

Obsah

O autorovi	27
O odborném korektorovi	27
Předmluva	29
Poděkování	31
Úvod	33
Tutoriály a bonusový materiál	35

ČÁST I

CorelDRAW Rychlý úvod

Kapitola 1

Co je nového v programu CorelDRAW?	39
Layout stránek a jeho vylepšení	39
Nezávislé vrstvy	39
Interaktivní tabulky	40
Živý náhled textu	40
Snadné rozpoznání písma	41
Zrcadlení odstavcového textu	41
Uvozovky v odlišných jazycích	42
Nová písma	42
Podpora formátu Camera RAW a aplikací jiných výrobců	42
Podpora souborů formátu Camera RAW	42
Zlepšená podpora správy barev	42
Kompatibilita s aplikacemi	43
Zjednodušené vyhledávání a hromadný tisk	45
Rozšířené funkce vyhledávání	45
Možnosti vyhledávání při ukládání a otevírání souborů	45
Zdokonalený hromadný tisk	45
Šablony a bonusy	45
Šablony a možnosti vyhledávání šablon	45
Bonusy	45
Nové možnosti nástroje Corel PowerTRACE	46
CorelDRAW ConceptShare: spolupráce online	47

Kapitola 2

Seznamte se s pracovním prostředím	51
Pracovní prostředí CorelDraw	51
Okno aplikace CorelDraw	52
Okna kresby	53
Určování hodnot na panelu nástrojů a v dialogových oknech	56
Práce s ukotvitelnými panely	60
Otevírání, přesouvání a zavírání ukotvitelných panelů	61
Vnořené (seskupené) ukotvitelné panely	62
Okno nástrojů	63
Panely nástrojů	65
Paleta barev	66
Zobrazení barev na paletě barev	66
Změna možností palety barev	67

Kapitola 3

Podrobnější průzkum palet a nabídek	71
Uvítací obrazovka programu CorelDRAW	71
Otevření nového dokumentu	73
Otevření existujícího dokumentu	74
Změna znakové stránky	76
Otevření souborů vytvořených v jiných aplikacích	77
Varovná hlášení	77
Ukládání a zavírání dokumentů	78
Uložení prvního dokumentu	78
Ukládání souborů s uživatelskými informacemi	78
Pokročilé možnosti ukládání kresby	79
Příkaz Uložit jako	80
Možnosti zálohování souboru	81
Šablony	82
Otevírání šablon	82
Otevírání a ukládání šablon	84
Příkazy schránky	85
Kopírování versus vyjmutí	85
Vložit versus Vložit jinak	86
Příkazy Znovu a Zpět	87
Základní příkazy Zpět	87
Použití ukotvitelného panelu Zpět	88
Odkládací plocha, starý favorit	89
Otevření ukotvitelného panelu Odkládací plocha	90
Importování a exportování souborů	90
Importování souborů a nastavení možností	91

Exportování souborů a výběr možností	93
Exportovat	94
Exportování návrhu	95
Výběr formátů souborů pro export	96
Exportovat pro sadu Office	98

Kapitola 4

Zkušební jízda s CorelDRAW	103
Návrh začínejte konceptem	103
Nastavení stránky pro tvorbu loga	104
Nastavení vodicích linek	104
Tvorba ozubeného kola pomocí nástroje Mnohoúhelník	105
Tvorba a úprava mnohoúhelníku	106
Tvarování návrhu	108
Tvarování mnohoúhelníku	108
Krátká zastávka u přechodových výplní	110
Tvorba kovového vzhledu pomocí přechodových výplní	110
Prostorový efekt	111
Použití nástroje Interaktivní vysunutí	112
Přeměna loga na prostorové logo	112
Přidání textu do loga	114
Tvorba obálky	115
Tvorba a tvarování nadpisu obálkou	115
Přizpůsobení textu osnově	119
Text na kruhu	119
Zarovnání, seskupení, změna velikosti, překlopení a tisk	120
Tisk grafického návrhu	120
Odkazy	122

ČÁST II

Začínáme s CorelDRAW

Kapitola 5

Práce s jedno- a vícestránkovými dokumenty	125
Nastavení stránky dokumentu	125
Možnosti zobrazení stránky	125
Cvičení: Tvorba vlastních návrhů s přesahem s využitím stolní tiskárny	128
Velikost stránky a orientace	129
Barva pozadí stránky	131
Uspořádání a štítky	132
Pojmenovávání stránek	136
Příkaz Přejmenovat stránku	136

Ukotvitelný panel Vlastnosti objektu	137
Správce objektů	138
Příkazy stránky	139
Vkládání stránek a nastavení možností	139
Odstraňování stránek	140
Přesouvání a duplikování stránek	140
Zobrazení Řazení stránek	141
Kapitola 6	
Měřítka a další pomocné nástroje pro kreslení	145
Pravítko	145
Přístup k pravítkům a jejich vlastnostem	146
Nastavení počátku pravítka	147
Pět centimetrů doprava, prosím	147
Nastavení měrných jednotek	149
Nastavení možností pravítek	150
Úprava měřítek kresby	152
Kresba budovy v měřítku	153
Kalibrování pravítka	154
Nepostradatelné mřížky CorelDRAW	156
Nastavení vlastností mřížky	157
Zobrazení mřížky jako čar nebo bodů	159
Příkazy Přichytit k	159
Přichytte se	160
Nastavení přichycení	161
Práce s vodicími linkami, dynamickými vodicími linkami a vrstvami vodicích linek	163
Vodicí linky a jejich použití	164
Práce s dynamickými vodicími linkami	167
Vrstva vodicích linek	170
Použití objektu jako vodicí linky	171
Předvolby vodicích linek	172
Kapitola 7	
Změna měřítka zobrazení a navigace v dokumentu	175
Nastavení režimu zobrazení	175
Drátěný a jednoduchý drátěný model	176
Koncept	176
Normální zobrazení	177
Rozšířené zobrazení	178
Rozšířené s přetiskem	178
Změna měřítka a posouvání stránek	178
Nástroj Lupa a panel vlastností	179
Změna měřítka pomocí kolečka myši	182

