

ČÁST ŠESTÁ

HRAJEME SI S TEXTEM

- *Text na křivce*
- „Obyčejný“ odstavcový text
- Přetékání textu mezi rámečky
- Obtékání textu okolo objektu

Bez textu by naše dokumenty asi byly k ničemu. Málokdo se pustí do kreslení aut, téměř každý se však pokusí vytvořit leták, vizitku nebo plakát. Základem všech těchto dokumentů je text. Vektorový program nám samozřejmě nabízí množství nástrojů na jeho tvorbu a úpravy.

Z druhé kapitoly již víme, že ve vektorovém programu můžeme použít dva druhy textů. První z nich, tzv. text *řetězcový*, se vytvoří výběrem nástroje *Text* a *klepnutím* do místa, kde má být text umístěn. Chová se jako libovolný objekt, má obrys a výplň a můžeme ho libovolně upravovat. Jinak se pracuje s textem *odstavcovým*, který vytvoříme také nástrojem *Text* a *vymezením obdélníka*, do kterého pak text píšeme a který se chová podobně jako textové pole v textovém editoru.

V první části této kapitoly se budeme věnovat textu řetězcovému, jeho umístění na libovolnou křivku. Další části se pak věnují práci s textem odstavcovým.

TEXT NA KŘIVCE

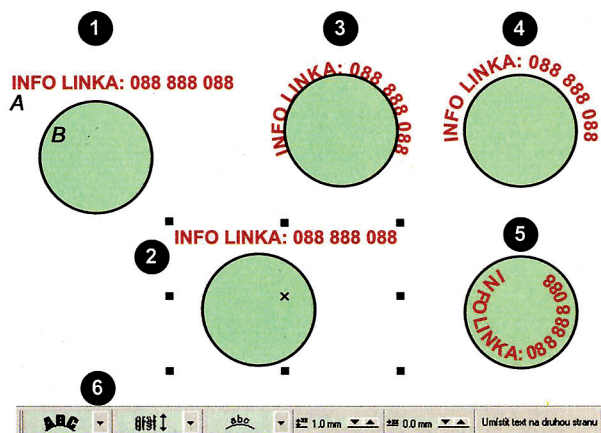
Stočit text do kruhu nebo do oblouku, umístit ho na vlnící se křivku... Všechny tyto možnosti nám nabízí každý moderní kreslicí program. Pokud je vy-

3. část

Kreslení a grafika v programu CorelDraw:

užijeme střídme, mohou náš dokument oživit. Protože text není deformován, je využití textu na křivce mnohem více v souladu s pravidly typografie než (h)různé efekty, aplikované na text.

Již z názvu funkce *text na křivce* plyne, jak asi budeme postupovat: nakreslíme křivku, napíšeme text a tento text na tuto křivku umístíme. A protože už dávno víme, že operace se aplikují na označený objekt, tušíme, že jak text, tak křivku musíme vybrat (označit). Pak již stačí vybrat to správné menu a vyhrát si s nastaveními.



obr. 83:

Umístění textu na křivku

1. Napíšeme text (A), nakreslíme křivku (B).
 2. Vybereme text i křivku (třeba orámováním obojího nebo s klávesou **(Shift)**).
 3. V menu *Text* vybereme volbu *Prizpůsobit text osnově*. Text „přiskočí“ na křivku a na panelu nástrojů *Vlastnosti* (6) ho můžeme dále „ladit“.
 4. Nastavení určitého odstupu od křivky.
 5. Umístění textu na druhou stranu křivky.
- Řídicí křivku můžeme samostatně označit a smazat. Text pak zůstane vytvarovaný a bude „viset“ ve vzduchu.

Gutenberg by se divil, co můžeme dnes tisknout (a číst)...

obr. 84:

Řídicí křivku můžeme smazat

„OBYČEJNÝ“ ODSTAVCOVÝ TEXT

Řetězcový text, se kterým jsme již pracovali někdy, se hodí jen pro krátké nápisy, slogany apod. Jestliže má náš dokument obsahovat delší blok souvislého textu, využijeme text *odstavcový* (viz obr. 13).

Vezmeme tedy nástroj *Text*, vytvoříme jím rámeček a začneme psát text. Corel Draw nám umožňuje pracovat s textem jako výkonný textový editor. Nemá všechny jeho funkce, má však jiné výhody, které z něho dělají výborný nástroj na tvorbu letáků, pozvánek i krátkých brožur – přesné zarovnání objektů, precizní nastavení vlastností textu, stabilní a rychlou práci i s náročnými dokumenty...

