

Přehled hlavních částí

Část I	CoreIDRAW	11
Část II	CorelCHART	275
Část III	CorelPHOTO-PAINT	349
Část IV	CorelSHOW	447
Část V	CorelTRACE	473

Obsah

Úvod	31
Instalace programu CorelDRAW! 3.0	31
Požadavky na systém	31
Instalace Windows	32
Instalace CorelDRAW! 3.0	32
Změna konfigurace systému	35
Startování programu CorelDRAW! 3.0	35
Organizace pracovní plochy	37
Základní rámec prostředí Windows	38
Titulní řádek	38
Základní menu	38
Editační okno	39
Sloupec s pracovními nástroji	39
Horizontální a vertikální posunovací lišty	40
Pravítka	40
Stavový řádek	41
Barevná paleta	41
Prostředek pro přesné umísťování objektů	41
Používání dialogových oken	42
Použití svinovacích nabídek „roll-up“	44
Používání nápovědy	44
Terminologie	45
Ukončení práce s programem CorelDRAW	46

Zrušení vrstvy	158
Přesunování a kopírování objektů	159
Použití volby Multi-Layering (Všechny vrstvy)	159
Pořadí vrstev	159
Pořadí objektů	159
Vytváření skupin a kombinací	160
Zpracování textu	161
Práce s písmy TT a ATM	161
Vkládání jednoduchého textu	161
Tvorba textového bloku	162
Vložení textového bloku	162
Přidání textu do textového bloku	163
Import textu	164
Použití pomocného zobrazovacího okna	164
Použití zásobníku (Clipboard) k přesunu bloku textu	165
Rámeček pro textové bloky	166
Vkládání symbolů z knihovny do textu	167
Umístění symbolu do textu	167
Změna atributů písma	168
Editace textu	170
Zarovnávání textu	170
Styl písma	171
Velikost písma	171
Kontrola pravopisu	171
Použití slovníku synonym	173
Grafická úprava textu	175

Interaktivní nastavení prokladů	175
Kopírování textových atributů	176
Umístění textu na křivku	177
Orientace textu	178
Vzdálenost textu od čáry	179
Poloha začátku textu	179
Přesné nastavení posunu	180
Otočení textu	180
Interaktivní změna umístění textu	180
Změna prokladu u textu na křivce	181
Napřímení a zarovnání textu	182
Vyrovnávání (Kerning)	182
Vyjmutí a načtení textu	183
Převod znaků na křivky	184
Tvorba vlastních znaků a symbolů	185
Omezující podmínky	186
Příprava objektu pro převod na znak	186
Převod objektu na znaky	188
Práce s barvami	193
Spot Color (Přímé barvy)	194
Process Color (Výtažkové barvy)	195
Tvorba vlastní palety barev	197
Model CMYK	198
Model RGB	199
Model HSB	199
Převod barvy z režimu Spot Color (Přímé barvy)	200

Použití palety barev	201
Speciální efekty	203
Perspektiva	203
Nastavení perspektivy objektu	203
Pohyb dočasnými body	204
Přidání nové perspektivy	205
Úprava perspektivy	205
Kopírování perspektivy	205
Zrušení perspektivy	206
Prostorový efekt	206
Práce s nastavovacím bodem	207
Nastavení perspektivy	208
Změna prostorové orientace	209
Osvětlení objektu	209
Nastavení barev	210
Editace uzlů	210
Přechody mezi objekty	210
Přechod mezi dvěma objekty	212
Přechod mezi dvěma objekty po určené cestě	212
Nastavení barevných parametrů přechodu	213
Nastavení cesty pro přechodovou část	214
Mapování uzlů	214
Změny přechodového objektu	215
Poznámky k tvorbě	216
Zrušení přechodového efektu	216
Přechod mezi dvěma objekty s nestejnými počty hran	216

Využití přechodového efektu pro stínování kresby	216
Úprava obálky objektu	218
Postup úpravy	218
Výběr režimu	218
Přidání nové obálky	219
Zrušení editované obálky	219
Kopírování obálky z objektu na objekt	220
Umístění textu do uzavřené čáry	220
Použití editačních nástrojů pro úpravu textu	221
Bitová mapa a její využití	223
Výběr bitové mapy	223
Rotace a zešikmení	223
Vektorizace bitové mapy	223
Automatická vektorizace bitové mapy	224
Nastavení přesnosti vektorizace bitové mapy	225
Ukrytí bitové mapy	226
Výřez bitové mapy	227
Vybarvení monochromatické bitové mapy	228
Použití polotónů pro bitovou mapu	228
Uživatelská nastavení programu	229
Předvolby (Preferences)	229
Nastavení posunu počátku kopie	229
Krok posunu objektů	230
Nastavení omezujícího úhlu	230
Limit ostrého úhlu	230
Posun obrazovky	230

