obrázku, dosáhnete efektu černobílé fotografie.



Oprava barevného nádechu závisí na typu světla, které tento nádech způsobilo. Obrázek nalevo byl pořízen v místnosti při světle žárovky. Obrázek napravo je jeho opravenou verzí.

Úpravy jasu a kontrastu v celém obrázku

Obrázek můžete zesvětlit, ztmavit či upravit vylepšením kontrastu pomocí následujících ovládacích prvků:

- Jezdec **Jas** – umožňuje zesvětlit nebo ztmavit celý obrázek. Tento ovládací prvek umožňuje opravit problémy způsobené příliš velkým množstvím světla (přeexponováním) nebo nedostatkem světla (podexponováním). Chcete-li zesvětlit nebo ztmavit pouze určité části obrázku, můžete použít jezdec **Světlé tóny**, **Tmavé tóny** a **Střední tóny**. Úpravy provedené pomocí jezdec **Jas** jsou nelineární, takže aktuální hodnoty bílého a černého bodu zůstanou nezměněny.
- Jezdec **Kontrast** – umožňuje zvětšit nebo zmenšit rozdíl v tónu mezi světlými a tmavými oblastmi obrázku. Posunete-li jezdec doprava, budou světlé oblasti světlejší a tmavé tmavší. Má-li obrázek nudně šedý tón, můžete zvýšením kontrastu zvýraznit jednotlivé detaily.



Úpravou jasu a kontrastu můžete zvýraznit detaily obrázku.

Úprava světlých, středních a tmavých tónů

Můžete zesvětlit nebo ztmavit určité oblasti obrázku. Často se stává, že vlivem polohy nebo intenzity osvětlení při pořízení fotografie jsou některé oblasti příliš tmavé a jiné příliš světlé.

- Jezdec **Světlé tóny** – umožňuje upravit jas v nejsvětlejších oblastech obrázku. Pokud jste například exponovali fotografii s bleskem a předměty v popředí

jsou příliš osvětlené, můžete posunutím jezdcy **Světlé tóny** doleva ztmavit tyto přesvětlené oblasti obrázku. Jezdec **Světlé tóny** můžete použít ve spojení s jezdcy **Tmavé tóny** a **Střední tóny** k vyvážení osvětlení.

- Jezdec **Tmavé tóny** – umožňuje upravit jas v nejtmařejších oblastech obrázku. Například jasné světlo za fotografovaným předmětem (protisvětlo) může způsobit, že je předmět ve stínu. Fotografie můžete opravit posunutím jezdcy **Tmavé tóny** doprava, chcete-li zesvětlit tmavé oblasti a zvýraznit detaily. Jezdec **Tmavé tóny** můžete použít ve spojení s jezdcy **Světlé tóny** a **Střední tóny** k vyvážení osvětlení.
- Jezdec **Střední tóny** – umožňuje upravit jas středních tónů obrázku. Po dokončení úprav světlých a tmavých tónů můžete pomocí jezdcy **Střední tóny** obrázek přesněji doladit.



Jezdce Světlé tóny a Střední tóny umožňují zesvětlit nebo ztmavit určité oblasti obrázku.

Zobrazení obrázků pomocí nástroje Úprava obrázku

Nástroj Úprava obrázku umožňuje zobrazovat obrázky různými způsoby a díky tomu vyhodnotit provedené úpravy tónů a barev. Můžete například otáčet obrázky, posunout zobrazení na novou oblast obrázku, zvýšit nebo snížit měřítko zobrazení a zvolit, jak se má opravený obrázek zobrazit v okně náhledu.

Použití dalších filtrů úprav



Přestože nástroj Úprava obrázku umožňuje rychle a snadno opravit barvu a tón u většiny obrázků, je někdy nutné použít specializovaný filtr. Pomocí výkonných filtrů úprav aplikace Corel PHOTO-PAINT můžete v obrázcích provádět přesné úpravy. Můžete například upravit obrázky podle histogramu nebo tónové křivky. Další informace o filtrech úprav najdete v části “Úprava barev a tónů obrázku“ na straně 293.

Postup při rychlé úpravě barev a tónů pomocí nástroje Úprava obrázku

- 1 Klepněte na příkaz **Upravit ▶ Úprava obrázku**.

2 Klepněte na tlačítko **Automaticky upravit**.

Funkce **Automaticky upravit** automaticky upraví barvu a kontrast nastavením bílého a černého bodu.



Chcete-li nastavení bílého a černého bodu upravit přesněji, klepněte na nástroj **Vybrat bílý bod**  a pak klepněte na nejsvětlejší oblast obrázku. Potom klepněte na nástroj **Vybrat černý bod**  a klepněte na nejtmaší oblast obrázku.

3 Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Oprava barev v obrázku	Pomocí jezdcy Teplota nastavte teplejší nebo studenější barvy a pak korekci barev doladíte pomocí jezdcy Odstín .
Nastavení živějších nebo méně živých barev	Posunutím jezdcy Nasyčení doprava zvýšíte barevnost obrázku, posunutím jezdcy doleva naopak snížíte barevnost obrázku.
Zesvětlení nebo ztmavení obrázku	Posunutím jezdcy Jas doprava zesvětlíte obrázek, posunutím jezdcy doleva naopak obrázek ztmavíte.
Zvýšení ostrosti obrázku úpravou tónu	Posunutím jezdcy Kontrast doprava zesvětlíte světlé oblasti a ztmavíte tmavé oblasti.
Zesvětlení nebo ztmavení určitých oblastí	Posunutím jezdcy Světlé tóny zesvětlíte nebo ztmavíte nejsvětlejší oblasti obrázku. Potom pomocí jezdcy Tmavé tóny zesvětlíte nebo ztmavíte nejtmaší oblasti obrázku. Nakonec pomocí jezdcy Střední tóny doladíte střední tóny obrázku.













Aktuální verzi obrázku můžete zaznamenat tím, že klepnete na tlačítko **Vytvořit snímek**. Miniatury snímků se zobrazují v okně pod obrázkem. Jednotlivé snímky jsou očíslovány a lze je odstranit klepnutím na tlačítko **Zavřít** v pravém horním rohu záhlaví snímku.

Poslední korekci lze vzít zpět nebo provést znovu klepnutím na tlačítko **Zpět**  nebo **Znovu** . Chcete-li vzít zpět všechny úpravy, klepněte na tlačítko **Obnovit původní**.

Postup při zobrazení obrázků pomocí nástroje Úprava obrázku

1 Klepněte na příkaz **Upravit ▶ Úprava obrázku**.

2 Proved'te úkol z následující tabulky.

Akce	Postup
Otočení obrázku	Klepněte na tlačítko Otočit doleva  nebo Otočit doprava  .
Posun do jiné oblasti obrázku	Pomocí nástroje Ruka  přetáhněte obrázek tak, aby byla vidět požadovaná oblast.
Zvětšení a zmenšení	Použijte nástroje Zvětšit  nebo Zmenšit  a klepněte do okna náhledu.
Přizpůsobení obrázku do okna náhledu	Klepněte na tlačítko Přizpůsobit zobrazení  .
Zobrazení obrázku ve skutečné velikosti	Klepněte na tlačítko 100 %  .
Zobrazení opraveného obrázku v jednom okně náhledu	Klepněte na tlačítko Plný náhled  .
Zobrazení opraveného obrázku v jednom okně a původního obrázku v druhém	Klepněte na tlačítko Plný náhled před a po  .
Prohlédněte si obrázek v jednom okně s dělicí linkou mezi původní a opravenou verzí	Klepněte na tlačítko Rozdělený náhled před a po  . Nastavte ukazatel myši na čárkovanou dělicí linku a přetažením ji přesuňte do jiné části obrázku.

Úprava barev a tónů obrázku

Aplikace Corel PHOTO-PAINT vám poskytuje filtry a nástroje pro úpravy barev a tónů obrázků. Když upravujete barvu a tón, upravujete prvky jako odstín, nasycení, jas, kontrast nebo intenzita. Chcete-li upravit barvu a tón celého obrázku, můžete použít filtr úpravy přímo na obrázek, nebo lze použít čočku, která existuje

ve zvláštní vrstvě objektu a lze ji upravovat beze změn v původním obrázku. Informace o čočkách najdete v části “Práce s čočkami“ na straně 319.

Část obrázku můžete upravit tak, že změníte velikost a tvar čočky nebo vytvoříte upravitelnou oblast a poté použijete filtr úprav. Informace o upravitelných oblastech najdete v části “Použití masek“ na straně 323.

Nežli začnete pracovat s jednotlivými filtry, zkuste použít nástroj Úprava obrázku. Informace o nástroji Úprava obrázku najdete v části “Rychlé úpravy barev a tónů pomocí nástroje Úprava obrázku“ na straně 287.

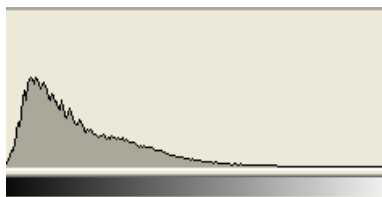
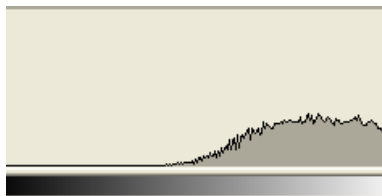
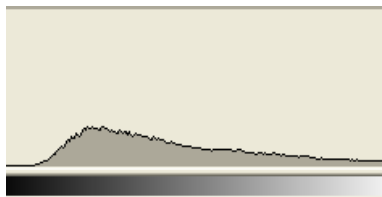
Výběr filtrů barev a tónů

Některé filtry upraví obrázek automaticky, zatímco jiné poskytují různé stupně kontroly. Například filtr **Automatická korekce** upraví rozsah tónů automaticky ve všech barevných kanálech, zatímco filtr **Tónová křivka** vám umožní přesně vymezit a upravit tón nebo barvu pomocí jednotlivých barevných kanálů. Pokročilejší filtry, jako například filtr **Tónová křivka** nebo **Zlepšení kontrastu** jsou přesné a mohou pomoci vyřešit mnoho problémů, jejich zvládnutí však vyžaduje cvik.

Používání histogramů

Tonální rozsah obrázku si můžete prohlédnout za pomoci histogramu, abyste mohli posoudit a upravit jeho barvy a tóny. Histogram vám například může pomoci zjistit skryté detaily na fotografii, která je příliš tmavá vinou podexponování (fotografie pořízená při nedostatečném osvětlení).

Histogram má vodorovný sloupcový graf znázorňující hodnoty jasu pixelů v obrázku na stupnici od 0 (tmavé) do 255 (světlé). Levá část histogramu představuje tmavé tóny obrázku, střední část představuje střední tóny a pravá část představuje světlé tóny. Výška sloupců histogramu indikuje počet pixelů na každé úrovni jasu. Velký počet pixelů ve tmavých tónech (levá strana histogramu) indikuje přítomnost velkých tmavých ploch v obrázku.



Každá z fotografií zobrazených výše byla pořízena s jinou hodnotou expozice: průměrná (nahore), přeexponovaná (uprostřed), podexponovaná (dole). Histogramy každé fotografie (vpravo) znázorňují rozložení pixelů od nejtmaších po nejsvětější tóny. V průměrně exponované fotografii jsou pixely v rámci tonálního rozsahu rozloženy rovnoměrněji.

Histogram je dostupný s následujícími filtry:

- Zlepšení kontrastu
- Korekce histogramu
- Vyvážení barev podle změny

Úpravy barev a tónů pomocí tahů štětcem

Jas, kontrast, odstín a nasycení lze v části obrázku upravit použitím tahů štětcem. Chcete-li například jeden objekt na fotografii zesvětlit, můžete použít nástroj **Jas** k zesvětlení požadované plochy bez ovlivnění okolí.

Můžete použít předvolené štětce nebo si vytvořit vlastní. Další informace najdete v nápovědě v části „Vytváření vlastních štětců“.

Postup při úpravě barev a tónů obrázku

- 1 Klepněte na příkaz **Upravit** a poté klepněte na filtr úprav.
- 2 V dialogovém okně filtru zadejte požadované nastavení.

Postup při interaktivní úpravě tónů obrázku za pomoci histogramu



- 1 Klepněte na příkaz **Upravit** ▶ **Zlepšení kontrastu**.
- 2 Pomocí šipek **Ořezání vstupních hodnot** ▾ upravte stíny a světlé tóny.
Šipka vlevo umožňuje ztmavit oblasti stínu. Přetáhněte šipku tak, aby ukazovala na oblast, kde histogram začíná růst.
Šipka vpravo umožňuje zesvětlit oblasti světlých tónů. Přetáhněte šipku tak, aby ukazovala na oblast, kde sloupce histogramu končí.
- 3 Přesunutím **Jezdce gama** lze upravit střední tóny.
- 4 Přesunutím šipek **Komprimace výstupního rozsahu** △ lze jemně doladit kontrast:
Šipka vlevo umožňuje zjasňovat tmavší oblasti, posouváte-li šipkou doprava.
Šipka vpravo umožňuje ztmavit světlé oblasti, posouváte-li šipkou doleva.

Další možnosti





Automatická změna rozložení pixelů v rámci tonálního rozsahu






Zaškrtněte políčko **Aut. upravit**.

Nastavení vstupních a výstupních hodnot navzorkováním pixelů v obrázku

Zaškrtněte políčko **Nastavit vstupní hodnoty** nebo **Nastavit výstupní hodnoty** v části **Vzorkování kapátkem**. Klepnutím na tlačítko **Kapátko pro tmavé tóny**  navzorkujte oblasti tmavých tónů, klepnutím na tlačítko **Kapátko pro světlé tóny**  navzorkujte oblasti světlých tónů.

Postup při úpravách barev a tónů pomocí tahů štětcem

- 1 Vyberte objekt nebo obrázek pozadí.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**  a klepněte na nástroj **Efekt** .
- 3 Na panelu vlastností otevřete výběr **Efekt** a klepněte na jednu z následujících položek:
 - nástroj **Jas**  – zesvětluje nebo ztmavuje obrázek,
 - nástroj **Kontrast**  – zvětšuje nebo zmenšuje kontrast,

- nástroj **Odstín**  – posouvá všechny odstíny v rámci barevného modelu o počet stupňů zadaný v políčku **Množství**,
- nástroj **Nahradit odstín**  – uchová jas a nasycení původních barev, ale všechny odstíny nahradí aktuální barvou malby,
- nástroj **Houba**  – zesílí nebo zeslabí nasycení barev,
- nástroj **Zesvětlit/ztmavit**  – zesvětluje (přexponuje) nebo ztmavuje (podexponuje) obrázek,
- nástroj **Odstín**  – přibarví obrázek aktuální barvou malby.


4 Vyberte předvolený štětec v seznamu **Typ štětce** na panelu vlastností.

Chcete-li štětec přizpůsobit, zadejte požadované nastavení na panelu vlastností.


5 Táhněte myší v okně obrázku.

Další možnosti

Zvýšení účinku štětce na celou oblast bez nutnosti opakovaně klepat do oblasti

Klepněte na tlačítko **Kumulativní**  na panelu **Atributy tahu**, který se zobrazí v ukotvitelném panelu **Nastavení štětce**. Tato volba je dostupná pouze pro některé z nástrojů **Efekt**. Pokud ukotvitelný panel **Nastavení štětce** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Nastavení štětce**.

Použití efektu zároveň na objekt i pozadí

Klepněte na tlačítko **Sloučit zdroj**  na panelu **Atributy tečkování**, který se zobrazí v ukotvitelném panelu **Nastavení štětce**. Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že tlačítko **Kumulativní** je zablokováno.

Práce s barevnými kanály

Barvy a tóny v obrázku můžete upravit tím, že pozměníte přímo barevné kanály obrázku. Počet barevných kanálů v obrázku závisí na počtu složek barevného režimu obrázku. Například černobílé obrázky, obrázky ve stupních šedé, dvoutónové obrázky a obrázky s barvami palety mají jen jeden barevný kanál; obrázky v režimech RGB a Lab mají tři kanály a obrázky v režimu CMYK mají čtyři barevné kanály. Další informace o těchto barevných modelech najdete

v nápovědě v části „Vysvětlení barevných modelů“. Další kanály lze použít k zachování případných přímých barev v obrázku. Informace o kanálech přímých barev najdete v části “Postup při použití kanálů přímých barev“ na straně 269.

Zobrazování, míchání a úpravy barevných kanálů

Přestože barevné kanály představují barevné složky obrázku, standardně se v okně obrázku zobrazují ve stupních šedé. Tyto kanály však lze zobrazit v jejich příslušných barvách, takže červený kanál bude zobrazen červeně, modrý kanál modře a tak dále.

Barevné kanály lze smíchat a tak dosáhnout vyvážení barev v obrázku. Pokud například obrázek obsahuje příliš mnoho červené barvy, můžete v režimu RGB upravit červený kanál a zlepšit tím kvalitu obrázku.

Barevné kanály můžete upravovat stejným způsobem jako jiné obrázky ve stupních šedé. Můžete například vybírat určité oblasti, aplikovat barvy a výplně, přidávat speciální efekty nebo filtry a také do kanálu obrázku vkládat objekty nebo je z něho vyjímat.

Rozdělování a slučování obrázků za pomoci barevných kanálů

Obrázek můžete rozdělit na více 8-bitových souborů obsahujících obrázky ve stupních šedé – jeden pro každý barevný kanál daného barevného režimu.

Rozdělení obrázku na soubory jednotlivých barevných kanálů umožňuje upravit jeden kanál beze změny ostatních kanálů, uložit informace o kanálech před převodem obrázku do jiného režimu nebo přidružit kanály z jednoho režimu ke kanálům v jiném režimu za účelem jejich úprav. Máte-li například příliš nasycený obrázek v režimu RGB, můžete nasycení snížit rozdělením obrázku do režimu HSB a omezením kanálu nasycení (S = saturation). Po dokončení úprav můžete obrázky sloučit do jednoho obrázku. Obrázky se slučují automaticky, přičemž se aplikují stejné barevné hodnoty.

Obrázek můžete rozdělit do následujících barevných kanálů.

Režim rozdělení	Vytvořené barevné kanály
RGB	Červená (Red=R), zelená (Green=G), modrá (Blue=B)
CMYK	Azurová (Cyan=C), purpurová (Magenta=M), žlutá (Yellow=Y), černá (black=K)

Režim rozdělení	Vytvořené barevné kanály
HSB	Odstín (Hue=H), nasycení (Saturation=S), jas (Brightness=B)
HLS	Odstín (Hue=H), nasycení (Saturation=S), jas (Brightness=B)
YIQ	Světlost (Y), dvě hodnoty barevnosti (I, Q)
Lab	Jas (Luminosity=L), zelená/purpurová (a), modrá/žlutá (b)

Postup při zobrazování barevných kanálů

- Klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Kanály**.



Barevné kanály lze zobrazit za použití jejich příslušných barev. Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Přizpůsobení**. V seznamu kategorií **Pracovní plocha** klepněte na položku **Zobrazení** a zaškrtněte políčko **Zobrazovat barevné kanály barevně**.

Postup při míchání barevných kanálů

- 1 Klepněte na příkaz **Upravit ▶ Směšovač kanálů**.
- 2 Zvolte požadovaný režim barev ze seznamu **Barevný model**.
- 3 Zvolte výstupní kanál ze seznamu **Výstupní kanál**.
- 4 Nastavte jezdce v části **Vstupní kanály**.

Postup při úpravě barevného kanálu

- 1 V ukotvitelném panelu **Kanály** klepněte na kanál, který chcete upravit. Pokud ukotvitelný panel **Kanály** není otevřen, vyberte příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Kanály**.
- 2 Obrázek upravte.

Postup při rozdělení obrázku za použití barevných kanálů

- Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Rozdělit kanály do** a poté klepněte na požadovaný barevný režim.



Obrázky v barevných režimech CMYK a Lab je nutno rozdělit do jejich původních složkových kanálů.

Postup při slučování obrázků za použití barevných kanálů

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Sloučit kanály**.
- 2 V části **Režim** vyberte požadovaný barevný režim.
- 3 V části **Kanál** vyberte požadovaný kanál a klepnutím na název ze seznamu **Obrázky** zvolte soubor, který se má k danému kanálu přiřadit.
- 4 Opakujte krok 3 tolikrát, dokud nebude každý kanál v části **Kanál** přiřazen k nějakému obrázku ze seznamu **Obrázky**.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o úpravách barev a tónů v obrázcích, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Úpravy barev a tónů“.

Informace o použití nápovědy najdete v části „Použití nápovědy“ na straně 11.



Změny rozměrů obrázku, rozlišení a formátu papíru

Můžete změnit rozměry a rozlišení obrázku. Můžete také změnit velikost volného papíru kolem obrázku.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- změny rozměrů obrázků,
- změny rozlišení obrázků,
- změny formátu papíru.

Změny rozměrů obrázků

Fyzické rozměry obrázků můžete změnit zvětšením nebo zmenšením jejich výšky a šířky. Když zvětšíte rozměry obrázku, aplikace mezi stávající pixely vloží nové pixely, jejichž barvy budou založeny na barvách sousedních pixelů. Pokud rozměry obrázku podstatně zvětšíte, mohou obrázky vypadat jakoby natažené a čtverečkové.



Výšku a šířku obrázku je možno změnit beze změny rozlišení. Úprostřed je původní obrázek, první obrázek je menší a třetí obrázek větší. Všimněte si tzv. pixelizace většího obrázku (čtverečkování).

Postup při změně rozměrů obrázku

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Převzorkovat**.
- 2 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
 - **Vyhlazení** – vyhladí hrany v obrázku,
 - **Zachovat poměr stran** – zabrání zkreslení obrázku tím, že zachová poměr jeho výšky k šířce.
- 3 V části **Velikost obrázku** zadejte požadované hodnoty do jedné z následujících dvojic polí:
 - **Šířka a Výška** – umožňují určit rozměry obrázku,
 - **Šířka % a Výška %** – umožňují změnit velikost obrázku na určité procento původní velikosti.



Při změně rozměrů obrázku dosáhnete lepších výsledků při použití takových hodnot výšky a šířky, které jsou vhodným násobkem nebo podílem původních hodnot. Například zmenšením obrázku o 50 procent vznikne lépe vypadající obrázek než zmenšením o 77 procent. Při zmenšení o 50 procent aplikace odstraní každý druhý pixel, zatímco při zmenšení o 77 procent musí aplikace odebírat pixel nepravidelně.

Změny rozlišení obrázků

Změnou rozlišení obrázku lze zvětšit nebo zmenšit velikost jeho souboru. Rozlišení se měří v tiskových bodech na palec (dpi = dots per inch). Volba rozlišení závisí na způsobu výstupu obrázku. Obrázky určené pouze k zobrazování na počítačových monitorech mají obvykle rozlišení 96 nebo 72 dpi, obrázky určené pro síť WWW mají rozlišení 72 dpi. Obrázky určené k vytištění na stolních tiskárnách mají většinou 150 dpi, zatímco profesionálně tištěné obrázky mají obvykle rozlišení 300 dpi nebo vyšší.

Zvýšení rozlišení

Obrázky o vyšším rozlišení obsahují menší a hustěji rozmístěné pixely než obrázky o nižším rozlišení. Převzorkování na vyšší rozlišení zvyšuje rozlišení obrázku přidáním dalších pixelů na měrnou jednotku. Kvalita obrázku se může snížit, protože nové pixely jsou interpolovány na základě barev sousedních pixelů; původní informace o hodnotách pixelů se prostě jen rozšíří na větší plochu. Převzorkováním na vyšší rozlišení nelze do obrázku doplnit detaily a jemné barevné přechody, pokud v něm původně nebyly. Při zvýšení rozlišení obrázku se zvětší velikost obrázku na obrazovce; ve výchozím nastavení si obrázek při tisku zachovává svoji původní velikost.

Snížení rozlišení

Převzorkováním na nižší rozlišení se sníží rozlišení obrázku, protože se odebere určitý počet pixelů na měrnou jednotku. Výsledná kvalita je lepší než při převzorkování na vyšší rozlišení. Nejlepších výsledků lze obvykle dosáhnout, pokud převzorkujete obrázek na nižší rozlišení poté, co jste provedli korekci barev a tónů, ale ještě před doostřením. Další informace o korigování a dostřování obrázků najdete v částech “Úpravy barev a tónů“ na straně 287 a “Retušování“ na straně 305.



Rozlišení a velikost obrázku je možno měnit současně. Uprostřed je původní obrázek, první obrázek byl převzorkován na nižší rozlišení a třetí obrázek na vyšší rozlišení.

Postup při změně rozlišení obrázku

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Převzorkovat**.
- 2 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
 - **Stejně hodnoty** – nastaví stejnou hodnotu v poli **Vodorovné** i v poli **Svislé**,
 - **Vyhlazení** – vyhladí hrany v obrázku,
 - **Zachovat původní velikost** – při změně rozlišení obrázku zachová velikost jeho souboru na pevném disku.
- 3 V části **Rozlišení** zadejte hodnoty do následujících polí:
 - **Vodorovné**
 - **Svislé**

Změny formátu papíru

Změna formátu papíru umožňuje pozměnit rozměry tisknutelné plochy, která obsahuje obrázek i okolní volný papír. Při změně formátu papíru zvětšíte nebo


zmenšíte okraj v barvě papíru, ne však rozměry původního obrázku. Nicméně pokud zmenšíte formát papíru natolik, že jeho výška a šířka bude menší než rozměry původního obrázku, dojde k oříznutí původního obrázku.



Můžete změnit velikost papíru obklopujícího původní obrázek.








Postup při změně formátu papíru

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Formát papíru**.
- 2 Ze seznamu vedle pole **Šířka** vyberte požadovanou měrnou jednotku.
- 3 Zadejte hodnoty do následujících polí:
 - **Šířka**
 - **Výška**

Chcete-li zablokovat poměr stran papíru, klepněte na volbu **Zamknout** .



Potřebujete další informace?

Pokud potřebujete další informace o změnách rozměrů obrázku, rozlišení a formátu papíru, klepněte na příkaz        } **Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Změny rozměrů obrázku, rozlišení a formátu papíru“.

Informace o použití nápovědy najdete v části “Použití nápovědy“ na straně 11.



Retušování

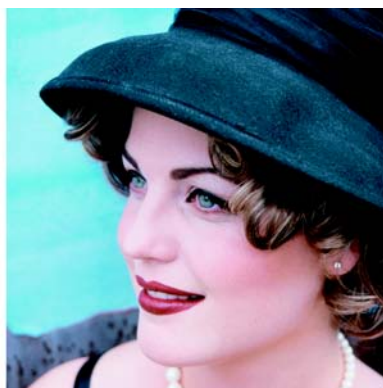
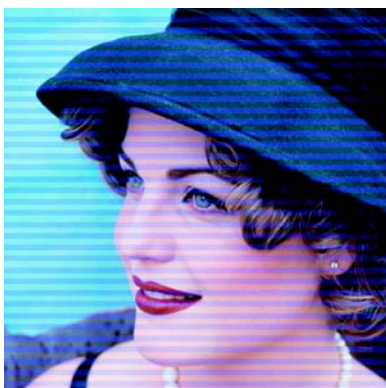
Corel PHOTO-PAINT umožňuje retušovat obrázky a zlepšit tak jejich kvalitu nebo upravit jejich obsah.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- vylepšování skenovaných obrázků,
- potlačení červených očí,
- odstranění prachu a škrábanců,
- klonování oblastí obrázku,
- zostřování obrázků,
- vymazání oblastí obrázku,
- rozmazávání, roztírání a prolínání barev.

Vylepšování skenovaných obrázků

Můžete odstranit čáry ze skenovaných obrázků nebo prokládaných videoobrázků. Tyto čáry lze vyplnit kopiemi sousedních řádků pixelů nebo barvami odvozenými od okolních pixelů. Dále můžete odstranit moaré nebo šum. Moaré je interferenční vzorek vytvořený složením dvou polotónových rastrů o různých frekvencích v jednom obrázku. Šum je skvrnitý efekt vznikající například při skenování nebo nahrávání videa.



*Čáry ze skenovaných obrázků lze odstranit pomocí filtru **Zrušit proložení**.*



Postup při vylepšování skenovaných obrázků

Akce	Postup
Odstranění moaré	Klepněte na příkaz Efekty ▶ Šum ▶ Odstranit moaré a zadejte požadovaná nastavení.
Odstranění šumu	Klepněte na příkaz Efekty ▶ Šum ▶ Odstranit šum a zadejte požadovaná nastavení.
Odstranění čar	Klepněte na příkaz Obrázek ▶ Transformovat ▶ Zrušit proložení .

Potlačení červených očí

Na fotografiích můžete z očí fotografovaných osob odstranit efekt červených očí. Efekt červených očí vzniká odrazem blesku na očním pozadí fotografované osoby.

Postup při odstranění červených očí

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Opravy**  a klepněte na nástroj **Odstranění červených očí** .
- 2 Zadáním hodnoty do políčka **Velikost** přizpůsobíte velikost štětky velikosti oka.
- 3 Klepnutím na oko odstraníte červené body.

Odstranění prachu a škrábanců

Corel PHOTO-PAINT nabízí několik různých způsobů, jak zlepšit vzhled obrázku, na kterém jsou částičky prachu a drobné škrábance. Můžete aplikovat některý filtr na celý obrázek, nebo – pokud jsou škrábance jen v určité oblasti – můžete kolem škrábanců vytvořit masku a aplikovat filtr na upravitelné oblasti.

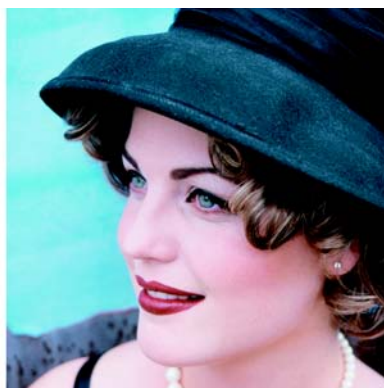
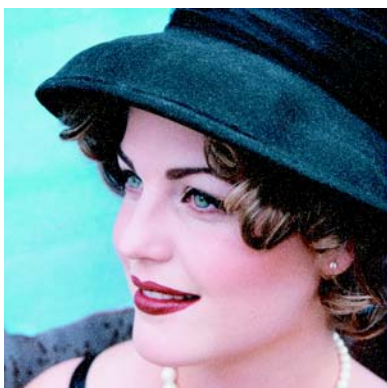
Filtr odstraní kontrast mezi pixely, jejichž hodnoty kontrastu přesahují určenou mez. Nastavením poloměru můžete určit, na kolik okolních pixelů se budou změny vztahovat. Zvolená nastavení závisí na velikosti skvrnky a oblasti, která ji obklopuje. Je-li například bílý škrábanec o šířce 1 až 2 pixely umístěn na tmavém pozadí, můžete nastavit poloměr 2 až 3 pixely a nastavit vyšší prahovou hodnotu kontrastu než v případě, že je tento škrábanec umístěn na světlém pozadí.

Také můžete odstranit nedokonalosti v obrázcích, jako jsou díry, škrábance či záhyby, a to vytvořením přechodů textur a barev. Podobně jako při použití filtru zvolíte rozsah pixelů nezbytný k vyretušování obrázku v závislosti na velikosti korekce a okolní plochy.

Pokud je škrábanec nebo skvrna větší nebo pokud se nachází v oblasti s různými barvami a texturami, jako jsou například listy stromu, můžete lepších výsledků dosáhnout klonováním potřebných oblastí obrázku. Informace o klonování najdete v části “Klonování oblastí obrázku“ na straně 310.

Postup při odstraňování částiček prachu a drobných škrábanců z celého obrázku

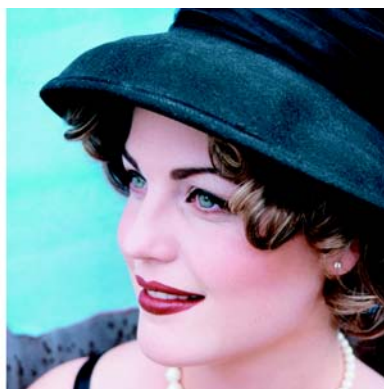
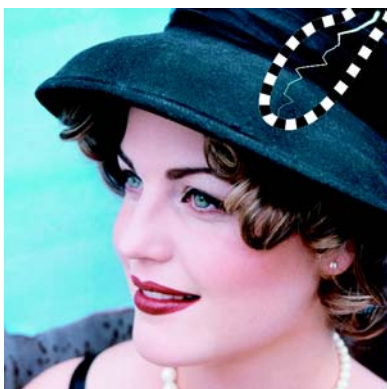
- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Korekce ▶ Prach a škrábance**.
- 2 Posuňte následující jezdce:
 - **Poloměr** – umožňuje nastavit rozsah pixelů použitých k dosažení požadovaného efektu. Nastavte poloměr co nejmenší, chcete-li zachovat co nejvíce detailů obrázku.
 - **Práh** – umožňuje nastavit míru odstranění šumu. Nastavte prahovou hodnotu co nejvyšší, abyste zachovali veškeré detaily obrázku.



*Částečky prachu a drobné škrábance lze z obrázku odstranit pomocí filtru **Prach a škrábance**.*

Postup při odstraňování škrábanců z části obrázku


- 1 Kolem škrábanců definujte upravitelnou oblast.
- 2 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Korekce ▶ Prach a škrábance**.
- 3 Posuňte následující jezdce:
 - **Poloměr** – umožňuje nastavit rozsah pixelů použitých k dosažení požadovaného efektu. Nastavte poloměr co nejmenší, chcete-li zachovat co nejvíce detailů obrázku.
 - **Práh** – umožňuje nastavit míru odstranění šumu. Nastavte prahovou hodnotu co nejvyšší, abyste zachovali veškeré detaily obrázku.





*Škrábance, které se nacházejí jen v určité oblasti obrázku, lze odstranit tak, že kolem nich před použitím filtru **Prach***

a škrábance vytvoříte masku. Přítomnost masky indikuje přerušovaná čára nebo načervenalé překrytí.



K definování upravitelné oblasti kolem škrábanců můžete použít nástroj **Nástroj Maska - Štětec** . Zvolte štětec, který je širší než škrábanec, abyste jím mohli přes škrábanec snadno táhnout. Informace o nástroji **Nástroj Maska - Štětec** najdete v části “Postup při definování upravitelné oblasti pomocí nástroje Maska - Ruční režim“ na straně 325.

