

# Stručný obsah

Předmluva	29
Poděkování	31
Úvod	33
<b>Část I: CorelDRAW Rychlý úvod</b>	
1. Co je nového v programu CorelDRAW?	39
2. Seznamte se s pracovním prostředím	51
3. Podrobnější průzkum palet a nabídek	71
4. Zkušební jízda s CorelDRAW	103
<b>Část II: Začínáme s CorelDRAW</b>	
5. Práce s jedno- a vícestránkovými dokumenty	125
6. Měřítka a další pomocné nástroje pro kreslení	145
7. Změna měřítka zobrazení a navigace v dokumentu	175
8. Posouvání, měřítka, otáčení: základní transformace	193
<b>Část III: Práce s nástroji pro tvorbu objektů</b>	
9. Vytváření základních tvarů	215
10. Kreslení křivek	239
11. Úprava objektů	271
12. Uspořádání a organizování objektů	295
<b>Část IV: Práce s textem</b>	
13. Pravidla a obecné zásady typografie	337
14. Práce s textem	357
15. Tvorba písma	391
16. Zdokonalování slov	413
<b>Část V: Atributy objektů a čar</b>	
17. Vyplňování objektů	441
18. Atributy obrysu	471
19. Teorie digitálních barev v praxi	491

**Část VI: Tvorba speciálních efektů**

20. Obálka a deformace	521
21. Přechody a kontury	545
22. Efekty čočky a průhlednost	579
23. Ozdobry: zešíkmení, objekty PowerClip a stíny	613

**Část VII: Vytváření iluze trojrozměrných objektů**

24. Práce s perspektivou	641
--------------------------	-----

**Část VIII: Myslete kreativně**

25. Vytváření vysunutí objektů	657
26. Rastrová rozcvička: Práce s fotografiemi	685
27. Obrazotvornost: Pokročilé techniky práce s fotografiemi	711
28. Tisk: Profesionální výstup	739
29. Základní rozvržení stránek HTML a jejich publikování	783
30. Automatizace úkonů a Visual Basic for Applications	815

**Příloha**

A. Klávesové zkratky	843
----------------------	-----

Rejstřík	855
----------	-----

Kapitola 14

**Práce s textem**

**Nástroj Text**

Tvorba a úprava řetězového textu	357
Formátování znaků	362
Řetězový text a nástroj Tvar	363
Slučování a rozdělování řetězového textu	365
Převádění řetězového 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**

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

**Formátování odstavcového textu**

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**

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

**Vkládání objektů do textu**

**Změna a korektura formátovaného textu**

Změna velikosti písmen	387
Převádění odstavcového textu na křivky	387

**Text a styly**

Tvorba a úprava stylů	388
Úprava stylů textu	389

Kapitola 15

**Tvorba písma**

**Základní pravidla nastavení a vlastní šablona**

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

**Kresba středové čáry, nikoliv obrysu**

396

<b>Použití malířských technik na středovou čáru u znaků</b>	<b>398</b>
Tvorba znaků se středovou čarou	399
Kresba znaků	399
Levé účaří: kam umístit znaky	401
Zábavná část: aplikace tahů Malířských technik	402
Aplikace tahu na osnovu znaku	402
<b>Exportování písma</b>	<b>405</b>
Převedení tahů Malířských technik na objekty	405
Exportování hotového písma	405
Exportování znaku do počítačového písma	406
<b>Tvorba písma s logem</b>	<b>408</b>
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
<b>Instalace vašeho písma</b>	<b>411</b>
Kapitola 16	
<b>Zdokonalování slov</b>	<b>413</b>
<b>Jazykové nástroje CorelDRAW</b>	<b>413</b>
Přiřazení kódů jazyka	414
Proč jsou kódy jazyka tak důležité?	414
<b>Nástroje kontroly pravopisu</b>	<b>415</b>
Běžná tlačítka	415
<b>Nastavení možností Kontroly pravopisu</b>	<b>417</b>
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
<b>Gramatika</b>	<b>423</b>
Kontrola a opravy gramatiky	424
Zapnutí a vypnutí pravidel gramatiky	425
<b>Tezaurus</b>	<b>425</b>
Nastavení Tezauru	426
<b>Rychlé opravy</b>	<b>427</b>
Jak Rychlé opravy fungují?	427
Nastavení Rychlých oprav	427
<b>Hledání a nahrazování textu a speciálních znaků</b>	<b>429</b>
Hledání textu	429
Nahrazování textu	430
<b>Hledání a nahrazování vlastností textu</b>	<b>430</b>
Hledání vlastností textu	430
Jednoduché hledání textu na základě vlastností objektu	431