Nástroj Ruka	184
Zvláštní režimy zobrazení	185
Zobrazení Řazení stránek	186
Celá obrazovka	187
Náhled pouze vybraných	188
Navigátor	188
Ukotvitelný panel Správce zobrazení	189
Příkazy Správce zobrazení	190
Tvorba strukturovaného náhledu dokumentu	190
Možnosti Stránky a Lupy	191
 Kapitola 8	
Posouvání, měřítko, otáčení: základní transformace	193
Základní metoda pro výběr objektů	193
Výběry pomocí nástroje Výběr	194
Techniky výběru objektů	195
Výběr objektů podle typu	198
Posouvání objektů	200
Posouvání objektů výběrovým nástrojem	200
Posouvání objektů pomocí klávesnice	200
Transformování objektů	201
Transformování objektů pomocí ukazatele myši	201
Nástroj Volná transformace	204
Přesné transformace	206
Použití ukotvitelného panelu Transformace	206
Běžné možnosti transformace	209
Pořadí objektů	210

ČÁST III

Práce s nástroji pro tvorbu objektů

 Kapitola 9	
Vytváření základních tvarů	215
Nástroj Inteligentní kreslení CorelDRAW	215
CAD: Podporované kreslení v CorelDRAW	216
Změna vzhledu ideálního tvaru	217
Nástroj Obdélník a panel vlastností	218
Kreslení obdélníku	219
Nastavení zaoblenosti rohů obdélníků	219
Tvorba obdélníku se třemi body	220
Nástroj Elipsa a panel vlastností	221
Kresba elipsy	222
Tvorba kruhového tvaru pomocí nástroje Elipsa	223

Změna tvaru elipsy	223
Elipsy se třemi body	224
Mnohoúhelníky a panel vlastností	225
Kresba a úpravy mnohoúhelníků	225
Tvarování mnohoúhelníku	226
Hvězdy a složité hvězdy	227
Nástroj Spirála	230
Nástroj Milimetrový papír	232
Tvorba mřížky pomocí nástroje Milimetrový papír	232
Nástroje pro vytváření Ideálních tvarů	233
Tvorba ideálních tvarů	234
Tvorba ideálních objektů	234
Úprava glyfů	235
Příkaz Převést obrys na objekt	236

Kapitola 10

Kreslení křivek	239
Nástroje skupiny Křivka používané v CorelDRAW	239
Nástroj Malířské techniky	241
Aplikace předvoleb na křivky	242
Kreslení pomocí předvoleb	243
Kreslení štětci	243
Tvorba a uložení vlastního tahu štětcem	244
Nanášení objektů	244
Kreslení technikou nanášení	246
Kaligrafické pero a Podle tlaku	247
Nástroje Ruční režim a Lomená čára	247
Kresba oblouku pomocí nástroje Křivka se třemi body	249
Nástroje Bezierův režim a Pero	250
Tajemství Bezierových křivek	251
Kreslení nástroji Bezierův režim a Pero	252
Kreslení křivek a rovných čárových segmentů	253
Úprava Bezierových křivek	253
Úprava osnov nástrojem Tvar	257
Nastavení chování nástroje Ruční režim a Bezierův režim	259
Práce se složenými osnovami	260
Slučování objektů	260
Rozdělení osnov	261
Převádění objektů na křivky	262
Nástroj Kótování	262
Režimy kótování	263
Měření kótovacími čarami	264
Nástroj Kótování a panel vlastností	265
Nastavení výchozích vlastností nástroje Kótování	266

Nástroj Spojovací čára	266
Tvorba propojení	267
Úprava úhlových spojovacích čar	268

Kapitola 11

Úprava objektů	271
Přetváření věcí	271
Tvarování a přetváření tvarů objektů	271
Příkazy tvarování a panel vlastností	272
Ukotvitelný panel Tvarovat	276
Pracovní příklady tvarování objektů	277
Nástroj Nůž	280
Typy řezů vytvořené nástrojem Nůž	280
Nastavení chování nástroje Nůž	282
Nástroj Guma	283
Práce s operacemi Gummy	283
Efektivní mazání	284
Nastavení vlastností nástroje Guma	284
Nástroj Odstranění virtuálních segmentů	286
Oříznutí ilustrace	287
Nástroj Roztírací štětec	287
Aplikace rozetření na tvary	288
Nastavení Roztíracího štětce na panelu vlastností	288
Nástroj Transformace	290
Nástroj Zdrsněný štětec	291

Kapitola 12

Uspořádání a organizování objektů	295
Skupinové příkazy	295
Zamykání a odemykání objektů	297
Kopírování, duplikování a klonování objektů	298
Rychlé kopírování objektů	299
Příkaz Duplikovat	300
Klonování objektů	300
Tvorba klonovaných objektů	300
Tvorba symbolů	302
Tvorba a uložení symbolu	303
Úprava symbolů	304
Práce s knihovnami symbolů	305
Tvorba knihovny symbolů	305
Příkaz Opakovat	307
Krok a opakování	308
Zarovnání a rozmístění objektů	309
Možnosti příkazu Zarovnat	310

Možnosti příkazu Rozmístit	313
Práce s vrstvy CorelDRAW	314
Správce objektů	315
Navigace stránek, objektů a vrstev	315
Navigace ve vrstvách a práce s nimi	316
Úpravy a zobrazení Správce objektů	318
Úprava vlastností vrstev	319
Práce s vrstvy Stránky předlohy	320
Práce s položkami Stránky předlohy	320
Hledání a nahrazení objektů podle jejich vlastností	322
Nalezení a výběr objektů	322
Hledání objektů	323
Nahrazení vlastností objektů	325
Změna vlastností objektů pomocí Průvodce nahrazením	326
Styly grafiky	327
Příkazy stylů grafiky	327
Applikace stylů objektu	328
Ukotvitelný panel Styly grafiky a textu	329
Experimentování s ukotvitelným panelem Styly grafiky a textu	329
Příkazy ukotvitelného panelu Styly grafiky a textu	331
Ukotvitelný panel Údaje o objektech	333

ČÁST IV

Práce s textem

Kapitola 13

Pravidla a obecné zásady typografie	337
Rodiny a styly písma	337
Styly a typy řezů písma	338
Další typy řezů písma	339
Vzdálení příbuzní v rodinách písma	339
Struktura písma	341
Hledání požadovaného písma	342
Práce s Font Navigátorem	342
Vyhledávání písma	345
Typografické písmolijny	346
Pár slov nakonec o přístupu k instalovaným písmům	347
Nalezení a uložení důležitých znaků	349
Ukotvitelný panel Vložit znak	349
Správce symbolů	350
Etiketa písma: Stylové a přiměřené použití písem	353
Střídmost při použití písem a nejzákladnější pravidla rozvržení	353