Postup při odstraňování nedokonalostí obrázku prolínáním textur a barev

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Opravy**  a klepněte na nástroj **Opravy štětcem** .
- 2 Ve výběru **Tvar hrotu** vyberte požadovaný hrot.
- 3 Zadáním hodnoty do pole **Velikost** určete velikost štětce.
- 4 Intenzitu efektu nastavte zvolením hodnoty v poli **Síla**.
- 5 Ťukáním štětcem v okně obrázku efekt aplikujte.



*Nedokonalosti lze z obrázku odstranit prolínáním textur a barev pomocí nástroje **Opravy štětcem**.*

Další možnosti

Použití efektu zároveň na objekt i pozadí

Klepněte na tlačítko **Zapne nebo vypne zdroj pro sloučení**.

Další možnosti

Změna velikosti štětce

Při tažení v okně obrázku podržte klávesu **Shift**. Jakmile štětec dosáhne požadované velikosti, klávesu uvolněte.



Nástroj **Opravy štětcem** lze použít na obrázky v režimu odstínů šedé, ve dvoutónovém režimu a v barevných režimech Lab, RGB a CMYK.

Klonování oblastí obrázku



Pixely z jedné oblasti obrázku lze zkopírovat do jiné oblasti a tím zakrýt poškozené nebo nežádoucí prvky obrázku. Aplikováním naklonovaných pixelů přes oblast, kterou chcete odstranit, můžete například opravit roztržení nebo odstranit určitou osobu z fotografie. Také můžete klonovat prvky obrázku, které se vám líbí, a aplikovat je na jinou oblast obrázku nebo na jiný obrázek. Pokud klonujete objekt, nově naklonované oblasti se přidají k aktivnímu objektu. Také můžete vytvářet abstraktní obrázky na základě pixelů navzorkovaných z původního obrázku.

Při klonování se v okně obrázku objeví dva štětce: štětec zdrojového bodu a štětec klonování, který aplikuje pixely okopírované ze zdrojového bodu. Ve štětci zdrojového bodu se zobrazuje nitkový kříž, který jej odlišuje od štětce klonování. Štětec klonování se při tažení myši přes obrázek pohybuje v závislosti na pohybu štětce zdrojového bodu.





*Nástrojem **Nástroj Klonovat** byl z fotografie ženy odstraněn náhrdelník.*

Postup při klonování oblasti obrázku nebo objektu


- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Opravy**  a klepněte na nástroj **Nástroj Klonovat** .
- 2 Na panelu vlastností otevřete výběr **Klon** a klepněte na příkaz **Nástroj Klonovat**.
- 3 Ze seznamu **Typ štětce** vyberte požadovaný štětec.
- 4 Klepnutím v obrázku nastavte zdrojový bod pro klon.
Chcete-li zdrojový bod nastavit na jiné místo, klepněte pravým tlačítkem myši na oblast, kterou chcete klonovat.
- 5 Tažením štětce klonování v okně obrázku aplikujte pixely ze zdrojového bodu.

Další možnosti


Vytvoření abstraktních oblastí obrázku na základě pixelů navzorkovaných ze zdrojového bodu

Před tažením v okně obrázku klepněte na příkaz **Klon.-impresionismus**  nebo na příkaz **Klon.-pointilismus**  v okně výběru **Klon**.

Vytvoření několika klonů objektu

Klepněte na tlačítko **Kumulativní**  na panelu **Atributy tahu**, který se zobrazí v ukotvitelném panelu **Nastavení štětce**. Tato volba je dostupná pouze pro některé z nástrojů **Efekt** a pro nástroj **Nástroj Klonovat**. Pokud ukotvitelný panel **Nastavení štětce** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Nastavení štětce**.

Klonování objektu současně s pozadím

Klepněte na tlačítko **Sloučit zdroj**  na panelu **Atributy tečkování**, který se zobrazí v ukotvitelném panelu **Nastavení štětce**. Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že tlačítko **Kumulativní** je zablokováno.

Zaostření obrazů

Zaostřením obrázků můžete zvýšit kontrast, zvýraznit hrany v obrázku nebo omezit stínování. Chcete-li obrázek nebo upravitelnou oblast obrázku zaostřit, můžete použít filtry nebo tahy štětce. Filtry lze také aplikovat za použití čočky.

Další informace o čočkách najdete v části “Práce s čočkami“ na straně 319. Zaostřování se obvykle provádí po úpravách barev a tónů obrázku a po jeho převzorkování nebo změně velikosti.



Zaostřením můžete zvýraznit detaily obrázku.

Postup při zaostření obrázku za pomoci filtru

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Korekce ▶ Vyladit zaostření**.
- 2 Posunutím jezdce **Procenta** nastavte míru zaostření, která bude aplikována při každém klepnutí na tlačítko skici.
- 3 Klepněte na libovolné z následujících tlačítek skic:
 - **Doostření** – umožňuje zvýraznit detaily hran a zaostřit rozostřené oblasti obrázku bez ovlivnění pozvolných přechodů.
 - **Adaptivní doostření** – umožňuje zvýraznit detaily hran na základě analýzy hodnot sousedních pixelů. Tento filtr zachovává nejvíce detailů obrázku, avšak jeho účinek je nejpatrnější na obrázcích o vysokém rozlišení.
 - **Zaostření** – umožňuje zvýraznit hrany v obrázku zaostřením rozostřených oblastí a zvýšením kontrastu mezi sousedními pixely. Posunutím jezdce **Pozadí** nastavte prahovou hodnotu efektu. Při nižších hodnotách se zvýší počet pixelů pozměněných efektem zaostření.
 - **Směrové zaostření** – umožňuje zvýraznit hrany v obrázku bez vzniku zrnitého efektu.

Další možnosti

Odstranění stínování

Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Zaostřit ▶ Horní propust**. Filtr Horní propust odstraní detaily a stínování, čímž obrázek získá prozářený vzhled díky zvýraznění světlých tónů a oblastí. Může však také ovlivnit barvy a tóny obrázku.



U většiny fotografií poskytuje nejlepší výsledky filtr **Doostření**.




Většina zaostřovacích filtrů podporuje všechny barevné režimy s výjimkou 48-bitového režimu RGB, 16-bitového režimu odstínů šedé, režimu barev palety a černobílého režimu. Filtr **Zaostření** podporuje všechny barevné režimy s výjimkou režimu barev palety a černobílého režimu.



Každý ze zaostřovacích filtrů můžete aktivovat jednotlivě klepnutím na příkaz **Efekty ▶ Zaostřit** a poté klepnutím na požadovaný filtr.

Tímto postupem lze zaostřit upravitelnou oblast obrázku.

Postup při zaostřování vybraných oblastí pomocí tahů štětcem

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**  a klepněte na nástroj **Efekt** .
- 2 Na panelu vlastností otevřete výběr **Nástroj Efekt** a klepněte na nástroj **Zaostřit** .
- 3 Ze seznamu **Typ štětce** vyberte požadovaný štětec.
- 4 Ve výběru **Tvar hrotu** vyberte požadovaný hrot.
- 5 Zadááním hodnoty do pole **Velikost** určete velikost štětce.
- 6 Táhněte přes oblast obrázku.

Mazání oblastí obrázku


Obrázky a objekty lze upravovat vymazáváním určitých oblastí. Například vymazáním části objektu můžete změnit jeho tvar nebo zobrazit větší část vrstvy ležící pod ním. Také můžete vymazat určité oblasti obrázku, aby se objevila barva pozadí, nebo můžete vymazat část akce posledně aplikované na obrázek.

Nástroje používané k mazání mají mnohá nastavení stejná jako štětce, což znamená, že ovládním velikosti, tvaru a průhlednosti můžete vytvářet jedinečné efekty. Můžete například aplikovat rastrovou výplň na celý obrázek, zvýšit hodnotu průhlednosti nástroje Guma nebo částečným vymazáním výplně (posledně provedené akce) vytvořit dojem několika obrázků ležících na sobě. Také lze vymazávat oblasti obrázku na základě jejich barvy. Barva popředí se ve vymazané oblasti nahradí barvou pozadí.




Nástrojem Nástroj Guma byl z šatů ženy na fotografii odstraněn pásek.



Postup při vymazání části objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na nástroj **Nástroj Guma** .
- 3 Zadejte požadovaná nastavení na panelu vlastností.
- 4 Táhněte přes oblast, kterou chcete vymazat.

Postup při mazání oblastí obrázku, aby se objevila barva pozadí

- 1 Klepněte na nástroj **Nástroj Guma** .
- 2 Zadejte požadovaná nastavení na panelu vlastností.
- 3 Táhněte přes oblast obrázku, kterou chcete vymazat.

Postup při mazání akce posledně aplikované na obrázek

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**  a klepněte na nástroj **Zpět tah štětce** .
- 2 Zadejte požadovaná nastavení na panelu vlastností.

3 Táhněte přes oblast, kterou chcete vymazat.



Chcete-li poslední akci zcela vymazat, klepněte na tlačítko **Zpět** na standardním panelu nástrojů. Další informace o vracení zpět najdete v nápovědě v části „Vracení, opakování a zeslabování akcí“.

Postup při nahrazení barvy popředí barvou pozadí

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec** a klepněte na nástroj **Štětec nahrazení barvy**.
- 2 Na panelu vlastností zvolte tvar štětce v okně výběru **Tvar hrotu**.
- 3 Zadáním hodnoty do pole **Tolerance** určete toleranci barev na základě jejich podobnosti.
- 4 V oblasti řízení barev v okně nástrojů poklepejte na políčko barvy **Popředí**, a zvolte požadovanou barvu.
- 5 Táhněte myší v okně obrázku.






Rozmazávání, roztírání a prolínání barev

Malbu v obrázku lze rozmazávat, roztírat nebo prolínat. Při rozmazání vznikne podobný efekt jako při tažení štětcem přes plochu vlhké barvy. Roztírání má stejný účinek, jako když přes pastelovou kresbu přejedete prstem. Prolnutím se změkčí přechod mezi barvami nebo tvrdé hrany v obrázku. Můžete rozmazat, roztírat nebo prolnout barvy v celém obrázku nebo v upravitelné oblasti, kterou definujete. Další informace o definování upravitelných oblastí najdete v části “Použití masek“ na straně 323.




*Nástrojem **Rozmazat** byl na fotografii ženy upraven náhrdelník.*

Postup při rozmazání, rozetření nebo prolnutí barev v obrázku


- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**  a klepněte na nástroj **Efekt** .
- 2 Na panelu vlastností otevřete výběr **Efekt** a klepněte na jeden z následujících nástrojů:
 - **Rozmazat** 
 - **Rozetřít** 
 - **Vytvořit přechod** 
- 3 Vyberte požadovaný štětec v seznamu **Typ štětce** na panelu vlastností.
- 4 Ve výběru **Tvar hrotu** vyberte požadovaný hrot.
- 5 Zadáním hodnoty do pole **Velikost hrotu** určete velikost štětce.
- 6 Táhněte myší v okně obrázku.

Další možnosti

Zvýšení účinku štětce na celou oblast bez nutnosti opakovaně klepat do oblasti

Klepněte na tlačítko **Kumulativní**  na panelu **Atributy tahu**, který se zobrazí v ukotvitelném panelu **Nastavení štětce**. Tato volba je dostupná pouze pro některé z nástrojů **Efekt** a pro nástroj **Nástroj Klonovat**. Pokud ukotvitelný panel **Nastavení štětce** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Nastavení štětce**.

Použití efektu zároveň na objekt i pozadí

Klepněte na tlačítko **Sloučit zdroj**  na panelu **Atributy tečkování**, který se zobrazí v ukotvitelném panelu **Nastavení štětce**. Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že tlačítko **Kumulativní** je zablokováno.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o změnách barevných režimů, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Retušování“.

Informace o použití nápovědy najdete v části “Použití nápovědy“ na straně 11.



Práce s čočkami

Čočky umožňují prohlédnout si speciální efekty, korekce nebo úpravy ve zvláštní vrstvě objektu, nežli změny na obrázek aplikujete.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- vytváření čoček,
- úpravy čoček,
- slučování čoček s pozadím obrázku.

Vytváření čoček

Čočky umožňují zobrazit úpravy a speciální efekty, které chcete na obrázek aplikovat. Když vytvoříte čočku, neaplikují se změny přímo na pixely obrázku, nýbrž jsou na obrazovce vidět skrz čočku. Čočka se vytvoří jako samostatný objekt ve vrstvě nad pozadím obrázku, takže můžete čočku a pozadí obrázku upravovat nezávisle na sobě.

Můžete vytvořit čočku, která pokrývá celý obrázek, nebo můžete vytvořit čočku z upravitelné oblasti masky. Při vytváření čočky musíte zvolit typ čočky na základě změny, kterou chcete aplikovat. Typy čoček však závisí na barevném režimu obrázku. Nelze například aplikovat barevnou čočku na obrázek ve stupních šedé, protože neobsahuje žádné barvy, které by bylo možno pozměnit. Chcete-li korigovat nebo upravit barvy a tóny obrázku, zvolte takový typ čočky, který odpovídá příslušným filtrům úprav a transformací. Další informace o používání filtrů najdete v části “Úpravy barev a tónů“ na straně 287. Chcete-li pomocí speciálního efektu zvýšit kvalitu obrázku nebo jej podstatně transformovat, zvolte potřebný filtr speciálního efektu. Další informace o speciálních efektech najdete v části “Používání speciálních efektů“ na straně 335.



Obrázek muže je objekt vyříznutý z tmavšího obrázku. Pomocí čočky byl objekt zesvětlen bez trvalé změny objektu nebo pozadí obrázku.

Postup při vytvoření čočky

- 1 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Vytvořit ▶ Nová čočka**.
- 2 Vyberte vhodnou čočku ze seznamu **Typ čočky**.
- 3 V poli **Název čočky** zadejte požadovaný název.
- 4 Klepněte na tlačítko **OK**.
Pokud se zobrazí dialogové okno, zadejte vlastnosti čočky.

Postup při vytvoření čočky z upravitelné oblasti








- 1 Definujte upravitelnou oblast.
- 2 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Vytvořit ▶ Nová čočka**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Vytvořit čočku z masky**.
- 4 Vyberte vhodnou čočku ze seznamu **Typ čočky**.
- 5 V poli **Název čočky** zadejte požadovaný název.
- 6 Klepněte na tlačítko **OK**.
- 7 V dialogovém okně zadejte vlastnosti čočky.

Úpravy čoček

Po vytvoření můžete čočku upravit. Můžete k ní například přidávat další oblasti nebo je od ní odebrat.

Čočky lze vybírat a transformovat stejným způsobem jako objekty. Další informace o vybírání a transformování objektů najdete v částech “Práce s objekty“ na straně 361 a “Modifikování objektů“ na straně 367. Také můžete změnit tvar čočky za použití filtrů speciálních efektů. Další informace o speciálních efektech najdete v části “Používání speciálních efektů“ na straně 335.



Postup při přidávání oblasti k čočce

- 1 Klepněte na nástroj **Výběr objektu** .
- 2 Vyberte čočku.
- 3 Klepněte na některé z následujících tlačítek:
 - nástroj **Malba** ,
 - nástroj **Obdélník** ,
 - nástroj **Elipsa** ,
 - nástroj **Mnohoúhelník** ,
 - nástroj **Čára** .
- 4 Na panelu vlastností zadejte atributy nástroje.
Ujistěte se, že tlačítko **Nový objekt**  na rozšířeném panelu vlastností je vypnuté.
- 5 Táhněte myši přes oblasti, které chcete k čočce přidat.




Při přidávání oblastí k čočce má hodnota stupně šedé barvy popředí nebo barvy výplně vliv na krytí čočky. Bílá přidává další oblasti k čočce, zatímco černá způsobuje, že oblasti čočky zprůhlední. Další informace najdete v nápovědě v části „Práce s průhledností objektů“.

Postup při odebrání oblasti od čočky

- 1 Klepněte na nástroj **Výběr objektu** .
- 2 Vyberte čočku.
- 3 Klepněte na nástroj **Nástroj Guma** .
- 4 Na panelu vlastností zadejte atributy nástroje **Nástroj Guma**.
- 5 Táhněte myši přes oblasti, které chcete od čočky odebrat.

Postup při změnách tvaru čočky za použití filtru speciálních efektů


- 1 Klepněte na nástroj **Výběr objektu** .
- 2 Vyberte čočku.
- 3 Klepněte na možnost **Efekty** a poté na některý speciální efekt.

4 Zadejte nastavení filtru speciálního efektu.

Slučování čoček s pozadím obrázku

Chcete-li aplikovat úpravy a speciální efekty čočky na pixely obrázku, je nutno sloučit čočku s jeho pozadím. Sloučení čočky s pozadím obrázku zmenší velikost souboru a umožňuje uložit obrázek v jiném než nativním formátu souboru. Po sloučení čočky s pozadím obrázku již nelze čočku vybrat ani pozměnit.

Postup při sloučení čočky s pozadím obrázku

- 1 Klepněte na nástroj **Výběr objektu** .
- 2 Vyberte čočku.
- 3 V ukotvitelném panelu **Objekty** zvolte požadovaný režim sloučení ze seznamu **Režim sloučení**.
Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Objekty**.
- 4 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Sloučit** a poté klepněte na jeden z následujících příkazů:
 - **Sloučit objekty s pozadím** – sloučí vybranou čočku s pozadím obrázku,
 - **Sloučit všechny objekty s pozadím** – sloučí vybranou čočku a všechny ostatní objekty s pozadím obrázku,



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o změnách barevných režimů, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Práce s čočkami“.

Informace o použití nápovědy najdete v části “Použití nápovědy“ na straně 11.



Použití masek

V aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete pomocí masek určit oblasti obrázku, které chcete upravit, zatímco ostatní oblasti budou před veškerými změnami chráněny. Díky schopnosti kombinovat upravitelné oblasti a chráněné oblasti umožňují masky modifikovat obrázky s velkou mírou přesnosti.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- rozpoznávání chráněných a upravitelných oblastí,
- definování upravitelných oblastí,
- definování upravitelných oblastí za pomoci informací o barvách,
- invertování a odstraňování masek,
- vyřezávání obrázků.

Informace o maskách průhlednosti najdete v nápovědě v části „Použití masek průhlednosti ke změně průhlednosti objektu“.

Rozpoznávání chráněných a upravitelných oblastí

Masky umožňují pokročilé úpravy obrázků. Masky fungují jako šablony položené přes obrázek: chráněné oblasti, na obrázek ležící pod nimi se malba ani efekty neaplikují, zatímco v upravitelných oblastech se malba a efekty na obrázek aplikují. Když definujete upravitelnou oblast obrázku, definujete zároveň odpovídající masku neboli chráněnou oblast téhož obrázku.

Překrytí masky

Standardně se zobrazuje překrytí masky pouze nad chráněnými oblastmi, což usnadňuje rozeznání chráněných oblastí od upravitelných. Překrytí masky je průhledný list s červeným odstínem. Pokud upravíte průhlednost masky v určitých oblastech, změní se odpovídajícím způsobem i stupeň červeně zobrazené překrytím masky v těchto oblastech.

Překrytí masky lze skrýt.

Obrysy masky

Hranice oddělující upravitelnou oblast a jí odpovídající oblast chráněnou je označena čárkovaným obrysem označovaným jako obrys masky. Obrysy masky lze zobrazit pouze po skrytí překrytí masky. Barvu obrysů masky můžete změnit, aby byly obrysy proti barvám obrázku dobře viditelné.

Postup při zobrazení nebo skrytí překrytí masky

- Klepněte na příkaz **Maska ▶ Překrytí masky**.
Značka zaškrtnutí vedle příkazu nabídky označuje, že je překrytí masky viditelné.

Postup při zobrazení nebo skrytí obrysů masky

- Klepněte na příkaz **Maska ▶ Viditelné obrysy**.
Značka zaškrtnutí vedle příkazu nabídky označuje, že jsou obrysy viditelné.



Obrysy masky se nezobrazí, používáte-li překrytí masky nebo upravujete-li průhlednost masky.

Definování upravitelných oblastí

Existuje mnoho způsobů, jak definovat upravitelnou oblast obrázku bez použití barevné informace z obrázku.

Upravitelné oblasti definované za použití textu, objektů nebo obsahu schránky

Upravitelnou oblast lze definovat pomocí objektů. Když vytvoříte upravitelnou oblast, která má tvar jednoho nebo více objektů, musíte z ní před úpravou objekty přesunout.

Upravitelnou oblast lze definovat pomocí textu. Upravitelná oblast vytvořená během psaní má charakteristiku vámi zadaného písma a stylu. Upravitelnou oblast lze také vytvořit ze stávajícího textu.

Upravitelnou oblast lze definovat pomocí obsahu schránky, a to tím, že informace ze schránky vložíte do obrázku jako upravitelnou oblast. Vytvořená oblast je plovoucí upravitelná oblast, kterou lze upravovat a přesouvat beze změn v bodech podkladového obrázku.

Upravitelné oblasti definované pomocí nástroje Maska - Ruční režim

Upravitelnou oblast lze definovat obtažením oblasti obrázku, jako byste používali tužku a papír, nebo klepnutím na různé body obrázku, mezi něž se natáhnou úsečky.



Upravitelné oblasti podél okrajů

Z okrajů existující upravitelné oblasti můžete vytvořit další upravitelnou oblast, která rámuje části obrázku určitou barvou, texturou nebo speciálním efektem. Nové obrysy masky se umístí po obou stranách existujících obrysů masky, čímž definují upravitelnou oblast ve tvaru okraje.




Upravitelné oblasti tvořené celým obrázkem

Jako upravitelnou oblast můžete definovat i celý obrázek. Tato funkce je velmi užitečná, chcete-li aplikovat speciální efekt, při jehož použití je nutno maskovat celý obrázek. Informace o speciálních efektech najdete v části "Používání speciálních efektů" na straně 335.

Postup při definování upravitelné oblasti za použití textu, objektů nebo obsahu schránky

Akce	Postup
Definování oblasti za použití textu	Klepněte na nástroj Text  a na panelu vlastností zadejte atributy textu. Klepněte na tlačítko Vytvořit textovou masku  na rozšířeném panelu vlastností a zadejte text. Klepnutím kamkoli do okna nástrojů změny provedete.
Definování oblasti za použití objektů	Vyberte jeden nebo více objektů a klepněte na příkaz Maska ▶ Vytvořit ▶ Masku z objektů .
Definování oblasti za použití obsahu schránky	Klepněte na příkaz Úpravy ▶ Vložit ▶ Vložit jako nový výběr .

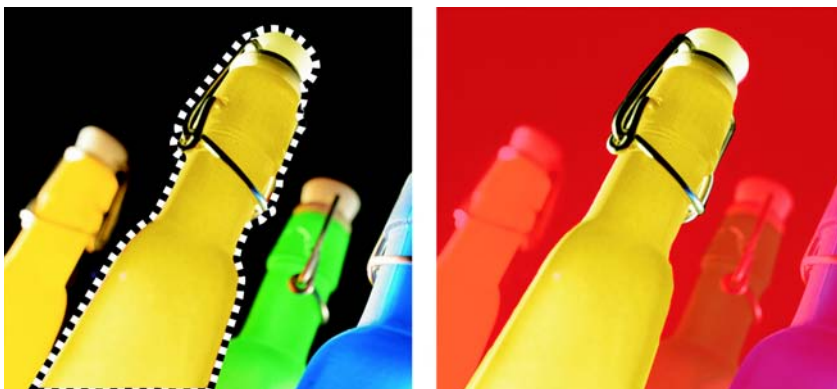
Postup při definování upravitelné oblasti pomocí nástroje Maska - Ruční režim

- Otevřete plovoucí nabídku **Maska**  a klepněte na nástroj **Maska - Ruční režim** .
- Klepněte na tlačítko **Normální**  na panelu vlastností.

- 3 V okně obrázku klepněte na místa, kde chcete začít a ukončit každou úsečku.
- 4 Obrys dokončete poklepáním.




Také můžete definovat upravitelnou oblast tažením nástrojem **Maska - Ruční režim** v okně obrázku a poklepáním v místě, kde chcete obrys dokončit.



*Upravitelná oblast vytvořená nástrojem **Maska - Ruční režim***

Postup při definování upravitelné oblasti ve tvaru okraje

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Maska**  a klepněte na nástroj masky.
- 2 Definujte upravitelnou oblast.
- 3 Klepněte na příkaz **Maska ▶ Obrys masky ▶ Okraj**.
- 4 Zadejte hodnotu do pole **Šířka**.
- 5 Zvolte požadovaný typ okraje ze seznamu **Okraje**.

Postup při definování celého obrázku jako upravitelné oblasti

- Klepněte na příkaz **Maska ▶ Vybrat vše**.



Pokud je zapnuté překrytí masky, obrysy masky se nezobrazují.

Definování upravitelných oblastí za pomoci informací o barvách

Upravitelné a chráněné oblasti masky lze definovat za použití informací o barvách v obrázku. Při použití informací o barvách musíte určit základní barvy a hodnotu

barevné tolerance. Základní barva je barva, která slouží k definování chráněných nebo upravitelných oblastí. Hodnota barevné tolerance definuje procentuální míru odchylky barev od základní barvy povolenou pro masku; vyšší hodnota tolerance přidá k chráněným nebo upravitelným oblastem více barev. Barevná tolerance je založena na podobnosti barev.

Upravitelné oblasti stejných barev

Můžete definovat upravitelnou oblast jednotné barvy nebo upravitelnou oblast obklopenou jednotnou barvou. Pokud je oblast obklopena jednotnými barvami, můžete vytvořit hrubý obrys, který se smrští podle tvaru oblasti, kterou chcete upravit, nebo můžete upravitelnou oblast vytvořit na základě hranice mezi jednotnými barvami.

Upravitelné oblasti v celém obrázku




Za použití barevné masky lze definovat upravitelné oblasti v celém obrázku. Barevná maska umožňuje zvolit základní barvy v celém obrázku namísto jen v určité oblasti.

Prah barvy umožňuje dále upřesnit rozsah barev, které mají být zahrnuty do upravitelné oblasti. Podle prahové hodnoty se vyhodnotí jas každé základní barvy a určí se, které pixely budou zahrnuty do upravitelné oblasti. Úpravou prahové hodnoty barvy lze změkčit nebo zostřit pixely na okrajích upravitelné oblasti. Chcete-li upravit prahové hodnoty barevné masky, můžete za pomoci náhledu obrázku ve stupních šedé zobrazit maskované oblasti černě a upravitelné oblasti bíle.

Upravitelné oblasti v určitém barevném kanálu

Upravitelnou oblast lze definovat v určitém barevném kanálu. Každý barevný obrázek má několik barevných kanálů, z nichž každý představuje jednu složku barevného modelu obrázku. Například obrázek v režimu RGB je tvořen červeným kanálem, zeleným kanálem a modrým kanálem. Při zobrazení obrázku v jeho jednotlivých barevných kanálech se zobrazuje vždy jen část jeho barevných informací. Zobrazení pouze určitého barevného kanálu vám umožňuje přesněji definovat upravitelnou oblast.

Postup při definování upravitelné oblasti jednotné barvy

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Maska**  a klepněte na nástroj **Maska - Kouzelná hůlka** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Normální**  na panelu vlastností.
- 3 Zadejte hodnotu do pole **Tolerance**.





4 Klepněte na některou barvu v obrázku.



Chcete-li v obrázku upravit složitý tvar na jednobarevném pozadí, můžete definovat pozadí jako upravitelnou oblast jednotné barvy a poté invertováním masky převést daný tvar na upravitelnou oblast. Další informace o invertování masek najdete v části “Invertování a odstraňování masek“ na straně 330.

Barva prvního pixelu, na který klepnete, určuje základní barvu; do upravitelné oblasti budou zahrnuty všechny okolní pixely, jejichž barvy spadají do zadaného rozsahu barevné tolerance. Upravitelná oblast se bude zvětšovat, dokud nenarazí na pixely, jejichž barvy jsou mimo zadanou barevnou toleranci.

Postup při definování upravitelné oblasti obklopené jednotnou barvou




- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Maska**  a zvolte jeden z následujících nástrojů:
 - **Maska - Laso**  – umožňuje zhruba stanovit oblast obrázku a potom stáhnout obrysy masky kolem určené škály barev v dané oblasti; používá výchozí základní barvu,
 - **Maska - Magnetická**  – umožňuje vytvořit obrysy masky podél hranice mezi barvami v obrázku; využívá více základních barev.
- 2 Klepněte na tlačítko **Normální**  na panelu vlastností.
- 3 Zadejte požadovanou hodnotu tolerance do pole **Tolerance**.
- 4 V okně obrázku klepněte na barvu, která má být chráněna vůči změnám, a načež klepáním v jednotlivých bodech vyznačte upravitelnou oblast.
- 5 Obrys dokončete poklepáním.



Můžete zvolit, zda má být základní barva určenou pouze barvou prvního pixelu, na který klepnete, nebo barvou každého pixelu, na který klepnete. Rozsah barevné tolerance určuje, které barvy budou chráněny před změnami. Pokud je základní barva určenou barvou prvního pixelu, na který klepnete, bude se chráněná oblast zvětšovat až do dosažení zadané barevné tolerance. Když použijete nástroj **Maska - Laso**, dokončený obrys upravitelné oblasti se smrští z původního obrysu podle nepravidelného tvaru vzniklého tím, že se z původního obrysu vyloučí pixely, které nespádají do stanoveného rozsahu barevné tolerance. Když použijete

nástroj **Maska - Magnetická**, každý pixel, na který klepnete, bude určovat základní barvu, takže se při každém klepnutí bude chráněná oblast rozšiřovat, dokud nebude dosaženo stanovené barevné tolerance. Barevná tolerance se měří ve vztahu k aktuální základní barvě a v určité oblasti kolem ukazatele.

Postup při definování upravitelných oblastí v celém obrázku





- 1 Klepněte na příkaz **Maska ▶ Barevná maska**.
- 2 Klepněte na tlačítko **Normální režim** .
- 3 Z horní místní nabídky zvolte **Nabrané barvy**.
- 4 Klepněte na nástroj **Kapátko**  a poté klepněte na každou základní barvu v okně obrázku.
- 5 Klepněte na tlačítko **Náhled** .
- 6 Ze seznamu vedle tlačítka **Náhled** vyberte jednu z následujících voleb:
 - **Překrytí** – Chráněné oblasti jsou pokryty průhledným listem červené barvy,
 - **Stupně šedé** – Chráněné oblasti se zobrazují černě a upravitelné oblasti bíle,
 - **Černý lesk** – Chráněné oblasti jsou pokryty průhledným listem černé barvy,
 - **Bílý lesk** – Chráněné oblasti jsou pokryty průhledným listem bílé barvy,
 - **Obrys** – kolem upravitelné oblasti se zobrazí tečkovaná čára.
- 7 Klepněte na příkaz **Další** a vyberte jednu z následujících voleb:
 - **Normální** – určuje barevnou toleranci na základě podobnosti barev pixelů,
 - **Režim HSB** – určuje barevnou toleranci na základě podobnosti úrovní odstínu, nasycení a jasu pixelů.
- 8 V poli vedle každé základní barvy určete procentuální míru povolené odchylky barvy ostatních pixelů od dané základní barvy.
- 9 V části **Práh** nastavte jezdec **Práh** a zvolte některou z následujících možností:
 - **K černé** – Všechny pixely, jejichž hodnota jasu je vyšší než prahová hodnota, se přidají ke chráněné oblasti.
 - **K bílé** – Všechny pixely, jejichž hodnota jasu je vyšší než prahová hodnota, se přidají k upravitelné oblasti.



Pokud se v dialogovém okně **Barevná maska** objeví barvy z předchozí relace, klepněte na tlačítko **Původní** a teprve poté vytvořte novou barevnou masku.

Styl zobrazení **Obrysů** je nedostupný, když je vypnutý příkaz **Viditelné obrysy** v nabídce **Maska**.

Postup při definování upravitelných oblastí v určitých barevných kanálech

- 1 V ukotvitelném panelu **Kanály** klepněte na ikonu **oka**  vedle barevného kanálu.
Pokud ukotvitelný panel **Kanály** není otevřen, vyberte příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Kanály**.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Maska**  a klepněte na jeden z následujících nástrojů:
 - **Maska - Laso** ,
 - **Maska - Kouzelná hůlka** .
- 3 Definujte v obrázku požadovanou oblast.

Invertování a odstraňování masek

Masku můžete invertovat, takže z chráněné oblasti se stane upravitelná oblast a z upravitelné oblasti se stane chráněná oblast. Invertovat masku, když definujete oblast obrázku, kterou chcete ochránit před změnami, je snazší než definovat oblast, kterou chcete upravit. Chcete-li v obrázku upravit složitý tvar na jednobarevném pozadí, je snazší vybrat pozadí a poté masku invertovat.

Když už masku nepotřebujete, můžete ji z obrázku odstranit.

Postup při invertování masky

- Klepněte na příkaz **Maska ▶ Invertovat**.

Postup při odstranění masky

- Klepněte na příkaz **Maska ▶ Odebrat**.



Po odstranění masky se upravitelné oblasti, které předtím pluly po vašem obrázku, automaticky sloučí s pozadím.

Vyřezávání obrázků

Funkce **Výrez** umožňuje vyřezávat oblasti obrázku z okolního pozadí. Pomocí této funkce můžete oddělit určité oblasti obrázku a zachovat přesnou kresbu okrajů jako například vlasy nebo rozodtžené hrany.

Chcete-li určitou oblast obrázku vyříznout, zvýrazníte její okraje a potom za použití výplně definujete vnitřek této oblasti. Chcete-li posoudit výsledky, můžete si náhled výřezu zobrazit při odstraněném pozadí, nebo proti šedému, bílému nebo

černému pozadí. Také lze zobrazit náhled výřezu, s původním obrázkem pod ním a se zobrazením zvýraznění a výplně. V případě potřeby můžete výřez retušovat přidáním nebo odebráním detailů podél jeho okrajů.

Pokud uděláte chybu, můžete části zvýrazněné a vyplněné plochy vymazat a vytvořit je znovu, můžete vzít zpět a zopakovat určitou akci nebo se vrátit k původnímu obrázku.

Standardně se výřez umístí jako objekt v okně obrázku, přičemž se původní obrázek odstraní. Můžete se také rozhodnout, že chcete zachovat výřez i původní obrázek, nebo můžete z výřezu vytvořit masku průhlednosti.