Nahrazování vlastností textu	432
<b>Tabulky</b>	<b>433</b>
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

<b>Vyplňování objektů</b>	<b>441</b>
<b>Typy výplní</b>	<b>441</b>
<b>Paleta barev</b>	<b>442</b>
<b>Od jednotné po nejednotnou výplň</b>	<b>443</b>
Vyplňování objektu, nastavení vlastností výplně	444
<b>Volby jednotné výplně</b>	<b>445</b>
<b>Aplikace přechodové výplně</b>	<b>445</b>
<b>Nastavení možností jednotné výplně</b>	<b>445</b>
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
<b>Aplikace Vzorových výplní</b>	<b>455</b>
Interaktivní ovládání vzorových výplní	457
Přízpůsobení vzorové výplně	457
Možnosti dialogového okna Vzorová výplň	459
Tvorba vlastních dvoubarevných a plnobarevných vzorů	460
<b>Texturové výplně</b>	<b>461</b>
Nastavení možnosti texturové výplně	464
Tvorba a uložení vzorků textur	465
<b>Postscriptové výplně</b>	<b>466</b>
<b>Sítové výplně</b>	<b>467</b>
Prolínání barev pomocí sítové výplně	468
Řídící úchyty sítové výplně	469
Pokročilé techniky úprav sítové výplně	469

## Kapitola 18

**Atributy obrysu****Aplikace vlastností Obrysového pera****Možnosti Obrysového pera a panel vlastností**

Dlouhý a široký

**Nástroj Obrys****Dialogové okno Obrysové pero**

Nastavení barvy obrysu

Výběr stylů obrysu

Tvorba a úprava stylů obrysu

Tvorba tečkovaného stylu čáry

Nastavení šipek obrysu

Kresba a uložení stylu šipky

Nastavení tvaru rohů

Nastavení tvaru zakončení čáry

Kaligrafické obrysy

Parametry Měřítko podle obrázku a Za výplní

**Převedení obrysu na objekt**

## Kapitola 19

**Teorie digitálních barev v praxi****Pojmy a definice digitálních barev**

Subtraktivní a aditivní barevné modely

**Ukotvitelné panely související s barvou**

Ukotvitelný panel Barva (Color)

Ukotvitelný panel Procházet palety barev

Zpřístupnění palet barev

Ukotvitelný panel Styly barev

Uložení barvy jako stylu

Tvorba nadřazeného – podřazeného vztahu

Vzorkování a ukládání barev z dokumentu

**Další způsoby definování barvy**

Směšovače

Experimentování se soulady barev

Michání pomocí barevného přechodu

Výběr barvy prostřednictvím barevného přechodu

**Pevné a vlastní palety barev**

Použití pevných palet

Výběr předdefinovaných barev pro tisk

Otevření a tvorba vlastních palet

Úprava palet barev

**Transformace barev prostřednictvím efektů čocky**

Dramatické změny barev pomocí efektů čocky

471

471

472

472

473

474

475

476

477

477

479

480

483

484

485

486

488

491

491

494

499

500

502

503

504

504

505

508

508

509

510

511

512

513

513

514

515

516

517

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
Přířazení přechodové osnovy	559
Umístění objektů přechodu podél osnovy	560
Přechody s více objekty	563
Kopírování klonování přechodů	565
Kopírování přechodu nástroji Kapátko a Plechovka barvy	565
Kopírování přechodu pomocí okna nástrojů	565
<b>Ukotvitelný panel Přechod</b>	<b>566</b>
<b>Efekty kontury</b>	<b>566</b>
<b>Průzkum efektů kontury CoreLDRAW</b>	<b>567</b>
<b>Nástroj Interaktivní kontura a panel vlastností</b>	<b>568</b>
Aplikace efektu kontury	569
Interaktivní úprava kontur	569
Výběr směru kontury	571
Nastavení barev kontury	572
Tvorba speciálních efektů pomocí kontur	574
<b>Nastavení urychlení kontury</b>	<b>575</b>
<b>Předvolby kontury</b>	<b>577</b>
<b>Ukotvitelný panel Kontura</b>	<b>578</b>