Kapitola 14

Práce s textem 357**Nástroj Text 357**

Tvorba a úprava řetězcového textu	358
Formátování znaků	362
Řetězcový text a nástroj Tvar	363
Slučování a rozdělování řetězcového textu	365
Převádění řetězcového textu na křivky	365
Tvorba a úprava odstavcového textu	366
Tvorba propojených rámečků odstavcového textu	367
Odstavcový text kompatibilní s webem	369
Úprava textu: vyčerpávající výlet	369

Panel Text a speciální formátování odstavcového textu 371

Iniciály a odrážky	371
Přidání iniciály do odstavcového textu	372
Tvorba motivu odrážky	374
Práce se sloupci	375
Nastavení sloupců	376

Formátování odstavcového textu 377

Zarovnání odstavce	377
Mezery	377
Formátování tabulátorů	379
Použití pravítka k nastavení zarážek tabulátoru	380
Tvorba vodicích znaků zarážek v ceníku	381

Zalamování textu okolo jiných tvarů 382

Přizpůsobit text křivce	384
Tvorba kulatého textového rámečku	384
Text na křivce	385

Vkládání objektů do textu 386**Změna a korektura formátovaného textu 387**

Změna velikosti písmen	387
Převádění odstavcového textu na křivky	387

Text a styly 388

Tvorba a úprava stylů	388
Úprava stylů textu	389

Kapitola 15

Tvorba písma 391**Základní pravidla nastavení a vlastní šablona 391**

Tvorba šablony počítačového písma	392
Zdokonalení a opětovné uložení šablony	395
Přidání dalších vodicích linek	395

Kresba středové čáry, nikoliv obrysu 396

Použití malířských technik na středovou čáru u znaků	398
Tvorba znaků se středovou čarou	399
Kresba znaků	399
Levé účaři: kam umístit znaky	401
Zábavná část: aplikace tahů Malířských technik	402
Aplikace tahu na osnovu znaku	402
Exportování písma	405
Převedení tahů Malířských technik na objekty	405
Exportování hotového písma	405
Exportování znaku do počítačového písma	406
Tvorba písma s logem	408
Rozdělení loga na dvě části	409
Exportování dvou částí loga	409
Exportování písma s logem skládajícího se ze dvou částí, část 1	410
Exportování písma s logem skládajícího se ze dvou částí, část 2	410
Instalace vašeho písma	411
Kapitola 16	
Zdokonalování slov	413
Jazykové nástroje CorelDRAW	413
Přiřazení kódů jazyka	414
Proč jsou kódy jazyka tak důležité?	414
Nástroje kontroly pravopisu	415
Běžná tlačítka	415
Nastavení možností Kontroly pravopisu	417
Nastavení jazyka kontroly	417
Seznamy slov	418
Použití Hlavních seznamů slov	419
Nastavení možností na Uživatelských seznamech slov	420
Ostatní možnosti kontroly pravopisu.	422
Hlavní možnosti kontroly pravopisu	423
Gramatika	423
Kontrola a opravy gramatiky	424
Zapnutí a vypnutí pravidel gramatiky	425
Tezaurus	425
Nastavení Tezauru	426
Rychlé opravy	427
Jak Rychlé opravy fungují?	427
Nastavení Rychlých oprav	427
Hledání a nahrazování textu a speciálních znaků	429
Hledání textu	429
Nahrazování textu	430
Hledání a nahrazování vlastností textu	430
Hledání vlastností textu	430
Jednoduché hledání textu na základě vlastností objektu	431

Nahrazování vlastností textu	432
Tabulky	433
Tvorba tabulky	433
Použití správného nástroje při tvorbě tabulky	433
Možnosti tabulky při použití výběrového nástroje	433
Možnosti tabulky při použití nástroje Tvar	435
Úprava tabulky pomocí nástroje Tabulka	436
Práce s textem a grafikou v tabulce	436
Převádění tabulky na text	437
Převádění existujícího textu na tabulku	437
Importování tabulky z jiné aplikace	437

ČÁST V

Atributy objektů a čar

Kapitola 17

Vyplňování objektů	441
Typy výplní	441
Paleta barev	442
Od jednotné po nejednotnou výplň	443
Vyplňování objektu, nastavení vlastností výplně	444
Volby jednotné výplně	445
Aplikace přechodové výplně	445
Nastavení možností jednotné výplně	445
Tvorba objektů s přechodovou výplní	446
Interaktivní ovládání přechodových výplní	448
Vlastní přechodové výplně	452
Úprava přechodové výplně	453
Nastavení parametrů v dialogovém okně Přechodová výplň	453
Uložení vlastní výplně jako předvolby	455
Aplikace Vzorových výplní	455
Interaktivní ovládání vzorových výplní	457
Přizpůsobení vzorové výplně	457
Možnosti dialogového okna Vzorová výplň	459
Tvorba vlastních dvoubarevných a plnobarevných vzorů	460
Texturové výplně	461
Nastavení možností texturové výplně	464
Tvorba a uložení vzorků textur	465
Postscriptové výplně	466
Síťové výplně	467
Prolínání barev pomocí síťové výplně	468
Řídící úchyty síťové výplně	469
Pokročilé techniky úprav síťové výplně	469

Kapitola 18

Atributy obrysu	471
Aplikace vlastností Obrysového pera	471
Možnosti Obrysového pera a panel vlastností	472
Dlouhý a široký	472
Nástroj Obrys	473
Dialogové okno Obrysové pero	474
Nastavení barvy obrysu	475
Výběr stylů obrysu	476
Tvorba a úprava stylů obrysu	477
Tvorba tečkovaného stylu čáry	477
Nastavení šipek obrysu	479
Kresba a uložení stylu šipky	480
Nastavení tvaru rohů	483
Nastavení tvaru zakončení čáry	484
Kaligrafické obrysy	485
Parametry Měřítka podle obrázku a Za výplní	486
Převedení obrysu na objekt	488

Kapitola 19

Teorie digitálních barev v praxi	491
Pojmy a definice digitálních barev	491
Subtraktivní a aditivní barevné modely	494
Ukotvitelné panely související s barvou	499
Ukotvitelný panel Barva (Color)	500
Ukotvitelný panel Procházet palety barev	502
Zpřístupnění palet barev	503
Ukotvitelný panel Styly barev	504
Uložení barvy jako stylu	504
Tvorba nadřazeného – podřazeného vztahu	505
Vzorkování a ukládání barev z dokumentu	508
Další způsoby definování barvy	508
Směšovače	509
Experimentování se soulady barev	510
Míchání pomocí barevného přechodu	511
Výběr barvy prostřednictvím barevného přechodu	512
Pevné vlastní palety barev	513
Použití pevných palet	513
Výběr předdefinovaných barev pro tisk	514
Otevření a tvorba vlastních palet	515
Úprava palet barev	516
Transformace barev prostřednictvím efektů čočky	517
Dramatické změny barev pomocí efektů čočky	518