Postup práce za použití funkce Výřez: (1) Zvýrazněte okraje požadované oblasti obrázku; (2) Přidejte dovnitř výplň; (3) Zobrazte náhled výřezu a v případě potřeby jej doladte; (4) Umístěte výřez do okna obrázku; (5 – nepovinně) Umístěte výřez na pozadí obrázku.




V okně Výřez můžete nastavit volby pro některé z nástrojů. Například můžete přizpůsobit tloušťku zvýraznění změnou velikosti hrotu nástroje **Zvýrazňovač**. Pokud má oblast obrázku ostré okraje, můžete použít tenčí čáru, a definovat tak okraje přesněji. Má-li naopak oblast rozostřené okraje, které se těžko definují, použijte čáru silnější. Také můžete změnit barvu zvýraznění a výplně, aby byly lépe vidět.

Obrázek můžete také zvětšit a získat tak bližší pohled na detaily, nebo jej zmenšit a zobrazit tak větší oblast obrázku. Posouváním obrázku lze zobrazit i oblasti, které byly mimo předchozí okno náhledu.

Postup při vyřezávání oblasti obrázku

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Výřez**.
- 2 Klepněte na **nástroj Zvýrazňovač** .
- 3 V okně náhledu nakreslete čáru podél okrajů oblasti obrázku, kterou chcete vyříznout.
Čára by měla lehce přesahovat do okolního pozadí.
- 4 Klepněte na nástroj **Vnitřní výplň**  a dále klepněte uvnitř oblasti obrázku, kterou chcete vyříznout.
- 5 Klepněte na tlačítko **Náhled**.
Chcete-li výřez doladit, klepněte na nástroj **Přidat detaily**  nebo **Odebrat detaily**  a táhněte jím přes okraj výřezu.
- 6 V části **Výsledek výřezu** vyberte kteroukoli z následujících voleb:
 - **Výřez** – tato možnost vytvoří z výřezu objekt a zahodí původní obrázek,
 - **Výřez a původní obrázek** – tato možnost vytvoří z výřezu objekt a zachová původní obrázek,
 - **Výřez jako maska průhlednosti** – tato možnost vytvoří z výřezu masku průhlednosti a připojí ji k původnímu obrázku. Maska průhlednosti je maska, která je připojená k objektu a umožňuje změnit jeho průhlednost, aniž by došlo k jeho trvalé změně. Pokud jste vytvořili výřez z obrázku pozadí, převede se pozadí na objekt.

Další možnosti

Vymazání zvýraznění a výplně	Klepněte na nástroj Nástroj Guma  a táhněte přes zvýraznění a výplň, které chcete odstranit. Nástroj Nástroj Guma je dostupný, dokud neklepnete na volbu Náhled .
Zrušení nebo opakování akce	Klepněte na tlačítko Zpět  nebo Znovu  .
Návrat k původnímu obrázku	Klepněte na tlačítko Obnovit .

Další možnosti

Nastavení voleb
náhledu

V části **Nastavení náhledu** zaškrtněte kterékoli z následujících políček:

- **Zobrazit zvýraznění** – zobrazí zvýraznění kolem výřezu,
- **Zobrazit výplň** – zobrazí výplň uvnitř výřezu,
- **Zobrazit původní obrázek** – pod výřezem zobrazí původní obrázek.

V seznamu **Pozadí** zvolte kteroukoli z následujících možností:

- **Žádné** – zobrazí výřez na černobílé šachovnici. Pokud je zaškrtnuté políčko **Zobrazit původní obrázek**, jsou odstraněné oblasti zobrazeny jako plochy zakryté poloprůhlednou černobílou šachovnicí.
 - **Stupně šedé** – zobrazí výřez na šedém pozadí. Pokud je zaškrtnuté políčko **Zobrazit původní obrázek**, jsou odstraněné oblasti zobrazeny jako šedavé plochy.
 - **Černý lesk** – zobrazí výřez na černém pozadí. Pokud je zaškrtnuté políčko **Zobrazit původní obrázek**, jsou odstraněné oblasti zobrazeny jako načernalé plochy.
 - **Bílý lesk** – zobrazí výřez na bílém pozadí. Pokud je zaškrtnuté políčko **Zobrazit původní obrázek**, jsou odstraněné oblasti zobrazeny jako bělavé plochy.
-



Funkce Výřez podporuje obrázky v barevných režimech RGB, CMYK, odstíny šedé, barvy palety a Lab. Při umístění do dialogového okna funkce Výřez se obrázky ve stupních šedé, v barvách palety a v režimu Lab automaticky převedou na obrázky v režimu RGB nebo CMYK, čímž může dojít k mírnému posunu barev. Původní barvy obrázku se obnoví, jakmile aplikujete nebo zrušíte příkaz **Výřez**.

Postup při nastavení voleb nástrojů v okně Výřez

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Výřez**.
- 2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce

Postup

Nastavení velikosti hrotu nástroje
**Zvýrazňovač, Nástroj Guma, Přidat
detaily a Odebrat detaily**

Velikost hrotu vyberte v seznamu
Velikost hrotu.






Akce	Postup
Změna barvy zvýraznění	Barvu zvýraznění vyberte v okně výběru Barva zvýraznění .
Změna barvy výplně	Barvu zvýraznění vyberte v okně výběru Barva výplně .



Velikost hrotu nástroje **Zvýrazňovač**, **Nástroj Guma**, **Přidat detaily** a **Odebrat detaily** můžete měnit interaktivně podržením klávesy **Shift** při tažení daným nástrojem.

postup při zobrazení obrázku v okně Výřez

- 1 Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Výřez**.
- 2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Zvětšení a zmenšení	Použijte nástroje Zvětšit  nebo Zmenšit  a klepněte do okna náhledu.
Zobrazení obrázku ve skutečné velikosti	Klepněte na tlačítko 100 %  .
Přizpůsobení obrázku do okna náhledu	Klepněte na tlačítko Přizpůsobit zobrazení  .
Posun do jiné oblasti obrázku	Pomocí nástroje Ruka  přetáhněte obrázek tak, aby byla vidět požadovaná oblast.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o práci s maskami, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Použití masek“.

Informace o použití nápovědy najdete v části “Použití nápovědy“ na straně 11.



Používání speciálních efektů

Corel PHOTO-PAINT poskytuje filtry speciálních efektů, které vám umožní použít v obrázcích širokou škálu transformací. Například můžete transformovat obrázky tak, aby simulovaly kresby, malby, lepty nebo abstraktní umění.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- práce se speciálními efekty,
- používání přednastavených stylů,
- používání efektů barev a tónů,
- správa přídatných modulů,

Práce se speciálními efekty

Speciální efekty aplikace Corel PHOTO-PAINT vám umožní změnit vzhled obrázku. Speciální efekt lze použít na celý obrázek, nebo můžete použít masku nebo čočku a transformovat pouze část obrázku.

Používání speciálních efektů

Následuje přehled všech kategorií dostupných speciálních efektů, přičemž každá z nich obsahuje několik různých efektů:

- | | | |
|--------------|---------------------|------------|
| •3D efekty | •Transformace barev | •Deformace |
| •Tahy štětce | •Kontura | •Šum |
| •Rozostření | •Netradiční efekty | •Textura |
| •Fotoaparát | •Vlastní | |

Používáte-li speciální efekt, můžete jeho nastavení upravit a kontrolovat tak, jakým způsobem je obrázek efektem transformován. Když například používáte pro zarámování obrázku efekt vinětače, můžete zvětšit hodnotu odsazení a zmenšit hodnotu prolnutí, tím zmenšíte velikost a krytí rámečku. U efektu vodoznaku můžete zmenšit velikost štětce a zobrazit tak více podrobností obrázku, nebo můžete velikost štětce zvětšit a dosáhnout abstraktního efektu.

Použití speciálních efektů na část obrázku

Speciální efekty lze použít pouze na část obrázku, a to definováním upravitelné oblasti. Informace o upravitelných oblastech najdete v části “Použití masek“ na straně 323.

Pro aplikaci speciálních efektů na část obrázku lze použít také čočku. Následující speciální efekty jsou také předvolenými typy čoček:

- Křížové rozostření
- Rozprášení
- Inverze
- Vyhlazení
- Pixelizace
- Posterizace
- Zjemnění
- Přidat šum
- Práh
- Psychedelie
- Odstranění šumu
- Solarizace
- Zaostření

Když používáte čočku, nejsou změny zaneseny přímo do obrázku. Namísto toho jsou na obrazovce vidět prostřednictvím čočky. Informace o čočkách najdete v části “Práce s čočkami“ na straně 319.

Zesilování a zeslabování speciálních efektů

Opakováním speciálního efektu můžete jeho výsledek zesílit. Také můžete efekt zeslabit a tím snížit jeho intenzitu, přičemž můžete definovat způsob sloučení efektu s obrázkem. Informace o zesilování a zeslabování použitých speciálních efektů najdete v nápovědě v části „Vracení, opakování a zeslabování akcí“. Další informace o režimech sloučení najdete v nápovědě v části „Vysvětlení režimů sloučení“.

Postup při použití speciálního efektu


- 1 Klepněte na příkaz **Efekty**, vyberte kategorii speciálních efektů a klepněte na efekt.
- 2 Upravte nastavení filtru speciálního efektu.



Pokud obrázek obsahuje jeden nebo více objektů, aplikuje se speciální efekt pouze na pozadí nebo na vybraný objekt.



Při zobrazení náhledu speciálního efektu v okně obrázku můžete podržením klávesy **F2** skrýt dialogové okno speciálního efektu.

Některé speciální efekty mohou ovlivnit tvar objektu, na který jsou aplikovány. Chcete-li v obrázku ponechat obrys původního tvaru objektu, zapněte tlačítko **Zamknout průhlednost objektu**  v ukotvitelném panelu **Objekty**. Plochy, které zůstanou mezi obrysem původního tvaru objektu a novým tvarem objektu, budou vyplněny černou barvou. Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Objekty**.

Postup při použití speciálního efektu na upravitelnou oblast

- 1 Definujte upravitelnou oblast.
- 2 Klepněte na příkaz **Efekty**, vyberte kategorii speciálních efektů a klepnete na efekt.
- 3 Upravte hodnoty v dialogovém okně.

Postup při opakování speciálního efektu

- Klepněte na příkaz **Efekty ▶ Opakovat** a poté klepněte na jeden z následujících příkazů:
 - **Opakovat [poslední efekt]** – zopakuje naposledy použitý efekt,
 - **[Poslední efekt] na všechny viditelné** – Znovu použije posledně aplikovaný efekt na všechny viditelné prvky v obrázku,
 - **[Poslední efekt] na všechny vybrané** – Znovu použije posledně aplikovaný efekt na všechny vybrané objekty v obrázku.

Používání přednastavených stylů

Některé speciální efekty obsahují přednastavené styly. V zájmu požadovaného efektu můžete používat různé přednastavené styly a upravovat jejich nastavení. Když jste s efektem spokojeni, můžete upravená nastavení uložit jako přednastavený styl a použít je na další obrázky. Když už přednastavený styl nepotřebujete, můžete jej odstranit.

Následující speciální efekty obsahují přednastavené styly:


- Vyvýšení
- Sklo
- Síťová deformace
- Barevný odlesk
- Rámeček
- Zvíření
- Světelné efekty

- Alchymie
- Efekty zešikmení
- Bodový filtr
- Mapa hrbolů


Postup při použití přednastaveného stylu

- 1 Klepněte na příkaz **Efekty**, vyberte kategorii speciálních efektů a klepněte na efekt obsahující přednastavené styly.
- 2 Přednastavený styl vyberte v seznamu **Styl** nebo **Předvolby**.

Postup při vytváření vlastního přednastaveného stylu

- 1 Klepněte na příkaz **Efekty**, vyberte kategorii speciálních efektů a klepněte na efekt obsahující přednastavené styly.
Chcete-li založit vlastní přednastavený styl na stávajícím přednastaveném stylu, vyberte přednastavený styl ze seznamu **Styl** nebo **Předvolby**.
- 2 Upravte nastavení speciálního efektu.
- 3 Klepněte na tlačítko **Přidat předvolbu** .
- 4 V dialogovém okně zadejte název.

Postup při odstranění vlastního přednastaveného stylu

- 1 Klepněte na příkaz **Efekty**, vyberte kategorii speciálních efektů a klepněte na efekt obsahující přednastavené styly.
- 2 Přednastavený styl vyberte v seznamu **Styl** nebo **Předvolby**.
- 3 Klepněte na tlačítko **Odstranit předvolbu** .



Výchozí ani posledně použitý přednastavený styl nelze odstranit.

Používání barev a tónů

Transformováním barev a tónů obrázku můžete vytvořit speciální efekt. Můžete například vytvořit obrázek, který vypadá jako fotografický negativ, nebo zploštit vzhled obrázku.

Postup při používání efektů barev a tónů

- Klepněte na příkaz **Obrázek ▶ Transformovat** a poté klepněte na jeden z následujících efektů:

- **Inverze** – umožňuje invertovat barvy v obrázku. Invertováním získá obrázek vzhled fotografického negativu.
- **Posterizace** – umožňuje snížit počet tonálních hodnot v obrázku a odstranit tak barevné přechody a vytvořit větší plochy jednolitě barvy,
- **Práh** – umožňuje zadat hodnotu jasu jako prahovou. Pixely, jejichž hodnota jasu je vyšší nebo nižší než prahová hodnota, se zobrazí bíle nebo černě, v závislosti na použitém prahu.

Pokud se zobrazí dialogové okno, upravte nastavení daného efektu.

Správa přídavných modulů

Přídavné moduly poskytují další funkce a efekty pro úpravy obrázků v aplikaci Corel PHOTO-PAINT. Filtry přídavných modulů se speciálními efekty zpracují obrazové informace a pozmění obrázek podle přednastavených specifikací.

Při spuštění Corel PHOTO-PAINT automaticky zjistí a načte přídavné moduly umístěné ve složce přídavných modulů. Do této složky můžete přidat další přídavné moduly nebo moduly nainstalované na jiných místech, avšak přídavné moduly jiných výrobců je nutno instalovat do složky, pro kterou máte oprávnění ke čtení i zápisu.

Přídavné moduly, které nepoužíváte, můžete vypnout.

Postup při instalaci přídavného modulu z jiného umístění

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**.
- 2 V seznamu kategorií **Pracovní plocha** klepněte na možnost **Přídavné moduly**.
- 3 Klepněte na tlačítko **Přidat**.
- 4 Vyberte složku, v níž je přídavný modul uložen.

Postup při vypnutí přídavného modulu

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**.
- 2 V seznamu kategorií **Pracovní plocha** klepněte na možnost **Přídavné moduly**.
- 3 Zrušte zaškrtnutí políčka vedle přídavného modulu, který chcete vypnout.



Pokud máte přídavné moduly nainstalovány ve složce přídavných modulů aplikace Corel PHOTO-PAINT, musíte přidávat jednotlivé moduly na stránce Přídavné moduly a před vypnutím modulu zrušit zaškrtnutí

prvního políčka v seznamu (složka přidavných modulů aplikace Corel PHOTO-PAINT). Postup, jak na seznam přidávat jednotlivé přidavné moduly, najdete v části “Postup při instalaci přidavného modulu z jiného umístění“ na straně 339.



Přidavný modul lze také vypnout a odstranit ze seznamu přidavných modulů tak, že jej klepnutím zvýrazníte a poté klepnete na tlačítko **Odebrat**.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o aplikování speciálních efektů, klepněte na příkaz **Nápověda** ▶ **Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Používání speciálních efektů“.

Informace o použití nápovědy najdete v části “Použití nápovědy“ na straně 11.



Malování

Aplikace Corel PHOTO-PAINT umožňuje vytvářet nové nebo modifikovat již existující obrázky za použití široké škály nástrojů pro vytváření tvarů a nástrojů pro malbu.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech







- kreslení tvarů a čar,
- používání tahů štětcem,
- nanášení obrázků,
- opakování tahů štětcem,
- používání pera citlivého na tlak,

Kreslení tvarů a čar

Do obrázků můžete přidávat různé tvary jako například čtverce, obdélníky, kruhy, elipsy a mnohoúhelníky. Standardně se tvary do obrázku přidávají jako nové objekty. Tvary lze zvýrazňovat, vyplňovat nebo vykreslovat jako samostatné, upravitelné objekty. Další informace o objektech najdete v části “Vytváření objektů“ na straně 361.

Do obrázku lze také přidávat čáry. Když přidáváte do obrázku čáry, můžete určit jejich šířku a průhlednost a také způsob spojování jednotlivých segmentů čar. Barva čáry je určena aktuální barvou popředí.

Postup při kreslení obdélníku nebo elipsy

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Tvar**  a klepněte na jeden z následujících nástrojů:
 - **Obdélník** ,
 - **Elipsa** .
- 2 Na panelu vlastností vyberte v seznamu **Výplň** některou z následujících voleb:
 - **Jednotná výplň** ,
 - **Přechodová výplň** ,
 - **Rastrová výplň** .

- **Texturová výplň** .







Chcete-li výplň upravit, klepněte na tlačítko **Upravit** na panelu vlastností.

- 3 Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít obdélník nebo elipsa požadovanou velikost.

Další možnosti

Vypnutí výplně	Klepněte na tlačítko Vypnout na panelu vlastností.
Aplikování obrysu	Zadáním hodnoty do pole Okraj na panelu vlastností určete požadovanou šířku okraje v pixelech.
Zaoblení rohů obdélníku	Zadejte hodnotu do pole Poloměr na panelu vlastností.
Změna průhlednosti	Zadejte hodnotu do pole Průhlednost na rozšířeném panelu vlastností.

Postup při kreslení mnohoúhelníku

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Tvar**  a klepněte na nástroj **Mnohoúhelník** .
- 2 Na panelu vlastností vyberte v seznamu **Výplň** některou z následujících voleb:
 - **Jednotná výplň** ,
 - **Přechodová výplň** ,
 - **Rastrová výplň** ,
 - **Texturová výplň** .

Chcete-li výplň upravit, klepněte na tlačítko **Upravit** na panelu vlastností.

- 3 Klepněte postupně v místech, kde chcete vytvořit kotvicí body mnohoúhelníku, a poslední kotvicí bod vytvořte poklepáním.



Další možnosti

Vypnutí výplně	Klepněte na tlačítko Vypnout na panelu vlastností.
Vytvoření obrysu mnohoúhelníku	Zadáním hodnoty do pole Okraj na panelu vlastností určete požadovanou šířku okraje v pixelech.

Další možnosti

Změna způsobu spojení segmentů obrysu Vyberte požadovaný typ spoje ze seznamu **Vrcholy tvaru** na rozšířeném panelu vlastností.

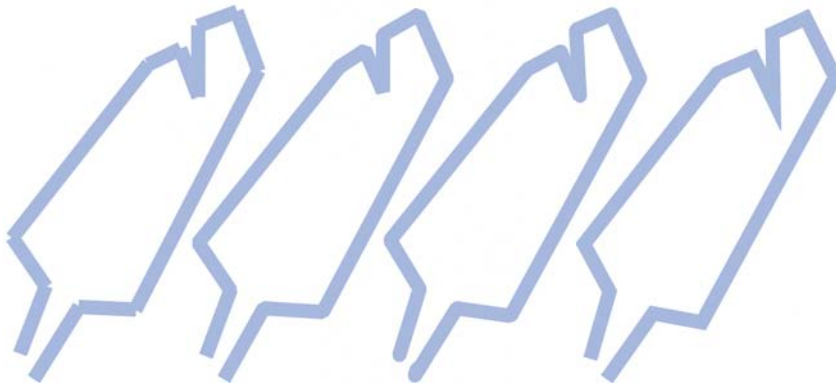
Postup při kreslení čáry

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Tvar**  a klepněte na nástroj **Čára** .
- 2 Zadejte hodnotu do pole **Šířka** na panelu vlastností.
- 3 Na panelu vlastností klepněte na tlačítko **Barva** a zvolte požadovanou barvu.
- 4 Na panelu vlastností otevřete výběr **Spoj čar** a klepněte na jednu z následujících možností:
 - **Tupý hrot** – spojí segmenty; zadáte-li vyšší hodnotu šířky, objeví se mezi spojenými segmenty mezera,
 - **Vyplněný** – vyplní mezery mezi spojenými segmenty,
 - **Zaoblený** – zaoblí rohy spojených segmentů,
 - **Ostrý** – vytvoří v místech spoje segmentů špičaté rohy.
- 5 Tažením kurzoru v okně obrázku nakreslete jeden čárový segment.

Další možnosti

Nakreslení čáry tvořené několika segmenty Klepněte na místo, kde chcete každý segment začít, a tam, kde jej chcete ukončit, a poklepáním čáru ukončete.

Změna průhlednosti Zadejte hodnotu do políčka **Průhlednost** na rozšířeném panelu vlastností.



*Můžete určit typ spoje čar: **Tupý hrot**, **Vyplněný**, **Zaoblený** nebo **Ostrý**.*

Používání tahů štětcem

Nástroje pro malbu umožňují napodobovat celou řadu různých technik malby a kresby. Můžete například aplikovat tahy štětcem, které napodobují vodové barvy, pastely, fixy a pera. Tahy štětcem se standardně přidávají do aktivního objektu nebo do pozadí. Tahy štětce se také mohou vykreslovat jako samostatné objekty. Informace o objektech najdete v části “Vytváření objektů“ na straně 361.

Vzhled tahu štětcem v obrázku závisí na zvoleném nástroji a typu štětce. Při malování s předvoleným štětcem jsou atributy hrotu nástroje určeny předem.

Barva tahu štětcem je určena aktuální barvou popředí, která je zobrazena v oblasti řízení barev. Barvu popředí můžete zvolit také jejím navzorkováním z obrázku. Další informace o vybírání barev najdete v části “Práce s barvami“ na straně 141.

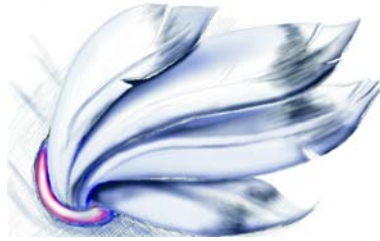
Kromě malování barvou můžete také používat výplně, jejichž prostřednictvím lze aplikovat obrázky a textury. Tah štětce můžete aplikovat také na osnovu. Další informace najdete v nápovědě v části „Aplikování tahů štětcem na osnovy“.

Přednastavený typ štětce

Malování v obrázku



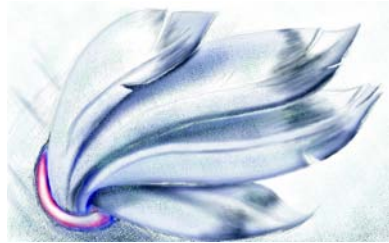
Stříkací pistole



*Nástroj **Stříkací pistole** se používá ke stínování.*



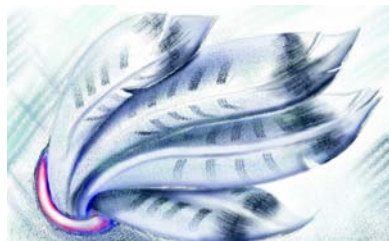
Sprej



Stříkáním barvy se obrázku dodává textura.









Štětec



*Štětec **Velbloudí srst** vytváří ozdobný efekt.*

Postup při malování přednastaveným štětcem




- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**     a klepněte na nástroj **Malba** .
- 2 Otevřete na panelu vlastností okno pro volbu **nástroje Malba** a klepněte na některý nástroj pro malbu.
- 3 Vyberte předvolený štětec v seznamu **Typ štětce** na panelu vlastností.
- 4 V oblasti řízení barev v okně nástrojů poklepejte na políčko barvy **Popředí**  a zvolte požadovanou barvu.
- 5 Táhněte myší v okně obrázku.

Chcete-li pohyby štětce omezit na rovné vodorovné nebo svislé čáry, při tažení stiskněte a podržte klávesu **Ctrl**. Chcete-li změnit směr, stiskněte klávesu **Shift**.






Další možnosti

Změna tvaru štětce	Na panelu vlastností zvolte tvar štětce v okně výběru Tvar hrotu .
Změna velikosti štětce	Zadejte hodnotu do pole Velikost na panelu vlastností.
Změna průhlednosti	Zadejte hodnotu do políčka Průhlednost na rozšířeném panelu vlastností.

Postup při malování barvou navzorkovanou z obrázku

- 1 Klepněte na nástroj **Kapátko** .
- 2 Klepněte na některou barvu v okně obrázku.
- 3 Otevřete plovoucí nabídku **Štětce**  a klepněte na nástroj **Malba** .
- 4 Otevřete na panelu vlastností okno pro volbu **nástroje Malba** a klepněte na některý nástroj pro malbu.
- 5 Vyberte předvolený štětec v seznamu **Typ** na panelu vlastností.
- 6 Táhněte kurzorem v okně obrázku.

Postup při malování za použití výplně

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na nástroj **Výplň** .
- 2 Na panelu vlastností zvolte požadovaný typ výplně.
- 3 Otevřete plovoucí nabídku **Opravy**  a klepněte na nástroj **Nástroj Klonovat** .
- 4 Na panelu vlastností otevřete výběr **Nástroj Klonovat** a klepněte na nástroj **Klonovat z výplně** .
- 5 Táhněte kurzorem v okně obrázku.

Nanášení obrázků

Namísto štětcem můžete malovat malými plnobarevnými rastry. Například snímky krajiny můžete vylepšit tím, že na nebe nanesete mraky nebo na zem listí.



Aplikace Corel PHOTO-PAINT obsahuje celou řadu obrázků, které se používají při vytváření seznamů obrázků k nanášení. Můžete načíst přednastavený seznam

obrázků k nanášení, můžete upravit přednastavený obrázek, nebo můžete vytvořit vlastní seznam obrázků k nanášení, do něhož si uložíte další obrázky. Zdrojové obrázky můžete kdykoli upravit.



Můžete upravit fotografii nanášením obrázků nebo můžete za použití předvoleb vytvořit obrázek zcela od začátku.

Postup při nanášení obrázků

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**  a klepněte na nástroj **Nanášení obrázků** .
- 2 Vyberte seznam předvolených obrázků v seznamu **Typ** na panelu vlastností.
- 3 Zadejte hodnotu do pole **Velikost** na panelu vlastností.
- 4 Táhněte kurzorem v okně obrázku.

Další možnosti





Změna průhlednosti obrázků k nanášení	Zadejte hodnotu do políčka Průhlednost na rozšířeném panelu vlastností.
Určení počtu obrázků nanášených každým klepnutím štětce	Zadejte hodnotu do pole Počet teček na rozšířeném panelu vlastností.
Určení vzdálenosti mezi tečkami na délku tahu štětcem	Zadejte hodnotu do pole Mezery na rozšířeném panelu vlastností.
Určení vzdálenosti mezi tečkami na šířku tahu štětcem	Zadejte hodnotu do pole Rozptyl na rozšířeném panelu vlastností.

Další možnosti




Změna míry zeslabování barvy v tahu štětcem

Zadejte hodnotu do pole **Zeslabení** na rozšířeném panelu vlastností. Záporné hodnoty znamenají pozvolný náběh tahu, zatímco kladné hodnoty znamenají tah do ztracena.

Postup při načtení seznamu obrázků

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**  a klepněte na nástroj **Nanášení obrázků** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Načíst seznam obrázků k nanášení**  na rozšířeném panelu vlastností .
- 3 Vyberte složku, v níž je seznam obrázků uložen.
- 4 Klepněte na název souboru.
Chcete-li si prohlédnout skicu seznamu obrázků, zaškrtněte políčko **Náhled**.
- 5 Klepněte na tlačítko **Otevřít**.

Postup při vytvoření seznamu obrázků k nanášení



- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**  a klepněte na nástroj **Nanášení obrázků** .
- 2 Vyberte seznam předvolených obrázků v seznamu **Typ** na panelu vlastností.
- 3 Klepněte na tlačítko **Vytvořit seznam nanášení**  na rozšířeném panelu vlastností.
- 4 V dialogovém okně **Vytvořit seznam nanášení** určete obsah seznamu obrázků k nanášení.

Opakování tahů štětcem



Tah štětcem můžete uložit a poté jej znovu použít na tentýž obrázek nebo na jiné obrázky. Také můžete zopakovat tah štětcem podél okraje osnovy nebo masky. Informace o aplikování tahu štětcem na osnovu najdete v nápovědě v části „Aplikování tahů štětcem na osnovy“.

Uložený tah štětcem můžete upravovat a vytvářet tak nové efekty změnami velikosti, počtu, úhlu a barvy tahů štětcem.



Postup při uložení tahu štětcem

- 1 Otevřete plovoucí nabídku nástroje **Štětec**  a klepněte na nástroj **Malba** .
- 2 Na panelu vlastností otevřete výběr nástroje **Štětec** a klepněte na některý z nástrojů.
- 3 Aplikujte tah štětcem.
- 4 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Opakovat tah štětce**.
- 5 V dialogovém okně **Opakovat tah** klepněte na šipku plovoucí nabídky **Tah** a poté klepněte na tlačítko **Přidat tah posledního nástroje**.
- 6 Vyberte složku, do které chcete tah štětcem uložit.
- 7 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

Postup při použití uloženého tahu štětcem

- 1 Otevřete plovoucí nabídku nástroje **Štětec**  a klepněte na nástroj **Malba** .
- 2 Na panelu vlastností otevřete výběr nástroje **Štětec** a klepněte na některý z nástrojů.
- 3 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Opakovat tah štětce**.
Pokud jsou v nabídce dvě položky s názvem **Opakovat tah štětce**, klepněte na druhý z nich.
- 4 Ze seznamu **Tah** vyberte požadovaný tah štětcem.
- 5 Klepnutím v okně obrázku tah štětcem aplikujte.
Chcete-li aplikovat více než jeden tah štětcem, pokračujte v klepání.

Postup při úpravě uloženého tahu štětcem

- 1 Otevřete plovoucí nabídku nástroje **Štětec**  a klepněte na nástroj **Malba** .
- 2 Na panelu vlastností otevřete výběr nástroje **Štětec** a klepněte na některý z nástrojů.
- 3 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Opakovat tah štětce**.
Pokud jsou v nabídce dvě položky s názvem **Opakovat tah štětce**, klepněte na druhý z nich.
- 4 V dialogovém okně **Opakovat tah** zvolte uložený tah ze seznamu **Tah**.
- 5 V dialogovém okně **Opakovat tah** pozměňte libovolné atributy.

6 Klepnutím v okně obrázku tah štětcem aplikujte.

Používání pera citlivého na tlak

Corel PHOTO-PAINT nabízí nastavení pro ovládání tahů štětcem aplikovaných za použití pera citlivého na tlak, nazývaného někdy též stylus. Tlak pera na tablet určuje velikost, krytí a další atributy tahu štětcem.

Při uložení vlastního štětce lze uložit i atributy pera citlivého na tlak, takže je můžete později znovu použít. Další informace o vlastních štětcích najdete v nápovědě v části „Vytváření vlastních štětců“.



Postup při konfigurování tabletu

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**.
- 2 V seznamu kategorií **Pracovní plocha** klepněte na možnost **Obecné**.
- 3 V části **Pero tabletu** klepněte na tlačítko **Konfigurace**.
- 4 Aplikujte pět tahů za použití celé škály tlaku.



Corel PHOTO-PAINT automaticky konfiguruje většinu per citlivých na tlak. Pokud bylo vaše pero citlivé na tlak nakonfigurováno automaticky, bude tlačítko **Konfigurace** pera tabletu zobrazeno jako nepřístupné (šedě).

Postup při nastavení atributů pera citlivého na tlak

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**  a klepněte na nástroj **Malba** .
- 2 Na panelu vlastností otevřete výběr nástroje **Malba** a klepněte na některý z nástrojů.
- 3 V ukotvitelném panelu **Nastavení štětce** klepněte na šipku plovoucí nabídky na panelu **Nastavení pera**.
Pokud ukotvitelný panel **Nastavení štětce** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Nastavení štětce**.
- 4 Zadejte hodnoty do libovolných z těchto polí:
 - **Velikost** – umožňuje určit velikost nástroje. Použijte hodnotu v rozsahu od -999 do 999.
 - **Krytí** – umožňuje upravit průhlednost tahu štětcem. Kladné ani záporné hodnoty nemají žádný vliv, pokud je průhlednost nástroje nastavena na 0 nebo na maximum. Použijte hodnotu v rozsahu od -99 do 100.
 - **Měkký okraj** – umožňuje určit šířku průhledného okraje podél tahu štětcem. Použijte hodnotu v rozsahu od -99 do 100.

- **Odstín** – umožňuje posunout odstín barvy pro malbu na kruhovém barevném modelu na určenou míru,
- **Nasyčení** – představuje maximální proměnlivost nasycení barvy pro malbu. Použijte hodnotu v rozsahu od -100 do 100.
- **Světlost** – představuje maximální proměnlivost světlosti barvy pro malbu. Použijte hodnotu v rozsahu od -100 do 100.
- **Textura** – umožňuje určit viditelnou úroveň textury pro aktuální nástroj pro malování. Použijte hodnotu v rozsahu od -100 do 100.
- **Přesah** – umožňuje určit, jak rychle ve štětcí při tahu dochází barva. Použijte hodnotu v rozsahu od -100 do 100.
- **Podrzet barvu** – funguje ve spojení s hodnotou přesahu a určuje míru zbytků barvy, které zůstávají v tahu štětcem. Použijte hodnotu v rozsahu od -100 do 100.
- **Protážení** – představuje míru naklonění a pootočení pera. Použijte hodnotu v rozsahu od 0 do 999.

5 Táhněte perem a přitom měňte tlak na tablet, abyste odzkoušeli nastavené atributy.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o nástrojích pro vytváření tvarů a nástrojích pro malbu v aplikaci Corel PHOTO-PAINT, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Malování“.

Informace o použití nápovědy najdete v části “Použití nápovědy“ na straně 11.



Používání výplní

V aplikaci Corel PHOTO-PAINT lze vyplňovat objekty, upravitelné oblasti a celé obrázky barvami, vzory a texturami. Můžete vybírat ze široké škály výplní a také si můžete vytvářet vlastní výplně.





Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- používání jednotných výplní,
- používání přechodových výplní,
- používání rastrových výplní,
- používání texturových výplní,
- používání přechodových výplní,

Používání jednotných výplní


Jednotné výplně jsou nejjednodušším typem výplně. Jsou to plné barvy, které můžete použít na plochy v obrázku.