## Kapitola 22

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



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

## Kapitola 23

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

<b>Použití efektu Zešíkmení</b>	<b>613</b>
Vytváření efektu zešíkmení s měkkým okrajem	616
Vytvoření atraktivního loga se zešíkmením hran	619
<b>Použití efektu Stín</b>	<b>622</b>
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
<b>Pokročilé grafické postupy prostřednictvím objektů PowerClip</b>	<b>630</b>
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**

<b>Optický princip perspektivy</b>	<b>641</b>
Co je normální?	642
Perspektivní práce s perspektivou	643
<b>Pokusy s perspektivou</b>	<b>644</b>
Vytváření jednouběžníkové perspektivy	644
Práce s dvouběžníkovou perspektivou	647
Vytváření trojrozměrné plochy	647

<b>Kopírování perspektivy a vytváření trojrozměrné scény</b>	<b>648</b>
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

<b>Vytváření vysunutí objektů</b>	<b>657</b>
<b>Jak vysunutí funguje</b>	<b>657</b>
<b>Volba a použití efektu vysunutí</b>	<b>659</b>
<b>Navigace interaktivních úchytů nástroje</b>	<b>660</b>
Poznejte do hloubky nástroj Vysunutí	660
<b>Využití nástroje Interaktivní vysunutí společně s Panelem vlastností</b>	<b>662</b>
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
<b>Použití předvoleb vektorového vysunutí</b>	<b>678</b>
Práce s možnostmi předvoleb vysunutí	678
<b>Použití ukotvitelného panelu Vysunout</b>	<b>679</b>
<b>Řízení složitosti vysunutí pomocí velikosti fasety</b>	<b>680</b>

#### Kapitola 26

<b>Rastrová rozcvička: Práce s fotografiemi</b>	<b>685</b>
<b>Vlastnosti obrázků složených z pixelů</b>	<b>686</b>
Rastrová vs. vektorová grafika	686
Bajtové mapy a pixely	688
<b>Import rastrů do dokumentu</b>	<b>692</b>
Práce s obrázky ve formátu Raw	698
Barevné úpravy obrázku ve formátu Raw	699
<b>Začlenění fotografie do grafického návrhu</b>	<b>703</b>
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

<b>Oříznutí vložené fotografie</b>	<b>711</b>
<b>Nedestruktivní oříznutí</b>	<b>713</b>
Oříznutí pomocí nástroje Tvar (Shape Tool)	713
<b>Maskování prostřednictvím nedestruktivního oříznutí</b>	<b>713</b>
Oříznutí nežádoucích částí obrázků	714
Odstranění pozadí, způsob 1	714
<b>Booleovské operace jako technika oříznutí</b>	<b>717</b>
Odstranění pozadí, způsob 2	717
Vytváření kompozice	718
Kompozice grafického návrhu s využitím vektorových a obrazových tvarů	719
<b>Využití kanálů alfa a průhlednosti objektů</b>	<b>721</b>
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
<b>Převod rastrů na vektory: využití programu PowerTRACE</b>	<b>732</b>
Převod rastru za účelem jeho opravy	732
Záchranář PowerTRACE	733
Převod rastrů za účelem změny	735
Přeprocování loga pomocí vektorů	736

## Kapitola 28

### **Tisk: Profesionální výstup** 739

<b>Tisk dokumentu na osobní tiskárně</b>	<b>739</b>
Tisk jednostránkových a vícestránkových dokumentů	740
<b>Nastavení možností tisku</b>	<b>742</b>
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

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

## Kapitola 29

### **Základní rozvržení stránek HTML a jejich publikování** **783**

<b>Tlačítka pro navigaci internetovými stránkami a aktivní body</b>	<b>783</b>
<b>Panel nástrojů Internet v CorelDRAW</b>	<b>784</b>
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
<b>Nastavení vlastností internetové stránky</b>	<b>796</b>
Určení názvu stránky v dokumentu	796
Zadání názvu souboru HTML stránky vašeho dokumentu	796
Zadávání informací o stránce	797
Nastavení pozadí stránky	797
<b>Publikování dokumentů v síti WWW</b>	<b>799</b>
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
<b>Nastavení možností pro publikování v síti WWW</b>	<b>804</b>
Zpracování obrázků	805
Specifikace možnosti exportu textu v síti WWW	806
Barvy odkazů v HTML	807
<b>Dialog Optimalizovat obrázky pro síť WWW</b>	<b>808</b>
Volby nastavení Optimalizace obrázků pro síť WWW	809
<b>Uložení průhledného obrázku ve formátu GIF pomocí Optimalizace obrázků pro síť WWW</b>	<b>812</b>
Vytváření průhledného obrázku ve formátu GIF	812
<b>Využití ukotvitelného panelu Web Connector</b>	<b>813</b>

