

OBSAH

1.	NÁSTROJE PREZENTACE EKONOMICKÝCH INFORMACÍ	9
1.1	Prezentace a komunikace	9
1.2	Zpracování textu	9
1.2.1	Vstup textu do systému a základní operace s textem	9
1.2.2	Automatizované spojování souborů	10
1.2.3	Možnosti automatizované tvorby dokumentů	11
1.2.4	Některé další aplikační možnosti textových programů	11
1.3	Prezentační programy	12
1.3.1	Principy prezentačních programů	12
1.3.2	Programy pro slide show	13
1.3.3	Animační prezentační programy	13
1.4	Zpracování grafiky	13
1.4.1	Aplikační oblasti zpracování grafiky	13
1.4.2	Animace	14
1.5	Možnosti Dtp	14
1.5.1	Principy Dtp	14
1.5.2	Okruhy uživatelů Dtp	15
1.5.3	Další uplatnění Dtp technologií	15
1.5.4	Trendy v tvorbě dokumentů	16
1.6	Firemní styl – nástroj jednotné prezentace informací	17
1.6.1	Charakteristika firemního stylu	17
1.6.2	Projekt firemního stylu	18
1.6.3	Analýza firemní strategie a stávajících prvků firemní identity	18
1.6.4	Návrh konstant firemního stylu	18
1.6.5	Grafický manuál	19
1.6.6	Firemní značka	20
2.	TECHNIKA A PROGRAMY	23
2.1	Technika	23
2.1.1	Počítače	23
2.1.2	Skenery	25
2.1.3	Tiskárny	28
2.1.4	Osvitové jednotky	30
2.1.5	Další doplňková zařízení	31
2.2	Programy pro Dtp	31
2.2.1	Textové a korekturní programy	32
2.2.2	Programy pro práci s grafikou	33
2.2.3	Programy pro sazbu a stránkovou montáž	36
2.2.4	Pomocné programy	38
3.	ETAPY TVORBÝ DOKUMENTŮ	41
3.1	Obecný postup tvorby dokumentu	41
3.1.1	Náčrt dokumentu	41
3.1.2	Grafické řešení dokumentu	42
3.1.3	Příprava textu	43
3.1.4	Příprava ilustrací	43
3.1.5	Korektury textů a ilustrací	43
3.1.6	Stránková montáž	44
3.1.7	Archová montáž	44
3.1.8	Příprava podkladů pro tiskárnu – osvit dokumentů	45
3.1.9	Zhotovení tiskových předloh, tisk a dokončovací výroba	45
3.2	Varianty postupu tvorby dokumentu	45
3.2.1	Tvorba dokumentu interními prostředky	45
3.2.2	Využití externích služeb při tvorbě dokumentu	46
4.	GRAFICKÝ PROJEKT DOKUMENTU	47
4.1	Postup při navrhování dokumentu	47
4.1.1	Sazební obrazec	48
4.1.2	Návrh dokumentu	48
4.2	Předpis sazby a zrcadlo úpravy dokumentu	49
4.2.1	Předpis sazby	49
4.2.2	Zrcadlo úpravy dokumentu	50
4.3	Maketa dokumentu	50
4.4	Kompozice tiskové plochy	51
4.4.1	Zákonitosti kompoziční skladby	51

5.	TYPOGRAFIE DOKUMENTŮ	53
5.1	Typografická úprava dokumentů	53
5.1.1	Typografie písma	53
5.1.2	Typografie odstavce	56
5.1.3	Typografie stránky	62
5.1.4	Montáž obrazových prvků	65
5.2	Pravidla sazby	67
5.2.1	Základní pravidla sazby	67
5.2.2	Tabulková sazba	72
5.2.3	Matematická sazba	72
5.2.4	Cizojazyčná sazba	73
6.	KONCEPCE POČÍTAČOVÉ SAZBY	75
6.1	Nástroje pro sazbu a stránkovou montáž	75
6.1.1	Druhy dokumentů	75
6.1.2	Principy práce programů pro sazbu a stránkovou montáž	76
6.2	Pracovní prostředí programů pro sazbu a stránkovou montáž	77
6.3	Rozdílné přístupy k tvorbě dokumentů	78
6.3.1	Koncepce počítačové sazby	78
6.3.2	Volba programu	79