Postup při použití jednotné výplně

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na nástroj **Výplň** .
- Chcete-li vyplnit objekt, musíte jej nejprve vybrat pomocí nástroje **Výběr objektu**  a teprve poté na něj můžete aplikovat výplň.
- 2 Klepněte na tlačítko **Jednotná výplň**  na panelu vlastností.
- 3 Klepněte na tlačítko **Upravit** na panelu vlastností.
- 4 V dialogovém okně **Jednotná výplň** zvolte požadovaný barevný model ze seznamu **Model**.
- 5 V oblasti pro výběr barev klepněte na požadovanou barvu.
- 6 Klepněte na tlačítko **OK**.
- 7 Klepněte na místo, kde chcete použít výplň.

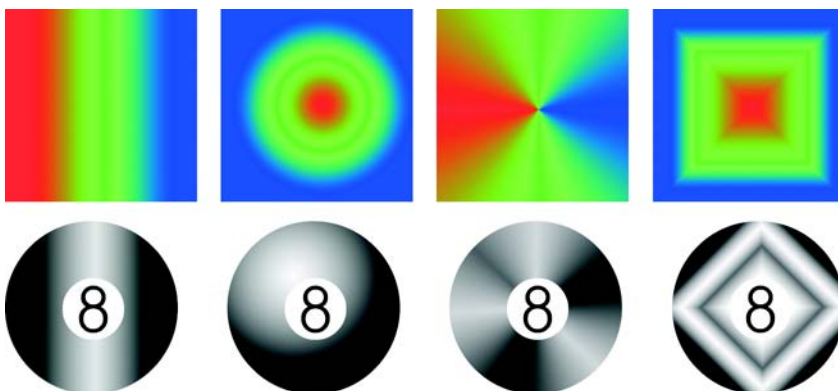


Chcete-li aplikovat výplň na textový objekt, můžete nejdříve vykreslit text jako upravitelnou oblast, a to tím, že textový objekt vyberete nástrojem

Text  a klepnete na tlačítko **Vytvořit textovou masku**  na rozšířeném panelu vlastností. Výsledkem je upravitelná oblast ve tvaru textu, v níž lze použít výplně.





Používání přechodových výplní

Přechodové výplně postupně přecházejí z jedné barvy do druhé podél lineární, kruhové, kónické, čtvercové nebo obdélníkové osnovy. Pomocí přechodových výplní lze vytvořit iluzi prostorové hloubky. Můžete zvolit přednastavenou výplň, nebo si můžete vytvořit vlastní dvoubarevnou nebo vícebarevnou výplň.







Lineární, kruhové, kónické a obdélníkové přechodové výplně

Postup při použití přednastavené přechodové výplně




- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepnete na nástroj **Výplň** . Chcete-li vyplnit objekt, musíte jej nejprve vybrat pomocí nástroje **Výběr objektu** .
- 2 Klepnete na tlačítko **Přechodová výplň**  na panelu vlastností.
- 3 Klepnete na tlačítko **Upravit** na panelu vlastností.
- 4 V dialogovém okně **Přechodová výplň** vyberte předvolenou přechodovou výplň ze seznamu **Předvolby**.
- 5 Klepnete na tlačítko **OK**.
- 6 Klepnete na místo, kde chcete použít výplň.

Postup při vytvoření dvoubarevné přechodové výplně

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepnete na nástroj **Výplň** .

- 2 Klepněte na tlačítko **Přechodová výplň**  na panelu vlastností.
- 3 Klepněte na tlačítko **Upravit** na panelu vlastností.
- 4 V dialogovém okně **Přechodová výplň** vyberte přechodovou výplň ze seznamu **Předvolby**.
- 5 Zvolte požadovaný typ přechodové výplně ze seznamu **Typ**.
- 6 Zapněte volbu **Dvoubarevný** v části **Barevný přechod**.
- 7 Otevřete následující okna pro výběr a klepněte na požadovanou barvu:
 - **Od** – určuje počáteční barvu přechodu,
 - **Do** – určuje koncovou barvu přechodu.
- 8 Jezdcem **Střed** nastavte střed mezi dvěma barvami.
- 9 Klepněte na některou z následujících voleb:
 - **Přímá dráha**  – prolne barvy podél rovné čáry od počáteční barvy přes další barvy napříč barevným kruhem až po koncovou barvu,
 - **Dráha proti směru hodinových ručiček**  – prolne barvy podél zakřivené dráhy probíhající proti směru hodinových ručiček po barevném kruhu,
 - **Dráha ve směru hodinových ručiček**  – prolne barvy podél zakřivené dráhy probíhající ve směru hodinových ručiček po barevném kruhu.

Postup při vytvoření vlastní přechodové výplně

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na nástroj **Výplň** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Přechodová výplň**  na panelu vlastností.
- 3 Klepněte na tlačítko **Upravit** na panelu vlastností.
- 4 V dialogovém okně **Přechodová výplň** vyberte přechodovou výplň ze seznamu **Předvolby**.
- 5 Zvolte požadovaný typ přechodové výplně ze seznamu **Typ**.
- 6 Zapněte volbu **Vlastní** v části **Barevný přechod**.
- 7 Poklepáním na plochu nad **barevným pruhem** přidejte barevnou značku a poté klepněte na požadovanou barvu v barevné paletě.
Chcete-li změnit umístění barevné značky, přetáhněte ji do nové polohy.

Používání rastrových výplní

Rastrové výplně jsou bitmapy neboli rastry, které lze použít k vyplnění objektu nebo obrázku. Určitou oblast můžete vyplnit jediným rastrem. Můžete však také vytvořit dlaždice neboli opakovaně použít menší rastr na větší plochu, na které tak vznikne souvislý vzor.





Na obrázky můžete aplikovat přednastavení rastrové výplně, nebo si můžete vytvořit vlastní rastrové výplně z uložených obrázků nebo upravitelných oblastí. Další informace o definování upravitelných oblastí najdete v části “Definování upravitelných oblastí“ na straně 324.

Pro výplně se nejlépe hodí jednodušší rastry, protože složité rastry mají vysoké nároky na paměť a zpomalují zobrazování. Složitost rastru je dána jeho velikostí, rozlišením a bitovou hloubkou.



Pomocí rastrových výplně lze vytvářet zajímavá pozadí a textury.

Postup při použití rastrové výplně




- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na nástroj **Výplň** . Chcete-li vyplnit objekt, musíte jej nejprve vybrat pomocí nástroje **Výběr objektu** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Rastrová výplň**  na panelu vlastností.
- 3 Klepněte na tlačítko **Upravit** na panelu vlastností.
- 4 V dialogovém okně **Rastrová výplň** otevřete výběr **Rastrová výplň** a klepněte na výplň.
- 5 Zadejte požadované atributy.
- 6 Klepněte na tlačítko **OK**.
- 7 Klepněte na místo, kde chcete použít výplň.



Režimy sloučení určují způsob, jakým barva popředí nebo výplně přechází do základní barvy obrázku. Pro specifické účely lze nastavit jiný než

výchozí režim sloučení (Normální). Další informace o režimech sloučení najdete v nápovědě v části „Vysvětlení režimů sloučení“.

Postup při dlaždicovém použití rastrové výplně

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na nástroj **Výplň** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Rastrová výplň**  na panelu vlastností.
- 3 Klepněte na tlačítko **Upravit** na panelu vlastností.
- 4 V dialogovém okně **Rastrová výplň** otevřete výběr **Rastrová výplň** a klepněte na výplň.
- 5 V části **Velikost** zrušte zaškrtnutí políček **Použít původní velikost** a **Přizpůsobit měřítko rastru**.
- 6 Zadáním hodnot do polí **Šířka** a **Výška** určete požadovanou velikost rastrových dlaždic.






Chcete-li obrázek vyplnit jediným velkým rastrem, zaškrtněte políčko **Přizpůsobit měřítko rastru** v části **Velikost**.

Postup při vytvoření rastrové výplně z upravitelné oblasti

- 1 Definiujte upravitelnou oblast.
 - 2 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Vytvořit výplň z výběru**.
 - 3 Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.
 - 4 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
- Vytvořená rastrová výplň se přidá do okna pro výběr **Rastrová výplň**.

Postup při importování rastrové výplně

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na nástroj **Výplň** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Rastrová výplň**  na panelu vlastností.
- 3 Klepněte na tlačítko **Upravit** na panelu vlastností.
- 4 V dialogovém okně **Rastrová výplň** klepněte na tlačítko **Načíst**.
- 5 V dialogovém okně **Načíst rastrovou výplň** zvolte složku, disk nebo CD, na němž je soubor uložen.
- 6 Poklepejte na jméno složky.



Skici importovaných rastrových obrázků se přidají do okna pro výběr **Rastrová výplň**.

Používání texturových výplní





Texturové výplně jsou trojrozměrné vzory. Můžete používat přednastavené texturové výplně, například vodu nebo různé minerály a mraky, nebo si můžete úpravou přednastavené výplně vytvořit vlastní texturovou výplň. Jako texturové výplně nelze použít importované soubory.

Při upravování texturové výplně můžete měnit její parametry, například měkkost, hustotu, jas a barvy. Každá textura má jiné parametry.



Úpravou atributů texturové výplně můžete změnit její vzhled.

Postup při použití texturové výplně



- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepněte na nástroj **Výplň** .
- Chcete-li vyplnit objekt, musíte jej nejprve vybrat pomocí nástroje **Výběr objektu** .
- 2 Klepněte na tlačítko **Texturová výplň**  na panelu vlastností.
- 3 Klepněte na tlačítko **Upravit** na panelu vlastností.
- 4 V dialogovém okně **Texturová výplň** zvolte požadovanou knihovnu textur ze seznamu **Knihovna textur**.
- 5 Ze seznamu **Textura** vyberte požadovanou texturu.
- 6 Klepněte na tlačítko **OK**.
- 7 Klepněte na místo, kde chcete použít výplň.



Měřítko texturových výplní se přizpůsobuje obrázku nebo oblasti obrázku, na kterou je aplikujete.

Texturové výplně nelze používat jako dlaždice.

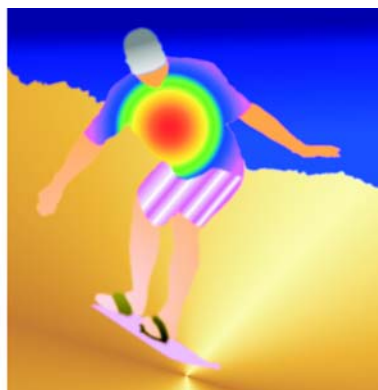


Chcete-li aplikovat výplň na textový objekt, můžete nejdříve vykreslit text jako upravitelnou oblast, a to tím, že textový objekt vyberete nástrojem **Text**  a klepnete na tlačítko **Vytvořit textovou masku**  na rozšířeném panelu vlastností. Výsledkem je upravitelná oblast ve tvaru textu, v níž lze použít výplně.

Používání přechodových výplní

Přechodové výplně umožňují vytvářet postupné prolnutí barev v určité oblasti. Jsou podobné jako přechodové výplně, ale lze je upravovat přímo v okně obrázku. Přechodové výplně mohou být stejnoměrné, lineární, eliptické, kruhové, obdélníkové, čtvercové nebo kónické. Také mohou být tvořeny rastry nebo texturovými vzory.


Při použití přechodové výplně na obrázek se v okně obrázku objeví šipka přechodu, která označuje přechod z jedné barvy do jiné. Každá barva v přechodové výplni je představován jedním čtvercovým uzlem na šipce přechodu. Můžete měnit a přidávat barvy nebo upravovat průhlednost jednotlivých barev. Také můžete upravit velikost přechodové výplně.



*Přechodové výplně lze použít ke zdokonalení obrázku.
Přechodové výplně můžete upravovat v okně obrázku.*

Postup při použití přechodové výplně

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Výplň**  a klepnete na nástroj **Interaktivní výplň** .

Chcete-li vyplnit objekt, musíte jej nejprve vybrat pomocí nástroje **Výběr objektu** .

- 2 Vyberte požadovaný typ přechodu ze seznamu **Typ výplně** na panelu vlastností.
- 3 Zvolte možnost **Vlastní** ze seznamu **Styl interaktivní výplně** na panelu vlastností.
- 4 Tažením v okně obrazu vytvořte nastavte šipku přechodu.
- 5 Z palety barev přetáhněte políčko požadované barvy na barevný uzel na šipce přechodu. Zobrazení černé šipky značí, že je barevné políčko ve správné poloze.

Není-li paleta barev zobrazena, klepněte na příkaz **Okno ▶ Palety barev** a zvolte požadovanou paletu barev.



Potřebujete další informace?

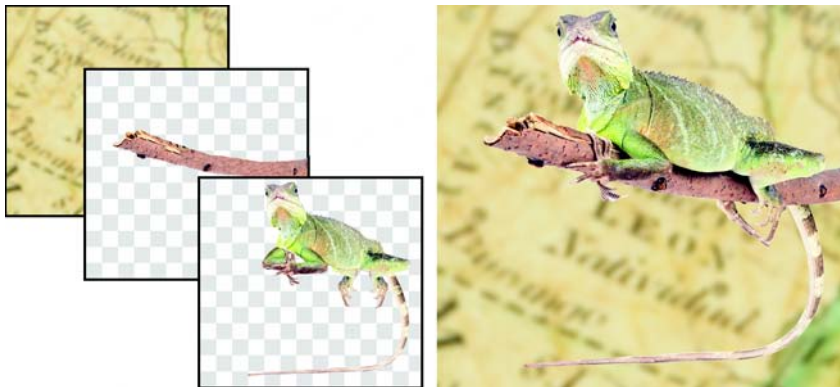
Chcete-li zobrazit další informace o aplikování výplní na obrázky, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Používání výplní“.

Informace o použití nápovědy najdete v části „Použití nápovědy“ na straně 11.



Práce s objekty

Možnosti upravování obrázků lze rozšířit používáním objektů, což jsou samostatné prvky obrázků plovoucí nad pozadím. Objekty jsou průhledné vrstvy naskládané na sobě. Pozadí tvoří spodní vrstvu, a když vytváříte nové objekty, přidávají se na sloupec již existujících vrstev. Například při otevření fotografie se z ní stane pozadí. Na tuto fotografii poté můžete přidávat tvary, tahy štětcem, obrázky nanášené sprejem a další objekty.



Objekty jsou jako vrstvy, které lze naskládat na sebe. Tento obrázek je tvořen pozadím a dvěma fotografickými objekty.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- vytváření objektů,
- seskupování a slučování objektů.

Vytváření objektů

V aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete vytvářet objekty z:

- tahů štětcem,
- tvarů,
- pozadí,

- upravitelných oblastí.

Objekty můžete vytvářet buď zcela od začátku aplikováním tahů štětcem nebo vytvářením tvarů, nebo můžete tahy štětcem a tvary přidat do již existujícího objektu. Informace o používání tahů štětcem a vytváření tvarů najdete v části “Malování“ na straně 341.

Objekt lze vytvořit také za použití celého pozadí obrázku. Pozadí nelze upravovat ani přesouvat v pořadí vrstev na sobě, pokud jej nepřevědete na objekt.

Jiným způsobem, jak lze vytvořit objekt, je definovat upravitelnou oblast na pozadí obrázku nebo na jiném objektu. Při vytvoření objektu z upravitelné oblasti můžete do této oblasti zahrnout pouze viditelné prvky. Pokud je objekt zakryt jinými objekty a není vidět, nebude v upravitelné oblasti obsažen. Informace o definování upravitelných oblastí najdete v části “Použití masek“ na straně 323.





Objekt lze vytvořit také za použití části pozadí obrázku. Na tomto obrázku je definována upravitelná oblast a poté je okopírován a přemístěn výběr.

Všechny objekty v obrázku mají totéž rozlišení a režim barev. Přidáváním objektů do obrázku se zvětšuje velikost souboru a nároky na paměť. Chcete-li soubor zmenšit, můžete sloučit jeho vrstvy sloučením jednotlivých objektů dohromady. Další informace o slučování objektů najdete v části “Seskupování a slučování objektů“ na straně 364.

Aby při uložení obrázku zůstaly objekty zachovány, musíte obrázek uložit v nativním formátu souboru aplikace Corel PHOTO-PAINT (CPT). Další informace o ukládání obrázků najdete v části “Ukládání a zavírání obrázků“ na straně 387.

Postup při vytvoření objektu nástrojem Štětec


- 1 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Vytvořit ▶ Nový objekt**.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**  a klepněte na nástroj **Malba** .
- 3 Na panelu vlastností nastavte atributy.
- 4 Tažením v okně obrazu vytvořte tah štětcem.




Pokud je zapnutý příkaz **Viditelné obrysy** v nabídce **Objekt**, je kolem nového objektu přerušovaný obrys nazývaný ohraničení.

Standardně se všechny tahy štětcem a nanášené obrázky přidávají k aktivnímu objektu.





Objekt lze také vytvořit klepnutím na tlačítko **Nový objekt**  v ukotvitelném panelu **Objekty**. Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Objekty**.

Postup při vytvoření objektu nástrojem pro kreslení tvarů

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Tvar**  a klepněte na některý nástroj pro vytváření tvarů.
- 2 Na panelu vlastností nastavte atributy.
- 3 Tažením v okně obrazu vytvořte tvar.



Pokud je zapnutý příkaz **Viditelné obrysy** v nabídce **Objekt**, je kolem nového objektu přerušovaný obrys nazývaný ohraničení.

Chcete-li namísto vytvoření nového objektu přidat tvar k aktivnímu objektu, vypněte tlačítko **Nový objekt**  na rozšířeném panelu vlastností .

Postup při vytvoření objektu za použití celého pozadí obrázku

- Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Vytvořit ▶ Z pozadí**.

Postup při vytvoření objektu za použití upravitelné oblasti

- 1 V ukotvitelném panelu **Objekty** klepněte na skicu pozadí nebo objektu. Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Objekty**.
- 2 Definujte upravitelnou oblast.

3 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Vytvořit ▶ Objekt: Kopírovat výběr**.



Chcete-li při vytvoření objektu upravitelnou oblast z obrázku odebrat, klepněte na příkaz **Objekt ▶ Vytvořit ▶ Objekt: Vyjmout výběr**.

Postup při vytvoření objektu za použití všech viditelných prvků v upravitelné oblasti

- 1 Definiujte upravitelnou oblast.
- 2 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Kopírovat viditelné**.
- 3 Klepněte na příkaz **Úpravy ▶ Vložit ▶ Vložit jako nový objekt**.

Seskupování a slučování objektů

Objekty můžete seskupit, takže se budou chovat jako nedílná jednotka. Seskupené objekty lze přemisťovat, odstraňovat nebo transformovat jako jedinou entitu. Do existující skupiny můžete přidávat další objekty. Chcete-li objekty patřící do skupiny upravovat jednotlivě, můžete skupinu rozdělit.

Jiným způsobem seskupení objektů je vytvoření ořezávací skupiny. Ořezávací skupiny umožňují kombinovat charakteristiky objektů umístěním obrazových prvků z jednoho nebo více objektů do tvaru jiného objektu; charakteristiky podřízených objektů se vloží do tvaru nadřazeného objektu. Je-li nadřazeným objektem například obrázek květiny a podřízeným objektem obrázek oblohy, bude výsledkem tvar květiny s barvou a texturou oblohy. Objekt je nadřazeným objektem jiného objektu, který leží v pořadí vrstev na něm; podřízený objekt nemůže být pod nadřazeným objektem. Chcete-li vytvořit ořezávací skupinu za použití obrázku pozadí, musíte pozadí nejprve převést na objekt. Ořezávací skupinu můžete kdykoli vrátit zpět.

Sloučení objektů umožňuje seskupit je na trvalo. Můžete sloučit několik objektů dohromady nebo můžete sloučit objekty s pozadím. Sloučením objektů přicházíte o možnost upravovat objekty každý zvlášť. Sloučením objektů lze také zmenšit velikost souboru obrázku.

Postup při seskupování objektů

- 1 V okně obrázku vyberte objekty.
- 2 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Uspořádat ▶ Seskupit**.

Postup při přidání objektu do skupiny objektů


- 1 V okně obrázku vyberte některý objekt ze skupiny.

- 2 Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klepněte na objekt, které chcete přidat.
- 3 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Uspořádat ▶ Seskupit**.

Postup při rozdělení skupiny objektů

- 1 V okně obrázku klepněte na některý objekt ze skupiny.
- 2 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Uspořádat ▶ Rozdělit skupinu**.

Postup při vytvoření ořezávací skupiny

- 1 V ukotvitelném panelu **Objekty** klepněte na sloupec vlevo od skici objektu, čímž se z něho stane podřízený objekt. Zobrazí se ikona **kancelářské sponky** .


Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Objekty**.
- 2 V okně obrázku vyberte podřízený objekt a přetáhněte jej nad nadřazený objekt.



Viditelné jsou pouze ty oblasti podřízeného objektu, které se nacházejí uvnitř obrysu nadřazeného objektu. Jinak je viditelné pouze ohraničení podřízeného objektu.

V pořadí vrstev v ukotvitelném panelu **Objekty** musí být podřízený objekt nad nadřazeným objektem.

Postup při zrušení ořezávací skupiny

- V ukotvitelném panelu **Objekty** klepněte na ikonu **kancelářské sponky**  vedle každého podřízeného objektu.

Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Objekty**.

Postup při slučování objektů

Sloučení

Více objektů do jednoho objektu	Vyberte objekty a klepněte na příkaz Objekt ▶ Sloučit ▶ Sloučit objekty dohromady .
Jeden nebo více objektů s pozadím	Vyberte objekty a klepněte na příkaz Objekt ▶ Sloučit ▶ Sloučit objekty s pozadím .

Sloučení

Všechny objekty s pozadím

Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Sloučit ▶ Sloučit všechny objekty s pozadím**.



Při sloučení objektů s pozadím se objekty stanou součástí vrstvy pozadí a nelze je již upravovat jako jednotlivé objekty.



Před sloučením objektů můžete určit režim sloučení a úroveň průhlednosti úpravou nastavení v seznamu **Režim sloučení** a v poli **Krytí** v ukotvitelném panelu **Objekty**. Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Objekty**.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o práci s objekty, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Práce s objekty“.

Informace o použití nápovědy najdete v části „Použití nápovědy“ na straně 11.



Modifikování objektů

Objekty jsou samostatné prvky obrázků, které lze vrstvit jeden na sebe. Objekty můžete transformovat, měnit jejich okraje, přidávat k nim stíny a upravovat jejich průhlednost. Objekty lze měnit, aniž by se tyto změny dotkly jiných objektů nebo pozadí obrázku.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- transformování objektů,
- změny okrajů objektů,
- přidávání stínů k objektům,

Transformování objektů

Vzhled objektů můžete měnit za použití následujících transformací:

Transformace	Popis
Změna velikosti	Umožňuje změnit šířku a výšku objektu.
Změna měřítka	Umožňuje změnit velikost objektu na požadovaný počet procent jeho původní velikosti.
Otočení	Umožňuje otáčet objekt kolem jeho středu otáčení.
Převrácení	Umožňuje vytvořit vodorovně nebo svisle zrcadlový obraz objektu.
Zkosení	Umožňuje zkosit objekt k jedné straně.
Deformace	Umožňuje objekt nesouměrně protáhnout.
Použití perspektivy	Umožňuje dodat objektu prostorovou hloubku.

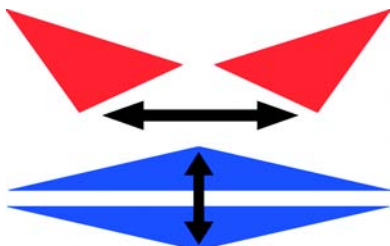
V okně obrázku můžete aplikovat volné transformace nebo můžete ruční úpravou nastavení dosáhnout přesnějších výsledků.

Můžete transformovat jeden objekt, nebo několik objektů najednou.

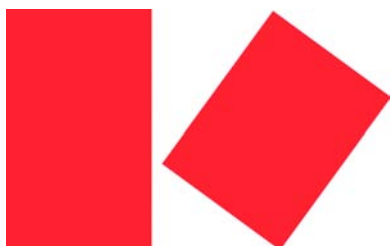
Transformace



Změna velikosti a měřítka

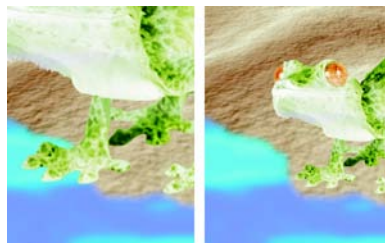


Převrácení

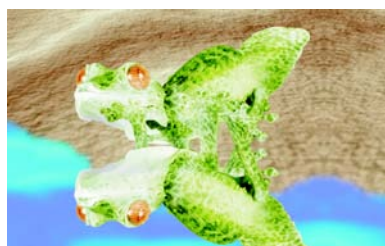


Otočení

Aplikovaná na objekty v obrázku



Měřítko fotografického objektu je zmenšeno, aby se vešel na pozadí obrázku.



Objekt je převrácený, aby vznikl jeho odraz.



Odraz je otočen.



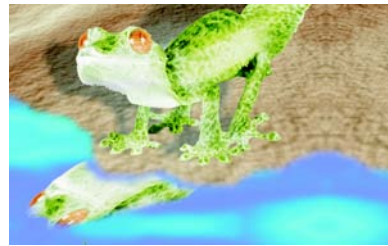
Zkosení



Odraz je zkosen, aby získal realistický sklon.



Deformace



Stín je zdeformován, aby byl patrný směr osvětlení.






Perspektiva






Do obrázku je přidán druhý stín a ten je pozměněn.




Postup při změně velikosti objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na tlačítko **Režim pozice a velikosti**  na panelu vlastností.
- 3 Táhněte za libovolný z úchytů na rámečku zvýraznění.
- 4 Klepněte na tlačítko **Použít**  na rozšířeném panelu vlastností .
Chcete-li zrušit transformaci, poklepejte vně objektu.



Postup při změně měřítka objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na tlačítko **Režim měřítka**  na panelu vlastností.
- 3 Táhněte za rohový úchyt na rámečku zvýraznění.
- 4 Klepněte na tlačítko **Použít**  na rozšířeném panelu vlastností .
Chcete-li zrušit transformaci, poklepejte vně objektu.




Postup při otočení objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na tlačítko **Režim otočení**  na panelu vlastností.
- 3 Táhněte za úchyt pro otáčení na rámečku zvýraznění.
- 4 Klepněte na tlačítko **Použít**  na rozšířeném panelu vlastností .
Chcete-li zrušit transformaci, poklepejte vně objektu.




Postup při převrácení objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Podržte klávesu **Ctrl** a střední úchyt na rámečku zvýraznění přetáhněte přes objekt až za opačný střední úchyt.
- 3 Klepněte na tlačítko **Použít**  na rozšířeném panelu vlastností .
Chcete-li zrušit transformaci, poklepejte vně objektu.




Postup při zkosení objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na tlačítko **Režim zkosení**  na panelu vlastností.
- 3 Táhněte za úchyt pro zkosení na rámečku zvýraznění.
- 4 Klepněte na tlačítko **Použít**  na rozšířeném panelu vlastností .
Chcete-li zrušit transformaci, poklepejte vně objektu.

Postup při deformování objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na tlačítko **Režim deformace**  na panelu vlastností.
- 3 Táhněte za deformační úchyt na rámečku zvýraznění.
- 4 Klepněte na tlačítko **Použít**  na rozšířeném panelu vlastností .
Chcete-li zrušit transformaci, poklepejte vně objektu.

Postup při použití perspektivy na objekt

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na tlačítko **Režim perspektivy**  na panelu vlastností.
- 3 Táhněte za úchyt pro změnu perspektivy na rámečku zvýraznění.
- 4 Klepněte na tlačítko **Použít**  na rozšířeném panelu vlastností . Chcete-li zrušit transformaci, poklepejte vně objektu.

Změny okrajů objektů

Vzhled objektu lze upravit změnou charakteristik jeho okrajů. Okraje objektu je možno prolnout s pozadím za použití prolnutí, odstranění lemu a odstranění černých nebo bílých okrajů. Chcete-li určitý objekt v obrázku zvýraznit, můžete jeho okraje zostřit.

Prolnutí

Prolnutím se změkčí okraje objektu postupným zvyšováním průhlednosti okrajových pixelů. Můžete určit šířku prolnuté části objektu a přechod průhlednosti, který chcete použít.



Objekt vpravo má prolnutím změkčené okraje.

Vyplnění okrajem

Objekt vytvořený z upravitelné oblasti má někdy podél okrajů nesprávné pixely. Projeví se to, když jsou kolem upravitelné oblasti pixely rozdílné světlosti nebo barvy. Při vyplnění okrajem se barva těchto nesprávných pixelů nahradí barvou z objektu, aby se objekt prolнул s pozadím.

Odstranění černých nebo bílých okrajů objektu

Černé nebo bílé okraje lze z objektu s prolnutím odstranit tak, že pixely podél okrajů více zprůhledníte nebo naopak zvýšíte jejich krytí.

Zaostření

Při zaostření se zvýrazní okraje objektu. Okraje se zостří, jelikož pixely s hodnotou nižší, než je prahová hodnota, se změny v průhledné pixely, zatímco pixely s hodnotou nižší, než je prahová hodnota, se změny v neprůhledné pixely.




Objekt vpravo má okraje zvýrazněné zaostřením.

Změna vzhledu ohraničení objektu

Můžete přizpůsobit vzhled ohraničení objektu změnou jeho barvy a prahové hodnoty. Při změně prahové hodnoty ohraničení se změny umístění vizuální hranice aktivního objektu. Také můžete změnit barvu ohraničení objektu, aby bylo viditelnější proti pozadí obrázku.

Postup při prolnutí okrajů objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Prolnutí**.
- 3 Zadejte hodnotu do pole **Šířka**.
- 4 V seznamu **Okraje** zvolte jednu z následujících možností:
 - **Lineární** – změny průhlednost okraje v pravidelných přírůstcích od začátku do konce části prolnutého okraje,
 - **Křivkové** – vytvoří malé přírůstky průhlednosti na začátku prolnutého okraje, větší přírůstky průhlednosti uprostřed a velké přírůstky průhlednosti na konci prolnutého okraje.

Chcete-li zobrazit výsledek v okně obrázku, klepněte na příkaz **Náhled** .

Postup při odstranění lemu objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Matování ▶ Odstranit lem**.
- 3 Zadejte hodnotu do pole **Šířka**.
Vyšší hodnoty vytvářejí pozvolnější přechod mezi okraji objektu a pozadím.

Postup při odstranění černých nebo bílých okrajů objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Matování** a poté klepněte na jednu z následujících možností:
 - **Odstranit černý okraj** – u okrajových pixelů zvýší jejich průhlednost,
 - **Odstranit bílý okraj** – u okrajových pixelů zvýší jejich krytí.

Postup při zaostření okrajů objektu

- 1 Vyberte objekt.
- 2 Klepněte na příkaz **Objekt ▶ Matování ▶ Práh**.
- 3 Zadejte hodnotu v rozsahu od 1 do 255 do pole **Úroveň**.
Při vyšších hodnotách bude odstraněno méně poloprůhledných pixelů.

Postup při změně ohraničení objektu

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**.
- 2 V seznamu kategorií **Pracovní plocha** klepněte na možnost **Zobrazení**.
- 3 Zadejte hodnotu v rozsahu od 1 do 255 do pole **Práh objektů**.
Při nižších hodnotách bude zahrnuto více pixelů objektu.
- 4 Otevřete výběr barvy **Obrysy objektu** a klepněte na požadovanou barvu.



Když změníte prahovou hodnotu ohraničení objektu, změní se ohraničená oblast, avšak nikoli samotný objekt. Pixely, které nejsou zcela neprůhledné, mohou ležet vně ohraničení, přestože jsou stále součástí objektu.

Postup při přidávání stínů k objektům

Existují tři typy stínů: záře, plochý stín a stín s perspektivou. Stíny typu záře vykreslují siluety objektů a jsou vodorovně i svisle vystředěny; napodobují zdroj

světla, který svítí přímo na objekt. Ploché stíny napodobují účinek směrového osvětlení, takže stíny jsou posunuté. Stíny s perspektivou vytvářejí dojem prostorové hloubky. Stín lze přidat k jakémukoli objektu včetně textu.





Objekt vlevo má plochý stín, zatímco objekt vpravo má stín s perspektivou.

Stíny lze vytvářet a upravovat interaktivně v okně obrázku. Přímo v okně obrázku také lze změnit barvu, polohu, směr a průhlednost stínu.



Také můžete používat přednastavené stíny. Když použijete přednastavený stín, můžete jej pozměnit a vytvořit tak vlastní stín. Můžete například změnit jeho směr a vzdálenost od objektu, jeho barvu a krytí. Standardně mají okraje stínů rohové prolnutí. Můžete zvolit jiný typ prolnutí, například Gaussovské rozostření, které vytváří realisticky vypadající stín. Vlastní stín také můžete okopírovat nebo jej uložit jako předvolbu.

Když změníte tvar nebo průhlednost objektu se stínem, změní se stín automaticky také.







Postup při přidání interaktivního stínu


- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní/Průhlednost**  a klepněte na nástroj **Interaktivní stín** .
- 2 Vyberte objekt.
Chcete-li vytvořit plochý stín, táhněte kurzorem ze středu objektu.
Chcete-li vytvořit stín s perspektivou, táhněte kurzorem od okraje objektu.

Další možnosti








Změna barvy stínu	Z palety barev přetáhněte políčko požadované barvy na koncový uzel na šipce stínu.
Přemístění stínu	Táhněte za počáteční uzel na šipce stínu.
Změna směru stínu	Táhněte za přední část šipky stínu.
Změna krytí stínu	Táhněte za trojúhelníkový úchyt Průhlednost na šipce stínu.
Změna prolnutí okraje	Táhněte za trojúhelníkový úchyt Prolnutí na přední části šipky stínu. Standardně se používá rohové prolnutí, ale můžete zvolit i jiný typ z výběru Prolnutí okraje stínu  na rozšířeném panelu vlastností  . Například Gaussovské rozostření vytváří realisticky vypadající stín.