Není samozřejmě v možnostech této publikace popisovat kompletní práci s textem. Takže jen rada: naučte se ovládat některý moderní textový editor. Potom vám většina nastavení vlastností textu bude připadat známá. Není se čemu divit, vlastnosti textu jsou cca 500 let stále stejné a všechny programy z nich vycházejí. U písma stále nastavujeme druh, styl, velikost, barvu, podtržení atd., u odstavce zase zarovnání, odsazení, mezery před a za odstavcem, odrážky atd.

Na začátku druhé kapitoly je již odstavcový text zmíněn, také je ukázáno okno (se záložkami, všimněte si bohatých možností nastavení) *Formátovat text* (obr. 14), ve kterém vlastnosti textu nastavujeme. Zde je pak pár bodů, které je třeba brát na vědomí:

- Není možné psát přímo na stránku (jako třeba ve Wordu), musíme si vždy na text vytvořit rámeček. Díky tomu pojem okrajů stránky nemá smysl, prostor pro text vždy vymezíme myšlí.
- Všechny vlastnosti odstavce (zarovnání) se nastavují vůči rámečku, ve kterém tento text je.
- Rámeček s odstavcovým textem můžeme uchopit nástrojem *Výběr* a celý (včetně obsahu) někam pře-

Kreslení a grafika v programu CorelDraw:

nést. Můžeme ho zarovnávat vůči jiným objektům (a objekty vůči němu), používat vodící linky...

- Tvar rámečku můžeme upravovat (podobně jako obdélník), text vždy „nateče“ do nového tvaru. Můžeme tedy použít i nástroj *Interaktivní obálka* (obr. 77) a udělat rámeček na text libovolně křivý.
- Pokud se nám text do rámečku nevejde, můžeme rámeček kdykoliv zvětšit (nebo zmenšit písmo v něm).
- Text může přetékat z jednoho rámečku do druhého (viz dále v této části).
- Libovolný objekt může být textem v rámečku obtáčen (viz dále v této části).
- Když chceme text v rámečku upravovat, vybereme nástroj *Text* a klepneme dovnitř rámečku. Ukazatel myši se musí změnit v čárku. (Také můžeme zaklepat [2x] dovnitř rámečku.)
- Stejně jako u textového editoru musíme text označit, pokud chceme měnit vlastnosti písma, a umístit do něho kurzor (nesmíme ho označit), pokud chceme měnit vlastnosti odstavce.
- Pokud označíme celý rámeček (nástrojem *Výběr*) a změníme třeba vlastnosti písma, změna se celý obsah rámečku.

PŘETÉKÁNÍ TEXTU MEZI RÁMEČKY

Jak již bylo řečeno, kreslicí program můžeme použít i na tvorbu časopisu nebo brožury. Tam se často uplatní vícesloupcová sazba. Pokud jsou všechny sloupce vedle sebe, můžeme jejich počet nastavit jako vlastnost textu v rámečku. Pokud však jsou dále od sebe, vytvoříme nejspíš více na sobě nezávislých rámečků a nastavíme mezi nimi přetékaní textu. Podobně to bude vypadat u brožury, kde text přetéká ze stránky na stránku.



obr. 85:
Přetékání textu mezi rámečky

Předpokládejme, že máme vzhled stránky promyšlen (nejlépe načrtnut). Napíšeme nadpisy a připravíme čáry, nejlépe také vodící linky. Pak můžeme začít tvořit obsah dokumentu, tj. rámečky s textem.

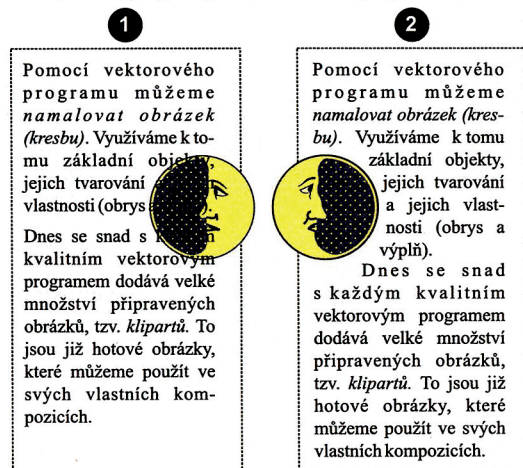
1. Nástrojem *Text* vymezíme první rámeček.
2. Nástrojem *Text* vymezíme druhý rámeček. Nastavíme si vlastnosti písma a začneme psát do prvního rámečku.
3. Tato šipka signalizuje, že text se do rámečku nevešel. Nyní právě na tuto šipku klepneme myší.
4. Kurzor se změní v rámeček s textem.
5. Najedeme myší na druhý textový rámeček, kurzor se změní v silnou šipku. Klepneme a text se přelije do druhého rámečku.
6. Tato ikonka u spodního okraje rámečku znamená, že text se přelévá někam jinam. Pokud na rámečky klepneme, objeví se mezi nimi spojnice, signalizující jejich provázání.