ČÁST VI

Tvorba speciálních efektů

Kapitola 20

Obálka a deformace	521
Co dělá obálka?	521
Tvorba efektů obálky	522
Nástroj Interaktivní obálka a panel vlastností	522
Obálku, prosím	523
Ukotvitelný panel Obálka	524
Tvorba obálky prostřednictvím ukotvitelného panelu	525
Podoby kurzoru nástroje Obálka	525
Výběr režimu obálky	526
Ukládání a aplikace předvoleb obálky	528
Tvorba a použití předvolby obálky	528
Výběr mapovacího režimu obálky	529
Omezující obálky s jednoduchým obloukem	531
Použití tvarů obálky mezi objekty	532
Kopírování vlastností z ostatních obálek	532
Obálky vytvořené na základě existujících obálek	532
Tvorba obálek z objektů	533
Vymazání tvaru obálky	533
Kopírování obálek pomocí nástrojů Kapátko a Plechovka barvy	533
Zvládnutí efektů deformace	534
Nástroj Interaktivní deformace a panel vlastností	535
Výběr režimu deformace	536
Deformace Tlak a tah	536
Deformace Kostrbatost	537
Deformace Zkrut	539
Úprava deformace pomocí interaktivních ovládacích značek	540
Předvolby deformace	543
Průzkum předvoleb deformací	544

Kapitola 21

Přechody a kontury	545
Efekty přechodu a kontury: podobnosti a rozdíly	545
Přechod jako stín ilustrace	545
Nástroj Interaktivní přechod a panel vlastností	548
Tvorba jednoduchého efektu přechodu	548
Základní přechod mezi velmi odlišnými tvary	549
Jednotlivé části přechodu	550
Úprava efektů přechodu	551

Nastavení možností přechodu	551
Tvorba neobvyklých, složených přechodů	556
Rozdělení a přechody: Zábava nikdy nekončí!	557
Přiřazení přechodové osnovy	559
Umístění objektů přechodu podél osnovy	560
Přechody s více objekty	563
Kopírování a klonování přechodů	565
Kopírování přechodu nástroji Kapátko a Plechovka barvy	565
Kopírování přechodu pomocí okna nástrojů	565
Ukotvitelný panel Přechod	566
Efekty kontury	566
Průzkum efektů kontury CorelDRAW	567
Nástroj Interaktivní kontura a panel vlastností	568
Aplikace efektu kontury	569
Interaktivní úprava kontur	569
Výběr směru kontury	571
Nastavení barev kontury	572
Tvorba speciálních efektů pomocí kontur	574
Nastavení urychlení kontury	575
Předvolby kontury	577
Ukotvitelný panel Kontura	578

Kapitola 22

Efekty čočky a průhlednost	579
Co se skrývá za efektem Čočka	579
Použití ukotvitelného panelu Čočka	580
Používání efektu Čočka	580
Průzkum efektů Čočky	581
Efekt Čočky Zjasnit	581
Efekt Čočky Míchání barev	582
Efekt Čočky Filtrace barev	582
Efekty Čočky Vlastní mapa barev	583
Efekt Čočky Rybí oko	585
Efekt Čočky Žárová mapa	586
Efekt Čočky Inverze	587
Efekt Čočky Zvětšit	587
Efekt Čočky Odstíny stupňů šedé	589
Efekt Čočky Průhlednost	589
Efekt Čočky Drátěný model	590
Používání dalších možností čočky	591
Použití volby Zmrazit	591
Změna zorného bodu čočky	592
Použití volby Odstranit plochu	593
Úklid pomocí nástroje Interaktivní průhlednost	594

Využití nástroje Interaktivní průhlednost společně s Panelem vlastností	596
Vytvoření dojmu trojrozměrné kresby pomocí průhlednosti	597
Nastavení vlastností průhlednosti	598
Nastavení typů průhlednosti	598
Využití operací průhlednosti (režimů míchání barev)	603
Vytváření několikastupňové průhlednosti	607
Vzorové a texturové průhlednosti	608
Nastavení průhlednosti výplní a obrysů	610
Využití zmrazení průhlednosti	610
Kopírování efektů průhlednosti	611

Kapitola 23

Ozdoby: zešíkmení, objekty PowerClip a stíny **613**

Použití efektu Zešíkmení	613
Vytváření efektu zešíkmení s měkkým okrajem	616
Vytvoření atraktivního loga se zešíkmením hran	619
Použití efektu Stín	622
Využití nástroje Interaktivní stín společně s Panelem vlastností	623
Práce s Panelem vlastností a interaktivními úchyty při vytváření stínů	624
Ruční úpravy efektu stín	625
Nastavení možností u plochého stínu	626
Pokročilé grafické postupy prostřednictvím objektů PowerClip	630
Dokonalé ovládnutí funkce PowerClip	630
Kompozice objektu PowerClip	631
Vytvoření tlačítka s fotograficky realistickým vzhledem pomocí objektu PowerClip	631
Interaktivní oříznutí a umístění	634
Oříznutí obrázků textem coby kontejnerem PowerClip	635

ČÁST VII

Vytváření iluze trojrozměrných objektů

Kapitola 24

Práce s perspektivou **641**

Optický princip perspektivy	641
Co je normální?	642
Perspektivní práce s perspektivou	643
Pokusy s perspektivou	644
Vytváření jednoúběžníkové perspektivy	644
Práce s dvouúběžníkovou perspektivou	647
Vytváření trojrozměrné plochy	647

Kopírování perspektivy a vytváření trojrozměrné scény	648
Perspektivní scény vytvořené kopírováním	649
Zrcadlové řídicí úchyty perspektivy	651
Předběžná perspektivní vizualizace grafických návrhů	652
Předběžná vizualizace grafického návrhu ve výsledné podobě	652

ČÁST VIII

Myslete kreativně

Kapitola 25

Vytváření vysunutí objektů	657
Jak vysunutí funguje	657
Volba a použití efektu vysunutí	659
Navigace interaktivních úchytů nástroje	660
Poznejte do hloubky nástroj Vysunutí	660
Využití nástroje Interaktivní vysunutí společně s Panelem vlastností	662
Stavy nástroje Interaktivní vysunutí	662
Nastavení tvaru vysunutí	662
Nastavení otočení trojrozměrných objektů	666
Přidání rotace objektu s vysunutím	669
Dodání osvětlení	670
Práce s možnostmi osvětlení vysunutí	672
Nastavení barvy vysunutí	673
Stůjte pevně na šikmé ploše!	676
Použití předvoleb vektorového vysunutí	678
Práce s možnostmi předvoleb vysunutí	678
Použití ukotvitelného panelu Vysunout	679
Řízení složitosti vysunutí pomocí velikosti fasety	680