7.	FILOSOFIE PROGRAMU COREL VENTURA	83
7.1	Charakteristika programu Corel Ventura	83
7.2	Princip práce programu Corel Ventura	83
7.2.1	Koncepce dokumentu	83
7.2.2	Stránková a vnitřní okna v programu Corel Ventura	83
7.2.3	Modularita dokumentů v programu Corel Ventura	84
7.2.4	Režimy práce v programu Corel Ventura	84
7.3	Konstrukce dokumentu v programu Corel Ventura	84
7.3.1	Prvky dokumentu a jejich struktura	85
7.3.2	Výhody a nevýhody koncepce programu Corel Ventura	86
8.	ZÁKLADY PRÁCE S PROGRAMEM COREL VENTURA	87
8.1	Pracovní prostředí a prostředky k ovládní Windows	87
8.1.1	Pracovní prostředí – konvence Windows	87
8.1.2	Základní způsoby ovládní Windows	88
8.2	Pracovní prostředí a prostředky k ovládní programu Corel Ventura	95
8.2.1	Pracovní prostředí programu Corel Ventura	95
8.2.2	Základní způsoby ovládní programu Corel Ventura	96
9.	PŘEDVOLBY A PŘÍPRAVNÉ OPERACE	97
9.1	Uživatelské nastavení programu	97
9.1.1	Zobrazení dokumentu	97
9.1.2	Předvolby zobrazení	98
9.1.3	Nastavení pravítek a sítě	98
9.1.4	Kontrola textu a dělení slov v textu	99
9.1.5	Preference	99
9.1.6	Roll-up okna	101
9.2	Nový dokument	102
9.2.1	Vytvoření nového dokumentu	102
9.2.2	Nastavení vzhledu stránek dokumentu	102
9.2.3	Uložení dokumentu	106
9.2.4	Načtení existujícího dokumentu, předlohy nebo formátu	106
10.	IMPORT TEXTU	107
10.1	Příprava textů k importu do programu Corel Ventura	107
10.1.1	Přípravné operace se zdrojovými textovými soubory	107
10.1.2	Volba vstupních filtrů	111
10.2	Text v stránkovém okně	112
10.2.1	Import jediného souboru do kapitoly	112
10.2.2	Import více souborů do kapitoly	112
10.3	Text ve vnitřním okně	113
10.4	Odstranění a odpojení textových souborů	114
11.	NASTAVENÍ ZÁKLADNÍCH VLASTNOSTÍ STYLŮ	115
11.1	Styly odstavců – základní vlastnosti	115
11.1.1	Základní vlastnosti písma ve stylu odstavce	116
11.1.2	Základní vlastnosti odstavce ve stylu odstavce	116

11.2	Styly oken – základní vlastnosti	118
11.2.1	Definování a použití stylů oken	118
11.2.2	Definování základních vlastností oken	118
12.	PRÁCE S TEXTEM	121
12.1	Základy práce s textem	121
12.1.1	Pořizování textu a pohyb po textu dokumentu	121
12.1.2	Označování textu a práce s bloky	122
12.2	Rozšířené možnosti práce s textem	122
12.2.1	Speciální místa a znaky v textu	122
12.2.2	Vyhledávání a nahrazování	124
12.2.3	Práce v režimu Editor	125
13.	FORMÁTOVÁNÍ TEXTU	127
13.1	Formátování pomocí stylů odstavců	127
13.1.1	Aplikace stylu	127
13.1.2	Změna definice stylu	127
13.1.3	Správa seznamu stylů	128
13.2	Formátování textu předdefinováním stylů v odstavci	129
13.2.1	Předefinování stylů	129
13.2.2	Odstranění předefinování	129
13.2.3	Správa předefinicí odstavců	130
14.	TYPOGRAFIE PÍSMO	131
14.1	Nastavení typu písma, velikosti a barvy	131
14.1.1	Typ písma	131
14.1.2	Velikost písma	131
14.1.3	Barva písma	131
14.1.4	Verzátky a minusky	131