Nitkový kurzor	231
Přerušitelné zobrazení	231
Předvolba parametrů vektorizace	231
Předvolba obrazovky	232
Volba postupného přechodu	233
Vykreslování textu	233
Náhledové barvy	234
Hladkost křivek	234
Zobrazení okraje stránky	234
Určení funkce druhého tlačítka myši	235
Tvorba šipek	235
Uživatelské nastavení souboru CORELDRAW.INI	236
Způsoby přesného kreslení	236
Zvětšování lupou	236
Posunování objektů	237
Používání pravítek	237
Použití vodicích linek	237
Přesné umístění objektů – polohování	238
Použití klávesy CTRL	238
Spolupráce s dalšími programy	241
Práce s využitím OLE	241
Vkládání objektů	242
Připojování objektů	242
Připojování objektů v programu CorelDRAW 3.0	243
Otevření připojení	243
Obnova připojení	244


Změna připojení	245
Zrušení připojení	246
Přechod z cílového dokumentu do zdrojového souboru	246
Program CorelDRAW jako zdroj připojovaných objektů	247
Vkládání objektů do programu CorelDRAW 3.0	247
Úprava vložené informace	249
Stručný přehled příkazů pro práci s využitím OLE	249
Paste (Vložit)	249
Paste Special (Připojit)	249
Edit (Editace) <jméno objektu>	249
Links (Připojené objekty)	250
Import souborů z jiných programů	250
Import textových souborů	250
Import bitové mapy	251
Import obrázku z knihovny	251
Exportní filtry	251
Export v postscriptovém formátu EPS	252
Export bitové mapy	253
Export vybraných objektů	254
Použití zásobníku (Clipboard)	255
Kopie objektu do zásobníku	255
Tisk souborů	257
Otevření nové kresby	257
Výběr souboru z disku	257
Otevření souboru	258
Výběr souboru	258


Vyhledávání souboru	259
Třídění souborů	259
Použití programu MOSAIC	260
Ukládání souborů	260
Uložení souborů pro předchozí verze programu CorelDRAW	261
Uložení souboru s novým jménem	261
Vložení klíčových slov (Keywords) a poznámky	261
Zálohování souborů	262
Tisk souborů	262
Úprava křivek pro tisk	263
Tisk vybraných objektů	263
Určení počtu kopií	263
Úprava tisku do stránky	263
Tisk do souboru	263
Tisk na počítači Apple Macintosh	264
Nastavení vlastností tiskárny	264
Tisk negativu na film	264
Tisk jména souboru, data a nastavení	264
Tisk ořezových a pasovacích značek	265
Zrychlení tisku	265
Tisk bez odstartování programu CorelDRAW	265
Tisk barevných výtažků	266
Překrývání barev	267
Překrývání přímých barev	268
Tisk velkých obrázků	268
Nastavení měřítka	268
Tisk textu pomocí rezidentních písem tiskárny	269

Tisk barevných přechodů	269
Nastavení hustoty linek	269
Použití tisku s externími texty	270
Tisk vybrané vrstvy	272
Výběr tiskárny	272
Závěrečné poznámky	273

Obsah

Poslání programu CorelCHART 3.0	281
Základní informace	282
Základní obrazovka programu CorelCHART	282
Nabídky programu	282
Soubor nástrojů	283
Správce dat (Data Manager)	284
Řádek pro editaci textu	285
Oprava chyby	285
Základní části grafu	286
Seznámení s programem	287
Základy práce se sloupcovým diagramem (Bar Chart)	287
Start programu	287
Nový diagram	288
Vložení dat (Import)	289
Používání správce dat	289
Nastavení barev v grafu	292
Změna zobrazení souboru dat	293
Nastavení sloupcového grafu	293
Převrácení dat	294
Manipulace s měřítky	294
Možnosti porovnávání v grafech	296
Jiný typ grafu	297
Úpravy grafu	298
Výplň barevným přechodem	298