Kapitola 26

Rastrová rozcvička: Práce s fotografiemi	685
Vlastnosti obrázků složených z pixelů	686
Rastrová vs. vektorová grafika	686
Bajtové mapy a pixely	688
Import rastrů do dokumentu	692
Práce s obrázky ve formátu Raw	698
Barevné úpravy obrázku ve formátu Raw	699
Začlenění fotografie do grafického návrhu	703
Funkce Úprava obrázku	703
Úpravy obrázku ve formátu JPEG	704
Transformace fotografií	707
Otáčení fotografií v dokumentech CorelDRAW	707

Export vaší kompozice do rastrového formátu	708
Uložení rastrové kopie vaší kompozice v programu CorelDRAW	708

Kapitola 27

Obrazotvornost: Pokročilé techniky práce s fotografiemi 711

Oříznutí vložené fotografie	711
Nedestruktivní oříznutí	713
Oříznutí pomocí nástroje Tvar (Shape Tool)	713
Maskování prostřednictvím nedestruktivního oříznutí	713
Oříznutí nežádoucích částí obrázku	714
Odstranění pozadí, způsob 1	714
Booleovské operace jako technika oříznutí	717
Odstranění pozadí, způsob 2	717
Vytváření kompozice	718
Kompozice grafického návrhu s využitím vektorových a obrazových tvarů	719
Využití kanálů alfa a průhlednosti objektů	721
Kanály obrazových informací	721
Využití Barevné masky rastru v programu CorelDRAW	725
Odstranění bílých ploch kolem objektů na snímku	726
Využití částečné průhlednosti	727
Vytvoření realistického skleněného efektu na fotografii	728
Průhlednost doplněná průhledností	730
Využití typů a operací průhlednosti u rastrových obrázků	731
Převod rastrů na vektory: využití programu PowerTRACE	732
Převod rastru za účelem jeho opravy	732
Záchranář PowerTRACE	733
Převod rastrů za účelem změn	735
Přepřepřování loga pomocí vektorů	736

Kapitola 28

Tisk: Profesionální výstup 739

Tisk dokumentu na osobní tiskárně	739
Tisk jednostránkových a vícestránkových dokumentů	740
Nastavení možností tisku	742
Nastavení obecných možností	743
Využití stylů tisku	744
Uložení tiskového souboru	745
Volby uspořádání	747
Tisk separací	750
Nastavení možností předtiskové přípravy	758
Volba možností PostScriptu	759
Různé další možnosti tisku	763
Karta Problémy v rámci tiskového dialogu v CorelDRAW	764

Zobrazení tiskového náhledu vašeho dokumentu	765
Navigace během prohlížení náhledů	765
Nástroje a panel vlastností v okně náhledu	767
Nastavení předvoleb tisku	772
Obecné předvolby tisku	772
Kompatibilita ovladače	775
Možnosti upozornění diagnostiky tisku	776
Průvodce nastavením oboustranného tisku Corel	776
Použití průvodce Připravit pro grafické studio	777
Hromadný tisk	779

Kapitola 29

Základní rozvržení stránek HTML a jejich publikování	783
Tlačítka pro navigaci internetovými stránkami a aktivní body	783
Panel nástrojů Internet v CorelDRAW	784
Vytváření rolloverů	785
Vytvoření variant vzhledu pro jednotlivé stavy rolloveru	786
Nastavení chování objektu v Internetu	789
Vytváření odkazů na záložky	792
Vlastnosti objektu ve vztahu k síti WWW a ukotvitelný panel Vlastnosti objektu	793
Využití ukotvitelného panelu Správce záložek	793
Vkládání objektů ze sítě Internet	795
Nastavení vlastností internetové stránky	796
Určení názvu stránky v dokumentu	796
Zadání názvu souboru HTML stránky vašeho dokumentu	796
Zadávání informací o stránce	797
Nastavení pozadí stránky	797
Publikování dokumentů v síti WWW	799
Nastavení obecných možností	800
Prozkoumání podrobných informací o stránce WWW	800
Kontrola obrázků pro stránky WWW	800
Nastavení upřesňujících možností HTML	801
Prohlížení přehledu informací o exportovaných stránkách WWW	801
Detekce problémů před publikováním v síti WWW	803
Nastavení možností pro publikování v síti WWW	804
Zpracování obrázků	805
Specifikace možností exportu textu v síti WWW	806
Barvy odkazů v HTML	807
Dialog Optimalizovat obrázky pro síť WWW	808
Volby nastavení Optimalizace obrázků pro síť WWW	809
Uložení průhledného obrázku ve formátu GIF pomocí Optimalizace obrázků pro síť WWW	812
Vytváření průhledného obrázku ve formátu GIF	812
Využití ukotvitelného panelu Web Connector	813

Kapitola 30

Automatizace úkonů a Visual Basic for Applications 815**Co je s VBA možné? 816****Co je nového 816**

Aktualizace maker VBA z verze X3 na X4 817

Práce se stávajícími makry 817

Instalace existujícího makra 817

Spuštění existujícího makra 819

Globální versus lokální projekty 819

Záznam makra 820

Záznam makra: Vyplnění stránky konfetami 820

Uložení seznamu příkazů Zpět jako makra VBA 823

Přehrávání zaznamenaných nebo uložených maker 824

Programování makra 824

Definice programovacích termínů 824

Představení editoru VBA 826

Rozmístění prvků v Editoru VB 826

Záznam a přehrávání maker 831

Přizpůsobení maker do uživatelského rozhraní 831

Prohlížení kódu makra 832

Vytvoření makra nakreslení obdélníku 832

Řešení požadavků na makra pomocí VBA 833

Prohlížení kódu makra 833

Prohlížení a porozumění kódu makra KreslitObdelnik 834

Analýza makra CervenaVypln_ModryObrys 836

Rozšíření makra CervenaVypln_ModryObrys 837

Podmíněné cykly – spojení všeho dohromady 839

Vývoj maker od nuly 841

Kde lze nalézt více informací 841

Diskusní skupiny a fóra 841

Internetové stránky společnosti Corel 841

Internetové stránky k jazyku Visual Basic 842

Příloha A

Klávesové zkratky 843**Rejstřík 855**

Tato kniha je věnována studentům celého světa,
které žene kupředu neutuchající hlad po informacích.
Čehož jsme si my, autoři, vědomi.