Jestliže nyní zmenšíme první rámeček, text se přelije do druhého. Když se tam nevejde, můžeme vytvořit další textový rámeček a opět do něho nechat text přetékat atd.

Přelévání textu využijeme u delších a složitě formátovaných dokumentů. U běžných letáků ho většinou nepotřebujeme.

OBTÉKÁNÍ TEXTU OKOLO OBJEKTU

Jestliže přelévání textu mezi rámečky potřebujeme jen výjimečně, tak obtékání textu okolo objektu (obrázku) využijeme velmi často. Jak vypadá text obtékající nějaký objekt, ukáže nejlépe obrázek:



obr. 86:

Obtékání textu okolo objektu

1. Na tomto obrázku text vložený klipart neobtéká. Je nad ním, jako na našem obrázku, nebo pod ním, podle toho, který objekt je v pozadí a který v popředí.
 2. Zde text obrázek plynule obtéká.
- Obtékání textu kolem objektů je nutné používat. Jak ho nastavíme? Je třeba si pamatovat, že obtékání není vlastnost textu, ale *objektu, který má být obtékán*. Takže klepneme na tento objekt pravým tlačítkem myši a v menu, které se objeví, vybereme *Zalomit odstavcový text*. Text se mu poslušně vyhne, někdy ho však bude třeba ještě doladit, hlavně u úzkých sloupců.

ČÁST SEDMÁ

PŘÍKLADY

- Vizitky
- Pozvánka na...
- Obal na CD
- Inzerát
- Doslov

V této části je několik příkladů jednoduchých dokumentů s postupem jejich tvorby vysvětleným krok za krokem. Návodů se často odvolávají na předchozí kapitoly, protože samozřejmě používají postupy v nich uvedené. Nezapomeňte také používat lupu – „přiměřené“ zobrazení je velmi důležité pro přesnou práci. Navíc pohled na příliš malé objekty více unavuje oči.

DOBŘÉ RADY NA ÚVOD

- Dívejte se okolo sebe. Použít jako inspiraci nějakou povedenou kresbu není trestné.
- Nejdříve přemýšlejte, pak malujte na papír, a teprve potom v počítači! To je velmi dobrá rada, nechte se zmást „snadností“ tvorby na počítači. Kvalita je důležitá.
- Nedejte se odradit případnými počátečními neúspěchy. Snad z knihy vidíte, že kreslení sestává z jednoduchých operací. Brát je však současně v úvahu a používat vyžaduje trochu praxe.

POZNÁMKY K TISKU

Všechny dále uvedené příklady si nejspíš budeme chtít vytisknout, a to na tvrdý papír. Je však třeba dávat pozor na několik věcí.

- Většina tiskáren zvládá papír maximální gramáže 160 g/m². Pokud vám to nic neříká, tak pro orien-

Kreslení a grafika v programu CorelDraw:

taci: běžný kancelářský papír má gramáž 80 g/m², kreslicí čtvrtka pak 240 g/m². Tedy na čtvrtku raději netiskněte, můžete poškodit tiskárnu.

- Papíry 160 g/m² v různých barvách se dají koupit v mnoha papírnictvích a v prodejnách s reklamními předměty. Často také v kopírovacích centrech.
- Tisk z barevných inkoustových tiskáren se na některých papírech mírně rozpíjí. Pozná se to hlavně na drobných textech. Nutno vyzkoušet.
- Pokud tiskneme na černobílé laserové tiskárně, proč nepoužít tužší barevné papíry?
- Speciální vizitkové papíry (vlnité, mramorované) jsou na běžnou tiskárnu hodně silné a navíc kvůli nerovnému povrchu na nich barva někdy špatně drží. Opět je třeba to vyzkoušet.

Takže můžeme spustit vektorový kreslicí program a dáme se do díla. Začneme vizitkami, ty se hodí každému.

VIZITKY

Za prvé si musíme uvědomit, že vizitky mají danou velikost. Musí být všechny stejné, aby se vešly do pouzdra na vizitky. Jestli již saháte po pravítku a nějaké vizitce, zkontrolujte, zda má opravdu 9x5 cm.