14.2	Nastavení čárových atributů	132
14.2.1	Volba atributů čar	132
14.2.2	Modifikace parametrů čar	132
14.3	Vertikální posun a alternativní změna velikosti	132
14.3.1	Vertikální posun	132
14.3.2	Změna velikosti	132
15.	TYPOGRAFIE ODSTAVCE	133
15.1	Horizontální vlastnosti odstavce	133
15.1.1	Odstavcová úprava	133
15.1.2	Mezislovní mezery	135
15.1.3	Mezipísmenové mezery	136
15.1.4	Dělení slov	137
15.1.5	Tabulátory a tabulátorové zarážky	137
15.2	Vertikální vlastnosti odstavce	138
15.2.1	Svislé zarovnání odstavce	138
15.2.2	Svislé proklady	139
15.2.3	Svislé vyrovnání	140
15.3	Ostatní vlastnosti odstavce	141
15.3.1	Návaznosti odstavců	141
15.3.2	Rotace textu odstavce	142
15.3.3	Linky a rámečky	143
15.3.4	Iniciálky a značky	144
16.	PRÁCE S OKNY	145
16.1	Manipulace s okny	145
16.1.1	Základní operace s okny	145
16.2.2	Pozice okna a vzájemná poloha oken	146
16.2	Vlastnosti okna a jejich nastavení	148
16.2.1	Obrysy, výplně, okraje a obtékání okna	148
16.2.2	Vícenásobná okna	149
16.2.3	Kotvení oken	149
16.2.4	Styly oken	150
16.3	Text ve vnitřním okně	150
16.3.1	Načtení textu do vnitřního okna	150
16.3.2	Protékání textu vnitřními okny	150
16.3.3	Sloupce ve vnitřním okně	151
16.3.4	Odstranění textu z vnitřního okna	151
16.4	Grafika ve vnitřním okně	151

16.4.1	Načtení a odstranění grafiky	151
16.4.2	Manipulace s grafikou	152
16.4.3	Obtékání grafiky textem	154
17.	PRINCIPY PRÁCE S GRAFIKOU	155
17.1	Typy obrazových předloh	155
17.1.1	Pérovky	156
17.1.2	Tónové černobílé a barevné obrázky	156
17.2	Příprava obrazových předloh	156
17.2.1	Požadavky na přípravu obrazových předloh	156
17.2.2	Rozměry obrazových předloh	158
17.3	Grafické formáty	159
17.3.1	Formáty dat a grafické soubory	159
17.3.2	Bitmapově nebo vektorově	160
17.3.3	Práce s bitmapovými soubory	161
17.3.4	Práce s vektorovými soubory	162
17.3.5	Přehled grafických formátů využívaných v prostředí Dtp	163
17.4	Barevné modely a barva v Dtp	165
17.4.1	Teorie barev	166
17.4.2	Barevné modely	168
17.5	Snímání obrazových předloh	172
17.5.1	Postup snímání předloh	172
17.5.2	Snímání pérovek	173
17.5.3	Snímání polotónových předloh ve stupních šedi	174
17.5.4	Snímání barevných předloh	174
17.6	Snímání obsahu obrazovek	177
17.6.1	Snímání obrazovky standardními prostředky Windows	177
17.6.2	Snímání obrazovky pomocí speciálních programů	178
17.6.3	Snímání obrazovky mimo prostředí Windows	178
17.7	Principy úpravy a tvorby bitmapové grafiky	179
17.7.1	Bitmapově orientované programy	179
17.7.2	Pracovní prostředí bitmapově orientovaných programů	180
17.7.3	Základní operace v bitmapově orientovaných programech	184
17.7.4	Speciální funkce bitmapově orientovaných programů	185
17.8	Principy úpravy a tvorby vektorové grafiky	185
17.8.1	Vektorově orientované programy	185
17.8.2	Pracovní prostředí vektorově orientovaných programů	187
17.8.3	Základní operace ve vektorově orientovaných programech	187