O autorovi

Gary David Bouton je ostřílený autor a ilustrátor. Na svém kontě má více než 20 knih, v nichž se zabývá programy CorelDRAW a Adobe Photoshop, digitální úpravou videa, tvorbou webu a 3D modelováním. Gary kreslí a maluje tradičním způsobem i pomocí počítače téměř 40 let. Knihy a články o umění píše od roku 1992. Získal čtyři mezinárodní ocenění za design a předtiskovou přípravu a byl i finalistou soutěže CorelDRAW World Design Contest. Ve svém volném čase komponuje a nahrává hudbu a pracuje na speciálních efektech CGI pro hudební videa.

O odborném korektorovi

Peter W. Cooper působil jako technický editor již u knihy *CorelDRAW 10: The Official Guide*. Během studia získal titul „Bakalář chemie“ a magisterský titul ze systémového inženýrství. Dále pracoval jako vodohospodářský chemik a výrobní inženýr. V průběhu let se zabýval i vývojem softwaru pro počítačově podporovanou mamografii. Publikoval v *JWPCF* a je spoluinvestorem amerického patentu zvaného *Visual environment simulator for mobile viewer*. A je si plně vědom, jaké problémy může způsobit nevhodné písmeno či název v technickém výkladu.

Předmluva

CorelDRAW se v průběhu let postupně vyvinul až do podoby plnohodnotné, profesionální sady grafických aplikací, které mohou používat amatéři i profesionální uživatelé k tvorbě ilustrací, profesionálních návrhů. Zároveň mohou bez problémů pracovat s vektorovou a rastrovou grafikou s využitím výkonných editačních nástrojů umístěných ve zcela integrovaném balíčku, jenž se snadno používá. Tým Corelu se stále snaží nabízet produkty, které potěší a nadchnou uživatele po celém světě. Výsledkem této snahy je verze CorelDRAW Graphics Suite a tato nová kniha.

Díky přepracovanému vzhledu vás CorelDRAW Graphics Suite podporuje v tvůrčí práci a snaží se vám ji maximálně ulehčit. Novinkou verze X4 je podpora formátů RAW, aplikací Microsoft Publisher a Adobe CS3 a možnost si vytvořit optimalizovanou pracovní plochu, což ocení jednotlivci i designéři pracující ve skupinách. Díky výraznému vylepšení v oblasti textu a uspořádání stránek, například živému textovému náhledu, interaktivním tabulkám a vrstvám na stránkách, komplexní kompatibilitě souborů a aktualizovanému vysoce kvalitnímu obsahu, jež sada CorelDRAW Graphics Suite nabízí, se mohou uživatelé bez váhání pustit do celé řady projektů, počínaje pozornost poutajícími logy a konče vícestránkovými brožurami. Zároveň se vám během vaší práce naskýtá také možnost spolupracovat a komunikovat s ostatními členy online komunity CorelDRAW.com. To vše na základě dostupných online služeb, jako například CorelDRAWConceptShare.com. Na základě všech těchto dostupných nástrojů vězte, že cesta od bílé prázdné stránky až ke konečnému vytvoření nebyla nikdy tak snadná, ani tak rychlá.

Mistrovství v CorelDRAW je produktem hodnotné spolupráce mezi společnostmi Corel Corporation a nakladatelstvím McGraw-Hill a vydavatelstvím Computer Press. Autor a jeho spolupracovníci pracovali v těsném spojení s produkčním týmem společnosti Corel. Snažili si zajistit, aby každý uživatel, který si produkt zakoupí, získal informace potřebné k realizaci svých nápadů a dosažení ohromujících výsledků.

Máme rovněž velkou radost, že se na vydání této knihy podílel i zkušený autor počítačové grafiky Gary David Bouton, který poskytl dokumentaci, reálné tutoriály, vzorové soubory a bonusový materiál, aby vás vaše práce v CorelDRAW stimulovala a byla umělecky hodnotná. Gary je totiž uživatelem CorelDRAW od roku 1991. V průběhu let napsal několik knih o CorelDRAW a s inženýry Corelu pracoval na předchozích verzích. Jsem tedy naprosto přesvědčený, že *Mistrovství v CorelDRAW* bude neocenitelným zdrojem pro všechny uživatele, kteří touží dosáhnout profesionality.

Gérard Métrailler
Sr. Director, Product Manager, Graphics
Corel Corporation
Ottawa, Ontario

Poděkování

Jakmile autor vidí na obalu čerstvě vytištěné knihy své jméno, zasáhne ho hřejivý pocit blaha. Nicméně každá dobrá kniha je výsledkem společného úsilí mnoha lidí. Bez pomoci následujících laskavých a nadaných osob, které mi pomohly oddělit zrna od plev v mém originálním rukopisu, by tato kniha neměla soudržnost, účinek a hlavně by nebyla tak užitečná.

Děkuji tedy:

- Megg Morinové za bezproblémové přijetí mých nápadů týkajících se této nové edice Mistrovství v Corel DRAW a za její neutuchající podporu během hodnocení jednotlivých kapitol. Byla dobrým společníkem a občas mi v tutoriálech i v knize popustila uzdu.
- Carly Stapletonové, organizační kouzelnici, která mi ulehčovala práci. Děkuji, Carly, za tvou trpělivost a vedení, které mi občas připadalo jako scéna ze skladiště ve filmu o Indiana Jonesovi.
- Projektové editorky LeeAnn Pickrellové. Dobrý vývojový editor a redaktor opravuje věci, které se autorovi nepovedou. Zároveň se však snaží pochopit, když narazí na něco špatného, co měl autor na mysli. LeeAnn jsi opravdu skvělá editorka a já ti velmi děkuji.
- Redaktoru Janu Juemu za upozornění, když jsem odbočil od tématu, a za opravení blbostí, kterých si zbytek lidí nevšiml.
- Technickému editoru Peterovi Cooperovi. Díky, Petere, jsme všichni přesvědčeni, že je tato kniha v tutoriálech po technické stránce přesně rozdělená na jednotlivé části. Peter strávil spoustu času a byl nesmírně vytrvalý při posuzování mé práce. Čtenáři to jistě ocení. Petere, děkuji!
- Stevovi Bainovi a Nicku Wilkinsonovi za části jejich originálního rukopisu.
- Lysse Waldové za její vynikající práci na barevné signatuře. Nikdy jsem si nemyslel, že by mohla má práce ve CMYK vypadat tak dobře. Lysso, díky.
- Produkčnímu poradci Georgovi Andersonovi. Děkuji Georgovi a jeho odbornému týmu za svěží uspořádání této knihy a za hodiny, které se mnou strávili, aby obrázky a ilustrace vypadaly co nejlépe.
- Gérardovi Métraillerovi ze společnosti Corel Corporation. Díky za podporu a námět této knihy.
- Kelly Manuelové ze společnosti Corel Corporation. Bez tvé pomoci bych nebyl schopný se sám prokousat beta verzemi 4X. Nejhlubší díky.