Postup při přidání vlastního nebo přednastaveného stínu

- 1 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní/Průhlednost**    a klepněte na nástroj **Interaktivní stín** .
- 2 Vyberte objekt.
- 3 Vyberte přednastavený stín v seznamu **Předvolba** na panelu vlastností.
- 4 Na panelu vlastností otevřete výběr **Barva stínu** a klepněte na požadovanou barvu.
- 5 Na rozšířeném panelu vlastností  zadejte požadované hodnoty do kteréhokoli z následujících polí:
 - **Směr stínu** – umožňuje určit úhel stínu vzhledem k objektu,
 - **Odsazení stínu** – umožňuje určit vzdálenost stínu od počátečního bodu objektu,
 - **Zeslabení stínu** – umožňuje určit v procentech míru zeslabování stínu vzdalujícího se od objektu,
 - **Změna velikosti stínu** – umožňuje určit délku stínu s perspektivou,
 - **Průhlednost stínu** – umožňuje určit průhlednost stínu,
 - **Prolnutí stínu** – umožňuje určit počet prolnutých pixelů na okraji stínu, aby vznikl měkký okraj. Standardně se používá rohové prolnutí, ale můžete zvolit i jiný typ z výběru **Prolnutí okraje stínu**  na rozšířeném panelu vlastností.

Chcete-li například vytvořit realisticky vypadající stín, zvolte možnost Gaussovské rozostření. Z výběru **Směr prolnutí stínu**  také můžete zvolit směr prolnutí pixelů.

Postup při kopírování stínu

- 1 Vyberte objekt, na který chcete stín aplikovat.
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Interaktivní/Průhlednost**     a klepněte na nástroj **Interaktivní stín** .
- 3 Klepněte na tlačítko **Kopírovat vlastnosti stínu**  na rozšířeném panelu vlastností .
- 4 Klepněte na objekt, který má vlastnosti stínu, jež chcete kopírovat.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o změnách barevných režimů, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Modifikování objektů“.

Informace o použití nápovědy najdete v části “Použití nápovědy“ na straně 11.



Vytváření obrázků pro síť WWW

Corel PHOTO-PAINT vám poskytuje nástroje nezbytné k vytváření obrázků pro síť WWW.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- export a optimalizace obrázků pro síť WWW,
- vytváření a úpravy rolloverů,

Export a optimalizace obrázků pro síť WWW

V aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete obrázky exportovat a optimalizovat pro síť WWW.

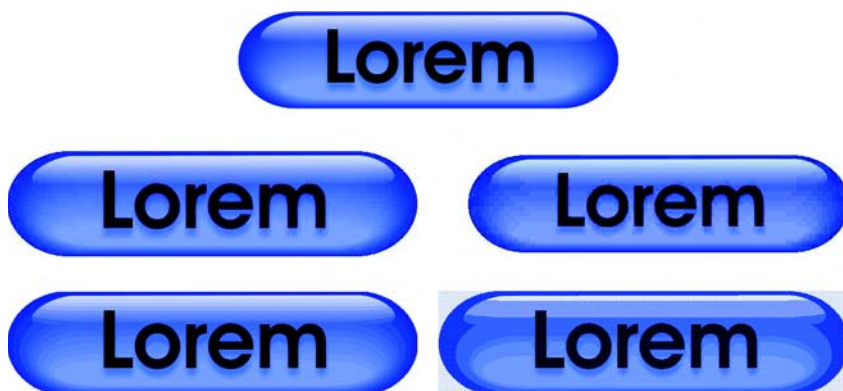
Export obrázků

Nežli můžete obrázek použít v síti WWW, musíte jej exportovat do souboru ve formátu vhodném pro síť WWW, jako je například formát GIF nebo JPEG. Formát GIF je nejlepší pro perokresby a čárovou grafiku, text a obrázky s ostrými hranami nebo malým počtem barev, zatímco formát JPEG se hodí pro fotografie. Informace o těchto formátech souborů a jejich alternativách najdete v nápovědě v části „Volba formátu souboru vhodného pro síť WWW“.

Optimalizace obrázků

Před exportem můžete také obrázek optimalizovat pro síť WWW upravením jeho kvality zobrazení a velikosti souboru. V aplikaci Corel PHOTO-PAINT si můžete zobrazit náhled obrázku až se čtyřmi různými konfiguracemi nastavení. Můžete porovnat formáty souborů, předvolená nastavení, rychlosti stahování, kompresi, velikost souborů, kvalitu obrázků a rozsah barev. Náhledy si také můžete prohlížet za použití lupy a posouvání v náhledových oknech.

Corel PHOTO-PAINT poskytuje předvolená nastavení, která však můžete upravovat a také můžete přidávat nebo naopak odstraňovat vlastní předvolby. Jakmile zadáte požadovaná nastavení pro všechny náhledové oblasti, můžete tato nastavení uložit pro celé optimalizační dialogové okno zároveň.



Nástroj pro optimalizaci obrázků WWW umožňuje zobrazit náhled obrázku v různých formátech souboru vhodných pro síť WWW.

Export a optimalizace obrázků pro síť WWW

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Export pro síť WWW**.
- 2 Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.
- 3 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
- 4 Zrušte zaškrtnutí políčka **Řezy**.
- 5 V seznamu **Typ souboru** vyberte formát souboru.
- 6 Zapněte možnost **Pouze obrázky**.
- 7 Klepněte na tlačítko **Uložit**.
- 8 V dialogovém okně exportu pro zvolený formát souboru zadejte požadovaná nastavení.

Postup při optimalizaci a exportu obrázku pro síť WWW




- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Nástroj pro optimalizaci obrázků WWW**.
- 2 Pod náhledovými okny zvolte požadované možnosti z následujících seznamů:
 - **Typ souboru**
 - **Předvolba pro síť WWW**

Pokud chcete, aby se náhledy obrázku, rychlosti stahování, procentuální hodnoty komprese, velikosti souboru a palety barev aktualizovaly automaticky, musí být zapnutá možnost **Náhled**.
- 3 Pod každým náhledovým oknem zvolte ze seznamu formát souboru, do něhož chcete obrázek uložit.

Zvolený formát je označen červeným okrajem.

- 4 Klepněte na tlačítko **OK**.
- 5 V dialogovém okně **Uložit obrázek WWW na disk** zadejte požadovaný název souboru do pole **Název souboru**.
- 6 Vyberte složku, do které chcete obrázek uložit.
- 7 Klepněte na tlačítko **Uložit**.

Další možnosti

Zvýšení počtu náhledových oblastí	V pravém horním rohu klepněte na jedno z tlačítek pro volbu zobrazení náhledových oblastí.
Posun do jiné části obrázku	Táhněte kurzorem v prvním náhledovém okně.
Zvětšení měřítka zobrazení	Ze seznamu Úroveň lupy vyberte požadovanou úroveň zvětšení.
Úprava předvolených nastavení pro jednu náhledovou oblast	V jedné z náhledových oblastí klepněte na tlačítko Upřesnit . V dialogovém okně Export upravte přednastavené volby. Pokud zvolíte formáty souboru GIF nebo PNG8 , můžete upravit paletu barev a nastavení v dialogovém okně Převést na paletové .
Uložení aktuální konfigurace nastavení pro náhledovou oblast	Klepněte na tlačítko Uložit nastavení  u každé náhledové oblasti, pro kterou chcete nastavení uložit.
Uložení vlastní předvolby	Klepněte na tlačítko Přidat  .
Odstranění vlastní předvolby	Klepněte na tlačítko Odstranit  .
Zobrazení doby stahování souboru při určité rychlosti připojení	V seznamu Rychlost připojení vyberte požadovanou rychlost.



Jednotlivé typy souboru můžete porovnat s původním obrázkem tak, že v jednom z náhledových oken zvolíte typ souboru **Původní**.

Vytváření a úpravy rolloverů

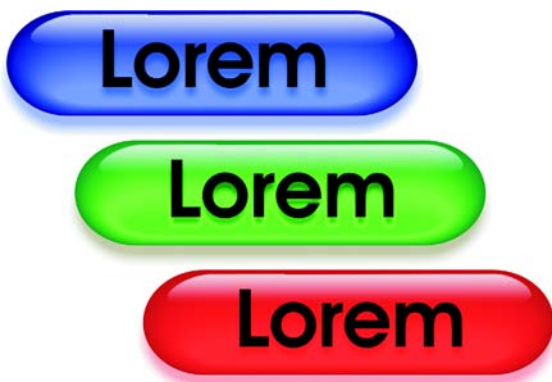
Rollover je interaktivní obrázek, který změní svůj vzhled, když na něj klepnete nebo umístíte ukazatel. Můžete například nastavit, že tlačítko má změnit barvu, když na něj klepnete, nebo že se má u něho zobrazit text, když na něj umístíte ukazatel. Rollovery se často používají na webových stránkách jako navigační tlačítka.

Vytváření rolloverů

Rollovery se vytvářejí za použití objektů, jako jsou například tvary, tahy štětcem a text. Můžete použít jeden objekt nebo skupinu objektů, jako například elipsu, na níž je umístěn text. Rollovery jsou tvořeny následujícími stavy:

- **Normální** – zobrazuje výchozí stav,
- **Nad** – tento stav se aktivuje umístěním ukazatele na rollover,
- **Dolů** – tento stav se aktivuje klepnutím na rollover.

Každý stav je tvořen jedním nebo několika objekty.



Tři stavy rolloveru: „normální“, „nad“ a „dolů“.

Rolloveru můžete přiřadit určité vlastnosti, například webovou adresu stránky, která se otevře, když na rollover klepnete, a alternativní text, který se zobrazí, když na rollover umístíte ukazatel. Pro stav „dolů“ můžete nastavit cíl, který určuje, jak se má webová stránka otevřít v okně prohlížeče. Ke stavům „nad“ a „dolů“ také můžete přidat zvuk, který se při aktivování těchto stavů přehraje.

Úpravy objektů rolloveru


Jednotlivé stavy rolloveru lze upravovat přidáváním, modifikováním a odebíráním objektů. Při vytvoření rolloveru se původní objekty zkopírují do všech tří stavů:

„normální“, „nad“ a „dolů“. Když do některého stavu rolloveru přidáte objekt, přidá se tento objekt do všech tří stavů. Nicméně veškeré změny objektu se projeví pouze na aktuálním stavu rolloveru. Můžete například použít jiný text pro stav „nad“, kterým nahradíte původní text pro tento stav.




Chcete-li vytvořit rollover za použití upravitelné oblasti nebo pozadí, musíte je nejprve převést na objekty. Další informace o definování upravitelných oblastí najdete v části „Použití masek“ na straně 323.

Při vytvoření rolloveru se obrázek rozřeže a z rolloveru se stane řez. Další informace o práci s řezy obrázků a o exportu a optimalizaci rozřezaných obrázků najdete v nápovědě v části „Rozřezávání obrázků“.




Postup při vytvoření rolloveru

- 1 Vyberte jeden nebo několik objektů.
Při vytvoření rolloveru se původní objekty zničí. Chcete-li zachovat původní objekty, musíte je před vytvořením rolloveru uložit.
- 2 Klepněte na příkaz **Web ▶ Vytvořit rollover z objektu**.
- 3 V ukotvitelném panelu **Rollover** nastavte pro rollover libovolné z následujících vlastností:
 - **Adresa URL** – určuje adresu URL určité webové stránky,
 - **ALT** – uvádí alternativní text, který se zobrazí, když na rollover umístíte ukazatel.
- 4 Zvolte jeden z následujících stavů rolloveru v seznamu **Stavy**:
 - **Normální,**
 - **Nad,**
 - **Dolů.**
- 5 Zvolený stav rolloveru upravte přidáním, odebráním nebo pozměněním objektů.
- 6 Klepněte na tlačítko **Dokončit úpravy** .
Každý stav si uchová své objekty, takže můžete pokračovat v úpravách rolloveru.

Další možnosti


Přidání zvuku ke stavu rolloveru	V poli Zvuk zadejte název souboru se zvukem, který se má přehrát při aktivaci daného stavu rolloveru. K vyhledání a zvolení požadovaného zvukového souboru lze také použít tlačítko Procházet  .
Určení cílového rámečku nebo okna prohlížeče pro adresu URL	Klepněte na požadovaný typ cíle v seznamu Cíl : _self otevře stránku dané adresy URL v aktuálním rámečku, _blank otevře stránku dané adresy URL v novém okně prohlížeče, _top otevře stránku dané adresy URL v kořenovém rámečku prohlížeče, _parent otevře stránku dané adresy URL v rámečku nejvyšší úrovně.
Zobrazení náhledu rolloveru v prohlížeči	V ukotvitelném panelu Rollover klepněte na tlačítko Náhled v prohlížeči  .
Vytvoření nového rolloveru	Klepněte na příkaz Vytvořit rollover z objektu  .




V ukotvitelném panelu **Objekty** jsou objekty rolloveru zvýrazněné, seskupené a vpravo od názvu objektu mají ikonu **objektu rolloveru** . Ikona **textového objektu rolloveru**   indikuje, že objektem rolloveru je text.

V ukotvitelném panelu **Objekty** ikona **objektu rolloveru** zčervená, pokud rollover překrývá jiný rollover. Vzájemně se překrývající rollovery nelze exportovat. Takový rollover musíte přemístit, aby se nepřekrýval s objektem jiného rolloveru.

Postup při úpravách rolloveru

- 1 V ukotvitelném panelu **Objekty** vyberte rollover.
Rollovery mají ikony **objektu rolloveru**  vpravo od názvů jejich objektů.
Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Objekty**.
- 2 Klepněte na příkaz **Web ▶ Upravit rollover**.

- 3 Na ukotvitelném panelu **Rollover** zvolte v seznamu **Stavy** jeden z následujících stavů rolloveru:
 - **Normální,**
 - **Nad,**
 - **Dolů.**
- 4 Zvolený stav rolloveru upravte přidáním, odebráním nebo pozměněním objektů.
- 5 Klepněte na tlačítko **Dokončit úpravy** .

Další možnosti

Návrat stavu k aktuálnímu stavu „normální“, abyste mohli začít znovu	Klepněte na tlačítko Obnovit .
Převedení všech stavů rolloveru zpět na prosté objekty	Klepněte na příkaz Web ▶ Extrahovat rollover .




Když rollover extrahujete na prosté objekty, pojmenují se jeho objekty automaticky.


Nelze upravovat dva rollovery zároveň.



Chcete-li rollover upravit, můžete na něj klepnout v okně obrázku.

Rollover lze také upravit klepnutím na tlačítko **Upravit rollover**  v ukotvitelném panelu **Rollover**.



Postup při přidání objektu do rolloveru

- 1 Na ukotvitelném panelu **Rollover** zvolte v seznamu **Stavy** jeden z následujících stavů rolloverů:
 - **Normální,**
 - **Nad,**
 - **Dolů.**
- 2 Otevřete plovoucí nabídku **Tvar**  a klepněte na některý nástroj pro vytváření tvarů.
- 3 Tažením v okně obrazu vytvořte tvar.
Vytvořený objekt se přidá do všech stavů rolloveru.


Další možnosti

Přidání tahu štětcem

Otevřete plovoucí nabídku **Štětec**

, klepněte na nástroj **Malba**  a tažením v okně obrázku vytvořte tah štětcem.


Přidání textu

Klepněte na nástroj **Text** , poté klepněte v okně obrázku a napište požadovaný text.



Další informace o přidávání tvarů a tahu štětcem najdete v části „Práce s objekty“ na straně 361. Další informace o přidávání textu najdete v nápovědě v části „Práce s textem“.




Standardně se všechny tahy štětcem přidávají k aktivnímu objektu. Objekt lze také vytvořit klepnutím na tlačítko **Nový objekt**  v ukotvitelném panelu **Objekty**. Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Objekty**.


Postup při modifikování objektu v aktuálním stavu rolloveru

- 1 Na ukotvitelném panelu **Rollover** zvolte v seznamu **Stavy** jeden z následujících stavů rolloverů:
 - **Normální,**
 - **Nad,**
 - **Dolů.**
- 2 V ukotvitelném panelu **Objekty** vyberte objekt, který chcete pozměnit. Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klepněte na příkaz **Okno ▶ Ukotvitelné panely ▶ Objekty**.
- 3 Objekt upravte.
Provedené změny se projeví pouze na objektu v aktuálním stavu rolloveru.



V každém ze stavů „normální“, „nad“ a „dolů“ může být u rolloveru zobrazen jiný text. Chcete-li upravit text v rolloveru, klepněte na nástroj **Text** , umístěte ukazatel na text a počkejte, dokud se ukazatel nezmění v kurzor, a poté text vyberte. Napište nový text, který nahradí aktuální text.

Postup při odebrání objektu z aktuálního stavu rolloveru

- 1 Na ukotvitelném panelu **Rollover** zvolte v seznamu **Stavy** jeden z následujících stavů rolloverů:
 - **Normální,**
 - **Nad,**
 - **Dolů.**
- 2 V ukotvitelném panelu **Objekty** vyberte objekt, který chcete odstranit.
- 3 Poklepejte na nástroj **Nástroj Guma** .
Objekt bude odebrán pouze z aktuálního stavu rolloveru.



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o vytváření obrázků pro síť WWW, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Vytváření obrázků pro síť WWW“.

Informace o použití nápovědy najdete v části „Použití nápovědy“ na straně 11.



Ukládání a zavírání obrázků

V aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete práci ukládat během vytváření a upravování obrázku a před jeho zavřením. Obrázky můžete ukládat v mnoha různých formátech souboru.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- ukládání obrázků,
- export obrázků do jiných formátů souboru,
- zavírání obrázků.

Ukládání obrázků

Obrázek můžete uložit a tím jej uchovat pro další použití. Obrázky lze také ukládat automaticky v pravidelných intervalech a také lze ukládat záložní kopie souboru.

Při ukládání obrázku můžete určit požadovaný formát souboru, název souboru a složku, do níž chcete soubor uložit. Při automatickém ukládání se používá aktuálně zvolený formát souboru, název a umístění. Výchozím formátem je nativní formát souboru aplikace Corel PHOTO-PAINT (CPT). Při uložení do formátu souboru aplikace Corel PHOTO-PAINT (CPT) se zachovají všechny vlastnosti obrázku – objekty, poslední vytvořené masky, kanály alfa, mřížky, vodící linky a informace o barvách – abyste je mohli později upravit.

Postup při uložení obrázku

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Uložit jako**.
- 2 Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.
- 3 V seznamu **Typ souboru** zvolte požadovaný formát souboru.
- 4 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
K názvu souboru se automaticky přiřadí přípona zvoleného formátu souboru, avšak lze ji odstranit.
- 5 Klepněte na tlačítko **Možnosti**.
- 6 Zaškrtněte kterékoli z následujících aktivních políček:

- **Pouze vybrané** – pokud nejsou v obrázku žádné aktivní ani vybrané objekty, uloží pouze upravitelné oblasti definované v obrázku. Pokud obrázek žádné upravitelné oblasti neobsahuje, uloží se při použití této volby pouze aktivní a vybrané objekty.
- **Názvy bezpečné pro síť WWW** – nahradí mezery v názvu souboru podtržítky. Speciální znaky jsou nahrazeny znaky vhodnými pro názvy webových souborů.
- **Nezobrazovat dialogové okno filtru** – potlačí dialogová okna umožňující vybrat další možnosti při exportu.

7 Klepněte na tlačítko **Uložit**.


Další možnosti

Komprimování souboru	Zvolte požadovaný typ komprese ze seznamu Typ komprese .
Uložení souboru do nové složky	Klepněte na možnost Nový , do pole Název nové složky запиšte požadovaný název a klepněte na tlačítko Vytvořit .
Zadání informací o souboru	Případné poznámky zadejte do pole Poznámky .



Při ukládání obrázku, který obsahuje objekty, do formátu souboru, který objekty nepodporuje, můžete v okně obrázku dál pracovat na původním souboru (který i nadále objekty obsahuje). Obrázek i jeho objekty lze stále uložit ve formátu aplikace Corel PHOTO-PAINT (CPT).



Uložit obrázek lze také klepnutím na tlačítko **Uložit**  na standardním panelu nástrojů.

Chcete-li při ukládání k obrázku přidat poznámky, můžete je zapsat do pole **Poznámky**. Poznámky si můžete prohlédnout v poli **Poznámky** v dialogovém okně **Otevřít** při otevírání obrázku, nebo v dialogovém okně **Import** při importování obrázku. Některé formáty souboru neumožňují ukládat spolu s obrázkem poznámky.

Export obrázků do jiných formátů souboru

Obrázky z aplikace Corel PHOTO-PAINT můžete exportovat do celé řady různých formátů souboru. Formát souboru, který zvolíte, závisí na tom, jak chcete obrázek v budoucnu používat. Nicméně při exportu obrázku do jiného formátu

souboru může dojít ke ztrátě některých vlastností obrázku; každý formát souboru má své vlastní jedinečné charakteristiky a způsoby použití. Chcete-li například s obrázkem pracovat v jiné aplikaci pro úpravu grafiky, můžete jej exportovat do formátu souboru aplikace Adobe® Photoshop® (PSD). Obrázek si zachová většinu vlastností, jako například objekty a masky, takže jej můžete i nadále upravovat. Chcete-li obrázek sdílet s jinými uživateli, je nejvhodnější použít formát TIFF (Tagged Image File Format) nebo BMP (Windows bitmap), protože se jedná o standardní formáty; obrázky v těchto formátech lze otevřít ve většině prohlížečů obrázků i ve většině grafických editorů a DTP aplikací.

Soubor také můžete exportovat, aby byl optimalizován pro použití se sadami kancelářských aplikací, jako je Microsoft Office nebo WordPerfect Office.

Informace vlastnostech obrázků podporovaných jednotlivými formáty souboru najdete v technických poznámkách ke každému formátu v nápovědě v části „Formáty souborů“.

Postup při exportu obrázku do jiného formátu souboru

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Exportovat**.
- 2 Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.
- 3 V seznamu **Soubory typu** vyberte požadovaný formát souboru.
- 4 Do pole **Název souboru** zadejte požadovaný název souboru.
K názvu souboru se automaticky přiřadí přípona zvoleného formátu souboru, avšak lze ji odstranit.
- 5 Klepněte na tlačítko **Možnosti**.
- 6 Zaškrtněte kterékoli z následujících aktivních políček:
 - **Pouze vybrané** – pokud nejsou v obrázku žádné aktivní ani vybrané objekty, uloží pouze upravitelné oblasti definované v obrázku. Pokud obrázek žádné upravitelné oblasti neobsahuje, uloží se při použití této volby pouze aktivní a vybrané objekty.
 - **Názvy bezpečné pro síť WWW** – nahradí mezery v názvu souboru podtržítky. Speciální znaky jsou nahrazeny znaky vhodnými pro názvy webových souborů.
 - **Nezobrazovat dialogové okno filtru** – potlačí dialogová okna umožňující vybrat další možnosti při exportu.
- 7 Klepněte na tlačítko **Uložit**.



Chcete-li obrázek při exportu komprimovat, zvolte požadovaný typ komprese ze seznamu **Typ komprese**.

Postup při exportu obrázku do formátu aplikace Microsoft Office nebo WordPerfect Office

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Export pro sadu Office**.
- 2 V seznamu **Exportovat do** vyberte některou z následujících možností:
 - **Microsoft Office**
 - **WordPerfect Office**
- 3 Klepněte na tlačítko **OK**.
- 4 Najděte složku, do které chcete soubor uložit.
- 5 Do pole **Název souboru** zadejte požadovaný název souboru.
- 6 Klepněte na tlačítko **Uložit**.



Obrázky se exportují při rozlišení 96 DPI a s nezměněným nastavením správy barev.

Při exportu do formátu aplikace Microsoft Office nebo WordPerfect Office se všechny vrstvy obrázku sloučí do jediné vrstvy.

Zavírání obrázků

Můžete zavřít jen některý obrázek nebo všechny obrázky najednou. Pokud zavřete obrázky bez uložení, je vaše práce ztracena.

Postup při zavření obrázku

Zavření	Postup
Jednoho obrázku	Klepněte na příkaz Soubor ▶ Zavřít .
Všech obrázků	Klepněte na příkaz Okno ▶ Zavřít vše .



Potřebujete další informace?

Chcete-li zobrazit další informace o ukládání obrázků, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, poté klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma „Ukládání a zavírání obrázků“.

Informace o použití nápovědy najdete v části „Použití nápovědy“ na straně 11.



Správa barev pro zobrazení, vstup a výstup

Může se vám stát, že barvy zobrazené na monitoru neodpovídají barvám skenovaného obrázku nebo výstupu tiskárny. Správa barev slouží k co možná nejpřesnější reprodukci barev pomocí profilů barev a korekce barev pro zobrazení.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- práce s profily barev,
- výběr dalších nastavení správy barev,
- korekce barev pro zobrazení.

Práce s profily barev

Systém správy barev pomáhá dosáhnout přesných barev konzistentně u různých zařízení. Prvním krokem pro nastavení systému správy barev je výběr profilů barev pro monitor a všechna používaná zařízení, jakou jsou skenery, digitální fotoaparáty a tiskárny.

Seznámení se správou barev

Každé zařízení používá svůj rozsah barev nebo vyjádření barev. Monitor například zobrazuje jinou sadu barev, než reprodukuje tiskárna. Proto na obrazovce můžete vidět některé barvy, které nemohou být vytištěny. Prostřednictvím systému správy barev lze převést barvy z jednoho zařízení na barvy jiného. Profily barev definují vyjádření barev vašeho monitoru a používaných vstupních a výstupních zařízení.

Výběr profilu barev

Různé značky a modely monitorů, skenerů, digitálních fotoaparátů a tiskáren mají různá vyjádření barev a vyžadují proto různé profily barev. Některé často používané profily jsou nainstalované s aplikací.

V aplikaci se používají standardní profily barev ICC (International Color Consortium). Můžete vybrat profily barev pro následující zařízení:






- monitor,
- skener/digitální fotoaparát,

- kompozitní tiskárna,
- separační tiskárna,
- vnitřní barevný prostor RGB,

Získání dalších profilů barev

Pokud potřebujete další profily nebo aktualizace, můžete je získat z aplikačního CD nebo je stáhnout z internetu. Můžete přistupovat k dalším profilům barev. Další informace naleznete v tématech „Postup při kopírování profilu barev z CD“ na straně 394 a „Postup při stažení profilu barev“ na straně 394.

Postup při výběru profilu barev

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Správa barev**.
- 2 Klepněte na název profilu pod jednou z následujících ikon:
 - **Skener/digitální fotoaparát** 
 - **Separační tiskárna** 
 - **Monitor** 
 - **Kompozitní tiskárna** 
 - **Vnitřní RGB** 
- 3 Vyberte profil ze seznamu.

Postup při kopírování profilu barev z CD

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Správa barev**.
- 2 Pod ikonou zařízení klepněte na seznam profil barev a vyberte **Získat profil z disku**.
- 3 Vložte aplikační CD.
- 4 V dialogovém okně **Vyhledat složku** vyberte složku, kde se profily nachází. Můžete také načíst profily barev ze sítě nebo z pevného disku.
- 5 V dialogovém okně **Instalace z disku** vyberte profil barev který chcete zkopírovat.
- 6 Klepněte na příkaz **OK**.

Postup při stažení profilu barev


- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Správa barev**.
- 2 Pod ikonou zařízení klepněte na seznam profil barvy a vyberte **Stáhnout profily**.

- 3 V dialogovém okně zaškrtněte políčka profilů, které chcete stáhnout.
- 4 Klepněte na tlačítko **Načíst**.
- 5 V dialogovém okně **Uložit jako** vyberte cíl profilu barev.
Chcete-li nový profil barev uložit do složky s již existujícími profily, stáhněte jej do aplikační složky **Color**.

Výběr dalších nastavení správy barev

Po výběru profilů barev přizpůsobí systém správy barev pomocí modulu Color Matching Module (CMM) barvy tak, aby si co nejlépe odpovídaly. Vaše aplikace používá jako výchozí volbu systém Kodak® Color Management. Můžete také vybrat jiné metody vykreslení a určit tak způsob, jakým systém správy barev převádí barvy mezi rozdílnými vyjádřeními barev.

Postup při výběru modulu pro barvy a metody vykreslení

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Správa barev**.
- 2 Klepněte na ikonu **Vnitřní prostor RGB** .
- 3 V dialogovém okně **Upřesnit nastavení** vyberte v seznamu **Metoda vykreslení** jednu z následujících možností:
 - **Absolutní kolorimetrická** – zachová při převodu bílý bod
 - **Automaticky** – výchozí nastavení, které používá nastavení Nasycení pro vektorovou grafiku a nastavení Perceptuální pro rastry
 - **Perceptuální** – vhodné pro řadu obrázků, zejména pro rastry a fotografie
 - **Relativní kolorimetrická** – vhodné pro tvorbu nátisků na inkoustových tiskárnách
 - **Nasycení** – vhodné pro vektorovou grafiku (čáry, text a objekty vybarvené plnou barvou)
- 4 Vyberte možnost ze seznamu **Modul pro barvy**.









Korekce barev pro zobrazení

Pomocí korekce barev můžete barvy zobrazit na obrazovce s co největší přesností. Při korekci pouze zobrazených barev jsou barvy zobrazeny podle profilu Vnitřní RGB a profilu monitoru.

Při zobrazení barev tak, jak budou vytištěny, budou barvy na obrazovce simulovat výstup prostřednictvím barevných profilů Vnitřní RGB, monitoru a tiskárny. Simulace výstupu tiskárny může způsobit, že barvy na obrazovce budou vypadat matně.

Postup při korekci barev pro zobrazení

- Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Správa barev**.

Požadovaná operace	Postup
Korekce barev pro zobrazení	Klepněte na šipku vedoucí od ikony Vnitřní RGB  k ikoně Monitor  .
Zobrazení simulace výstupu kompozitní tiskárny	Klepněte na šipku vedoucí od ikony Kompozitní tiskárna  k ikoně Monitor  .
Zobrazení simulace výstupu na separační tiskárně	Klepněte na šipku vedoucí od ikony Separační tiskárna  k ikoně Monitor  .
Zobrazení simulace separační tiskárny na kompozitní tiskárně	Klepněte na šipku vedoucí od ikony Separační tiskárna  k ikoně Kompozitní tiskárna  .



Potřebujete další informace?

Chcete-li získat další informace o správě barev, klepněte na příkaz **Nápověda ▶ Témata nápovědy**, klepněte na kartu **Obsah** a poklepejte na téma **Správa barev pro zobrazení, vstup a výstup**.

Informace o použití nápovědy naleznete v tématu „Použití nápovědy“ na straně 11.



Tisk

Aplikace Corel PHOTO-PAINT poskytuje rozsáhlé možnosti tisku vašeho díla.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech

- tisk vašeho díla,
- uspořádání tiskových úloh,
- náhledy tiskových úloh,

Tisk vašeho díla

V aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete tisknout jednu či více kopií téhož obrázku. Můžete zvolit, zda tisknout aktuální nebo specifický obrázek. Před tiskem obrázku můžete zadat vlastnosti tiskárny, včetně velikosti papíru a možností zařízení.

Postup při nastavení vlastností tiskárny

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor** ▶ **Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Obecné**.
- 3 Klepněte na tlačítko **Vlastnosti**.
- 4 V dialogovém okně nastavte libovolné vlastnosti.

Postup při tisku vašeho díla

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor** ▶ **Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Obecné**.
- 3 V seznamu **Název** vyberte tiskárnu.
- 4 Zadejte hodnotu do pole **Počet kopií**.
Chcete-li mít kopie seřazené, zaškrtněte políčko **Kompletovat**.
- 5 Zvolte některou z následujících možností:
 - **Aktuální dokument** – tiskne aktivní kresbu
 - **Aktuální stránka** – tiskne aktivní stránku
 - **Stránky** – tiskne stránky, které zadáte
 - **Dokumenty** – tiskne dokumenty, které zadáte



Zaškrťovací políčko **Kompletovat** je k dispozici pouze u dokumentů s více než jednou stránkou.

Uspořádání tiskových úloh

Tiskovou úlohu můžete rozvrhnout zadáním velikosti, umístění a měřítka. Po rozdělení tiskové úlohy na dlaždice se tisknou části každé stránky na samostatné listy papíru, lze je zkompletovat na jeden list. Například tak můžete rozdělit na dlaždice tiskovou úlohu, která je větší než papír ve vaší tiskárně.

Je-li orientace tiskové úlohy jiná než orientace zadaná v dialogovém okně vlastností tiskárny, zpráva vás vybědne ke změně orientace papíru tiskárny. Tuto zprávu můžete vypnout, takže tiskárna si nastaví orientaci papíru automaticky.

Postup při zadání velikosti a umístění tiskové úlohy

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Řazení**.
- 3 Zvolte některou z následujících možností:
 - **Jako v dokumentu** – zachovává velikost obrázku, jaká je v dokumentu
 - **Přizpůsobit stránce** – přizpůsobí velikost a umístění tiskové úlohy tištěné stránce
 - **Přemístit obrázky na** – umožňuje přemístit tiskovou úlohu výběrem umístění v seznamu



Výběr volby **Přemístit obrázky na** vám umožní zadat do příslušných polí velikost, umístění a měřítka.

Postup při rozdělení tiskové úlohy do dlaždic

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Řazení**.
- 3 Zaškrtněte políčko **Tisknout stránky jako dlaždice**.
- 4 Zadejte hodnoty do následujících polí:
 - **Přesah dlaždic** – umožňuje zadat počet palců pro přesah dlaždic
 - **% šířky stránky** – umožňuje zadat, jakou procentuální část šířky stránky obsadí dlaždice



Zaškrtnutím políčka **Značky dlaždic** umožníte vložení značek pro zarovnání dlaždic.

Postup při změně výzvy u orientace stránky

- 1 Klepněte na příkaz **Nástroje ▶ Možnosti**.
- 2 V seznamu kategorií poklepejte na možnost **Globální** a pak klepněte na možnost **Tisk**.
- 3 V seznamu **Možnost** vyberte volbu **Výzva u orientace stránky**.
- 4 Vyberte některou z následujících možností v seznamu **Nastavení**:
 - **Vypnuto – stále stejná orientace**
 - **Zapnuto – dotaz při rozdílné orientaci**
 - **Vypnuto – bez změny orientace**

Náhledy tiskových úloh


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.

Postup při náhledu tiskové úlohy

- Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Náhled**.




Rychlý náhled tiskové úlohy zvolíte v dialogovém okně **Tisk** klepnutím na příkaz **Soubor ▶ Tisk** a klepnutím na tlačítko **Malý náhled** .


Postup při zvětšení stránky náhledu

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Náhled**.
- 2 Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Lupa**.
- 3 Zvolte možnost **Procenta** a zadejte do pole hodnotu.