# Obsah

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

## ČÁST I

### CorelDRAW Rychlý úvod

#### Kapitola 1

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

## 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**

## Kapitola 2

**Seznamte se s pracovním prostředím****Pracovní prostředí CorelDraw**

Okno aplikace CorelDraw

Okna kresby

**Určování hodnot na panelu nástrojů a v dialogových oknech****Práce s ukotvitelnými panely**

Otevírání, přesouvání a zavírání ukotvitelných panelů

Vnořené (seskupené) ukotvitelné panely

**Okno nástrojů****Panely nástrojů****Paleta barev**

Zobrazení barev na paletě barev

Změna možností palety barev

## Kapitola 3

**Podrobnější průzkum palet a nabídek****Úvítací obrazovka programu CorelDRAW****Otevření nového dokumentu****Otevření existujícího dokumentu**

Změna znakové stránky

Otevření souborů vytvořených v jiných aplikacích

Varovná hlášení

**Ukládání a zavírání dokumentů**

Uložení prvního dokumentu

Ukládání souborů s uživatelskými informacemi

Pokročilé možnosti ukládání kresby

Příkaz Uložit jako

**Možnosti zálohování souboru****Šablony**

Otevírání šablon

Otevírání a ukládání šablon

**Příkazy schránky**

Kopírování versus vyjmutí

Vložit versus Vložit jinak

**Příkazy Znovu a Zpět**

Základní příkazy Zpět

Použití ukotvitelného panelu Zpět

**Odkládací plocha, starý favorit**

Otevření ukotvitelného panelu Odkládací plocha

**Importování a exportování souborů****Importování souborů a nastavení možností**

51

51

52

53

56

60

61

62

63

65

66

66

67

71

71

73

74

76

77

77

78

78

78

79

80

81

82

82

84

85

85

86

87

87

88

89

90

90

91

<b>Exportování souborů a výběr možností</b>	<b>93</b>
Exportovat	94
Exportování návrhu	95
<b>Výběr formátů souborů pro export</b>	<b>96</b>
Exportovat pro sadu Office	98
Kapitola 4	
<b>Zkušební jízda s CoreIDRAW</b>	<b>103</b>
Návrh začínejte konceptem	103
Nastavení stránky pro tvorbu loga	104
Nastavení vodičích linek	104
Tvorba ozubeného kola pomocí nástroje Mnohouhelník	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 CoreIDRAW

Kapitola 5	
<b>Práce s jedno- a vícestránkovými dokumenty</b>	<b>125</b>
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
<b>Příkazy stránky</b>	<b>139</b>
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**

<b>Pravítko</b>	<b>145</b>
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
<b>Nepostradatelné mřížky CorelDRAW</b>	<b>156</b>
Nastavení vlastností mřížky	157
Zobrazení mřížky jako čar nebo bodů	159
Příkazy Přichytit k	159
Přichyťte se	160
Nastavení přichycení	161
<b>Práce s vodicími linkami, dynamickými vodicími linkami a vrstvami vodicích linek</b>	<b>163</b>
Vodicí linky a jejich použití	164
<b>Práce s dynamickými vodicími linkami</b>	<b>167</b>
<b>Vrstva vodicích linek</b>	<b>170</b>
Použití objektu jako vodicí linky	171
Předvolby vodicích linek	172

## Kapitola 7

### **Změna měřítka zobrazení a navigace v dokumentu** **175**

<b>Nastavení režimu zobrazení</b>	<b>175</b>
Drátěný a jednoduchý drátěný model	176
Koncept	176
Normální zobrazení	177
Rozšířené zobrazení	178
Rozšířené s přetiskem	178
<b>Změna měřítka a posouvání stránek</b>	<b>178</b>
Nástroj Lupa a panel vlastností	179
Změna měřítka pomocí kolečka myši	182