- Johnu Falsettovi ze společnosti Corel Corporation. John, děkuji za tvou včasnou odezvu v průběhu psaní. Když jsem měl nějakou otázku, byla odpověď v mém e-mailové schránce obvykle dříve než každodenní spam!
- Tonyemu Severenukovi ze společnosti Corel Corporation. Tony, díky, tato kniha je přesně taková, jakou jsme se ji já a Peter pokoušeli udělat. Zejména ti děkuji za všechny rady týkající se zacházení CorelDRAW s formátem RAW.

Barbaře Boutonové, mé manželce a nejlepší přítelkyni, která na tuto knihu příšerně nadávala. Vždy si však našla čas udělat večeri, přešla mé (občasné) nálady a vzala mě během psaní jednou nebo dvakrát do kina.

Úvod

V této knize bych rád obnovil jeden zvyk ze svého dětství – zdá se však, že v posledních letech vymizel. Jmenuje se „každý vyhrává“. Pamatujete si, jak jste si koupili krabici bonbonů nebo cereálií a byl tam dárek – něco opravdu skvělého, co jste nečekali?

Mistrovství v Corel DRAW bude vaším průvodcem, který vás provede grafickou aplikací plnou mnoha funkcí. A jak tedy správně odhadujete, jednotlivé kapitoly obsahují vyčerpávající vysvětlení fungování jednotlivých nástrojů, rozbalovacích nabídek, příkazů, ukotvitelných panelů a ostatních prvků. Co jste tedy vyhráli? Znalosti! Naučíte se nejen význam funkcí, ale rovněž i to, k čemu se hodí – jak každý nástroj, příkaz, možnost a funkci použít, aby vám co nejlépe posloužily a pomohly vyřešit problém s grafickým návrhem, na kterém právě pracujete. K informacím se v dnešní době dostanete velmi snadno. Stačí navštívit Wikipedii, web, knihkupectví, přátele a rodinu. Znalosti jsou důležité, důležitější je však praxe. Díky tomu se z vás stanou ostřílení a znamenití designéři.

Tato kniha se skládá z osmi částí a přílohy se seznamem klávesových zkratk, které urychlí vaši práci v CorelDRAW. Pokud patříte mezi čtenáře, kteří čtou knihu od začátku až dokonce a přitom nepřeskakují žádné kapitoly, nebudete uspořádáním knihy překvapeni. Jednotlivé části a v nich obsažené kapitoly jsou řazeny podle složitosti. Tedy od velmi jednoduchých až po ty složitější rozebírající speciální efekty, a dokonce úpravu fotek. Jsou rovněž strukturovány tak, aby se zabývaly určitým námětem. Jestliže potřebujete najít rychlé řešení týkající se konkrétních oblastí v aplikaci CorelDRAW, pak stačí jen vybrat tu správnou kapitolu. A jednou z nejúžasnějších věcí na knihách je to, že můžete přeskakovat a vracet se – stejně jako u filmů na DVD!

- Část I vás seznámí s novinkami programu CorelDRAW. Ty by si měli přečíst povinně zejména uživatelé, kteří svou verzi upgradovali. Prostudujete si v ní jednotlivé možnosti CorelDRAW, důkladně prozkoumáte nabídky a palety (včetně ukotvitelných panelů CorelDRAW) a naučíte se nastavovat pracovní plochu, abyste byli maximálně spokojeni. Jako noví uživatelé se této části dostatečně věnujte – později totiž ušetříte spoustu času.
- Část II vás seznámí s pravítky, mřížkami, vodicími linkami. Naučíte se měnit zobrazení, přetáčet, přesouvat a transformovat objekty. Dozvíte se, jak si nastavit vícestránkový dokument, jak vytvářet brožury a letáky. A zjistíte, že každá stránka dokumentu může mít unikátní velikost a orientaci.
- Část III vás naučí používat dva z nejdůležitějších nástrojů užívaných při navrhování originálních kreseb – nástroj Pero (Pen) a nástroj Tvar (Shape). Dozvíte se, jak vytvářet tvary pomocí různých předvoleb, které CorelDRAW nabízí. Jakmile objekt vytvoříte a upravíte dle svého vkusu, je zcela přirozené pokračovat dál. Také se dozvíte, jak objekty uspořádat, seskupit, duplikovat, klonovat a jak v dokumentu provádět další úlohy, abyste vytvořili působivý grafický návrh.
- Část IV pojednává o typografii, práci s řetězcovým a odstavcovým textem, pravopisu i ostatních nástrojích pro kontrolu pravopisu programu CorelDRAW. Naleznete zde i některé speciální efekty, které se vám mohou hodit při vytváření

fantastických nadpisů. CorelDRAW totiž obsahuje celou řadu vhodných nástrojů pro tvorbu vašeho textového i grafického poselství. V této části knihy se rovněž dozvíte, jak je vzájemně umělecky prolnout.