Stránku náhledu můžete také zvětšit výběrem předvoleného zvětšení. Rovněž můžete zvětšit část náhledu tak, že v okně nástrojů klepnete na nástroj **Lupa**  a oblast ohraničíte rámečkem výběru.

Postup při náhledu separací barev

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Náhled**.
- 2 Na panelu vlastností klepněte na tlačítko **Tisk separací barev** .



Můžete zobrazit kompozitní náhled klepnutím na příkaz **Zobrazit ▶ Zobrazit separace ▶ Kompozitní**.

Postup při skrytí nebo zobrazení grafiky

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Náhled**.
- 2 Klepněte na příkaz **Zobrazit ▶ Zobrazit obrázek**.
Značka zaškrtnutí vedle názvu příkazu nabídky značí, že grafika je zobrazena.




Když příkaz nabídky **Zobrazit obrázek** není aktivní, je tisková úloha zastoupena vymežujícím rámečkem, jehož pomocí lze určit umístění a velikost úlohy.

Postup při zobrazení přehledu problémů tiskové úlohy

- 1 Klepněte na příkaz **Soubor ▶ Tisk**.
- 2 Klepněte na kartu **Problémy**.
Nechcete-li použít Předtiskovou diagnostiku ke kontrole některých problémů, klepněte na možnost **Nastavení**, poklepejte na možnost **Tisk** a zrušte zaškrtnutí políček týkajících se problémů, které nechcete prohlížet.



Nastavení můžete uložit klepnutím na tlačítko **Přidat nastavení diagnostiky**  a zadáním názvu do pole **Uložit styl předtiskové diagnostiky**.

Slovníček

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W Z

A

aktivace bodů

Proces přidávání dat do objektů nebo skupin objektů tak, aby tyto objekty reagovaly například na přesunutí ukazatele myši nebo na klepnutí. Objektu můžete například přiřadit adresu URL a vytvořit z něj tak hypertextový odkaz na externí webovou stránku.

aktivní bod

Oblast objektu, na kterou lze klepnout a přejít tak na adresu určenou kódem URL.

aktivní oblast

Vzdálenost od pravého okraje, v níž se uplatňuje funkce dělení slov.

B

barevný kanál

Osmibitová verze obrázku ve stupních šedé. Každý kanál reprezentuje úroveň jedné barevné složky v obrázku, například barevný model RGB má tři barevné kanály a barevný model CMYK čtyři. Současným zobrazením všech kanálů nebo jejich vytištěním příslušnými barevnými inkousty se docílí plného rozsahu barev v obrázku.

Viz také RGB a CMYK.

barevný model

Jednoduchý barevný graf definující rozsah barev zobrazovaných v barevném režimu. Příkladem může být barevný model RGB (červená, zelená, modrá), CMY (azurová, purpurová, žlutá), CMYK (azurová, purpurová, žlutá, černá), HSB (odstín, sytost, jas), HLS (odstín, světlost, sytost) a CIE L*a*b (Světlost a dvě barevné složky).

barevný nádech

Celkový posun barev, který často vzniká na fotografiích v důsledku světelných podmínek nebo jiných faktorů. Fotografie pořízená v interiéru ve slabém žárovkovém světle může například mít žlutý nádech, zatímco exteriérová fotografie za plného slunečního svitu může mít modrý nádech.

barevný prostor

U elektronické správy barev virtuální reprezentace zařízení nebo rozsahu barev barevného modelu. K mapování hranic a tvaru barevného prostoru zařízení slouží software pro správu barev.

Viz také barevný rozsah.

barevný rozsah

Barevný rozsah (gamut) je rozsah barev, které lze reprodukovat nebo snímat prostřednictvím určitého zařízení. Monitor například zobrazuje jiný barevný rozsah než tiskárna – tento jev si vynucuje správu barev při převodu zdrojových obrázků na konečný výstup.

Bezierova křivka

Rovná nebo zakřivená čára tvořená segmenty, které jsou spojeny v uzlech. Každý uzel je opatřen ovládacími úchyty, pomocí nichž lze měnit tvar křivky.

bezztrátovost

Vlastnost komprese souborů, při níž zůstává obrazová kvalita po kompresi a dekompresi stejná jako u původního obrázku.

bílý bod

Hodnota bílé u barevného monitoru, která ovlivňuje zobrazení světlých tónů a kontrastu.

U korekce obrázků určuje bílý bod hodnotu světlosti, která je v rastrovém obrázku považována za bílou. V aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete nastavením bílého bodu zlepšit kontrast obrázku. Nastavíte-li například v histogramu obrázku s rozsahem jasů od 0 (nejtmavší) do 255 (nejsvětlejší) bílý bod na hodnotu 250, budou všechny pixely s hodnotou vyšší než 250 převedeny na bílé.

bitová hloubka

Počet binárních bitů definujících odstín nebo barvu jednotlivých pixelů v rastru. Pixely černobílého obrázku mají například hloubku 1 bit, protože mohou být pouze

černé nebo bílé. Počet hodnot barvy, které lze vyjádřit pomocí dané bitové hloubky, je roven číslu 2 umocněnému na hodnotu bitové hloubky.

bod

Měrná jednotka používaná převážně v typografii k definování velikostí písma. Jednomu palci odpovídá přibližně 72 bodů, jedné jednotce pica pak 12 bodů.

C

cílový objekt

Objekt, pro který použijete akci tvarování, například sloučení, oříznutí nebo průnik s jiným objektem. Cílový objekt si ponechává původní atributy výplně a obrysu. Tyto atributy jsou zároveň zkopírovány do zdrojových objektů použitých při provedení akce.

Viz také zdrojový objekt.

citlivost rozsahu

Možnost režimu barev palety, pomocí níž lze určit, která barva je při převodu palety důležitá. Barvu můžete nastavit podle potřeby a zadat její důležitost při převodu.

CMY

Barevný režim pracující s azurovou, (Cyan), purpurovou (Magenta) a žlutou (Yellow) barvou. Tento režim se používá v třibarevném tiskovém procesu.

CMYK

Barevný režim pracující s azurovou, (Cyan), purpurovou (Magenta), žlutou (Yellow) a černou (black) barvou. Tisk v režimu CMYK poskytuje dokonale černou barvu a bohatou škálu barevných tónů. V barevném režimu CMYK jsou hodnoty barev vyjadřovány v procentech. Hodnota 100 tedy znamená, že je daný inkoust nanášen v plné sytosti.

černobílý režim barev

1bitový barevný režim, v němž jsou obrázky ukládány jako rastr dvou plných barev – černé a bílé – bez jakýchkoli mezistupňů. Tento barevný režim se používá pro perokresby a pro jednoduchou grafiku. Chcete-li vytvořit efekt černobílé fotografie, můžete použít barevný režim Stupně šedé.

Viz také stupně šedé.

černý bod

Hodnota jasu, která je v rastrovém obrázku považována za černou. V aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete nastavením černého bodu zlepšit kontrast obrázku. Nastavíte-li například v histogramu obrázku s rozsahem jasů od 0 (nejtmavší) do 255 (nejsvětlejší) černý bod na hodnotu 5, budou všechny pixely s hodnotou nižší než 5 převedeny na černé.

D

dělený přechod

Jednoduchý přechod rozdělený na dvě nebo více komponent pro vytvoření složeného přechodu. Objekt, u kterého je přechod rozdělen, se stává koncovým objektem jedné komponenty přechodu a počátečním objektem druhé komponenty.

DeviceN

Typ barevného prostoru a barevného modelu zařízení. Tento barevný prostor je složen z více komponent a umožňuje definovat barvu jiným způsobem než skládáním standardních tří (RGB) nebo čtyř (CMYK) barevných složek.

diakritické znaménko

Značka akcentu umísťovaná nad psaný znak, pod něj nebo přes něj, například čárka (á) nebo háček (ž).

dílek

Neviditelné dělicí body, k nimž je přitahován ukazatel.

dlaždice

Technika opakování malého obrázku na velké ploše. Často se používá k vytváření vzorovaných pozadí pro webové stránky.

dolní index

Textové znaky umístěné pod účařím ostatních znaků v řádku textu.

doplňk

Samostatný modul, který rozšiřuje funkce aplikace.

dpi (body na palec)

Hodnota udávající rozlišení tiskárny v bodech na palec. Běžné stolní laserové tiskárny tisknou s rozlišením 600 dpi. Osvětové jednotky tisknou s rozlišením např. 1270 nebo 2540 dpi. Tiskárny s vyšší hodnotou dpi poskytují hladší a čistší výstup. Pojem dpi se používá také k určování rozlišení skenerů a rastrových obrázků.

drátěný model

Obrysové zobrazení kresby, u kterého jsou skryty výplně, jsou však zobrazena vysunutí, čáry kontur a přechodové tvary. Rastry se zobrazují pouze jednobarevně.

Viz také jednoduchý drátěný model.

dvoutón

Obrázek v dvoutónovém barevném režimu je osmibitový obrázek ve stupních šedé, jehož jasová škála je obohacena o jednu až čtyři další barvy.

dvouúběžníková perspektiva

Efekt vytvořený prodloužením nebo zkrácením dvou stran objektu, čímž vzniká dojem, že se objekt ve dvou směrech vzdaluje pohledu.

dynamické vodící linky

Dočasné vodící linky, které se objevují v následujících přichytávacích bodech objektů – ve středu, v uzlech, v kvadrantech a na účarí textu.

E

expoze

Pojem z oblasti fotografie popisující množství světla použité k pořízení snímku (osvit). Pokud na obrazový snímač (v digitálním fotoaparátu) nebo film (v klasickém fotoaparátu) nedopadne dostatek světla, obrázek je příliš tmavý (podexponovaný). Pokud je na citlivý prvek nebo film propuštěno příliš mnoho světla, obrázek je příliš světlý (přeexponovaný).

F

filtr

Programové moduly převádějící digitální informace z jedné formy do jiné.

FTP (File Transfer Protocol)

Metoda přenášení souborů mezi dvěma počítači. Na mnoha internetových serverech jsou k dispozici úložiště materiálů, k nimž lze získat přístup prostřednictvím protokolu FTP.

G

GIF

Formát grafických souborů navržený s cílem obsadit minimum místa na disku a umožnit snadnou výměnu těchto souborů mezi počítači. Tento formát se běžně používá na Internetu k publikování obrázků s 256 nebo méně barvami.

glyf

Úchyt ve tvaru kosočtverce, jehož tažením lze měnit tvar objektu.

H

histogram

Histogram je tvořen vodorovným sloupcovým grafem, do něhož jsou vyneseny počty pixelů v rastrovém obrázku na stupnici od 0 (nejtmavší) do 255 (nejsvětlejší). Levá část histogramu reprezentuje tmavé tóny na obrázku, střední část střední tóny a pravá část světlé tóny. Výška sloupců informuje o počtu pixelů s jednotlivými úrovněmi jasu. Velký počet pixelů v oblasti tmavých tónů (levá strana histogramu) například znamená velké množství tmavých ploch na obrázku.

hodnota barvy

Sada čísel definujících barvu v určitém barevném režimu. V barevném režimu RGB například hodnota 255 pro červenou (Red) a nulová hodnota zelené (Green) a modré (Blue) dávají červenou barvu.

horní index

Textové znaky umístěné nad účarím ostatních znaků v řádku textu.

HSB (odstín, sytost, jas)

Barevný model definující tři komponenty: odstín, sytost a jas. Odstín určuje barvu (žlutá, oranžová, červená atd.), jas určuje vnímaný jas (světlejší nebo tmavší barva) a sytost určuje výraznost barvy (od šedivé k čisté barvě).

HTML

Standard pro tvorbu webových stránek složený z kódových značek definujících strukturu a součásti dokumentu. Tyto značky slouží k formátování textu a k zahrnutí různých typů informací (například obrázků, zvuků, videa či animace) do vytvářené webové stránky.

hypertextový odkaz

Elektronický odkaz, který poskytuje přímý přístup z jednoho místa v dokumentu na jiné místo v témže dokumentu nebo do jiného dokumentu.

I

ideální tvary

Předdefinované tvary, například základní tvary, šipky, hvězdičky a odkazovací čáry. Tyto tvary jsou často opatřeny glyfy, pomocí nichž lze měnit vzhled tvarů.

ikona

Obrázek reprezentující nástroj, objekt, soubor nebo jinou položku v aplikaci.

symbol

A reusable object or group of objects. A symbol is defined once and can be referenced many times in a movie.

instance symbolu

Jeden výskyt symbolu v kresbě. Instance symbolu automaticky přebírá všechny změny provedené v symbolu. Každá instance však může mít také jedinečné vlastnosti, například velikost, umístění nebo jednotnou průhlednost.

intenzita

Intenzita je hodnota udávající jas světlých pixelů v rastru ve srovnání s tmavšími středními tóny a tmavými pixely. Zvýšením intenzity lze dosáhnout oživení bílých ploch při zachování nízkého jasu v tmavých oblastech.

J

jas

Množství světla, které vyzařuje nebo odráží daný pixel. V barevném režimu HSB udává jasová hodnota, kolik bílé daná barva obsahuje. Jasová hodnota 0 například odpovídá černé (černý stín na fotografii), jasová hodnota 255 bílé (bílý odlesk na fotografii).

JavaScript®

Jazyk skriptů používaný na webu k přidávání interaktivních funkcí na stránky HTML.

jednoduchý drátěný model

Obrysové zobrazení kresby, u kterého jsou skryty výplně, vysunutí, kontury a přechodové tvary. Rastry se zobrazují pouze jednobarevně.

Viz také drátěný model.

jednotná výplň

Typ výplně používaný k nanesení jedné plné barvy na určitou plochu obrázku.

Viz také výplň.

jednoúběžníková perspektiva

Efekt vytvořený prodloužením nebo zkrácením jedné strany objektu, čímž vzniká dojem, že se objekt v jednom směru vzdaluje pohledu.

JPEG

Formát fotografických obrázků, který nabízí kompresi s určitou ztrátou obrazové kvality. Vzhledem k možnostem komprese (až 20:1) a tím i malé velikosti souborů se obrázky ve formátu JPEG často používají k publikování na Internetu.

JPEG 2000

Zlepšená verze formátu souborů JPEG, která nabízí lepší kompresi a umožňuje připojit k souboru informace o obrázku a přiřadit určité oblasti obrázku jiný kompresní poměr.

K

kaligrafický úhel

Úhel udávající orientaci pera vzhledem k povrchu kresby, tj. úhel zešikmení hrotu kaligrafického pera. Čára nakreslená pod kaligrafickým úhlem má velmi malou nebo nulovou tloušťku, se zvětšující se odchylkou od kaligrafického úhlu se však rozšiřuje.

kaskádový seznam stylů (CSS)

Rozšíření jazyka HTML umožňující zadat v rámci hypertextového dokumentu styl určující např. barvu, písmo nebo velikost písma. Informace o stylech může sdílet více souborů HTML.

Viz také HTML.

klipart

Hotové obrázky, které lze importovat do aplikací Corel a v případě potřeby upravit.

klon

Kopie objektu nebo oblasti obrázku, která je propojena s původním objektem nebo oblastí obrázku. Většina změn provedených ve zdroji je automaticky použita i v jeho klonech.

Viz také symbol.

knihovna

Kolekce definic symbolů zahrnutých do souboru aplikace CorelDRAW (CDR). Chcete-li použít tutéž knihovnu ve více kresbách, můžete ji exportovat do souboru ve formátu CSL (Corel Symbol Library).

kódová stránka

Kódová stránka je tabulka, která v operačním systému DOS nebo Windows definuje znakovou sadu ASCII nebo ANSI použitou k zobrazení textu. V různých jazycích se používají různé znakové sady.

kódování

Určuje znakovou sadu textu a umožňuje správně zobrazit text v příslušném jazyce.

kolmá čára

Čára, která se protíná s jinou čarou a svírá s ní pravý úhel.

compound tween

A tween consisting of three or more keyframes. The timeline of a compound tween consists of two or more timeline sections.

konkávní

Vydutý nebo zakulacený dovnitř jako mísa.

kontrast

Rozdíl v tónech mezi světlými a tmavými oblastmi obrázku. Vyšší hodnoty kontrastu odpovídají větším rozdílům a menšímu počtu stupňů mezi světlou a tmavou.

kontura

Efekt vytvořený přidáním rovnoměrně rozmístěných soustředných tvarů vně nebo dovnitř od okraje objektu.

konvexní

Zakřivený nebo zakulacený směrem ven, jako vnější strana koule nebo kružnice.

kótovací čára

Čára, která slouží k udávání velikosti objektů nebo vzdálenosti či úhlu mezi objekty.

kotvicí bod

Bod, který zůstává na místě při roztažení, změně měřítka, zrcadlovém převrácení nebo zkosení objektu. Kotvicí body odpovídají osmi úchytnům, které se objeví při výběru objektu, a středu výběrového rámečku označenému symbolem X.

kresba

Dokument, který vytváříte v aplikaci CorelDRAW.

kruhový převod

Převod dokumentu uloženého například ve formátu PDF (Portable Document Format) do jiného formátu, například DES (Corel DESIGNER), a poté zpět.

krytí

Vlastnost objektu, která určuje, do jaké míry je objekt průhledný. Objekt se 100% krytím je zcela neprůhledný. Klesá-li krytí pod úroveň 100 %, průhlednost objektu se zvyšuje.

Viz také průhlednost.

kurzorové klávesy

Směrové klávesy, které pohybují (posunují) vybranými objekty v malých krocích. Pomocí kurzorových kláves lze také měnit pozici kurzoru při zadávání nebo úpravách textu na obrazovce nebo v dialogovém okně.

L

Lab

Barevný model obsahující složku světlosti (L) a dvě chromatické složky: „a“ (škála od zelené k červené) a „b“ (od modré ke žluté).

lupa

Zmenšení nebo zvětšení měřítka zobrazení kresby. Zvětšením lze zobrazit více detailů, zmenšením větší plochu kresby.

LZW

Algoritmus bezztrátové komprese souborů, který umožňuje zmenšení velikosti souborů a zkrácení doby zpracování. Komprese LZW se nejčastěji používá u souborů GIF a TIFF.

M

měřítko

Proporcionální změna vodorovného a svislého rozměru objektu o zadanou procentuální část. Změníte-li například měřítko obdélníku o výšce 1 cm a šířce 2 cm o 150 %, získáte obdélník o výšce 1,5 cm a šířce 3 cm. Poměr stran 1,2 (výška k šířce) zůstane zachován.

metadata

Informace o objektech. K metadatům patří například názvy, komentáře a ceny přiřazené k objektům.

mezera mezi sloupci

Prostor mezi sloupci textu. Při tisku prázdný prostor tvořený vnitřními okraji dvou protilehlých stránek.

mikroposun

Přesouvání objektu po velmi malých krocích.

Viz také posun a násobný posun.

místo úchytu

Oblast na panelu příkazů, kterou lze táhnout pomocí myši. Tažením za místo úchytu lze panel přesunout, zatímco tažení za jinou část panelu nemá žádný účinek. Umístění místa úchytu závisí na použitém operačním systému, na orientaci panelu a na tom, zda je panel ukotvený nebo plovoucí. K panelům příkazů s místy úchytů patří panely nástrojů, okna nástrojů a panel vlastností.

moaré

Vizuální efekt interferenčních křivek, který vzniká překrytím dvou pravidelných vzorů. Může se objevit například při překrytí dvou polotónových rastrů s různými úhly, hustotou a velikostí bodů. Moaré je nežádoucím důsledkem opakovaného rastrování obrázku s použitím jiné hustoty polotónů nebo stejné hustoty polotónů, ale s odlišným úhlem.

mřížka

Rovnoměrně rozmístěné tečky ve vodorovných a svislých řadách, které slouží jako pomůcka při kreslení a uspořádávání objektů.

N

nadřízená barva

Původní styl barvy, který lze uložit a použít pro objekty v kresbě. Z nadřízené barvy je možné vytvářet podřízené barvy.

Viz také podřízená barva.

násobný posun

Přesouvání objektu po velkých krocích kombinací klávesy Shift s klávesami se šipkou. Vzdálenost, o kterou se objekt posunuje, je určena vynásobením hodnoty násobného posunu a hodnoty posunu.

Viz také posun a mikroposun.

navigátor dokumentu

Oblast v levém dolním rohu okna aplikace obsahující ovládací prvky pro přecházení mezi stránkami a přidávání stránek. V navigátoru dokumentu se rovněž zobrazuje číslo aktivní stránky a celkový počet stránek v kresbě.

netisknutelné znaky

Položky, které se zobrazují na obrazovce, ale netisknou se. Patří sem pravítka, vodící linky, čáry mřížky, skrytý text a symboly formátování, například mezery, pevné konce řádků, tabulátory a odsazení.

O

obálka

Uzavřený tvar, jehož umístěním okolo objektu lze změnit tvar objektu. Obálka se skládá ze segmentů spojených uzly. Po umístění obálky okolo objektu lze přesouváním uzlů měnit tvar objektu.

objekt (CorelDRAW)

Obecné označení jakékoli položky, kterou vytvoříte nebo umístíte v kresbě. K objektům patří čáry, tvary, grafika a text.

objekt s křivkami

Objekt s uzly a ovládacími úchyty, jejichž přesouváním lze měnit tvar objektu. Objekt s křivkami může mít různé tvary včetně úsečky nebo zakřivené čáry.

obrázková mapa

Grafika v dokumentu HTML s oblastmi, na které lze klepnout a přejít tak na určité místo na webu, do jiného dokumentu HTML nebo na jinou grafiku.

obrys

Čára definující tvar objektu.

obsah

Objekt nebo objekty umístěné v objektu kontejneru při použití efektů PowerClip.

odkládací disk

Prostor na pevném disku, který aplikace používají k umělému zvětšování paměti dostupné v počítači.

odstavcový text

Typ textu, u kterého lze používat možnosti formátování a přímo upravovat velké bloky textu.

odstín

Vlastnost barvy, která umožňuje klasifikovat barvy podle názvů. K odstínům patří například modrá, zelená a červená.

odstín

Při úpravách fotografií pojem odstín často označuje částečně průhlednou barvu použitou na celý obrázek. Nazývá se také barevný nádech.

V kontextu tisku pojem odstín označuje světlejší tón barvy vytvořený rastrováním polotónů, například u přímých barev.

Viz také polotón.

okno kresby

Část okna aplikace, kde vytváříte, přidáváte a upravujete objekty.

omezení špičatosti

Hodnota určující, za jakých podmínek mají dvě čáry, které se setkávají v ostrém úhlu, přejít od špičatého vrcholu k zešikmenému.

oříznutí

Odstranění nepotřebných oblastí obrázku beze změny rozlišení zbývající části.

osnova

Základní komponenta, z níž se skládají objekty. Osnova může být otevřená (například úsečka) nebo uzavřená (například kružnice) a může ji tvořit jediná čára či segment křivky nebo více spojených segmentů.

osvitová jednotka

Zařízení s vysokým rozlišením, které vytváří výstup na filmy nebo na světlocitlivé papíry používané při výrobě desek pro tiskařské lisy.

otevřený objekt

Objekt definovaný osnovou, jejíž počáteční bod není propojen s koncovým.

otočení

Změna umístění a orientace objektu rotací kolem středu otáčení.

ovládací úchyty (CorelDRAW)

Úchyty vycházející z uzlu na křivce, kterou upravujete pomocí nástroje Tvar. Ovládací úchyty určují úhel, pod kterým křivka uzlem prochází.

P

paleta barev

Kolekce plných barev, odkud můžete vybírat barvy pro výplně a obrysy.

PANOSE

Funkce, která umožňuje vybrat náhradní písmo v případě, že otevřete soubor obsahující písmo, které v počítači není nainstalováno. Tuto náhradu lze definovat buď pouze pro aktuální pracovní relaci, nebo trvale, takže při uložení a novém otevření souboru již bude náhradní písmo použito automaticky.

PANTONE

Barvy dostupné v systému výtažkových barev PANTONE, založeném na barevném modelu CMYK.

písma TrueType®

Specifikace písem vyvinutá společností Apple. Písma TrueType se tisknou tak, jak se zobrazují na obrazovce, a jejich velikost lze libovolně měnit.

písmo

Sada znaků s jednotným stylem (například kurzíva), duktem (například tučné) a velikostí (například 10 bodů) pro určitý řez písma, například Times New Roman.

pixel

Barevná tečka, která tvoří nejmenší možnou část rastru.

Viz také rozlišení.

plovoucí objekt

Rastr bez pozadí. Plovoucí objekty nazýváme také fotografické objekty nebo obrázkové výřezy.

PNG (Portable Network Graphics)

Formát grafických souborů navržený pro prohlížení obrázku na webu. Do tohoto formátu lze importovat grafiku s 24bitovými barvami.

počátek

Bod v okně kresby, v němž se protínají pravítka.

podexponování

Nedostatek světla v obrázku.

Viz také expozice.

podosnovy (CoreIDRAW)

Osnovy, které jsou součástí jednoho objektu.

podřízená barva

Styl barvy vytvořený jako tón jiného stylu barvy. U většiny dostupných barevných modelů a palet mají podřízené barvy stejný odstín jako nadřízená barva, ale jiné úrovně sytosti nebo jasů.

Viz také nadřízená barva.

poloměr

U efektu kroužení nastavuje vzdálenost mezi středem tahu a hroty, které obíhají kolem středu tahu při malování kroužícím štětcem. Při zvýšení této hodnoty se tah štětcem rozšiřuje.

U filtru Prach a škrábane nastavuje počet pixelů obklopujících poškozenou oblast, které jsou při aplikaci filtru použity.

polotóny

Obrázek převedený z obrázku se souvislými barevnými tóny na černobílý obrázek obsahující tečky různé velikosti.

poměr stran

Poměr šířky obrázku k jeho výšce (vyjádřený matematicky ve tvaru x:y). Obrázek o rozměrech 640 x 480 pixelů má například poměr stran 4:3.

postscriptová výplň

Typ texturové výplně definovaný pomocí jazyka PostScript.

posun

Přesouvání objektu po jednotlivých krocích.

Viz také mikroposun a násobný posun.

posuv stránky (CorelDRAW)

Posouvání stránky kresby v okně kresby. Posouváním stránky se mění zobrazená část stránky stejným způsobem jako při posouvání obsahu okna kresby nahoru, dolů, doleva nebo doprava pomocí posouvacích pruhů. Při práci ve vysoké úrovni zvětšení, když není zobrazena celá kresba, můžete posunutím stránky rychle zobrazit skryté části kresby.

PowerClip, efekt

Způsob uspořádání objektů, který umožňuje, aby byl jeden objekt umístěn uvnitř druhého.

PowerClip, objekt

Objekt vytvořený umístěním objektů (objekty obsahu) dovnitř jiných objektů (objekty kontejneru). Pokud je objekt obsahu větší než objekt kontejneru, dojde k automatickému oříznutí objektu obsahu. Viditelný je pouze obsah, který se vejde do objektu kontejneru.

pracovní plocha

Oblast kresby, ve které můžete experimentovat a vytvářet objekty pro pozdější použití. Tato plocha se nachází vně okrajů stránky kresby. Objekt, který chcete použít, můžete z pracovní plochy přetáhnout na stránku kresby pomocí myši.

pracovní plocha

Konfigurace nastavení určující uspořádání jednotlivých příkazů, panelů a tlačítek po spuštění aplikace.

práh

Úroveň tolerance k tonálním odchylkám v rastru.

pravítko

Vodorovný nebo svislý pruh s jednotkovou stupnicí, který slouží k určování velikosti a umístění objektů. Pravítka se standardně zobrazují vlevo a podél horního okraje okna aplikace, lze je však skrýt nebo přesunout.

profil barev

Popis možností zacházení s barvami a charakteristik zařízení.

progresivní

U obrázků ve formátu JPEG metoda, která umožňuje rychle vykreslit celý obrázek v nízkém blokovém rozlišení. V průběhu načítání obrazových dat se kvalita obrazu postupně zlepšuje.

proklad

Vzdálenost mezi řádky textu. Proklad je důležitým aspektem ovlivňujícím čitelnost i vzhled textu.

prokládání

U obrázků ve formátu GIF metoda, která umožňuje obrázek na webu zobrazit nejprve rychle a v nízkém rozlišení. Po načtení veškerých obrazových dat se kvalita obrazu zlepší.

prolnutí

Úroveň ostroty na okrajích stínu.

propojení

Proces umístění objektu vytvořeného v jedné aplikaci do dokumentu vytvořeného v jiné aplikaci. Propojený objekt je i nadále umístěn ve zdrojovém souboru. Chcete-li změnit objekt propojený se souborem, musíte úpravu provést ve zdrojovém souboru.

průhlednost

Vlastnost objektu, která určuje, do jaké míry je objekt průhledný. Nižším hodnotám průhlednosti odpovídají vyšší hodnoty krytí a tedy horší viditelnost podkladových položek nebo obrázků.

Viz také krytí.

průsečík

Bod, v němž se kříží dvě čáry.

předloha

Objekt, z něž byl vytvořen klon. Většina změn provedených v předloze je automaticky použita i v jejím klonu.

přexponování

Příliš velké množství světla v obrázku, v jehož důsledku obrázek působí vybledle.

Viz také expozice.

přechod

Efekt vytvořený prolnutím jednoho objektu do jiného postupnou přeměnou tvarů a barev.

přechodová výplň

Plynulý přechod dvou nebo více barev použitý v oblasti obrázku, sledující přímou, kruhovou, kónickou nebo čtvercovou dráhu. Dvoubarevné přechodové výplně jsou tvořeny přímým přechodem z jedné barvy do druhé, zatímco vlastní výplně mohou obsahovat přechody mnoha barev.

přechodové kroky

Barevné odstíny tvořící vzhled přechodové výplně. Čím více kroků výplň tvoří, tím hladší je přechod z jedné barvy do druhé.

přesah

Část vytištěného obrázku, která se nachází za okrajem stránky. Přesah zaručuje, že po svázání a oříznutí bude výsledný obrázek pokrývat celý papír až k okrajům. V tiskařské praxi se označuje pojmem spadávka.

přesah barev

Tiskařský pojem popisující metodu překrývání barev s cílem vykompenzovat nedostatečně zarovnané barevné separace (chybný soutisk). Díky této metodě lze zabránit výskytu bílých mezer mezi sousedícími odlišnými barvami na bílé stránce.

Viz také rozšíření, rozšíření pozadí a přetisk.

přetisk

Přetisku se dosahuje tiskem jedné barvy přes druhou. V závislosti na zvolených barvách se mohou přetiskované barvy mísit a vytvořit novou barvu, nebo horní barva překryje dolní. Přetiskem tmavé barvy přes světlou se často řeší problémy se soutiskem, kdy nejsou jednotlivé separace přesně vyrovnány.

Viz také přesah barev, rozšíření pozadí a rozšíření.

převzorkování

Změna rozlišení a rozměrů rastru. Při převzorkování na vyšší rozlišení velikost obrázku roste, při převzorkování na nižší rozlišení klesá.

přichycení

Automatické vynucené zarovnání zakreslovaného nebo přesouvaného objektu podle bodu na mřížce, vodící linky nebo jiného objektu.

přímá barva

V komerčním tisku jde o samostatně tištěnou barvu. Pro každou přímou barvu je nutné vyrobit samostatnou tiskovou desku.

Q

QuickCorrect™

Funkce, která při psaní automaticky doplňuje zkratky na celá slova a opravuje chyby. Funkce QuickCorrect může automaticky převádět první písmena ve slovech na velká nebo opravovat běžné překlepy a pravopisné chyby, například nahrazovat zkratku „fa“ slovem „firma“ nebo chybně napsané slovo „ajko“ správným „jako“.

R

rastr

Obrázek složený z matice pixelů (bodů).

Viz také vektorová grafika.

rastrovaný obrázek

Obrázek, který byl vykreslen ve formě pixelů. Rastrované obrázky vytváříte například při převodu souborů s vektorovou grafikou na rastrové soubory.

režim barev

System definující počet a druh barev, které tvoří obrázek. Příkladem může být černobílý režim, režim stupňů šedé, RGB, CMYK a režim palety barev.

režim barev palety

Osmibitový režim barev, v němž lze zobrazit obrázky s nejvýše 256 barvami. Převodem složitějšího obrázku do režimu barev palety můžete zmenšit velikost souboru a dosáhnout přesnějšího určení barev použitých v celém procesu převodu.

RGB

Barevný režim, v němž jsou všechny barvy vytvářeny kombinací tří barev světla (červená, zelená a modrá) v různých intenzitách. Červenému, zelenému i modrému kanálu jsou přiřazeny hodnoty v rozsahu od 0 do 255. Systém RGB používají k vytváření nebo detekování barev monitory, skenery i lidské oko.

rollover

Změna vzhledu interaktivního objektu nebo skupiny objektů při klepnutí nebo přesunutí ukazatele myši.

rozlišení

Množství detailů, které jsou obsaženy v obrázku nebo které dokáže zpracovat vstupní, výstupní nebo zobrazovací zařízení. Rozlišení se udává v jednotkách dpi (body na palec) nebo ppi (pixely na palec). Obrázek s nízkým rozlišením může být na pohled hrubší (zrnitější). Vyšší rozlišení umožňuje vytvářet kvalitnější obrázky, současně však zvětšuje velikost souborů.

rozlišení obrázku

Počet pixelů na palec v rastru udávaný v ppi (pixely na palec) nebo dpi (body na palec). Rastr s nízkým rozlišením může být na pohled hrubší (zrnitější). Vyšší rozlišení umožňuje dosáhnout hladších obrázků, současně však zvětšuje velikost souborů.

rozpoznávání tvarů

Schopnost rozpoznávat a převádět ručně nakreslené tvary do přesných forem. Chcete-li využívat rozpoznávání tvarů, musíte použít nástroj Inteligentní kreslení. Pak můžete například čtyřmi tahy pera načrtnout obdélníkový tvar a aplikace tyto rukou nakreslené čáry převede na přesný obdélník.

rozptylování barev

Proces používaný k simulaci většího počtu barev v případě, že je k dispozici pouze omezený počet barev.

rozšíření

U komerčního tisku typ přesahu, kterého se docílí rozšířením objektu v popředí do objektu na pozadí.

rozšíření pozadí

U komerčního tisku způsob vytvoření přesahu, který spočívá v rozšíření objektu na pozadí do objektu v popředí.