Zobrazení a ukrytí prvků grafu	298
Změna plochy grafu	299
Změna typografických atributů	300
Vložení komentáře	300
Procedury programu CorelCHART	303
Nový graf	303
Import dat	304
Práce ve správci dat	305
Výběr a přesun obsahu buněk	307
Nastavení šířky sloupců ve správci dat	307
Využití správce dat pro třídění a záměnu dat	308
Použití dynamické výměny dat (Dynamic Data Exchange)	309
Vložení komentáře	309
Vybarvení a vyplnění grafu	310
Vyplňování grafu piktogramy	310
Použití jiného grafu jako předlohy	311
Změna typu grafu	312
Vlastní tvorba výplně barevným přechodem	312
Změna rozsahu měřítka	313
Zobrazování ukrytých prvků	314
Změna rozměrů rámečku	314
Nástroj pro úpravu trojrozměrného zobrazení	315
Použití nástroje 	315
Tisk	315
Spojení programu s CorelDRAW nebo CorelSHOW	316
Umístění popisu v koláčovém diagramu	316

Kresba na stránce	49
Informace k použití nástroje objektová šipka 	49
Nastavení parametrů stránky	50
Volba Slide (Diapozitiv)	50
Nastavení barvy papíru	50
Orámování stránky (Adding a Page Frame)	51
Výběr režimu kreslení	51
Kresba v režimu Freehand (Ruční kresba)	52
Výběr nástroje pro ruční kresbu	52
Kresba přímk	52
Kresba vícesegmentové čáry	53
Konstrukce čar pod požadovaným úhlem	53
Kresba křivek	53
Kresba křivky	53
Použití AutoJoin (Automatické spojování)	54
Kresba pomocí Bézierových křivek	54
Výběr nástroje pro kresbu pomocí Bézierových křivek	55
Kresba přímých čar	55
Kresba křivek	55
Kreslení křivky	56
Kresba pravoúhelníku a čtverce	57
Kresba pravoúhelníku	57
Kresba čtverce	57
Kresba elipsy, kružnice a výseče	58
Kresba elipsy	58
Kresba kružnice	58

Tvorba tabulky	317
Změna formátu čísel	318
Zobrazení, ukrytí a změna tvaru čar tvořících mřížku	318
Kombinované grafy	319
Export	320
Přehled pracovních nástrojů	321
Základní pracovní nástroj	321
Předurčené funkce	321
Nástroj lupa	322
Nástroj tužka	322
Nástroj pro kreslení pravouhelníku nebo čtverce	322
Nástroj pro kreslení elipsy nebo kruhu	322
Nástroj pro psaní textu	322
Nástroj pro tvorbu obrysů	323
Nástroj pro výplň objektů	323
Nástroje pro trojrozměrné zobrazení	323
Přehled příkazů	325
Práce v grafickém režimu	325
FILE (Soubor)	325
EDIT (Změny)	326
GALLERY (Galerie)	327
CHART (Graf)	332
ARRANGE (Uspořádej)	341
WINDOW (Okno)	341
HELP (Nápověda)	342
Správce dat	342

FILE (Soubor)	343
EDIT (Změny)	343
DATA (Data)	344
WINDOW (Okno)	345
HELP (Nápověda)	345
Typy souborů zpracovávaných programem CorelCHART	346
Import	346
Export	347

Obsah

Úvod	357
Barevné režimy	357
Práce s černobílými obrázky (tzv. pérovkami)	358
Barevný režim 256 barev	359
Barevný režim 24 bitů	360
Režim odstínů šedi	360
Základní informace	363
Startování programu	363
Pracovní palety	365
Nastavení barev	366
Nastavení šířky a tvaru nástroje	366
Přehled pracovních nástrojů	367
Nástroje zobrazování	367
Nástroje výběru	367
Nástroje kreslení	368
Nástroje pro úpravu	371
Práce s nástroji zobrazování a výběru	375
Nástroje zobrazování	375
Nástroj pro zvětšování LUPA (Zoom)	375
Nástroj pro výběr LOKÁTOR (Locator)	376
Nástroj pro posouvání RUKA (Hand)	377
Nástroje výběru	377