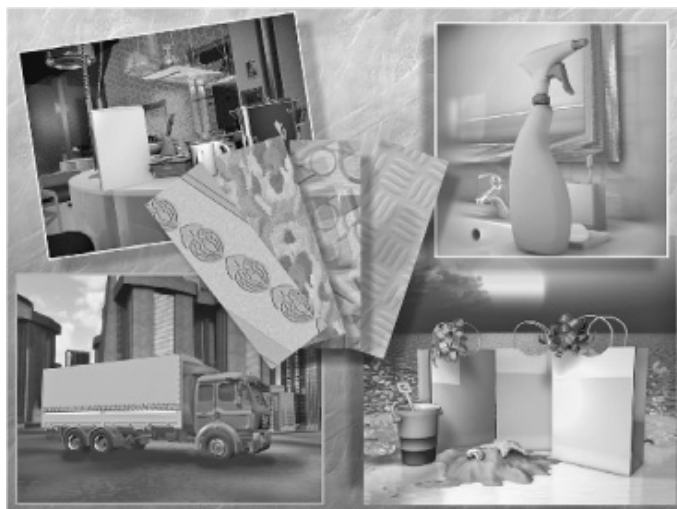
- Část V je zaměřena na objekty. Naučíte se vše o výplních objektů, vlastnostech obrysu a o digitální barvě, což je mimochodem to nejdůležitější. Dozvíte se, jak ve svém návrhu definovat a aplikovat jednotné i rastrové výplně a barvy z odlišných barevných modelů, aby se vše vytisklo přesně tak, jak jste zamýšleli. A potřebujete-li vytvořit mapu nebo schematický obrázek, pak se vám budou informace o tvorbě přerušovaných čar, čar se šípkami apod. dozajista také hodit.
- Část VI je poněkud zvláštní. CorelDRAW obsahuje celou řadu speciálních efektů. Kapitoly této části vás provedou krok za krokem deformacemi, prolnutím a tvorbou skutečných fotografických efektů. Mám na mysli například průhlednost objektů a měkké, živé stíny. Pokud jste si někdy nevěděli rady s tím, kde máte tyto speciální funkce v návrhu použít, podívejte do této části knihy. Naučíte se zde, jak vytvořit stínování, které je k vidění na retušovaných ilustracích, jak navrhnout chromové objekty a objekty vypadající jako ze skla, a také jak docílit hladkého spojení kresby a digitálních fotografií, které do dokumentu umístíte.
- Část VII vám ukáže, že vytvoření scény s trojrozměrným objektem nevyžaduje modelovací program za milion dolarů – stačí jen scénu vytvořit ve fotograficky dokonalé perspektivě pomocí nabídky Efekty programu CorelDRAW. Rovněž se naučíte vysouvat objekty a změnit čelní úhel pohledu na vytvořené objekty na boční. Stačí nechat CorelDRAW provést potřebné výpočty. Je to zábava a výsledek může mít právě takový vizuální účinek, jaký potřebujete k tvorbě nových světů a hlavně k prodeji svých nápadů.
- Část VIII (je to „8“, pokud vás již unavuje čtení římských číslic) je nejnáročnější částí této knihy. Je však přístupná všem čtenářům, laikům i profesionálům. Naučíte se zde pracovat s fotografiemi a dozvíte se, jak pracovat s rozsáhlými možnostmi nastavení a funkcemi při tisku v CorelDRAW, abyste dosáhli co nejlepších výsledků. Seznámíte se s rozličnými technikami tisku na různá tisková média včetně papíru, filmu či přenosných materiálů. Naučíme vás pracovat s předtiskovou diagnostikou, s jejíž pomocí ušetříte spoustu času i peněz. Rovněž se dozvíte, jak dosáhnout nejlepšího vzhledu importovaných rastrů, počínaje dialogovým oknem Camera RAW Lab. Naučíte se pracovat s rozlišením obrázku a uvidíte, jak exportovat vektorové kresby do rastrového formátu souboru. Prokoušete se možnostmi dialogového okna Publikovat v síti WWW – abyste dokázali z vašeho grafického návrhu reklamy udělat pomocí několika klepnutí myši webový banner. Nakonec se seznámíte s VBA (Visual Basic for Applications). Naučíte se vytvářet jednoduché zápisy, aniž byste vlastnoručně napsali jediný řádek kódu (pouze budete nahrávat pohyby kurzoru). Prostřednictvím VBA můžete totiž zautomatizovat některé běžné úlohy a významně tak urychlit svou práci.
- Příloha je plná klávesových zkratk, které vám usnadní práci s CorelDRAW. Tento seznam kombinací kláves tedy použijte k rychlejšímu provedení potřebného úkolu.

Tutoriály a bonusový materiál

Novinkou tohoto vydání *Mistrovství v Corel DRAW* jsou tutoriály, které vám krok za krokem vysvětlí, jak se co dělá. Zcela jistě je nepřehlédnete, protože v knize jich najdete celou řadu. Jsou označené ikonou žárovky s biretem (viz ikona na levé straně). Jejich cílem je ukázat vám konkrétní techniku a princip práce s pracovním souborem, který budete mít zrovna otevřený v okně kresby. Některé tutoriály mají u okraje zobrazenou ikonu Stahování. Věnujte jí prosím pozornost a předtím, než začnete pracovat dle pokynů tutoriálu, si z uvedené webové stránky stáhněte potřebný soubor.

Příslušné soubory pro práci s tutoriály naleznete na www.mhprofessional.com. Stačí jen najít název této knihy na příslušné stránce a klepnout na odkaz Downloads (Stahování).

Na www.theboutons.com najdete další tutoriály od vydavatelství McGraw-Hill. Navíc zde naleznete další bonusový materiál. Jedná se o vybrané kousky pro naše čtenáře, které nemají co dočínění s tutoriály obsaženými v této knize, ale zcela jistě vás budou inspirovat. Najdete zde také originální hladké dlaždicové textury – vhodné pro pozadí webových stránek, vlastní výplně objektů a pozadí v dokumentech CorelDRAW. K dispozici dostanete i obrázky vnitřních a venkovních scén ve vysokém rozlišení s prázdným prostorem pro vaši reklamu. Jelikož mnozí z vás vytváříte billboardy, návrhy na balíky a vinylové znaky pro dopravní prostředky, mysleli jsme si, že by bylo milé, kdybyste si mohli nejprve představit, jak takové logo či reklama bude vypadat. Stačí, když například umístíte logo do vrstvy před obrázek nákladního auta a použijete na něj příkaz Efekty → Přidat perspektivu (Effects → Perspective; viz Kapitola 24), abyste dosáhli stejné perspektivy jako u automobilu. Potom ještě dříve, než necháte reklamu vytisknout, ukažte svůj návrh klientům a spolupracovníkům.



Na těchto stránkách si můžete stáhnout i originální písma a další materiál. Tím se však nyní nebudeme zabývat, protože chceme, aby to pro vás bylo překvapení. Stačí navštívit TheBoutons.com a klepnout na tlačítko CBL (Corel Bonus Things) na liště navigace.



Novou verzí CorelDRAW jsem opravdu nadšen a myslím, že je to názor celého pracovního týmu, který mi s touto knihou pomáhal. Velmi jsme se snažili ukázat v této oficiální příručce všechny kreativní postupy a věřím, že se při čtení této knihy mnohému naučíte a zároveň se i pobavíte. Ale už dost tlachání! Otočte stránku a hurá do toho!

Gary David Bouton