řetězcový text

Typ textu vytvářeného pomocí nástroje Text. Řetězcový text slouží k přidávání krátkých řádků textu, například nadpisů, a k použití grafických efektů, jako je například umístění textu na osnovu, vytváření efektů vysunutí a přechodů a dalších speciálních efektů. Řetězcový text může obsahovat až 32000 znaků.

řídící objekt

Původní objekt použitý k vytváření efektů, jako jsou obálky, vysunutí, stíny, kontury a objekty vytvořené pomocí nástroje Malířské techniky. Změny provedené v řídicím objektu určují vzhled efektu.

S

segment

Úsečka nebo křivka mezi uzly v objektu s křivkami.

separace barev

U komerčního tisku proces rozdělení barev kompozitního obrázku na samostatné obrázky ve stupních šedi (po jednom pro každou primární barvu původního obrázku). V případě obrázku v barevném modelu CMYK je nutné vytvořit čtyři separace (po jedné pro azurovou, purpurovou, žlutou a černou barvu).

schránka

Oblast používaná k dočasnému ukládání vyjmutých nebo zkopírovaných informací. Informace jsou ve schránce uloženy do okamžiku, kdy vyjmete nebo zkopírujete nové informace a nahradíte jimi předchozí obsah schránky.

síťová výplň

Typ výplně, který umožňuje přidávat barevné skvrny dovnitř vybraného objektu.

skica

Miniaturní verze obrázku nebo ilustrace s nízkým rozlišením

skript CGI

Externí aplikace spouštěná serverem HTTP v odezvě na akci, kterou provedete ve webovém prohlížeči, například klepnutí na odkaz, obrázek nebo jiný interaktivní prvek webové stránky.

skupina

Sada objektů, které se chovají jako jedna jednotka. Operace provedená se skupinou je použita stejným způsobem pro všechny její objekty.

library

The area in a Corel DESIGNER (DES) file that contains symbol definitions and information about instances.

life span

The series of frames in which an object exists in a movie.

slitek

Znak vytvořený spojením dvou nebo více písmen.

sloučení

Kombinování dvou objektů do jediného objektu s křivkami se společným obrysem. Zdrojový objekt je sloučen s cílovým objektem a takto vytvořený nový objekt přebírá atributy výplně a obrysu cílového objektu.

sloučený objekt

Objekt vytvořený sloučením dvou nebo více objektů a převedením na jeden objekt s křivkami. Sloučený objekt přebírá atributy výplně a obrysu naposledy vybraného objektu. Plochy, na kterých se překrývá sudý počet objektů, nemají žádnou výplň. Plochy, na kterých se překrývá lichý počet objektů, jsou vyplněny. Obrysy původních objektů zůstávají viditelné.

složený přechod

Přechod vytvořený mezi počátečním nebo koncovým objektem jednoho přechodu a jiným objektem.

soubor s animací

Soubor, který podporuje zobrazení animací a videa, například animovaný soubor GIF nebo soubor QuickTime® (MOV).

stín

Trojrozměrný stínový efekt, který objektům dodává reálnější vzhled.

drawing

A document you create in Corel DESIGNER.

stránka kresby

Část okna kresby orámovaná obdélníkem se stínovým efektem.

stránka předlohy

Stránka, která určuje hlavní nastavení vrstev Mřížka, Vodicí linka a Pracovní plocha spolu s jednou počáteční aktivní vrstvou.

střed

Bod, který dělí Bezierovu křivku na dvě stejně dlouhé části.

střed otáčení

Bod, kolem něžž se objekt otáčí.

stupně šedé

Barevný režim, v němž se zobrazují obrázky využívající 256 odstínů šedé barvy. Každá barva je definována jako hodnota v intervalu od 0 do 255, kde 0 je nejtmaší (černá) a 255 nejsvětlejší (bílá). Obrázky ve stupních šedé, zvláště fotografie, se běžně označují jako „černobílé“.

styl

Sada atributů určující vzhled objektů určitého typu. Existují tři typy stylů: styly grafiky, styly textu (řetězcový a odstavcový) a styly barev.

styl textu

Sada atributů, které určují vzhled textu. Existují dva typy stylů textu: styly řetězcového textu a styly odstavcového textu.

subtraktivní barevný model

Barevný model, např. CMYK, u něhož se barvy vytvářejí odečítáním vlnových délek světla odraženého od objektu. Barevný inkoust má například modrou barvu proto, že pohlcuje všechny barvy s výjimkou modré.

světlé, tmavé a střední tóny

Pojmy popisující jas pixelů v rastrovém obrázku. Hodnoty jasu se mohou pohybovat v rozsahu od 0 (nejtmavší) do 255 (nejsvětlejší). Pixely v první třetině tohoto rozsahu považujeme za tmavé tóny (též stíny), pixely v druhé třetině za střední tóny a pixely v poslední třetině za světlé tóny (též světla nebo odlesky). Úpravou světlých, tmavých nebo středních tónů můžete prosvětlit nebo ztmavit příslušné oblasti obrázku. Vynikající pomůckou pro zobrazení a vyhodnocení světlých, tmavých a středních tónů v obrázcích je histogram.

světlost

Úroveň jasu společná pro průhlednost a objekt, na který je použita. Je-li například použita průhlednost pro objekt jasné barvy, barva průhlednosti převezme srovnatelnou úroveň jasu. Totéž platí pro průhlednost použitou na objekt tmavé barvy – průhlednost převezme odpovídající úroveň tmavosti.

symbol

Opakovaně použitelný objekt nebo skupina objektů. Symbol je definován vždy pouze jednou a v kresbě na něj lze odkazovat opakovaně.

sylost

Čistota (živost) barev vyjádřená jako nepřítomnost bílé. Barva se 100% sylostí neobsahuje žádnou bílou složku. Barva s 0% sylostí je odstín šedé.

šablona

Předdefinovaná sada informací nastavující velikost stránky, orientaci, pozici pravítek a údaje o mřížce a vodičích. Šablona může obsahovat také grafiku a text, které lze dále upravovat.

šum

V kontextu úprav rastrů náhodné pixely na ploše rastru, které připomínají zrnění na televizní obrazovce.

T

tabulátory s vodicím znakem

Řada znaků umístěných mezi části textu oddělené tabulátory, která pomáhá čtenáři orientovat se na řádcích s širokými mezerami. Tabulátory s vodicím znakem se často používají namísto běžných tabulátorů, zejména před textem zarovnaným doprava, jako například v seznamech nebo obsahu knihy.

tabulka klávesových zkratek

Soubor obsahující seznam klávesových zkratek. Výběr aktivní tabulky závisí na tom, kterou úlohu právě provádíte.

tečna

Přímka, která se dotýká křivky nebo elipsy v jednom bodě, ale přitom ji v tomto bodě neprotíná.

teplota

Metoda popisující barvu světla pomocí hodnot ve stupních Kelvina – nižší hodnoty odpovídají podmínkám tlumeného osvětlení, které způsobuje oranžový nádech, jako je například světlo svíčky nebo žárovky. Vyšší hodnoty odpovídají intenzivnímu osvětlení způsobujícímu modrý nádech, například slunečnímu světlu.

textový rámeček

Obdélník reprezentovaný přerušovanými čarami obklopujícími blok odstavcového textu vytvořeného pomocí nástroje Text.

texturová výplň

Výplň generovaná pomocí fraktálů, která standardně vyplňuje objekt nebo oblast obrázku jediným obrázkem namísto vzoru opakujících se obrázků.

tón

Odchylka v barvě nebo na stupnici šedých odstínů od černé k bílé.

tonální rozsah

Rozložení pixelů v rastrovém obrázku od nejtmašších (nulová hodnota označující nulový jas) k nejsvětlejším (hodnota 255 označující plný jas). Pixely v první třetině tohoto rozsahu považujeme za tmavé tóny, pixely v druhé třetině za střední tóny a pixely v poslední třetině za světlé tóny. V ideálním případě by měly být barvy pixelů na obrázku rozloženy v celém tonálním rozsahu. Vynikající pomůckou pro zobrazení a vyhodnocení tonálního rozsahu obrázků je histogram.

TWAIN

Pomocí ovladače TWAIN dodávaného výrobcem hardwaru pro digitalizaci obrazu mohou grafické aplikace Corel získávat obrázky přímo z digitálního fotoaparátu nebo skeneru.

U

úběžník

Značka, která se objeví, vyberete-li vysunutí nebo objekt, ke kterému byla přidána perspektiva. U vysunutí určuje značka úběžníku hloubku (paralelní vysunutí) nebo bod, v němž by se prodloužení vysunutých povrchů (vysunutí s perspektivou). V obou případech je úběžník označen symbolem X.

účaří textu

Myšlená vodorovná čára, na níž jsou umístěny znaky textu.

úchyty

Osm černých čtverečků, které se objeví v rozích a na stranách vybraného objektu. Tažením jednotlivých úchyťů můžete měnit měřítko objektu, jeho velikost nebo jej zrcadlově převrátit. Klepnete-li na vybraný objekt, úchyty se změní na šipky, pomocí nichž můžete objekt otočit nebo zkosit.

Unicode

Standard kódování znaků definující znakové sady pro všechny psané jazyky na světě pomocí 16bitové kódové sady a více než 65000 znaků. Kód Unicode umožňuje efektivní práci s textem bez ohledu na jazyk textu, operačního systému nebo použité aplikace.

URL (Uniform Resource Locator)

Jedinečná adresa určující, kde v Internetu je umístěna daná webová stránka.

úvodní obrazovka

Obrazovka, která se objeví při spuštění aplikace CorelDRAW. Zobrazují se na ní informace o průběhu spuštění, o autorských právech a registraci.

uzavřená osnova

Osnova, jejíž počáteční bod je propojen s koncovým.

uzavřený objekt

Objekt definovaný osnovou, jejíž počáteční bod je propojen s koncovým.

uzly

Čtvercové body na koncích segmentů rovné čáry nebo křivky. Tvar čáry nebo křivky můžete upravit přetažením jednoho nebo několika uzlů na jiné místo.

V

vektorová grafika

Obrázek složený z matematicky definovaných tvarů – objektů určených umístěním, délkou a směrem, v jakém jsou čáry kresleny. Vektorovou grafiku tvoří kolekce čar a nikoli vzory tvořené jednotlivými tečkami (pixels).

Viz také rastr.

vektorový objekt

Objekt v kresbě, který je tvořen kolekcí čar a nikoli vzorem složeným z jednotlivých teček (pixelů). Vektorové objekty jsou generovány z matematických popisů definujících umístění, délku a směr, ve kterém jsou čáry kresleny.

vícenásobný výběr

Výběr více objektů pomocí nástroje Výběr nebo více uzlů pomocí nástroje Tvar.

vložení

Proces umístění objektu vytvořeného v jedné aplikaci do dokumentu vytvořeného v jiné aplikaci. Vložené objekty jsou celé obsaženy přímo v dokumentu, nejedná se o propojení dokumentu se zdrojovými soubory.

vložení

Importování a umístění fotografického obrázku, klipartu nebo zvukového souboru do kresby.

vnořená skupina

Skupina dvou nebo více skupin, které se chovají jako jeden objekt.

vnořené objekty PowerClip

Kontejnery obsahující jiné kontejnery a tvořící složité objekty PowerClip.

vodicí linka

Vodorovná, svislá nebo šikmá čára, kterou lze umístit kamkoli do okna kresby a použít jako pomůcku při rozmisťování objektů.

vodoznak

Nízká úroveň náhodného šumu přidaná do jasové složky pixelů v obrázku, která nese informace o obrázku. Tyto informace zůstávají zachovány při běžných úpravách, tisku a skenování.

vrstva

Průhledná rovina, na niž můžete umisťovat objekty kresby.

vrstva předlohy

Vrstva na stránce předlohy, jejíž objekty se objevují na všech stránkách vícestránkové kresby. Stránka předlohy může obsahovat více než jednu vrstvu předlohy.

výběr pomocí obrysu

Výběr objektů nebo uzlů tažením nástroje Výběr nebo Tvar v šikmém směru a uzavřením objektů do obrysového rámečku vyznačeného přerušovanou čarou.

výběr pomocí obrysu od ruky

Výběr objektů nebo uzlů tažením nástrojem Tvar a určením tvaru výběrového obrysu stejným způsobem jako při kreslení čáry od ruky.

Viz také výběr pomocí obrysu.

výběrový rámeček

Neviditelný obdélník s osmi viditelnými úchyty, jež se zobrazí okolo libovolného objektu, který vyberete pomocí nástroje Výběr.

vyhlazování

Metoda odstranění „zubatých okrajů“ ze zakřivených a šikmých hran v obrázcích. Pixely na rozhraní mezi objektem a okolím jsou vyplněny barvami volenými tak, aby vznikl hladký přechod.

vykreslení

Vytvoření dvourozměrného obrázku z třírozměrného modelu.

vykrojení

Tiskařský termín označující oblast, z ní byly odebrány podkladové barvy, takže se tiskne jen horní barva. Vytisknete-li například menší kruh na pozadí většího, oblast pod menším kruhem není potištěna barvou většího kruhu. Tím je zaručeno, že barva menšího kruhu zůstane věrná a nebude se překrývat a mísit s barvou většího kruhu.

vymezující rámeček

Neviditelný rámeček naznačený osmi úchyty výběru obklopujícími vybraný objekt.

výplň

Barva, rastr, přechod nebo vzor použitý v určité oblasti obrázku.

vyrovnání

Mezery mezi znaky a změny těchto mezer. Vyrovnání se často používá k přiblížení dvojic znaků na kratší vzdálenost, než je obvyklé, např. v kombinacích WA, AW, TA nebo VA. Zlepšuje čitelnost a dodává textu vyváženost a správné proporce, zejména u větších velikostí písma. V tom případě se též označuje jako vyrovnání párů.

výstupní rozlišení

Počet bodů na palec (dpi), kterého dosahuje výstupní zařízení, například osvitová jednotka nebo laserová tiskárna.

vysunutí

Funkce, která vám umožňuje použít trojrozměrnou perspektivu promítáním čar vně objektu, čímž vzniká iluze hloubky.

výtažková barva

V komerčním tisku barva vytvořená jako směs azurové, purpurové, žluté a černé. Vedle výtažkových barev existují barvy přímé, což jsou samostatně tištěné barvy s konkrétní hodnotou (pro každou přímou barvu je nutné vyrobit zvláštní tiskovou desku).

vzorník

Řada jednobarevných políček používaných jako vzorky při výběru barvy. Pojem vzorník v této příručce někdy označuje také samotné barevné políčko.

vzorník barvy

Jednobarevné políčko na paletě barev.

vzorová výplň

Výplň tvořená řadou opakujících se vektorových objektů nebo obrázků.

W

WIA (Windows Image Acquisition)

Standardní rozhraní a ovladač vytvořené společností Microsoft pro načítání obrázků z periferních zařízení, například ze skenerů a digitálních fotoaparátů.

Z

základní barva

Barva objektu, která se objevuje pod průhlednými plochami. Základní barva a průhledná barva jsou kombinovány různými způsoby v závislosti na režimu sloučení, který pro průhlednost použijete.

záložka

Údaj označující internetovou adresu.

zarovnání do bloku

Úprava mezer mezi znaky a slovy tak, aby měl blok textu rovný levý i pravý okraj.

zdrojový objekt

Objekt použitý k tvarování jiného objektu, například k sloučení, oříznutí nebo průniku. Zdrojový objekt přebírá atributy výplně a obrysu cílového objektu.

Viz také cílový objekt.

ZIP

Beztrátová technika komprese souborů, kterou lze docílit menší velikosti souborů a kratší doby zpracování.

zjednodušení

Metoda reprezentace textu slovy bez významu nebo šedými čtverečky.

zkosení

Zešikmení objektu ve svislém směru, ve vodorovném směru nebo v obou směrech.

změna velikosti

Proporcionální změna vodorovného a svislého rozměru objektu změnou jednoho z těchto rozměrů. Velikost obdélníku o výšce 1 cm a šířce 2 cm lze například změnit nastavením výšky na 1,5 cm. Z nové hodnoty výšky bude automaticky vypočtena šířka 3 cm. Poměr stran 1,2 (výška k šířce) zůstane zachován.

znak

Písmeno, číslice, interpunkční znaménko nebo jiný symbol.

ztrátovost

Vlastnost komprese souborů, při níž dochází k určitému snížení kvality obrázku.



!	
3D efekty	
přidávání k objektům	145
A	
akce	
opakování	36, 37, 213, 214
vrácení	213, 214
vrácení a opakování	37
vrácení a opětovné provedení	36
aktivace bodů (definice)	401
aktualizace produktů	9
aktualizace produktů Corel	9
ASCII	
kódování textu v souborech PDF	235
B	
barevný kalibrace pruh	
tisk	226
barevný tisk PANTONE Hexachrome	230
barevné kalibrační pruhy	
tisk	228
barevné režimy	
změna ve výsledcích trasování	217
barva	
text	184
barvy	141
korekce mezi zařízeními	395
míchání	144, 267
obrys kontury	147
odebrání z obrázku	214
odebrání z pozadí	214
optimalizace kvality rastru	209
použití efektů	209
použití palet barev	143
použití souladů barev	267
použití speciálních efektů	209
sloučení ve výsledcích trasování	217
úprava ve výsledcích trasování	217
určení ve výsledcích trasování	216
určování ve výsledcích trasování	217
v efektech zešikmení	153
výběr	141, 142, 144, 267
výchozí pro výplně	139
výplně kontury	147
výtažkové. <i>Viz</i> výtažkové barvy	
vektorové vysunutí	152
vlastní palety	144
vytváření přechodů	144, 267
vzorkování	144
zmenšení počtu ve	
výsledcích trasování	217
barvy úprava	209
C	
Corel Corporation	14
kontaktování	13
výukové programy	13
Corel PHOTO-PAINT	209
CorelTUTOR	10
přístup	12
čáry	43
Bezierův režim	46
citlivé na tlak	48, 50
formátování	51
kaligrafické	48, 50, 53
kótovací	58, 60
kreslení	43, 45, 47
náhledy	47
nanášení	55, 56

od ruky	46	duplikování	
odkazovací	59	objekty	81
odstranění segmentů	125	duplikování objektů	80
omezení špičatosti	52	dynamické vodící linky	95
předvolba	48, 51	zapnutí nebo vypnutí	96
přidávání koncových tvarů	53	zobrazení	96
spojovací	58, 59		
zadání nastavení	52	E	
zavírání	45, 46	efekt Reliéf	155
čáry citlivé na tlak	48	efekt zešikmení Měkký okraj	154
kreslení	50	efekty	
čáry od ruky		3D	145
formátování	51	barva	209
čísla stránek		deformace	116
tisk	226, 228	kopírování	86
čtverce	63	tón	209
kreslení	64	zešikmení	152
zaoblení rohů	64	efekty tón	209
D		efekty zešikmení	152
deformace Kostrbatost	116	odstranění	155
deformace skrutem	116	osvětlení a barva	153
deformace tahem	116	povrchy	153
deformace tlakem	116	Reliéf	155
deformační efekty	116	styly	153
použití	116	efekty zešikmení Měkký okraj	154
detail		elipsy	65
úprava ve výsledcích trasování	212	kreslení	65, 66
vyhlazení ve výsledcích trasování	212	se třemi body	66
dělení textu	199, 200	export	
dlaždice	136	soubory	240
dokumenty		vložení profilů barev	395
otevření	34	vrstvy	176
spuštění	32	F	
vytváření	33	film	
		tisk na	231

formátování		
speciální znaky	204
text	179, 196
vlastnosti znaků	184
fotografie	35
hledání	35
vložení	35
funkce		
hlavní	36
G		
grafika		
přidání na odkládací plochu	35
skrytí pro náhled	224
H		
hesla		
nastavení v souborech PDF	..	235, 236
hladké uzly	110, 115
hledání		
Nápověda	12
text	186
hvězdy	67
kreslení	68
úprava	69
I		
ideální hvězdy		
kreslení	68
ideální tvary	71
ideální tvary (definice)	407
import		
rastry	206
soubory	239
text	182
vložení profilů barev	395
informace o souboru		
tisk	226, 228
iniciály		
odebrání z textu	198
přidání do textu	198
instalace aplikací	7
J		
jazyky		
změna pro uživatelské rozhraní a nápovědu	8
jednotné výplně	133
K		
kaligrafické čáry	48
kreslení	50
vytváření jako obrysy	53
klipart	34, 35
kliparty	35
klonování		
vektorové vysunutí	149
Knowledge Base		
přístup	11
kódování		
text v souborech PDF	235
kódování (definice)	409
křivkové objekty		
Bezierův režim	46
kreslení od ruky	45, 46
kreslení zadáním šířky a výšky	...	48
křivky		
převod textu	185, 186
kombinování		
rámečky odstavcového textu	200

komerční tisk	225, 231	křivky se zadáním šířky a výšky . . .	48
koncové uzly		kótovací čáry	58, 60
spojení v podosnově	114	odkazovací čáry	59
kontury	145	předvolené čáry	48, 51
nastavení barev	147	pomocí nástroje Bezierův režim . . .	46
použití na skupiny	146	pomocí nástroje Lomená čára	46
konvence dokumentace	9	pomocí nástroje Pero	47
konvence pro dokumentaci	9	pomocí nástroje Ruční režim	45
kopírování		pomocí rozpoznávání tvarů	73
obálky	119	použití dynamických vodicích linek	95
objekty	80	prodleva rozpoznávání tvarů	74
objekty na určeném místě	82	spojovací čáry	58
obsah objektu PowerClip	132	tvarů	63
vlastnosti objektu	85	kruhy	
vlastnosti obrysu	53, 54	kreslení	65
korekce		krytí	161
barva	209	průhlednosti	161
tón	209	úprava pro průhlednosti	162
Kostrbatost		kurziva	
použití deformace	116	přidání do textu	184
kótovací čáry	58	kurzy	
kreslení	60	přístup k aplikaci CorelTUTOR . . .	12
kresba		Přístup k příručce Vysvětlení od	
posouvání	39	odborníků	12
kresby		M	
otevření	34	manipulace	
uložení	39, 40	segmenty křivek	109, 112
vložení obsahu	34	mez přesahu	
vytváření	33	nastavení	226, 228
vytváření ze šablony	33	mezerování	
zavírání	41	text	187, 191
kresby vrácené k uložené verzi	37	mezery	226
kreslení		Microsoft Office	
čáry	43	export souborů do	242
čáry citlivé na tlak	48, 50		
kaligrafické čáry	48, 50		

měřítko	172	nahrazování	
kresba	172	text	186
nastavení kresby	172	nanášení	
výběr	172	čáry	55, 56
vlastní nastavení	172	nanášení objektů	55
vlastní předvolba	172	Nápověda	10
měřítko kresby		hledání	12
vlastní nastavení	172	přístup	11
měrné jednotky		změna jazyka	8
text	185	nápověda	
mnohoúhelníky	67	tisk	11
kreslení	68	VBA	13
převádění na hvězdy	68	narovnání	
změna tvaru	68	text	193, 196
mřížka	168	nastavení	
zobrazení	168	dělení slov	200
mřížky	71	čáry a obrysy	52
kreslení	71	import a vkládání textu	182
přichycení objektů k	169	měřítko kresby	172
rozdělení	71	pravítka	168
vzdálenost mezi čarami	168	vzhled stránky	164
monitory		zabezpečení v	
netisknutelné barvy, upozornění	395	souborech PDF	235, 236
N		nastavení předtiskové přípravy	235
načítání obrázků	36	Nástroj Bezierův režim	44
náhled		nástroj Bezierův režim	46
posouvání v okně PowerTRACE	215	Nástroj Inteligentní kreslení	45
výsledky trasování	215	nástroj Inteligentní výplň	138
zvětšení v okně PowerTRACE	215	Nástroj Křivka se třemi body	44
náhledy		Nástroj Lomená čára	43
separace barev	224	nástroj Lomená čára	46
skrytí grafiky	224	Nástroj Pero	44
tiskové úlohy	223, 224	nástroj Pero	47
zvýšení rychlosti	224	Nástroj Ruční režim	43
		nástroj Ruční režim	45

nástroje	20	nanášení	55
nástroje se třemi body		nastavení vzdálenosti posunu	88
elipsa	66	odstranění	83
křivka	48	odstranění částí	125
navigace v kresbě	39	odstranění perspektivy	149
názory zákazníků	13	odstraňování	80
netisknutelné znaky		odstraňování obrysů	54
zobrazení	204	oříznutí	121, 122, 126
nové funkce	2	otočení	99, 100
o		přesun	86, 87, 88, 167
obálky	118	převádění z obrysů	54
kopírování	119	převod na křivky	108
obnovení	118	přichycení	92, 94
odstranění	118	přidání do kontejnerů PowerClip .	130
předvolené	118	přidávání 3D efektů	145
převod segmentů a křivek	119	pořadí	97, 98
použití	118	použití deformačních efektů	116
úpravy	119	použití jednotných výplní u	133
změna tvaru	119	použití obálek	118
obdélníky	63	použití perspektivy	148
kreslení	64	propojení s textovými rámečky . .	202
zaoblení rohů	64	průnik	129, 130
objekt		rozdělení	121, 123
velikost	98	rozmístění	88, 90
změna měřítka	98	seskupení	101, 102
změna velikosti	98	sloučení	103, 104, 129, 130
objekty		transformace barevných a tónových	
deformace	116	efektů	209
duplikování	80, 81	uložení vybraných	41
křivka. Viz objekty s křivkami		umístění	86, 88
kopírování	80, 81	výběr	77, 78
kopírování efektů	86	výplně	133
kopírování obrysu	54	vkládání	81
kopírování velikosti, umístění nebo		vložení do textu	204
otočení	85	vyjmutí	81
kopírování vlastností	85	vymazání	121, 122, 124
		vytváření přechodů	157, 159
		vytváření z uzavřených oblastí	83
		vytvoření objektů PowerClip	130, 132

zalamování textu	202, 203	oddělení	
zarovnání	88, 89, 90	text od osnovy	196
zarovnání textu	190	odebrání	
změna měřítka	99	barvy z obrázku	214
změna tvaru	107	barvy z pozadí	214
zobrazení	174	pozadí	213
zrcadlení	99	uzly z objektů	109
zrušení skupiny	103	uzly ze křivek	113
zrušení výběru	79	odemknutí	
objekty PowerClip		objekty PowerClip	132
vyjmutí obsahu	204	vrstvy	176
objekty s křivkami	107	odinstalování aplikací	7, 8
manipulace se segmenty	109, 112	odkazovací čáry	
odebrání uzlů	113	kreslení	59, 72
převod objektů	108	odkládací plocha	
přidání uzlů	113	vytvoření	34, 35
snížení počtu uzlů	113	odkládací plocha, ukotvitelný panel	34
úpravy	116	odsazení	55
uzly	111	kopie objektu	82
změna tvaru	108	nanášené čáry	58
změna typu uzlu	115	odstavcový text	179
oblouky	65, 66	<i>Viz také text</i>	
obrázek		automatická úprava rámečků	181
odebrání barvy	214	formátování	196
obrázky	34	mezery mezi znaky	187
hledání	35	oddělení rámečku od objektu	181
načítání z digitálních fotoaparátů	36	převod na řetězcový text	185, 186
skenování	36	přidání	181
úprava barvy a tónu	209	přidání dovnitř objektu	181
vložení	35	přidávání sloupců	197
obrysy	43	přizpůsobení rámečku	197
formátování	51	zalamování	202
kaligrafické	53	zarovnání	187, 189, 190
kopírování	53, 54, 85	změna nastavení dělení slov	200
odstraňování	53, 54		
převádění na objekty	53, 54		
zadání nastavení	52		

odstranění		opravy instalací	7
deformace	117	optimalizace	
efekty zešikmení	155	soubory PDF	237
perspektiva	149	orientace	163
přechody	160	stránka	164
virtuální čárové segmenty	125	tisk	223
vrstvy	174, 177	osnova	
odstranění pozadí	166	oddělení textu	196
odstraňování		přidání textu	194
obrysy z objektů	53, 54	umístění textu na	194, 195
ohraničení		úprava umístění textu	195
vytvoření	84	zrcadlové převrácení textu	196
ohraničující rámeček		osnovy	
vytvoření	84	automatické uzavření	121
okno nástrojů		ponechání otevřených	121
prohlídka	22	rozdělení	114
seznámení	22	vyjmutí z objektů	114
omezení špičatosti	52	ostré uzly	110, 115
ořezová křivka		osvětlení	
vytvoření	84	odstranění z vektorového	
ořezové značky		vysunutí	152
tisk	228	použití u vektorového vysunutí	152
ořezové značky a značky přeložení		v efektech zešikmení	153
tisk	226, 227	zesílení vektorového vysunutí	150
oříznutí		otáčení	
objekty	121, 122, 126	nanášené čáry	57
rastry	121, 207, 208	otevření	
opakování		kresby	34
akce	213, 214	otočení	99
opakování akcí	36, 37	kopírování u objektů	85
opětovné provedení akcí	36	objekty	100
oprava instalace	7	použití souřadnic na pravítku	100
oprávnění		text	192
nastavení v souborech PDF	236	uzly	116
		ovládací úchyty	
		posunutí	112

P

paleta barev	
vytvoření vlastních	217
palety	
barva	142, 143
barvy	141
vytvoření palet barev	144, 268
palety barev	141
pevné nebo vlastní	143
použití vlastních	217
ukotvení nebo zrušení ukotvení	144
vytváření	268
vytvoření vlastních palet	144, 268
panel vlastností	28
Partneři CTP (Corel Technology Partners)	14
Partneři společnosti Corel pro výuku (tzv. CTP)	13
PDF	
kódování textu	235
komprimace textu a čárové grafiky	235
nastavení hesel	236
nastavení oprávnění	236
nastavení předtiskové přípravy	235
nastavení zabezpečení	235
optimalizace souborů	237
převod přímých barev na výtažkové	235
publikování do	233
styly	235
tiskové značky	235
ukládání souborů	233
úpravy stylů	233
vykreslování výplní jako rastry	235
vytváření a úpravy	233
zachování nastavení dokumentu	235
zahnutí tiskových značek	235
zmenšení velikosti souboru	235
perspektiva	
odstranění	149
použití u objektů	148
úpravy	149
podosnovy	
spojení uzlů	114
uzavření	114
podpora	
názory od zákazníků	13
podtržení textu	184
přechod	
výplně	134
přechodové výplně	134, 152
atributy	134
kroky	134
kvalita tisku	134
kvalita zobrazení	134
použití	134
použití dvoubarevných	135
použití předvolby	134
použití vlastní	135
přechody	157
odstranění	160
síťové výplně	138
vytváření	159
vytváření barev	144, 267
předdefinované tvary	71
kreslení	72
přidání textu do	73
úprava	72
předlokové vrstvy	
vytváření	174
přednastavené styly	
výběr	211
změna	214
předvolby	
přechodové výplně	134

předvolené čáry	48	přízpůsobení	
kreslení	51	dělení slov	199, 200
přesah barev In-RIP		palety barev	217
práh	231	tahy štětcem	55
redukce barev	231	polotónové efekty	
přesah barvy	231	použití v rastrech	209
přesun		polotóny	
nastavení vzdálenosti posunu	88	přízpůsobení	230
objekty	86, 87, 88	pořadí objektů	97
objekty při kreslení	87	změna	97, 98
přesunutí		pořadí překrývání vrstev	177
text	193	posouvání	37, 39
převádění		posouvání v okně PowerTRACE	215
obrysy na objekty	53, 54	posunutí	
převod		ovládací úchyty	112
přímé barvy na výtahkové v		text	192
souborech PDF	235	uzly	108, 112
text	185, 186	PowerClip	
vektorová grafika na rastry	205	kopírování objektů	132
převod objektů na křivky	107, 108	úprava obsahu objektu	132
převzorkování		vnořené objekty	130
rastry	207, 208	vnoření objektů	132
přichycení		vytvoření objektů	130, 132
a dynamické vodící linky	95	zamknutí nebo odemknutí	132
k mřížce	169	PowerClip, objekty	130
k vodícím linkám	171	zamknutí a odemknutí	132
nastavení	94	PowerTRACE	
objekty	92, 94	posouvání	215
zapnutí a vypnutí	93	trasování rastrů	214
příkazy		zvětšení	215
opětovné provedení	36	pozadí	165
vrácení	36	export	165
přímé barvy		odebrání barvy	214
převod na výtahkové barvy	230	odebrání z výsledků	
převod na výtahkové barvy v		trasování	213, 214
souborech PDF	235	odstranění	166
		plná barva	165

vytváření	165	propojování	
zachování ve		rastry	206
výsledcích trasování	213, 214	průhlednosti	161
prach		jednotné	161
odstranění z rastrů	209	kopírování	161
pracovní plocha	417	krytí	161, 162
nástroje	20	přechodové	161
okno aplikace	18	použití	161
okno nástrojů	22	použití na obrys	162
panel vlastností	28	použití režimů sloučení	162
panely nástrojů	20, 21	typy	161
standardní panel nástrojů	20	úprava barev	162
stavový řádek	30	vzorky	162
terminologie	17	průnik	
ukotvitelné panely	29	několik objektů	130
pracovní plocha (definice)	417	objekty	129, 130
pravítka	168	publikování	
kalibrace	168	do souboru PDF	233
počátek	168	R	
přesun	168	Rady	10
přizpůsobení	168	zobrazení a skrytí	12
zobrazení	168	rady	
problémy		trasování rastrů	218
zobrazení k tiskovým úlohám	224	rámečky. Viz textové rámečky	
Profesionální služby Corel	13	rastry	31, 205
profily barev		import	206
vložení	395	import souborů	239
profily ICC		kombinování vícevrstevných rastrů	239
výběr možností	395	kontrola vodoznaků	239
prohlížeče barev		korekce barev	209
výběr barev	144, 267	odstranění prachu a škrábanců	209
proklad	187	oříznutí	207, 208
propojení		převod vektorové grafiky	205
odstavcový text	202	převzorkování	208
rastry externě	239	přidávání	206
propojení (definice)	418		