Nástroj pro výběr RÁMEC (Box Selection)	378
Kouzelná hůlka (Magic Wand)	379
Nástroj pro výběr LASO (Lasso)	379
Výběr polygonální plochy nástrojem NŮŽKY (Scissors)	380
Práce s kreslicími nástroji	381
Nástroj TEXT (Text)	381
Nástroj pro určení barvy KAPÁTKO (Eyedropper)	383
Nástroj GUMA (Eraser)	383
Nástroj ZÁMĚNA BAREV (Color Replacer)	384
Zrušení předchozí operace v definovaném prostoru (Local Undo)	385
Nástroj ROZPRAŠOVAČ	385
Nástroj SPREJ (Spraycan)	386
Nástroj VÁLEČEK (Paint Roller)	387
Nástroj VÁLEČEK SE VZORKEM (Tile Pattern Paint Roller)	387
Nástroj VÁLEČEK S PŘECHODEM (Gradient Paint Roller)	388
Nástroj ŠTĚTEC (Paintbrush)	389
Nástroj PERO (Fountain Pen)	390
Nástroj TUŽKA pro kreslení přímek (Line)	391
Nástroj pro kreslení křivek (Curve)	392
Nástroj PRÁZDNÝ RÁMEC (Hollow Box)	393
Nástroj PRÁZDNÝ ZAOBLENÝ RÁMEC (Hollow Rounded Box)	394
Nástroj PRÁZDNÁ ELIPSA (Hollow Ellipse/Circle)	394
Nástroj PRÁZDNÝ POLYGON (Hollow Polygon)	395
Nástroj RÁMEC S VÝPLNÍ (Filled Box)	396
Nástroj ZAOBLENÝ RÁMEC S VÝPLNÍ (Filled Rounded Box)	397
Nástroj ELIPSA S VÝPLNÍ (Filled Ellipse/Circle)	397

Nástroj POLYGON S VÝPLNÍ (Filled Polygon)	397
Nástroj RAZÍTKO (Clone)	397
Práce s nástroji pro úpravu	401
Nástroj KONTRAST (Contrast Paintbrush)	401
Nástroj JAS (Brighten Paintbrush)	402
Nástroj ODSŤÍN (Tint Paintbrush)	403
Nástroj MÍCHÁNÍ (Blend Paintbrush)	404
Nástroj ROZMAZÁNÍ (Smear Paintbrush)	404
Nástroj ROZMAZÁNÍ RUCNÍ (Smudge Spraycan)	405
Nástroj ZAOŠŤŘENÍ (Sharpen Paintbrush)	405
Nabídky programu	407
Přímá volba	407
Nabídka FILE (Soubor)	408
New (Nový)	408
Open (Otevřít)	409
Close (Zavřít)	410
Save (Uložit)	410
Save As (Uložit jako)	411
Clear (Vymazat)	412
Print (Tisk)	412
Print Size (Velikost)	412
Printer Setup (Nastavení tiskárny)	413
Exit (Konec)	413
Práce s vkládanými obrázky	413
Update (Zavedení opravy)	413
Save Copy As (Ulož kopii jako)	413

Exit and Return To (Konec a návrat)	414
Nabídka EDIT (Změny)	414
Undo (Zpět)	414
Cut (Vystříhnout)	415
Copy (Kopírovat)	415
Paste (Vložit)	415
Delete (Zrušit)	416
Copy To (Kopírovat do)	416
Paste From (Vložit z)	416
Convert To (Zkonvertovat do)	416
Základní informace k použití filtrů	417
Filtr Add Noise (Přidat šum)	418
Filtr Blend (Přechod)	418
Filtr Brightness and Contrast (Jas a kontrast)	419
Filtr Color/Gray Map (Mapa barev/šedi)	419
Filtr Diffuse (Difúze)	420
Filtr Edge Detect (Detekce hran)	421
Filtr Emboss (Reliéf)	421
Filtr Equalize (Histogram)	422
Filtr Posterize (Posterizace)	424
Filtr Motion Blur (Pohybový efekt)	424
Filtr Remove Spots (Odstranění artefaktů)	425
Filtr Sharpen (Zaostření)	426
Transformace Flip Horizontal (Vodorovné převrácení)	426
Transformace Flip Vertical (Svislé převrácení)	427
Transformace Invert (Invertuj)	427
Transformace Outline (Vytvoření obrysu)	427