Dále: na stránku A4 jich dáme 10. Dvě řady vedle sebe a pět pod sebou. Nejdříve však doladíme jednu vizitku, až úplně hotovou si ji nakonec namnožíme (duplikujeme). Jakmile máme kvalitní výtisk, musíme ho přesně a rovně rozřezat. Nůžky nám tady dobře neposlouží, velmi doporučuji pořídit si alespoň levnou řezačku papíru.

Vizitky obsahují podobné údaje: jméno majitele, jeho adresu, telefon, mobil, e-mail...

Firemní vizitka navíc obsahuje název firmy popřípadě její logo, postavení osoby, které vizitka patří, adresu firmy a její webové prezentace, často také slogan, heslo firmy.

VIZITKA KLASICKÁ

Radomír Novák	
obchodní cestující	
Nová ulice 198 Novákov 198 98	tel.: 0198 98 98 98 mobil: 0610 555 444 e-mail: jnovak@bflm.cz

obr. 87

Klasická vizitka

Tvorbu vizitky začneme tím, že někde nahoru na stránku nakreslíme obdélník a na panelu nástrojů *Vlastnosti* mu nastavíme číselně rozměry 90x50 mm. Možná budeme muset vypnout zámeček, zajišťující vazbu mezi výškou a šířkou obdélníka. My chceme zadat oba rozměry přesně a nezávisle na sobě. Obdélníku dáme vlastnost *bez výplně*.

Nyní vybereme nástroj *Text*. Klepneme s ním někde do vizitky a napíšeme své jméno. Vezmeme nástroj *Výběr* (text by měl zůstat označený) a nastavíme druh, styl a velikost písma (na panelu nástrojů *Vlastnosti*). Text máme vybraný, označíme k němu ještě již nakreslený obdélník (pomocí klávesy **[Shift]**). Pak dáme zarovnat, v obou osách na střed.

Prima, text máme uprostřed..., ale víme, že je to špatně. Optický střed je o něco výše. Uchopíme text myší a posuneme ho kousek nahoru (držíme přitom **[Ctrl]**), aby šel rovně nahoru).

Podobně vyrobíme druhý text (obchodní cestující). Určitě mu dáme stejné písmo, jen nebude tučné. Také ho dáme zarovnat na střed vůči obdélníku. Pak ho posuneme (třeba na klávesnici šipkou dolů) o kousek níže. Pokud je jméno moc malé, můžeme ho myší zvětšit, ale opatrně a ze středu (držíme klávesu **[Shift]**). Vezmeme nástroj *Ruční režim*, klepneme do počátečního a koncového bodu čáry (držíme přitom **[Ctrl]**), aby čára byla rovná). Pak ji dáme opět zarovnat na střed vůči obdélníku. Posuneme mírně nahoru nebo dolů podle potřeby a případně dáme trochu silnější obrys.

Kreslení a grafika v programu CorelDraw:

Vezmeme nástroj *Text*. Klepneme do levého dolního pole vizitky. Napíšeme první řádek adresy, ukončíme ho klávesou *Enter*, napíšeme druhý řádek (opět *Enter*) a třetí řádek. Celý text vybereme nástrojem *Výběr* a umístíme ho na správné místo.

Tento text zkopírujeme doprava. Táhneme ho myší, držíme přitom **Ctrl** (rovně) a klepneme pravé tlačítko myši (duplikát).

Vybereme nástroj *Text* a v pravém poli přepíšeme kopii adresy na telefony a případně adresu elektronické pošty. Opět vezmeme nástroj *Výběr* a doladíme umístění (s **Ctrl** a jen doleva nebo doprava).

Hotovo, soubor uložíme na disk a uděláme zkušební výtisk, zatím na obyčejný papír. Pokud je v pořádku, budeme vizitku množit na celou stránku A4.

Označíme celou vizitku (tj. celou ji „orámujeme“ nástrojem *Výběr*), nestačí klepnout na obdélník, text by nebyl označen. Můžeme si nyní seskupit objekty, nesmíme však zapomenout je pro případné úpravy zase oddělit (zrušit skupinu).

Posuneme vizitku do levého horního rohu papíru (tak 1,5 cm od okrajů). V menu *Změnit* vybereme *Transformovat* a *Umístit*. V roletce zadáme do políčka *V* (vodorovně) 90 mm a klepneme na *Použít u duplikátu*. Máme teď dvě vizitky těsně vedle sebe. Označíme obě dvě najednou, zadáme do políčka *S* (svisle) –50 mm a opět klepneme na *Použít u duplikátu*. A znovu a znovu, dokud není papír plný vizitek.

Soubor uložíme, dáme do tiskárny kvalitní papír a tiskneme v nejvyšší kvalitě tisku.

A ještě rada na konec. Pokud chcete vizitku změnit, neopravujte jich všech deset. Devět jich smažte, opravte jednu a pak ji znovu namnožte.