použití barevných a tónových efektů	209	rozmístění	
použití objektů PowerClip	130	kopie objektu	82
propojení externě	239	objekty	88, 90
rozdělení	121	rozpoznávání tvarů	
speciální efekty	209	nastavení prodlevy rozpoznávání . .	74
tisk	222	opravy	74
trasování	211, 214	změna tloušťky obrysu	74
úprava	207	rozpoznávání tvarů (definice)	421
úpravy	209	roztažení	116
vyjmutí vložených profilů barev .	239	objekty	116
zachování zdroje	214	uzly	116
zachovat proporce	208	rozvržení	
změna velikosti	208	mezery	226
<i>Viz také</i> trasování rastrů		okraje	226
režimy sloučení	162	řazení	226
registrace produktů		k tisku	222
společnosti Corel	8	řešení problémů	
registrační značky		výsledky trasování	218
tisk	226, 228	řetězcový text	179
rohy		mezery mezi znaky	187
vykroužení	126, 128	převod na křivky	108
zaoblení	64, 126, 127	převod na odstavcový text . .	185, 187
zešikmení	128	přidání	181
zkosení	126, 128	umístění na osnovu	194
rozdělení		zarovnání	187, 189
mřížky	71	S	
objekty	121, 123	segmenty	
osnovy	114	manipulace s křivkami	109, 112
osnovy z objektů	114	odstranění	125
rastry	123	úpravy obálek	119
sloučené objekty	104	separace barev	
volitelné	199	náhledy	224
rozdělení tiskových úloh		přetisk	231
do dlaždic	222	tisk	229, 230
rozišení			
změna v rastru	207, 208		

seskupení		
objekty	101, 102	
odebrání objektů ze skupiny	102	
seznam nanášení	55	
obnovit uložené nastavení	56	
pořadí nanášení	56	
rozestup objektů	56	
velikost objektů	56	
vytvoření	58	
síťové výplně	138	
skenování		
obrázky	36	
Skrut		
použití deformace	116	
skrytí		
Rady	12	
skupiny		
přidání objektů	102	
složitě hvězdy		
kreslení	68	
sloučení		
barvy ve výsledcích trasování	217	
objekty	103, 104, 129, 130	
sloupce		
přidání do textu	197	
Služby podpory Corel	9	
snížení		
počet uzlů v křivkách	113	
soubory		
export	239, 241	
export do Microsoft Office	242	
export do WordPerfect Office	242	
import	239	
uložení do jiných formátů	243	
speciální efekty	209	
použití na rastry	209	
speciální znaky	204	
speciální znaky vložení do textu	204	
spirály	70	
spojení		
uzly	109, 114	
spojovací čáry	58, 59	
kreslení	59	
přesun	59	
správa barev		
korekce barev pro zobrazení	395	
nastavení dalších možností	395	
povolení varování		
barevného rozsahu	395	
výběr modulu pro barvy	395	
vložení profilů barev	395	
volba stylů	395	
spuštění		
CorelDRAW	33	
stavový řádek		
popis	30	
stíny	155	
oddělení od objektů	157	
odstranění	157	
přidání	157	
vytváření	155	
stránky		
nastavení	163	
odstraňování	167	
orientace	163	
orientace pro tisk	223	
přesun objektů	167	
přidávání	167	
pojmenování	167	
pořadí	167	
pozadí	165	

uspořádání	163	vytváření vlastních	55
velikost	163	terminologie	9, 17
vzhled	163	nástroje pracovní plochy	20
zobrazení	174	okno aplikace	18
stránky předlohy	173	text	
styly		dělení	199, 200
štítek	163	formátování	179, 196
úpravy PDF	235	import a vkládání	182
výběr přednastavení	211	kódování v souborech PDF	235
zalamování textu	202, 203	kombinování rámečků	200, 201
zešikmení	153	kopírování	193
změna předvoleb	214	kopírování vlastností	85
symboly		mezerování	187, 191
přidání k seznamu nanášení		narovnání	192, 193, 196
objektů	56	návrat na účaři	193
seznamy nanášení	55	oddělení od osnovy	194, 196
symetrické uzly	110, 115	odebrání iniciál	198
šířka		odebrání stylu zalamování	203
kreslení křivek zadáním	48	odstavcový <i>Viz</i> odstavcový text	
šipky	53	řetězcový. <i>Viz</i> řetězcový text	
kreslení	72	otočení	192
přidávání k čarám nebo křivkám	53	přesunutí	193
škála denzity		převod	185, 186, 187
tisk	226, 228	přidání do kresby	179, 181
škrábance		přidání do předdefinovaných tvarů	73
odstranění z rastrů	209	přidání iniciál	198
štítky		přidání na osnovu	194
vytváření	163	přidávání sloupců	197
		přidávání speciálních znaků	204
T		přizpůsobení textovému rámečku	197
tabulátory		posunutí	192
přidání do textu	196, 199	propojení	200, 202
Tah		rozdělení rámečků	201
použití deformace	116	tisk	222
tahy štětcem	43	umístění na osnovu	194, 195
použití	54	úprava	185, 186
		úprava umístění na osnovu	195
		výběr	179, 182
		vkládání speciálních znaků	204

vložení objektů	204	náhled	223, 224
vyhledání a náhrada	185, 186	nastavení meze přesahu	228
vyrovnaní	191	nastavení stránky pro	165
zalamování	202, 203	řazení	222, 226
zarovnání	187, 189, 190, 193	okraje	226
zjednodušení	185	ořezové značky a značky přeložení	226, 227, 228
změna barvy	184	orientace stránky	223
změna měrných jednotek	185	přesah barev In-RIP	231
změna výchozího stylu	183	přesah barvy	231
změna velikosti	183, 184	přetisk	231
změna vlastností znaků	184	převod přímých barev na výtažkové barvy	230
změna vzhledu	182	polotónové efekty	209
zrcadlení	193, 196	polotóny	230
textové rámečky	179	rastry	222
automatická úprava	181	registrační značky	226, 228
formátování	200	rozdělení úloh do dlaždic	222
kombinování	200, 201	separace barev	229, 230
oddělení od objektu	181	skrytí grafiky v náhledu	224
pevná velikost	200	témata nápovědy	11
přidávání sloupců	197	text	222
propojení a zrušení propojení	200	tiskové značky	226, 229
rozdělení	200, 201	úlohy pro grafická studia	225
umístění textu	197, 200	vektory	222
zarovnání odstavcového textu	190	vrstvy	176
texturové výplně		zobrazení problémů	224
použití	138	tiskárny	
tisk	221	nastavení správy barev	395
škála denzity	226, 228	tiskové značky	235
barevný kalibrační pruh	226	tisk	226
barevné kalibrační pruhy	228	umístění	229
do souboru	226	zahrnutí do souboru PDF	235
čísla stránek	226, 228	Tlak	
informace o souboru	226, 228	použití deformace	116
komerční tisk	225	tón	
listy s informacemi o úloze	226	efekty	209
mez přesahu	226	úprava	209
mezery	226		
na film	231		

transformace		soubory PDF	233
barevné a tónové efekty	209	ukončení aplikace CorelDRAW	41
uzly	111	ukotvitelné panely	29
trasování rastrů	211, 214	uložení	
dokončení trasování	213	do jiných formátů	243
jeden krok	213	kresby	39, 40
náhled výsledků	215	vybrané objekty	41
PowerTRACE	214	umístění	
rady	218	kopírování u objektů	85
určení barev	216	objekty	86, 88
trojrozměrné efekty	145	použití kotvicích bodů	88
perspektiva	148	použití souřadnic x a y	88
použití	146	text na osnově	195
použití perspektivy	148	text na osnovu	194, 195
stíny	155	Unicode	
vektorové vysunutí	149	kódování textu v souborech PDF	235
vytváření kontur	146	úprava	
tučné písmo		barvy	217
přidání do textu	184	detail ve výsledcích trasování	212
tvarování		obsah objektů PowerClip	132
křivky	115	rastry	207
tvary	63	text na osnově	195
přidávání ke koncovým		výsledky trasování	217
bodům čáry	53	Úprava obrázku	209
vytváření z čar	46	úpravy	
tvary nápisu		perspektiva	149
kreslení	72	rastry	209
tvary výseče	66	text	185, 186
U		textové rámečky	181
uživatelská příručka	10	výsledky trasování	211
uživatelské rozhraní		úpravy instalací	7
změna jazyka	8	určení	
úběžníky	150	barvy ve výsledcích	
účaří textu (definice)	427	trasování	216, 217
ukládání	233	uspořádání	
		stránky	163

uzavřené tvary	
vytváření z čar	45, 46
uzly	
odebrání	109, 113
odstranění z obálek	119
otočení	116
přidání	109, 113
posunutí	108, 112
roztažení	116
snížení počtu v křivkách	113
spojení	109, 114
transformace	111, 116
typy	110
úprava typu v křivkách	115
úpravy obálek	119
výběr	108, 111
zarovnání	109, 115
zkosení	116
změna měřítka	116
zrušení výběru	111
V	
výška	
kreslení křivek zadáním	48
výběr	
objekty	77, 78
text	179, 182
uzly	108, 111
výchozí hodnoty	
text	183, 185
výplně	133, 139
jednotné	133
kopírování	85
nastavení barev kontury	147
odstranění	140
přechod	134
přechodové	134
přechodové. <i>Viz</i> přechodové výplně	
použití jednotné	133
použití na oblasti vně objektu	138
použití na oblasti vně objektů	138
použití u vektorového vysunutí	152
síťové	138
výchozí barva	139
vykreslování jako rastry	235
vysunutí	149
výplně vysunutí	149
výšeče	65, 66
výsledky trasování	
náhled	215
odebrání pozadí	214
řešení problémů	218
sloučení barev	217
úprava	211
úprava barev	217
určení barev	216, 217
vytvoření vlastní barevné palety	217
zachování pozadí	214
zmenšení počtu barev	217
změna barevného režimu	217
výtažkové barvy	
PANTONE Hexachrome	230
převod na přímé barvy	230
převod přímých barev v souborech PDF	235
výukové programy – zdroje	13
vývojové diagramy	
kreslení	72
VBA	
náповěda	13
vektorová grafika	31
převod na rastry	205
tisk	222

vektorové vysunutí	149	volitelná rozdělení	199
klonování	149	vrácení	
kopírování	149	akce	36, 213, 214
odstranění	152	určení úrovní	37
otočení	151	vrstvy	173
vyplňování	152	aktivace	176
vytváření	151	objekty v	177
zaoblení rohů	151	odstranění	174, 177
zdroje světla	152	přejmenování	176
zešikmené okraje	152	pořadí překrývání	174, 177
změna tvaru	151	skrytí a zobrazení	175
velikost		stránky předlohy	173
kopírování u objektů	85	tisk a export	174, 176
velikost souboru		úpravy	174, 176
zmenšení pro soubor PDF	235	vlastnosti	176
virtuální čárové segmenty		vytváření	173, 174
odstranění	125	vytváření předlohy	174
vkládání		zamknutí	176
objekty	81	zobrazení	174
text	182	vyhlazení	
vlastnosti znaků	184	detail	212
vložení		vyjmutí	
objekty do textu	204	obsah oříznutí PowerClip	204
vložení (definice)	428	podosnovy ze sloučených	
vodicí linky		objektů	105
nastavení	169	vykroužení rohů	126, 128
odemknutí	170	vymazání	
odstranění	170	121
přichycení objektu k	171	části objektů	121, 122, 124
přidání	170	objekty	121
skrytí	169	propojovací čáry	121
skrytí a zobrazení	170	rovné čáry	121, 124
úprava	169, 170	zachování uzlů	124
zamknutí	170	vyrovnaní	187, 191
vodicí linky	173	vysunutí	149
vodoznaky		vektorové	151
kontrola při importu	239		

Vysvětlení od odborníků		použití dynamických vodících linek	95
přístup	12	text	187, 189, 190, 193
vytváření přechodů		zarovnání uzlů	109, 115
objekty	157, 159	zavírání	
vzdálenost mezi čarami mřížky	168	CoreDRAW	41
vzorkování		kresby	41
barvy	144	zdrojový rastr	
vzorové výplně	136	zachování	214
rastrové	136	zešikmení rohů	128
velikost dlaždic	136	zjednodušení textu	182
W		zkosení	116
webové stránky	14	objekty	116
WordPerfect Office		uzly	116
export souborů do	242	zkosení rohů	126, 128
Z		zmenšení počtu	
zabezpečení		barvy ve výsledcích trasování	217
nastavení v souborech PDF	235, 236	změna měřítka	37, 38, 98, 116
zachování		objekty	98, 99
pozadí ve výsledcích trasování	213	okno PowerTRACE	215
pozadí ve výsledku trasování	214	uzly	116
zahájení		změna tvaru	
kresby	33	křivky	108
zakulacení rohů	127	objekty	107
zalamování		použití obálek	118
text	202, 203	změna velikosti	98
zalamování textu	203	objekt	98
zamknutí		rastry	208
objekty PowerClip	132	text	184
vrstvy	176	značky přeložení	
zaoblení rohů	126, 127	tisk	228
zarovnání		znaky	
objekty	88, 89, 90	narovnání	192
objekty k určenému bodu	90	návrat na účaří	192
		netisknutelné	204
		otáčení	192
		posunutí	192

speciální	204	
vlastnosti	184	
zobrazení		
dynamické vodící linky	96	
mřížka	168	
objekty	174	
stránky	174	
vrstvy	174	
zrcadlení		
objekty	101	
text	193, 196	
zrušení skupiny		
objekty	103	
zrušení výběru		
uzly	111	
zvětšení		
kresba	37	
náhled	223	
zvukové soubory		35
hledání	35	
vložení	35	



!		barva	
256 barev	274	filtry	294
A		kanály. Viz barevné kanály	
Adaptivní doostření, filtr	312	korekce	319
aktualizace produktů	9	nádech	287
aktualizace produktů Corel	9	ovládání pomocí nástroje Úprava obrázku	289
B		režimy	297
barevný kalibrační pruh		<i>Viz také</i> barevné kanály	
tisk	226	rychlá korekce	291
barevný nádech (definice)	402	úpravy	287, 293, 296
barevná hloubka		úpravy pomocí tahů štětcem	295, 296
barevné režimy	273	barva popředí	
změny	274	výběr	264
barevné kalibrační pruhy		barva pozadí	
tisk	228	výběr	264
barevné kanály	297	barvy	263
míchání	298, 299	aktuální výběry	264
rozdělování obrázků na kanály	299	korekce mezi zařízeními	393, 395
slučování obrázků	300	mazání	315
úpravy	298, 299	míchání	267
vytváření masek	326, 330	nahrazování	315
zobrazení	298, 299	přesná reprodukce	393
barevné masky	326	přímé. Viz přímé barvy	
vytváření	328, 329	použití palet barev	263, 265
barevné modely		použití souladů barev	267
změny	262	prohlížení informací o obrázcích	261
barevné režimy		prolínání	316
převod do režimu barev palety	275	rozmazávání	316
převod na paletu	274	rozptylování	275
prohlížení informací o obrázcích	259	roztírání	316
změny	262, 273, 274	výběr	263, 264, 265, 266, 267
		výtažkové. <i>Viz</i> výtažkové barvy	
		vlastní palety	268
		vytváření přechodů	267
		vzorkování z obrázků	265
		bílý bod	
		výběr	289

C			
chráněné oblasti	323		
rozpoznávání	323		
Corel Corporation	14		
kontakt	13		
výukové programy	13		
CorelTUTOR	12		
Čára, nástroj	343		
čáry	341		
kreslení	343		
spojování	343		
černý bod			
výběr	289		
černý bod (definice)	404		
černobílé fotografie			
vytváření	273		
červené oči	306		
čísla stránek			
tisk	228		
čočky	319		
export	322		
slučování s pozadím	322		
úpravy	320, 321		
vytváření	319, 320		
D			
deformování	367		
objekty	370		
digitální fotoaparáty	277		
fotografie	278, 279		
nastavení správy barev	393		
dlaždice			
rastry	357		
Doostření, filtr	312		
		duplikování	
		objekty	364
		oblasti obrázků	310
		E	
		efekt červených očí	
		odstranění	306
		efekty	335
		Elipsa, nástroj	341
		elipsy	341
		kreslení	341
		export	387
		do jiných formátů souboru	388
		čočky	322
		obrázky	389
		pro síť WWW	377, 378
		vložení profilů barev	395
		expoze	
		korekce	287
		expoze (definice)	405
		F	
		film	
		tisk na	231
		Filtr Zlepšení kontrastu	296
		filtry	335
		aplikování za použití čoček	319
		filtry efektů	
		čočky	319
		filtry úprav	293, 294, 296
		používání	296
		formát papíru	
		volný papír kolem obrázku	303
		změny	304



formáty souborů	
pro síť WWW	377
prohlížení informací o obrázcích	261
fotografie	277
digitální fotoaparáty	278, 279
import	277
korekce barev a tónů	287
otevření	277
retušování	305
skenování	278
G	
GIF	
optimalizace a export	377
grafika	
skrytí pro náhled	400
vektorová	279, 280
H	
hesla	
nastavení v souborech PDF	236
histogramy	293, 294
interaktivní používání	296
hledání	
Nápověda	12
Horní propust, filtr	312
hrot	350
nastavení atributů	350
I	
import	277
obrázky	277
rastrové výplně	357
soubory	277
vektorová grafika	280
vlození profilů barev	395
impresionistický klon	311
informace o souboru	
tisk	228
instalace aplikací	7
Interaktivní stín, nástroj	373
Interaktivní výplň, nástroj	359
Internet	
export pro síť WWW	377
optimalizace pro síť WWW	377
rollovery	380
invertování masek	330
Inverze, filtr	338
J	
jas	
úpravy	290
Jas, jezdec	290
jazyky	
změna pro uživatelské rozhraní a nápovědu	8
jednotné výplně	353
JPEG	
optimalizace a export	377
K	
kanály	
přímá barva	269
kanály přímých barev	269
odstranění	272
skrytí nebo zobrazení	271
výběr	270
vytváření	269
změna pořadí	272
změna vlastností	270

Kapátko, nástroj	346	kroužení	348
klipart		kurzy	
vyhledávání	277	přístup k aplikaci CorelTUTOR . . .	12
klonování	310	Přístup k příručce Vysvětlení od	
objekty	311	odborníků	12
oblasti obrázku	311		
Klonovat, nástroj	346	M	
Knowledge Base		Malba, nástroj	344, 348
přístup	11	malování	
kódování (definice)	409	kroužení	348
komerční tisk	225	přednastaveným štětcem	345
komprese		používání nanášených obrázků . . .	347
optimalizace obrázků pro		používání per citlivých na tlak . . .	350
síť WWW	377	používání tahů štětcem	344
konfigurování tabletu	350	spirály	348
kontrast	311	symetrické vzory	348
úpravy	290	vzorkování barev z obrázku	346
Kontrast, jezdec	290	za použití výplní	346
konvence dokumentace	9	maska – ruční režim	325
konvence pro dokumentaci	9	masky	323
kopírování		automatická detekce okrajů	328
objekty	364	barevné kanály	330
kopírování oblastí obrázků	310	barevné masky	329
korekce		barva	326
barva	287, 289, 293	invertování	330
<i>Viz též</i> barva		masky jednotné barvy	327
obrázky	296	masky ve tvaru okrajů	326
tón	287, 291, 293, 296	obtažení	325
<i>Viz též</i> tón		odstraňování	330
kreslení	341	používání barevných kanálů	326
čáry	343	ručně	325
obdélníky a elipsy	341	vytváření	324, 325
přidávání obrysů ke tvarům	341, 342	vytváření čoček z	320
trojúhelníky a mnohoúhelníky	342	zvětšování	326
zaoblování rohů obdélníků	341	mazání	313
		barvy	315
		oblasti objektu	314



oblasti obrázku	314	náhled na celé obrazovce	259
mez přesahu		změny zobrazení	260
nastavení	228	náhledy	259
tisk	226	separace barev	400
mezery	226	skrytí grafiky	400
mezi objekty	364	tiskové úlohy	399, 400
míchání		změny zobrazení obrázků	260
barevné kanály	298	zvýšení rychlosti	400
Microsoft Office		nanášení obrázků	346
export souborů do		načítání seznamů obrázků	348
formátu aplikace	390	vybírání obrázků	347
měření		vytváření seznamů	
změny měrných jednotek	262	obrázků k nanášení	348
místní nabídka Navigátor	260	Nanášení obrázků, nástroj	346
prohlížení oblastí mimo		Nápověda	10, 11
okno obrázku	260	hledání	12
Mnohoúhelník, nástroj	342	přístup	10
mnohoúhelníky	341	změna jazyka	8
kreslení	342	změna jazyka produktu	8
moaré		nápověda	
odstranění	306	tisk	11
monitory		VBA	13
nastavení správy barev	393	nastavení	
upozornění na netisknutelné		zabezpečení v souborech PDF	235
barvy	395	nastavení předtiskové přípravy	235
N		nástroj Štětce nahrazení barvy	315
nabídky		nástroj Efekt	313
skrývání pruhu nabídky	260	nástroj Guma	314
načítání		nástroj Klonovat	311
rastrové výplně	357	nástroj Lupa	261
načítání fotografií	279	nástroj Maska - Kouzelná hůlka	327
náhled		používání v barevných kanálech	330
tiskové úlohy	399	nástroj Maska - Laso	328
vzrůstající rychlost	399	používání v barevných kanálech	330
		nástroj Maska - Magnetická	328

nástroj Maska – ruční režim	325	vytváření	361
nástroj Oříznout	281	zkosení	370
nástroj Ruka	260	změny okrajů	371, 372, 373
nástroj Úprava obrázku		změny velikosti a měřítka ..	369, 370
použití automatických ovládacích		změny vlastností	364
prvků	289	objekty popředí	
použití ovládacích prvků		vyřezávání	330
pro korekci barev	289	oblast řízení barev	
rychlá korekce barev a tónů	291	výběr barev	264
nástroj Zpět tah štětce	314	obnovování fotografií	305
nástroje	252	obrázek	
Nasyčení, jezdec	289	orientace	285
O		převrácení	285
Obdélník, nástroj	341	zrcadlení	285
obdélníky	341	obrázky	
kreslení	341	export	389
objekty	367	interaktivní úpravy	296
deformování	370	korekce	309
čočky	319	ořezávání	282
klonování	311	otáčení	285
kopírování	364	otevření	277
malování	344	převzorkování	277, 301, 302, 303
ořezávací skupiny	364	rozlišení	301, 302
otáčení	370	rozměry	301
přejmenování	364	spojování	283
převrácení	370	ukládání	387
použití perspektivy	371	úpravy barev a tónů	293
prolínání s pozadím	373	úpravy jasu a kontrastu	290
rozdělování skupin	365	vyhledávání	277
rozmístění	364	zavírání	390
seskupování	364, 365	změny rozměrů	302
slučování	364, 365	změny velikosti	301
slučování s pozadím	365	zobrazení pomocí nástroje	
stíny	373	Úprava obrázku	291, 293
transformování	367	obrysy masky	323
vybírání	364	skrytí a zobrazení	324
		odinstalování aplikací	7, 8



Odstín, jezdec	289	opravování obrázků	305
odstranění lemu	371	opravy	
okraje objektů	373	instalace	7
odstraňování masek	330	optimalizace	
ohraničení		barvy	393
přízpůsobení	373	optimalizace obrázků pro	
ohraničení objektu		síť WWW	377, 378
přízpůsobení	373	orientace	
okna		obrázky	281, 285
skrývání	260	tisk	399
okno aplikace	248	změny	285
okno nástrojů	252	ostření	
nástroje a plovoucí nabídky	252	detaily obrázku	311
skrývání	260	otáčení	367
okraj		objekty	370
ořezávání	281	obrázky	285
oříznutí	282	otevření	277
změna velikosti	303	obrázky	277
okraje		vektorová grafika	280
změny u objektů	371	P	
ořezávací skupiny	364	palety	
vracení zpět	365	barva	265
vytváření	365	otevírání	257
ořezávání		přemislování	257
na upravitelné oblasti	283	skrývání	260
obrázky	281, 282	vytvoření palet barev	268
okraj	281	palety barev	263, 274
rozšíření oblasti oříznutí	282	pevné nebo vlastní	265
upravitelné oblasti	281	ukládání	274
ořezové značky a značky přeložení		ukotvení nebo zrušení ukotvení	269
tisk	226, 227, 228	úpravy	274
oříznutí		v režimu barev palety	275
okraj	282	volba	274
oprávnění		vytváření	268
nastavení pro soubory PDF	236	vytvoření vlastních palet	268

panel vlastností	256	úpravy předvoleb	355
rozšířený	257	vlastní	354
panely nástrojů	250	vytváření hloubky	354
skrývání	260	přechody	
skrytí a zobrazení	252	vytváření barev	267
standardní	250	překrytí masky	323
panoramata	283	skrytí a zobrazení	324
Partneři CTP		přesah barev In-RIP	
(Corel Technology Partners)	14	práh	231
Partneři společnosti Corel pro výuku		redukce barev	231
(tzv. CTP)	13	převracení	367
PDF		objekty	370
nastavení hesla uživatele	236	převrácení	
nastavení oprávnění pro soubor ..	236	obrázky	285
nastavení předtiskové přípravy ..	235	převzorkování	
nastavení zabezpečení	235	obrázky	277
optimalizace souborů	237	převzorkování obrázků	302, 303
publikování do	233	přídavné moduly	339
styly	235	instalování	339
tiskové značky	235	odstranění	339
ukládání souborů	233	příkaz Výřez	332
úpravy stylů	233	pointilistický klon	311
zahrnutí tiskových značek	235	polotóny	
pera citlivá na tlak	350	přízpůsobení	230
nastavení atributů	350	posouvání	259, 260
perspektiva	367	Posterizace, filtr	338
použití na objekty	371	pozadí	
plovoucí nabídky	252	odstranění	330
podpora		vytvoření objektu z pozadí	363
názory zákazníků	13	pracovní plocha	
registrace	8	změny zobrazení	259
společnost Corel na webu	14	Práh, filtr	338
přechodová výplň	359	Profesionální služby Corel	13
přechodové výplně	354	profily barev	393
přízpůsobení	355		
používání	354, 359		



kopírování z disku CD	394	režim indexovaných barev	274
stažení	394	registrace produktů společnosti Corel	8
výběr	394	retušování	305
vložení	395	rollovery	380
profily ICC		obrázky pro síť WWW	380
výběr možností	395	odebírání objektů	385
prohlížeče barev		úpravy	382, 383, 384
výběr barev	266, 267	vytváření	381
prohlížení	259	rozšířený panel vlastností	256
informace o obrázcích	261	otevření nebo zavření	257
informace o obrázku	262	rozdělení tiskových úloh do dlaždic	398
informací o obrázcích	262	rozklad barev	
na celé obrazovce	260	režim barev palety	274
oblasti mimo okno obrázku	260	rozlišení	
posouvání	259	obrázky	301, 302
skrývání oken	260	změny	303
souřadnice kurzoru	261	rozmazávání barev	315, 316
změny zobrazení obrázku	259	rozměry obrázků	301, 302
prolínání barev	315, 316	rozmístění objektů	364
prolnutí	371	rozptylování	
okraje objektů	372	barvy	275
propojení (definice)	418	roztírání barev	315, 316
R		rozvržení	
Rady		mezery	226
zobrazení nebo skrytí	12	okraje	226
rastrové výplně	355, 356	řazení	226
import	357	k tisku	398
načítání	357	S	
používání	355, 356	separace barev	
vytváření	357	náhledy	400
vytváření obrázků z dlaždic	357	tisk	229, 230
režim barev palety		seznamy obrázků	346
rozklad barev	274	načítání	348
ukládání voleb převodu	275		

sí WWW		
export obrázků	377, 378	
optimalizace obrázků	377, 378	
rollovery	380	
skenery		
nastavení správy barev	393	
skenované obrázky	305	
vylepšení	306	
vylepšování	305	
skenování	277, 278	
fotografie	278	
obrázky	277	
skrývání		
okna, okno nástrojů a panely nástrojů	260	
skrytí		
kanály přímých barev	271	
rady	12	
Služby podpory Corel	9	
slučování	364	
objekty	365	
objekty s pozadím	365	
slučování objektů do jedné vrstvy	365	
Směrové zaostření, filtr	312	
snímky		
vytváření	288	
soubory		
export do formátu aplikace Microsoft Office	390	
export do formátu aplikace WordPerfect Office	390	
import	277	
speciální efekty	335	
barvy a tóny	338	
kategorie	335	
odstraňování přednastavených stylů	338	
opakování	337	
přednastavené styly	337, 338	
použití	336	
použití na upravitelné oblasti	337	
používání	338	
typy	335	
vytváření přednastavených stylů	338	
spojování		
obrázky	283	
spojování obrázků	283	
správa barev	393	
korekce barev pro zobrazení	395	
nastavení dalších možností	395	
použití profilů barev	393	
povolení varování barevného rozsahu	395	
vlození profilů barev	395	
volba stylů	395	
stavový řádek	258	
změna informací	258	
stíny	373	
kopírování	376	
přidávání	374	
přidávání k objektům	375	
střední tón (definice)	425	
střední tóny		
úpravy	290	
Střední tóny, jezdec	291	
stránky		
orientace pro tisk	399	
světlý tón (definice)	425	
světlé tóny		
úpravy	290	



Světlé tóny, jezdec	290	barevný tisk	
symetrické vzory	348	PANTONE Hexachrome	230
škála denzity		barevné kalibrační pruhy	228
tisk	226, 228	kanály přímých barev	269
škrábance	307	komerční tisk	225
odstranění	307	mezery	226
odstraňování	307, 308, 309	náhled	399, 400
štetce		řazení	398
malování přednastaveným		okraje	226
štetcem	345	orientace stránky	399
šum		převod přímých barev na	
odstranění	305, 306	výtažkové barvy	230
odstraňování	307	přízpusobení polotónů	230
T		registrační značky	228
tablet		rozdělení úloh do dlaždic	398
konfigurování	350	skrytí grafiky v náhledu	400
tablety	350	tiskové značky	229
tahy štetcem		změny rozlišení	302
malování kroužením	348	tiskárny	
malování za použití obrázků	346	nastavení správy barev	395
malování za použití		tiskové značky	
symetrických vzorů	348	tisk	226
opakování	348	tmavý tón (definice)	425
použití	349	tmavé tóny	
používání	344, 345	úpravy	290
ukládání	349	Tmavé tóny, jezdec	291
úpravy	349	tón	
úpravy barev a tónů	295	filtry	294
vykreslení tahů jako objektů	363	korekce	319
teplota (definice)	426	rychlá korekce	291
Teplota, jezdec	289	úpravy	287, 293, 296
terminologie	9, 247	úpravy pomocí tahů	
texturové výplně	358	štetcem	295, 296
používání	358	úpravy za použití	
tisk	397	histogramů	294, 296
		tonální rozsah (definice)	426

transformace			
používání na objekty	367		
transformační filtry	338		
trojúhelníky			
kreslení	342		
tvary	341		
kreslení obdélníků a elips	341		
kreslení trojúhelníků a mnohoúhelníků	342		
vykreslování tvarů jako objektů	363		
vytváření obrysů	341, 342		
U			
uživatelské rozhraní			
změna jazyka produktu	8		
ukládání	233, 387		
na jiná místa	388		
nastavení automatického ukládání	387		
nastavení zálohování	387		
obrázky	387		
pro síť WWW	378		
soubory PDF	233		
v jiných formátech souboru	388		
v různých formátech souboru	387		
za použití jiných názvů souboru	388		
zachování vlastností obrázku	387		
ukotvitelné panely			
minimalizování	258		
otevírání	257		
přemisťování	257		
Úprava obrázku	287		
otáčení obrázků	293		
posouvání	293		
prohlížení obrázků	293		
změny měřítka zobrazení	293		
zobrazení obrázků	291		
upravitelné oblasti	323		
definování	324, 325, 326		
definování v barevných kanálech	330		
invertování	323		
odstranění	323		
odstraňování	330		
ořezávání na	283		
použití speciálních efektů	337		
prohlížení informací o obrázcích	261		
vykreslování oblastí jako objektů	363, 364		
vytváření čoček z	320		
vytváření oblastí ve tvaru okrajů	326		
zvětšování	326		
upravitelné oblasti ve tvaru okrajů	326		
úpravy			
barevné kanály	298		
barva	287, 293, 295, 296		
fotografie	287		
jas	290		
kontrast	290		
střední tóny	290		
světlé tóny	290		
tmavé tóny	290		
tón	287, 293, 294, 296		
úpravy instalací	7		
úroveň zvětšení	261		
V			
výběr			
bílý bod	289		
černý bod	289		
výběry	323		
výplně	353		
jednotné	353		



malování	346	vyhledávání	
přechodové	354, 355, 359	klipart	277
rastrové	355, 356	obrázky	277
texturové	358	zvukové soubory	277
trojrozměrné vzory	358	vyřezávání obrázků	330
výběr barev	264	Vysvětlení od odborníků	12
Výplň, nástroj	353	vytváření obrysů	341
výstupní rozlišení	302, 303	obdélníky a elipsy	341
výtažkové barvy		trojúhelníky a mnohoúhelníky ..	342
PANTONE Hexachrome	230	Vytvořit snímek	288
převod na přímé barvy	230	vzorkování	
VBA		malování barvami z obrázku	346
nápověda	13	vzorkování barev	265
vektorová grafika	279	W	
import	280	Web	
otevření	280	podpora	14
velikost		rozlišení obrázku	302
volný papír kolem obrázku	303	Z	
změny rozměrů obrázků	302	základní barva	326
zobrazovací velikost	301	zaostření	311
velikost souboru		filtry	312
prohlížení informací o obrázcích ..	261	obrázky	312
zmenšení pro soubor PDF	235	okraje objektů	373
videoobrázky	305	Zaostření, filtr	312
vylepšení	306	zaostřování	371
vylepšování	305	oblasti obrázku	313
vržené stíny	373	zavírání obrázků	387, 390
přidávání	375	zkosení objektů	367, 370
vracení zpět	313	změna velikosti	
část akce	314	volný papír kolem obrázku	303
vrstvy	319	změny měřítka objektů	367, 370
objekty	361		
vrstvy úprav	319		
vybírání			
objekty	364		

změny měřítka zobrazení	259, 261
návrat k předchozí úrovni zvětšení	261
prohlížení oblastí mimo okno obrázku	260
změny úrovně zvětšení	261
změny rozměrů	
obrázky	302
změny tvaru čoček	321
změny velikosti	
objekty	369
obrázky	301
zobrazení	
barevné kanály	298
obrázky pomocí nástroje Úprava obrázku	291, 293
zrcadlení obrázků	285
zrušení proložení	306
zrušení výběru	
objekty	364
zvětšení	
náhled	399
zvukové soubory	
vyhledávání	277