Transformace Rotate 90° (Otočit o 90°)	428
Transformace Area (Plocha)	428
Nabídka DISPLAY (Zobrazení)	429
Zoom (Zmenšení/zvětšení)	429
100 % (No Zoom) (100 % (bez zvětšení))	429
Zoom To Fit (Zvětšení na obrazovku)	430
Workboxes Show/Hide (Nástroje a palety zobrazit/ukrýt)	430
Full Screen (Celá obrazovka)	430
Show Screen (Ukázat obrazovku)	430
Optimize Display (Zobrazení)	431
Nabídka FONT (Písmo)	431
Nabídka OPTIONS (Nastavení)	431
Brush Style (Tvar štětce)	432
Color Tolerance (Tolerance barev)	432
Gradient Type (Typ gradientu)	432
Palette (Paleta)	433
Preferences (Nastavení)	437
Soft Brush Setting (Nastavení nástroje)	439
Tile Pattern (Dlaždicový vzorek)	439
Nabídka WINDOW (Okno)	440
Cascade (Kaskáda)	440
Tile (Dlaždice)	440
Arrange Icons (Uspořádat ikony)	440
Duplicate (Zdvojit)	440
Nabídka HELP (Nápověda)	441

Závěrečné informace	443
Formáty souborů	443
Formát BMP	443
Formát EPS	443
Formát GIF	443
Formát MSP	443
Formát PCX	444
Formát TGA	444
Formát TIF	444
Další použité formáty	444
CCapture	445
Start programu	445
Kopie obsahu obrazovky do zásobníku	446
Zobrazení obsahu zásobníku v programu CorelPHOTO-PAINT	446

Obsah

Určení programu	453
Co umí program CorelSHOW	453
Poznámky ke spojení prostřednictvím OLE	453
Informace o základní obrazovce	454
Základní pojmy	454
Vícenásobné zobrazení	454
Pracovní plocha	455
Montáž prezentace	457
Postup práce	457
Nastavení pozadí obrázku	458
Vložení obrázku z programu CorelDRAW	459
Editace připojeného objektu	460
Připojení prostřednictvím OLE	460
Připojení CorelCHART	461
Vložení animovaného snímku	461
Seřídění snímků	462
Přechodový efekt a čas zobrazení	462
Uložení vytvořené prezentace	462
Přehled příkazů	463
Nabídka FILE (Soubor)	463
New (Nový)	463
Open (Otevři)	463

Save (Ulož)	463
Save As (Ulož jako)	464
Save Background (Ulož pozadí)	464
Close (Zavři)	465
Print (Tisk)	465
Page Setup (Nastavení stránky)	465
Print Setup (Nastavení tiskárny)	465
Run Screen Show (Spust prezentaci)	465
Exit (Konec)	466
Nabídka EDIT (Změna)	466
Undo (Zpět)	466
Cut (Vystřihni)	466
Copy (Kopíruj)	466
Paste (Vlož)	466
Paste Special (Připoj objekt)	467
Clear (Vymaž)	467
Select All (Vyber vše)	467
Omit Background (Schovej pozadí)	467
Edit Object (Edituj objekt)	467
Links (Připojené objekty)	467
Nabídka INSERT (Vložit)	468
New Page (Nová stránka)	468
Object (Objekt)	468
File (Soubor)	468
Animation (Animace)	468
Nabídka ARRANGE (Uspořádání)	468
Nabídka DISPLAY (Zobrazení)	469

Výběr a zrušení výběru objektů	59
Výběr objektů	59
Výběr objektu	59
Nové označení již vybraného objektu	59
Zrušení výběru objektu	60
Výběr několika objektů	60
Druhá možnost výběru několika objektů	60
Postupný výběr s možností výběru navrstvených objektů	61
Nepřímá aktivace nástroje	61
Stavový informační řádek	61
Výběr skupiny (Group) objektů	61
Funkce Undo a Redo (Zpět a Zruš zpět)	62
Zobrazování objektů	63
Celkový pohled na všechny objekty	63
Zobrazení objektů z tiskové stránky	63
Zobrazení objektů ve skutečné velikosti	64
Objekty v editačním okně	64
Posunování obrazu po ploše obrazovky	64
Obnova editačního okna	64
Povolení přerušení obnovování okna	64
Zobrazení a ukrytí bitové mapy	65
Zobrazení v režimu Wireframes Only (Ukaž pouze obrysy)	65
Zvětšování a zmenšování zobrazení	66
Zapnutí režimu zvětšování	66
Rušení zvětšení zobrazení	67
Prohlížení stránky	67