VIZITKA MODERNÍ

V jednoduchosti je krása, to u počítačové grafiky platí více než jinde. Jednotlivé prvky vizitky můžeme ale umístit i jinak, než vidíme na klasické vizitce.



obr. 88
Moderní vizitka

Tato vizitka se skládá ze stejných prvků jako vizitka klasická, jen místo čáry uprostřed je použit obdélník s přechodovou výplní. Jinak obsahuje pouze texty, obdélník, který tvoří okraj vizitky, a logo firmy.

Logo musíme mít předem připraveno v samostatném souboru, nejlépe ve vektorovém formátu, a do souboru s vizitkou ho importovat (menu *Soubor* – *Import*). Logo vám nějaká firma nejspíš na zakázku vytvořila – měla by vám také dodat disketu s několika variantami loga (barevné, černobílé, ve vektorovém i rastrovém formátu), které pak můžete použít ve firemních tiskovinách. Pokud ho máte pouze namalované na papíře, budete ho muset naskenovat, uložit jako rastrový obrázek a pak do kresby importovat. Protože ale rastry není možné libovolně zvětšovat a zmenšovat (viz začátek této knihy), může dojít ke ztrátě kvality obrázku loga.

Zpět k moderní vizitce. Uspořádání objektů si samozřejmě můžete libovolně uzpůsobit. Většinou je ale důležité dodržet linie a zarovnání. U klasické vizitky jsme používali hodně zarovnání, zde pak spíše využijeme pomocné linky, které si vytáhneme z pravítek nad kresbou a vlevo od kresby.

Různých vizitek můžeme vytvořit nekonečně mnoho, od jednoduchých a strohých až po extravagantní barevné kreace. Ukážeme si ještě jednu, která obsahuje obrázek svého majitele a ukazuje využití více nástrojů vektorového editoru. Je však už hodně plná, chybí jí prázdný prostor, při praktickém použití by bylo vhodné některé prvky vypustit.

Kreslení a grafika v programu CorelDraw:



obr. 89

Vodící linky nám umožní objekty správně umístit

VIZITKA NETRADIČNÍ



obr. 90

Netradiční vizitka

Protože běžný popis by byl asi nepřehledný, jednotlivé objekty si očíslováme a probereme si je jeden po druhém.

1. Obdélník 90x50 mm s tenkým černým obrysem a šedou (barevnou) výplní. Je úplně v pozadí, tj. zařazen *Dozadu*.
2. Menší obdélník se zaoblenými rohy. Má tenký černý obrys a bílou výplň (ne žádnou, ale bílou) je zarovnán na střed vůči obdélníku č. 1.
3. Logo firmy (školy apod.). Bylo načteno ze samostatného souboru (*Soubor - Import*).
4. Fotografie majitele vizitky. Byla naskenována (stačí na 75 DPI, protože byla zmenšována), uložena jako rastrový obrázek v samostatném souboru.



obr. 91

Objekty, ze kterých se skládá netradiční vizitka

ru na disk (třeba ve formátu JPG) a do vizitky načtena (*Soubor - Importovat*).

5. Obdélník bez obrysu se šedou výplní je stejně velký jako fotografie.
6. Obdélník bez obrysu s černou výplní.
7. Text (název firmy) bez obrysu a s bílou výplní. Je zařazen *Dopředu* a vůči obdélníku č. 6 zarovnán na střed.
8. Dva samostatné texty. Je použito stejné písmo jako u názvu firmy (č. 7).
9. Průnik objektů č. 5 a č. 8, kterému byla dána bílá výplň a byl umístěn *Dopředu*. Stejně byl vytvořen průnik objektů č. 5 a č. 12.
10. Text. Bylo zvoleno úzké bezpatkové písmo, které je dobře čitelné a výrazně odlišné od jména (č. 8).
11. Text, stejné písmo jako u č. 10.
12. Text, opět stejné písmo jako u č. 10, jen větší velikost písma.

Tato kresba nemá žádná problémová místa, snad jen průnik se nemusí každému podařit a občas nám nějaký objekt „zmizí“ – stačí ho ale zařadit *dopředu* a opět se objeví (nebo obdélníky č. 2 a č. 1 zařadit *dozadu*).

POZVÁNKA NA...

Na co bude zvát konkrétní pozvánka, je vlastně jedno. Může to být setkání spolužáků po 20 letech jako v našem příkladu, svatební hostina, oslava čehokoliv atd. Pro mnoho podobných akcí využijeme na šířku koncipovanou pozvánku, která se vejde na

Kreslení a grafika v programu CorelDraw:

jednu stránku formátu A4 třikrát pod sebe. Samozřejmě opět dokončíme jednu pozvánku, vytiskneme ji, opravíme chyby, a teprve zcela dokončenou pozvánku duplikujeme pod sebe na stránku.