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

## ČÁST III

### Práce s nástroji pro tvorbu objektů

#### Kapitola 9

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

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

## Kapitola 10

<b>Kreslení křivek</b>	<b>239</b>
<b>Nástroje skupiny Křivka používané v CorelDRAW</b>	<b>239</b>
<b>Nástroj Malířské techniky</b>	<b>241</b>
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
<b>Nástroje Ruční režim a Lomená čára</b>	<b>247</b>
<b>Kresba oblouku pomocí nástroje Křivka se třemi body</b>	<b>249</b>
<b>Nástroje Bezierův režim a Pero</b>	<b>250</b>
Tajemství Bezierových křivek	251
Kreslení nástroji Bezierův režim a Pero	252
Kreslení křivek a rovných čárových segmentů	253
<b>Úprava Bezierových křivek</b>	<b>253</b>
Úprava osnov nástrojem Tvar	257
<b>Nastavení chování nástroje Ruční režim a Bezierův režim</b>	<b>259</b>
<b>Práce se složenými osnovami</b>	<b>260</b>
Slučování objektů	260
Rozdělení osnov	261
Převádění objektů na křivky	262
<b>Nástroj Kótování</b>	<b>262</b>
Režimy kótování	263
Měření kótovacími čarami	264
Nástroj Kótování a panel vlastností	265
Nastavení výchozích vlastností nástroje Kótování	266

<b>Nástroj Spojovací čára</b>	<b>266</b>
Tvorbou spojení	267
Úprava úhlových spojovacích čar	268
<b>Kapitola 11</b>	
<b>Úprava objektů</b>	<b>271</b>
<b>Přetváření věcí</b>	<b>271</b>
<b>Tvarování a přetváření tvarů objektů</b>	<b>271</b>
Příkazy tvarování a panel vlastností	272
Ukazitelný panel Tvarovat	276
<b>Pracovní příklady tvarování objektů</b>	<b>277</b>
<b>Nástroj Nůž</b>	<b>280</b>
Typy řezů vytvořené nástrojem Nůž	280
Nastavení chování nástroje Nůž	282
Nástroj Guma	283
Práce s operacemi Guma	283
Efektivní mazání	284
Nastavení vlastností nástroje Guma	284
Nástroj Odstranění virtuálních segmentů	286
<b>Oříznutí ilustrace</b>	<b>287</b>
<b>Nástroj Roztírací štětec</b>	<b>287</b>
Aplikace rozetření na tvary	288
Nastavení Roztíracího štětce na panelu vlastností	288
<b>Nástroj Transformace</b>	<b>290</b>
<b>Nástroj Zdrsňený štětec</b>	<b>291</b>
<b>Kapitola 12</b>	
<b>Uspořádání a organizování objektů</b>	<b>295</b>
<b>Skupinové příkazy</b>	<b>295</b>
<b>Zamykání a odemykání objektů</b>	<b>297</b>
<b>Kopírování, duplikování a klonování objektů</b>	<b>298</b>
Rychlé kopírování objektů	299
Příkaz Duplikovat	300
Klonování objektů	300
Tvorbou klonovaných objektů	300
<b>Tvorbou symbolů</b>	<b>302</b>
Tvorbou a uložení symbolu	303
Úprava symbolů	304
Práce s knihovnami symbolů	305
Tvorbou knihovny symbolů	305
<b>Příkaz Opakovat</b>	<b>307</b>
Krok a opakování	308
<b>Zarovnání a rozmístění objektů</b>	<b>309</b>
Možnosti příkazu Zarovnat	310

Možnosti příkazu Rozmístit	313
<b>Práce s vrstvami CorelDRAW</b>	<b>314</b>
<b>Správce objektů</b>	<b>315</b>
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 vrstvami Stránky předlohy	320
Práce s položkami Stránky předlohy	320
<b>Hledání a nahrazení objektů podle jejich vlastností</b>	<b>322</b>
Nalezení a výběr objektů	322
Hledání objektů	323
Nahrazení vlastností objektů	325
Změna vlastností objektů pomocí Průvodce nahrazením	326
<b>Styly grafiky</b>	<b>327</b>
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
<b>Ukotvitelný panel Údaje o objektech</b>	<b>333</b>

## ČÁST IV

### Práce s textem

#### Kapitola 13

### Pravidla a obecné zásady typografie **337**

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