Rulers Setup (Nastavení pravítek)	469
Show Rulers (Ukaž pravítka)	469
Guidelines Setup (Nastavení vodicích linek)	469
Snap To Guidelines (Polohování na vodicí linky)	469
Presentation Option (Nastavení prezentace)	469
Save Settings (Ulož nastavení)	470
Nabídka WINDOW (Okno)	470
Tile (Dlaždice)	470
Cascade (Kaskáda)	470
Arrange Icons (Uspořádej ikony)	471
Refresh Window (Obnov okno)	471
Některé další důležité klávesy	471

Obsah

Úvod	477
Požadavky na technické vybavení	477
Formáty souborů s grafikou	477
Zdroje obrázků	478
Použití programu	479
Základy převodu obrázku	480
Převod několika souborů	483
Header (Hlavička)	483
Uživatelské nastavení	485
Nastavení parametrů	485
Doporučení pro výběr metody	486
Několik poznámek k práci programu	487
Použití jednotné čáry	488
Inverze bitové mapy	488
Odstranění šumu (skvrn)	488
Křivky	489
Vyhlazení obrysů	489
Vzorkování	489
Předvolby	491
Volba Trace Partial Area (Převod zvolené oblasti)	491
Volba Color Reduction (Redukce barev)	492


Posunovací šipky	68
Posunovací prostor	68
Posunovací prvek	68
Prohlížení objektů (Preview - Náhled)	68
Náhled v režimu Full Screen Preview	68
Náhled na vybraný objekt	69
Přerušování obnovování okna (Interrupting Redrawing)	69
Vyplňování ploch objektů	71
Vyplňování otevřené a uzavřené čáry	71
Vyplnění kombinace otevřené a uzavřené cesty	72
Použití svinovací nabídky Fill (Výplň)	72
Změna atributů výplně	73
Vyplňování objektů jednobarevnou výplní	73
Vyplnění objektů barvami ze svinovací nabídky Fill (Výplň)	74
Tvorba objektů bez výplně	75
Výplň objektů vzorkem (rastrem)	75
Výplň dvoubarevným vzorkem	75
Nastavení velikosti dlaždice (Tile)	76
Nastavení velikosti a orientace dlaždic ze svinovací nabídky	77
Nastavení orientace dlaždic	77
Import dvoubarevných vzorků	78
Import prostřednictvím nabídky Fill (Výplň)	79
Vybarvování vzorku	79
Vícebarevné vzorky (Full-Color Pattern)	79
Nastavení velikosti dlaždice	81
Nastavení orientace dlaždice	81

Tvorba vzorků	82
Vlastní tvorba vzorků	82
Vztah vzorku a dlaždice	83
Rozlišení	83
Editace dvoubarevného vzorku	83
Editace barevného vzorku	84
Tvorba dvoubarevného vzorku editorem	84
Vytvoření dvoubarevného vzorku v barevném režimu práce	85
Transformace objektů s barevnou nebo dvoubarevnou výplní	85
Tvorba postupného přechodu (Fountain Fill)	85
Výběr typu postupného přechodu	86
Pozice hrany (Edge Padding)	86
Posunutí středu radiálního přechodu	87
Změna úhlu lineárního přechodu	87
Nastavení postupného přechodu z nabídky Fill (Výplň)	88
Tvorba výstřížků prázdných ploch nebo masek	88
Výběr šedivých výplní	89
Výběr postscriptové výplně (PostScript Texture)	90
Kopírování výplní	90
Určení hustoty polotónů pro postscriptový výstup	91
Nastavení úhlu pro postscriptový tisk	92
Kresba obrysů	93
Kresba obrysů za pomoci nástroje pero	93
Použití svinovací nabídky Pen (Pero)	94
Změna implicitních parametrů obrysového pera	95
Výběr stylu obrysové čáry	95