Nejdříve k formátu pozvánky. Strana A4 má 297x210 mm. Žádná kancelářská tiskárna však nedokáže tento rozměr potisknout celý, vždy po krajích zůstane bílý okraj asi 0,5 cm široký. U inkoustových tiskáren navíc bývá *spodní* nepotisknutelný okraj papíru větší, někdy je i 1,5 cm široký.

Z toho vyplývá velikost pozvánky cca 200x95 mm. Pokud nevymežíme okraje vlevo a vpravo, ušetříme si trochu řezání, ale nemůžeme použít obrázky až k okrajům (odborně se říká „na spadnutí“) kresby.



obr. 92

Pozvánka na... – označení objektů

1. Obdélník s tenkým černým obrysem a bez výplně. Nastavíme mu číselně požadované rozměry (200x956 mm), umístíme ho cca 1 cm pod spodní okraj stránky a necháme ho zarovnat na střed vůči stránce.
2. Řetězcový text (klepnu a píšu). Pokud ho chcete mít takto oříznutý, musíte ho nechat oříznout obdélníkem č. 1. Má vzorovou výplň a nemá obrys.
3. Rastr (fotografie) vždy dokument ožíví. Nejlépe naskenujeme vhodný ilustrační obrázek, uložíme ho na disk a do této kresby načteme (*Soubor - Importovat*).

4. Nadpis, tj. řetězcový text. Zvolíme písmo kontrastní vůči textu č. 5, můžeme ho udělat i výraznější, než je na tomto vzoru.
5. Odstavcový text. Vybereme nástroj *Text* a vymezíme jím obdélník. Potom již s textem v něm pracujeme podobně jako v textovém editoru.
6. Obdélník s šedou výplní a bez obrysu. Zarovnáme ho vůči obdélníku č.1 doleva dolů a pak doladíme jeho šířku doprava tak, aby sahal až k obrázku.
7. Řetězcový text, tučné bezpatkové písmo. Má bílou výplň a nemá obrys.
8. Šedý čtverec a v něm opět řetězcový text. Čtverec je zarovnán vůči obdélníku č.1 doleva nahoru.

Hotovo. Pozvánku na zkoušku vytiskneme, opravíme chyby, označíme všechny objekty, necháme je raději seskupit a pak uděláme dvakrát jejich duplikát o 95 mm dolů. To nejrychleji vybereme v menu *Změnit - Transformovat - Umístit*.

Pozvánka je úmyslně černobílá, takto by se dala dobře vytisknout na laserové tiskárně. Použití barevného tužšího papíru by jí samozřejmě neuškodilo.

OBAL CD

Opět začneme tím, že si změříme potřebnou velikost obalu. Přední strana má 120x119 mm, pokud chceme mít potisk i zevnitř, zvolíme si velikost 240x119mm a vytisknutý obal přeložíme. Zadní strana má 150x119 mm s tím, že po obou stranách jsou 6 mm široké ohnuté okraje, které budou vidět na hranách obalu CD disku. U obalu na náš oblíbený CD disk nemusíme šetřit barvami, protože většinou tiskneme jen jeden.

1. Obdélník, který vymezuje velikost obalu. Nastavíme mu číselně velikost 240x119 mm, dáme mu tenký černý obrys a třeba vhodnou texturovou výplň – dosáhneme tím rychle zajímavého efektu.
2. Zajímavý rastr obal ožíví, ideální samozřejmě je, pokud máme k dispozici obrázek interpreta disku. Rastr do naší kresby načteme (*Soubor - Importovat*).
3. Nejvýraznějším objektem je řetězcový text s názvem disku nebo interpreta. Zde má jednu z připravených přechodových výplní a je bez obrysu.
4. Další texty by měly být méně výrazné.

Kreslení a grafika v programu CorelDraw:

5. Vnitřní strana přední části obalu je vlevo. Zde ji tvoří odstavcový text s popisem skupiny. Celý ho



obr. 93

Obal na CD disk – přední díl

označíme nástrojem *Výběr* a dáme mu bílou výplň.

6. Slabá, při tmavém podkladu bílá linka (vytvořená nástrojem *Ruční režim*) je zarovnána na střed vůči obdélníku č.1. Umožní nám papír pohodlně přehnout a při tvorbě vidíme dobře vnější a vnitřní část obalu.