17.8.4	Speciální funkce vektorově orientovaných programů	189
17.9	Vektorizace bitmapových obrázků	191
17.9.1	Aplikační možnosti vektorizace bitmapových obrázků	191
17.9.2	Princip vektorizace bitmapových obrázků	191
17.9.3	Možnosti ovlivnění výsledku vektorizace	191
18.	INTERNÍ GRAFICKÉ NÁSTROJE	193
18.1	Tvorba jednoduchých grafických objektů	193
18.1.1	Kreslicí nástroje a tvorba grafických objektů	193
18.1.2	Manipulace s grafickými objekty	194
18.1.3	Specifika textového grafického nástroje	195
18.2	Obrysy a výplně	195
18.2.1	Nástroje pro nastavování obrysů	195
18.2.2	Nástroje pro nastavování výplní	196
19.	POUŽITÍ TABULEK V DOKUMENTU	199
19.1	Vytváření tabulek	199
19.1.1	Princip tabulek v programu Corel Ventura	199
19.1.2	Tvorba tabulek	199
19.1.3	Manipulace s tabulkami	200
19.2	Formátování v tabulkách	201
19.2.1	Formátování tabulek	201
19.2.2	Formátování obsahu tabulek	202
20.	OPERACE NA ÚROVNI DOKUMENTU	203
20.1	Publikace a kapitoly	203
20.1.1	Správce publikací	203
20.1.2	Přechod mezi kapitolami a změna pořadí kapitol	204
20.1.3	Přidání a odstranění komponent dokumentu	204

20.1.4	Práce s formáty a se styly na úrovni publikace a kapitoly	205
20.1.5	Kopírování a přesuny publikací a kapitol	205
20.2	Číslování v publikaci	206
20.2.1	Druhy číslování a princip	206
20.2.2	Nastavení číslování	206
20.2.3	Specifika číslování odstavců – nadpisů jednotlivých úrovní	207
20.3	Obsah publikace	207
20.3.1	Princip vytváření obsahu	207
20.3.2	Nastavení tvorby obsahu	207
20.3.3	Generování obsahu a načtení souboru s obsahem	208
20.3.4	Úpravy a aktualizace obsahu	208
20.4	Rejstřík publikace	209
20.4.1	Princip vytváření rejstříku	209
20.4.2	Vložení textu pojmu a odkazů do rejstříku	209
20.4.3	Nastavení tvorby rejstříku	210
20.4.4	Generování rejstříku a načtení souboru s rejstříkem	210
20.4.5	Úpravy a aktualizace rejstříku	211
20.5	Křížové odkazy	212
20.5.1	Princip tvorby křížových odkazů	212
20.5.2	Vložení značek a pojmenování okna	212
20.5.3	Vložení a oprava křížových odkazů	212
20.6	Proměnné	213
20.6.1	Princip tvorby proměnných	213
20.6.2	Tvorba proměnných	213
20.7	Poznámky pod čarou	214
20.7.1	Princip poznámek pod čarou	214
20.7.2	Nastavení poznámek pod čarou	214
20.7.3	Vložení poznámek pod čarou	214
21.	TISK DOKUMENTU	215
21.1	Nastavení parametrů tisku	215
21.1.1	Základní nastavení tisku	215
21.1.2	Základní nastavení tiskárny	215
21.1.3	Rozšířené možnosti nastavení tisku	215
21.2	Specifika použití barev v dokumentu	217
21.2.1	Předtisková příprava	217
21.2.2	Tiskové rastry	218
21.2.3	Barevné separace	220
21.2.4	Soutisk	222
21.2.5	Barevný epilog	222
21.3	Grafické formáty, PostScript a osvit	222
21.3.1	PostScript	223
21.3.2	Formát EPS	224
21.3.3	Bitmapové formáty a formát EPS	225
21.4	Osvit	226
21.4.1	Princip práce osvitové jednotky	226
21.4.2	RIP	226
	Použitá literatura	228