

Obsah

Úvod	1
Novinky ve verzi 11	2
<hr/>	
Kapitola 1	
Co byste měli vědět o vektorovém kreslení	3
Rastry versus vektory	3
Co vektorové editory nabízejí?	4
A co s barvami?	5
<hr/>	
Kapitola 2	
Pracovní prostředí programu CorelDRAW 11	7
V nabídce je vše	7
Kontextové nabídky	8
Klávesové zkratky	9
Panely nástrojů	10
Standardní panel nástrojů	10
Panel vlastností	10
Paleta nástrojů	10
Pracovní plocha	11
Pravítka	11
Počítadlo stránek	11
Posuvníky	11
Navigátor	11
Stavový řádek	12
Paleta barev	12
Ukotvitelné panely	12
Nástroje	13
Stručný přehled nabídek programu Corel DRAW	17
Stručný přehled ukotvitelných panelů programu Corel DRAW	18
Efektivní uspořádání pracovní plochy a pohyb v dokumentu	20
Několik dobrých rad	21
A co když se spletu...	22

Kapitola 3

Základy kreslení**Kreslení a napojování čar**

Kreslení od ruky

Kreslení rovných čar

Kreslení základních tvarů

Kreslení obdélníků, čtverců, elips a kružnic

Kreslení mnohoúhelníků, hvězd, spirál a mřížek

Kreslení hotových tvarů

Přesné kreslení křivek

Nástroje Bezier Tool a Pen Tool

Kreslení přímých čar

Kreslení křivek

Typy uzlů

Tvarování křivek

Tvarování objektů

Snazší kreslení objektů pomocí Bézierových křivek

25**25**

25

27

29

29

30

31

31

32

32

33

35

36

38

38

Kapitola 4

Základy práce s objekty**Vybírání objektů**

Vybírání na sobě ležících objektů

Vybírání více objektů

Transformace objektů**Kopírování a duplikování objektů**

Kopírování vlastností objektů

Uspořádání objektů

Pořadí překrývání

Zarovnání a rozmístění objektů

Seskupování objektů

Vytvoření skupiny

Rozdělování skupin

Výběr objektů uvnitř skupiny

Skládání objektů, složené objekty

Skládání objektů

Rozdělování objektů

Logické operace s objekty

Funkce Weld – Svařit

Funkce Trim – Oříznout

Funkce Intersect – Průnik

Funkce Simplify – Zjednodušit

Front minus Back – Odečíst zadní od předního

Back minus Front – Odečíst přední od zadního

Zamykání objektů**43****43**

44

45

47**49**

50

51

51

52

54

54

54

54

55

55

55

56

56

56

57

57

57

58

58

Kapitola 5

Co byste měli vědět o barvách	65
Jak barvy vidíme	66
Jak barvy vytváříme	67
Jsou i jiné barevné modely?	68
Co je to gamut?	68
Přímé barvy	69
K čemu je dobrá a jak funguje správa barev	70
Jak správu barev nastavit	71
Co vám správa barev zaručí?	73
Několik praktických rad	74

Kapitola 6

Vybarvování	77
Přiřazování atributů obrysu a výplně objektům	77
Obrysy	77
Dialogové okno Outline Pen	78
Výplně	81
Spojité barevné výplně	82
Přechodové výplně	86
Vzorované výplně	89
Texturové výplně	91
Postscriptové vzory	92
Síťové výplně	93
Kapátko a plechovka barvy	94
Malířské techniky	94
Přetisk	95

Kapitola 7

Práce s textem	99
Písma	99
Náhrady písma	101
Typy textu	102
Práce s řetězcovým textem	102
Zadávání řetězcového textu z klávesnice a úpravy jeho atributů	103
Úpravy textu a vestavěný textový editor	105
Grafické úpravy řetězcového textu	106
Text na křivce	108
Práce s odstavcovým textem	109
Pořízení odstavcového textu	109
Formátování odstavcového textu	110
Použití formátovacích stylů	112
Kontrola pravopisu a další textové nástroje	113
Vložení textu přes schránku	114
Převedení textu do křivek	115

Kapitola 8

Efekty a filtry	117
Nejběžnější vektorové efekty	117
Prolnutí objektů – Blend	117
Kontura – Contour	119
Vysunutí do prostoru – Extrude	121
Obálka – Envelope	123
Čočky – Lens	125
Perspektiva	127
Ořezová cesta – PowerClip	127
Interaktivní deformace	128
Vržený stín	129
Průhlednost	130
Kopírování a klonování efektů	130
Bitmapové filtry	131
Bitmapy v CorelDRAW	131
Bitmapové filtry a zásuvné moduly	132
Nástroje pro globální a barevné úpravy	133

Kapitola 9

Postupy pro zefektivnění práce	139
Vodítka a mřížka	139
Vodítka (guidelines)	139
Mřížka (grid)	141
Symbody	141
Vrstvy a správce objektů	142
Správc objektů – Object manager	143
Hledání a nahrazování	144
Klávesové zkratky	146
Styly grafiky a textu	147
Makra a skripty	148
Záznam makra	148
Aplikace makra	149
Skripty	150

Kapitola 10

Dovnitř a ven	151
Otevřít, nebo importovat?	152
Import bitmapové grafiky	152
Import textových souborů	154
Specifika exportu do vektorových formátů	154
Čas	154
Text	154

Průhlednost, stíny, textury, bitmapové výplně	155
EPS	155
PDF	156
Export do bitmapových formátů	158
Export textu	160

Kapitola 11

Tisk	161
PostScript	162
Co byste měli vědět o tisku	163
Rozlišení – k čemu je to dobré?	163
Rastry?	164
Tiskový dialog programu CorelDRAW	165
Tiskový náhled	173

Kapitola 12

CorelDRAW a web	177
Pár zásad na začátek	178
Optimalizace grafiky	178
Formáty grafiky pro Internet	178
Optimalizace grafických prvků	180
Vytvoření webové stránky	182
Nastavování prvků stránky	182
Vygenerování HTML dokumentu	184
Export do formátu Flash vloženého do HTML dokumentu	185

Kapitola 13

Základy práce v programu CorelPHOTO-PAINT 11	187
Základní principy	187
Pracovní prostředí	188
Globální úpravy	189
Panel Info	189
Úprava tónového rozsahu	189
Křivky	191
Korekce barev	193
Retušování	194
Oříznutí obrázku	195
Úpravy rozměrů	196
Zostření	197
Masky	199
Vytváření masek	199

Objekty neboli vrstvy	201
Lens – čočka neboli vrstva úprav	207
Kanály	202
Efekty neboli filtry	203
Převedení do jiného barevného režimu	204
Rejstřík	209