Do pouzdra na CD disk bychom měli dát také zadní část obalu. Ta může vypadat třeba takto:



obr. 94

Obal na CD disk – zadní díl

1. Obdélník, který vymezuje obal. Nastavíme u něho velikost 150x119 mm a dáme mu stejnou texturovou výplň, jakou má přední část obalu.
2. Odstavcový text. Formátujeme ho pomocí tabulátorů.
3. Řetězcový text. Má stejnou přechodovou výplň, jako text na předním dílu.
4. Obdélník 6x119 mm. Je zarovnan doleva a na střed vůči obdélníku č. 1. Má bílý čárkovaný obrys a nemá výplň. Umožní nám centrovat text v něm a přesně ohnout okraj.
5. Řetězcový text otočený o 90°. Je zarovnan na střed vůči obdélníku č. 4.
6. Stejný obdélník jako č. 4 (můžeme ho vytvořit jako jeho duplikát). Je zarovnan vůči obdélníku č. 1 doleva a na střed.
7. Tento řetězcový text můžeme vytvořit jako duplikát textu č. 5 a šikově ho otočit. Je zarovnan vůči obdélníku č. 6.

Obě stránky vytiskneme, přehneme v naznačených místech a vložíme do obalu CD disku.

A ještě dobrá rada pro ty, kteří by chtěli mít potisknutý i vnitřek přední části obalu, tj. tu část, která je po ohnutí uvnitř a je čitelná po vyjmutí obalu z disku a jeho rozložení. V takovém případě na hotové první straně obalu vybereme všechny objekty, seskupíme je a dáme je zarovnat na střed stránky. Potom pomocí schránky uděláme jejich kopii na další stránku (event. do nového dokumentu). Tam zrušíme skupinu a změníme obsah vnitřní části obalu. Díky tomu po tisku první strany můžeme obrátit papír, nechat na něj vytisknout stranu druhou a tisky budou správně umístěné (protože jsou oba obdélníky přesně uprostřed stránky).

INZERÁT

Vytvořit dobrý inzerát není vůbec jednoduché, protože máme k dispozici omezenou plochu a většínou toho chceme hodně sdělit. Dobrým řešením je uvést v inzerátu nadpis, který jasně řekne, o co se jedná, základní informace o výrobku nebo službě a kontakt, na kterém zájemci získají podrobné informace.

Kreslení a grafika v programu CorelDraw:

Většina obrázků slouží pouze k upoutání pozornosti čtenáře.



obr. 95
Jednoduchý inzerát

Inzerát vypadá jednoduše, je v něm však pár skrytých drobností. Ukážeme si je na obrázku s popisem.



obr. 96
Inzerát – objekty, ze kterých se skládá

1. Obdélník, který vymezí náš inzerát. Většinou máme předem určený rozměr, který musíme dodržet.

2. Silná linka (zde realizovaná obdélníkem s černou výplní) oddělí náš inzerát od ostatních. Obě linky jsou samozřejmě stejné (ta spodní je duplikátem horní) a jsou zarovnané na střed vůči obdélníku č. 1.
3. Titulek inzerátu. Jde o řetězcový text, tučné výrazné písmo. Je také zarovnán na střed vůči lince č. 2.
4. Odstavcový text (vymezíme rámeček) se základní informací.
5. Klipart (hotový obrázek), který najdeme na CD disku s kliparty dodávanými s programem Corel Draw. Načteme ho do našeho obrázku v menu *Soubor – Importovat*.
6. Řetězcový text – uvedení webu, na kterém jsou další informace. Je zarovnán na střed vůči klipartu č. 5.
7. Linka vytvořená nástrojem *Ruční režim* a nástrojem *Tvar* vyhlazená (smazány nadbytečné uzly).
8. Pomocná elipsa pro obtékání textu. Na výsledném obrázku není vidět, protože má bílý obrys a nemá výplň. Má však nastavenou vlastnost *Zalomit odstavcový text*, takže text č. 4 obtéká právě ji.
9. Pomocný obdélník. Nema obrys a má bílou výplň. Slouží k „přerušení“ čáry č. 7. Musíme si ale vyhrát se zařazením objektů č. 5–7 dopředu a dozadu, aby zakrýval jen linku a ostatní objekty ne.

Barvu jen jednoho písmene v textu změníme podobně jako při práci v textovém editoru, tj. vybereme nástroj text, označíme jen písmeno, které chceme změnit, a pak mu určíme barvu výplně jako každému jinému objektu.