Výběr stylu čáry ze svinovací nabídky Pen (Pero)	95
Výběr typu ukončení čáry	96
Výběr zakončení čáry ze svinovací nabídky	97
Úprava tvaru zakončení čáry	97
Kresba objektu s ukrytím obrysových čar pod výplň	99
Proporcionální tloušťka obrysu (Scale With Image)	99
Určení typů rohů objektů (Corners)	99
Výběr typu zakončení čáry (Line Cap)	99
Tvorba kaligrafické obrysové čáry	100
Odstranění obrysové čáry objektu	101
Výběr tloušťky obrysové čáry	101
Definice tloušťky čáry ze svinovací nabídky Pen (Pero)	101
Nastavení barvy obrysové čáry	102
Výběr barvy ze svinovací nabídky	102
Nastavení polotónů (Halftone Screen Frequencies)	103
Určení hustoty polotónů pro všechny kreslené objekty	103
Určení hustoty polotónů pro obrysy jednotlivých objektů	104
Nastavení obrysových čar na úrovni odstínů šedi	105
Kopírování obrysové čáry z objektu na objekt	105
Přímé kopírování	105
Kopírování prostřednictvím svinovací nabídky	106
Transformace objektů	107
Posunování objektů	108
Použití příkazu Move (Posunutí)	108
Posunutí objektu na přesnou pozici	109
Posunutí objektu myší	109

Posunování objektů po krocích (Increments by Nudging)	110
Posun ve směru jedné osy	110
Ponechání originálu objektu (kopie originálu)	111
Rotace objektů	111
Použití příkazu k rotaci z nabídky	111
Rotace prostřednictvím myši	112
Změna středu otáčení objektu	112
Změna velikosti objektu	113
Protahování a zrcadlení objektu	113
Vodorovné zrcadlení	113
Svislé zrcadlení	113
Protahování objektu pomocí myši	114
Změna velikosti prostřednictvím myši	114
Využití stavového informačního řádku při protahování a změně velikosti	115
Protahování a změna velikosti po krocích	115
Protahování a změna velikosti ve vztahu ke středu objektu	116
Zrcadlení objektů	116
Použití myši	116
Zachování originálu	116
Zešikmení objektů	117
Zešikmení objektu myší	117
Rotace a zešikmení bitové mapy	117
Využití stavového informačního řádku při rotaci a zešikmení	118
Kroková změna při rotaci a zešikmení	118
Zachování originálu	118
Použití činnosti Rotate & Skew (Rotace & zešikmení)	118
Zrušení transformací	119

Opakování poslední činnosti	119
Duplikace objektů	120
Zrušení objektu	120
Tvarování objektů	121
Tvarování prostřednictvím tvarovací šipky ↗	121
Výběr objektů nástrojem ↗	122
Tvarování pravouhelníků	123
Zaokrouhlování obrysů pravouhelníku	123
Tvarování elipsy a tvorba kruhových výsečí a oblouků	123
Tvorba výseče nebo oblouku	124
Konstrukce výseče po krocích	125
Zarovnání oblouku a výseče	125
Tvarování čar a křivek	125
Úprava tvaru křivky nástrojem	125
Výběr a zrušení výběru křivky, uzlu a segmentu	126
Rozdělení křivky na části	128
Rychlé nalezení prvního a posledního uzlu	128
Tvarování křivky posunováním uzlů a řídicích bodů	128
Editace křivky pomocí dialogového okna Node Edit (Editor uzlu)	130
Vložení uzlu na křivku	131
Odstranění uzlů a segmentů	132
Spojování uzlů	133
Spojování oddělených částí	133
Zarovnání uzlů	134
Rozdělení čáry na části	134
Typy uzlů a jejich úprava	135

Typy segmentů	136
Změny křivek na úsečky (čáry) a naopak	138
Převod pravouhelníků, elips a textů na křivky	139
Uspořádání objektů	141
Sdružování objektů do skupin	143
Vytvoření skupiny z několika objektů	143
Rozdělení skupiny na jednotlivé objekty	144
Kombinace objektů	144
Vliv příkazu Combine (Kombinovat) na paměť a rychlost	145
Používání nástroje 	145
Zpětné rozložení objektů	147
Užití mřížky	148
Zobrazení mřížky	148
Nastavení parametrů mřížky	149
Nastavení počátku	149
Nastavení hustoty mřížky	149
Polohování na mřížku	150
Polohování na mřížku s využitím příkazu pro zarovnání	151
Používání vodicích linek (Guidelines)	151
Používání pravítka	153
Zarovnání a polohování objektů (Snap To Object)	154
Využití efektu ke změně velikosti objektu	155
Nastavení vrstev	156
Práce s vrstvami	157
Otevření nové vrstvy	157
Editace vrstvy	157