DOSLOV K PŘÍKLADŮM A K CELÉ KNIZE

Zvládnutí ovládání vektorového programu, jeho základních nástrojů a možností je *podmínka nutná* pro tvorbu vlastní grafiky, nikoliv však *postačující*. Práce grafika nespočívá jen v umísťování objektů, to je tak 10 % jeho činnosti. Důležité je vědět, *kam* tyto objekty umístit, tj. znát základy kompozice a působení obrazu na diváka, alespoň trochu se vyznat v reklamním designu, ovládat typografii alespoň na mírně pokročilé úrovni, vyznat se v působení barev

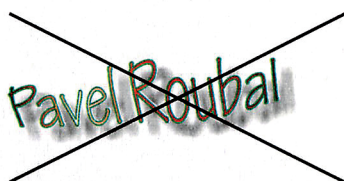
a jejich kombinací, prostě znát základní zásady tvorby jednotlivých druhů tiskovin – vizitek, plakátů, inzerátů, novin, brožur atd.

K tomu ještě přistupují alespoň základní technické znalosti o barevných modelech a reprezentaci barev v počítači, o problémech s barevnou věrností, o vlastnostech a možnostech jednotlivých druhů tiskáren, o druzích souborů, o rozlišení rastrového obrázku a jeho barevné hloubce atd.

Pokud budeme zadávat tisk do tiskárny, je nutné se alespoň rámcově seznámit s tiskovým řetězcem ofsetového tisku, jinak připravíme obsluhu tiskárny horké chvíle, a výsledek nebo cena zakázky se nám nemusí líbit.

Nechci Vás výše uvedeným dlouhým výčtem potřebných znalostí odradit od tvorby vektorové grafiky – je to zajímavá a krásná práce – ale jen trochu vést ke skromnosti a dalšímu studiu. Na úplný konec zopakují dvě rady, které jsou v knize již několikrát uvedeny:

- méně (barev, efektů, druhů písem, klipartů) je často více;
- dívejte se okolo sebe, prohlížejte a napodobujte vzhled tiskovin profesionálů – pomalu se vám zásady jejich tvorby dostanou „do krve“.



PAVEL ROUBAL

REJSTŘÍK

A

akce, 42

B

barevný přechod, 33
barva obrysu, 37
bez výplně, 35

Č

čára, 10, 12
čáry obrysu, 37
číselné nastavení
velikostí, 18

D

deformace, 59
druhy obrysů, 36
– výplní, 32
duplikát objektu, 21

E

efekty, 58
elipsa, 10

F

fotografie, 1
funkce, 7

H

hvězdy, 23

CH

chyby, 42

I

inzerát, 79

J

jednobarevná výplň, 32

K

kopírování vlastností, 53
kreslení ze středu, 11
křivka, 27

L

linka, 12
lupa, 7

M

mazání objektů, 24

N

nastavení, 7
– velikosti objektu, 18

O

obal CD, 77
obálka, 58
obdélník, 10
objekt, 6, 27, 41
obrys, 31, 37
obtékání textu okolo
objektu, 68
odstavcový text, 65
odvolání chyby, 42
okno vektorového
programu, 4
opakování akce, 42
optický střed, 49
orientace papíru, 7
oříznutí objektů, 55
otočení objektu, 18

P

panel nástrojů vlastností, 20
– vlastností, 6
poloha objektu, 18
posouvání objektů, 9
pozvánka, 75
práce ve vektorovém
programu, 8
pravidelné objekty, 11
průhlednost, 57, 61
průnik objektů, 56
přechod, 60
přetékání textu, 66

Kreslení a grafika v programu CorelDraw:

R

rastr, 10, 14
rastrový obrázek, 2
- program, 3
roletky s nastaveními, 22
rozdělení objektů, 51

S

seskupení objektů, 51
síla obrysu, 37
sloučení objektů, 57
spirály, 23
stín, 57, 61

T

text, 10, 13, 63
- na křivce, 63
textury, 35
tisk, 69
třírozměrné zobrazení, 60
tvarování objektů, 25
- základních objektů, 25

U

úpravy křivek, 28

V

vektorová kresba, 1
vektorový obrázek, 2
- program, 1, 3

velikost papíru, 7

více nástrojů, 6

vizitka klasická, 71

- moderní, 72

- netradiční, 74

vizitky, 70

vodicí linky, 49

výběr (více) objektů, 16

vybraný nástroj, 6

výplň, 31

- a obrys, 53

vysunutí, 60

vytváření objektů, 9

vytvoření duplikátu
objektu, 21

vzorová výplň, 34

Z

zakočení čar, 36

- linky, 38

zarovnání objektů vůči
sobě, 45

zařazení objektu, 43

změna polohy a velikosti
objektu, 18

Kreslení a grafika v programu CorelDraw: