

Obsah

Předmluva	23
1. Rozhraní aplikace CorelDraw	28
2. Užitečné pracovní nástroje	56
3. Zarovnání a uspořádání objektů	92
4. Vše o písmech	132
5. Práce s barvami a výplněmi	162
6. Automatické speciální efekty	210
7. Tisk a prezentace	242
8. Corel Photopaint	276
9. Pokročilé techniky aplikace PhotoPaint	300
10. Masky aplikace PhotoPaint	346
11. Zásuvné moduly aplikací PhotoPaint a CorelDraw	372
12. Dream 3D	386
13. Pokročilé techniky aplikace Dream 3D	424
14. CorelDepth	458
15. Corel OCR-Trace	480
16. Přizpůsobení klipartů, textur a šablon	496
17. Správce multimédií a písem	518
18. Corel Script	536
19. Ostatní pomocné programy	564
20. CorelDraw a Web	580
21. Příprava grafiky pro multimédia	604
22. Přenos a správa dat	612
Příloha A: Co nabízí přiložený CD-ROM?	620
Rejstřík	622

Předmluva	23
Předmluva	23
Nové funkce	23
Kdo by měl číst tuto knihu?	24
Uspořádání této knihy	24
Konvence	25
Poděkování	26
1. Rozhraní aplikace CorelDraw	28
V této kapitole	29
Přízpůsobení rozhraní	29
Klávesové zkratky	30
Víceúrovňové klávesové zkratky	32
Rozložení klávesových zkratk	33
Nabídky a příkazy nabídek	33
Přidávání, mazání a přesouvání nabídek	35
Přidávání, mazání a přesouvání dílčích nabídek	36
Přidávání, mazání a přesouvání příkazů, stylů a předpisů	37
Přízpůsobování místních nabídek	38
Panely nástrojů	38
Ovládání zobrazení panelů nástrojů	40
Přidávání a odebrání tlačítek panelů nástrojů	40
Vytváření nových panelů nástrojů	42
Skupiny rozbalovacích panelů	42
Tvorba skupin rozbalovacích panelů pomocí metody táhni a pusť	43
Vytváření skupin rozbalovacích panelů pomocí dialogu Customize	45
Paleta barev	46
Změna velikosti vzorků barev	47
Současné zobrazení více barev	47
Změna umístění palety barev	48
Panel vlastností	50
Používání panelu vlastností	51
Pracujte efektivněji	52
Zálohování práce	52
Automatické zálohování	52
Zálohování posledního uložení	53
Ušetřete si čas pomocí metody táhni a pusť	53
Souhrn	55

Nástroj Lasso Mask.....	363
Nástroj Scissors Mask.....	363
Nástroj Magic Wand.....	363
Rozpíjení.....	364
Rozpíjení jedné strany masky.....	364
Přechod obrázků pomocí rozpíjení.....	367
Odstraňování otvorů.....	371
Nastavení počátku.....	371
Souhrn.....	371

11. Zásuvné moduly aplikací PhotoPaint a CorelDraw 372

V této kapitole.....	373
Použití zásuvných modulů balíku CorelDRAW 7.....	373
Zásuvné moduly pro úpravy a vylepšení.....	374
Zásuvné moduly pro zaostření.....	376
Zásuvný modul Dust and Scratches.....	376
Zásuvné moduly pro speciální efekty.....	377
Vytvoření reliéfu.....	378
Otočení rohu stránky.....	379
Perspektiva.....	381
Použití externích zásuvných modulů.....	383
Black Box od firmy Alien Skin.....	384
Kai's Power Tools.....	384
Adobe Gallery Effects.....	385
Souhrn.....	385

12. Dream 3D 386

V této kapitole.....	387
Než začnete.....	387
Načtení doporučených šablon.....	388
Práce bez šablon.....	389
Šablony průvodce Scene Wizard.....	390
Okna perspektiv.....	395
Použití dalších oken perspektiv.....	395
Hledání podlahy.....	396
Názvy oken.....	398
Průvodce Scene Wizard šablony Photo Studio.....	399
Renderování.....	400
Renderování a kamera.....	401

Produkční rámeček.....	402
Umístění objektů.....	404
Šablony Logo.....	404
Nástroj Virtual Trackball	410
Vytvoření jedinečné scény	413
Souhrn	422

13. Pokročilé techniky aplikace Dream 3D 424

V této kapitole.....	425
Okno Hierarchy.....	425
Vybarvení a stínování textu	429
Okolí.....	432
Další nástroje aplikace Dream 3D	433
Nástroj Render Area	433
Body otočení.....	434
Promítání	434
Nástroje 3D Paint	434
Cvičení č. 1: Návštěvníci z vesmíru	435
Vytváření objektů.....	435
Použití dialogu Numerical.....	439
Vytváření materiálů úplně od začátku	439
Kanály dialogu Shader Editor	440
Duplikace objektů.....	442
Přidání nového světla	442
Příprava na renderování obrázku	444
Cvičení č. 2: „Pivo a televize“	444
Dialog Alignment.....	444
Umístění objektu pomocí dialogu Numerical.....	448
Symetrické duplikování.....	450
Rady odborníka	454
Více zábavy s aplikací Dream 3D	457
Souhrn	457

14. CorelDepth	458
V této kapitole	459
Změna barvy textu a dalších objektů	467
Uspořádání a seskupení objektů	467
Editace textu	469
Import a editace obrázků	473
Použití dvourozměrných nástrojů Shape a Node	476
Získání maxima z aplikace CorelDepth	476
Souhrn	478
15. Corel OCR-Trace	480
V této kapitole	481
Rozhraní programu OCR-Trace	481
Trasování černobílých obrázků	484
Trasování barevných obrázků	485
Vylepšení výsledků trasování	486
Používání speciálních efektů v programu OCR-Trace	488
Optické rozpoznávání znaků	491
Změna nastavení OCR	493
Práce s vícestránkovými dokumenty	494
Souhrn	495
16. Přizpůsobení klipartů, textur a šablon	496
V této kapitole	497
Práce s kliparty	497
Změna barvy klipartů	501
Kliparty a kompozice	504
CorelTexture	506
Použití vrstev v programu CorelTexture	506
Vrstva Form & Geometry	507
Vrstva Lighting	507
Vrstva Surface Properties	507
Vrstvy Shader	507
Ukládání vrstev	507
Ukládání vrstev jako rastrových obrázků	509

Editační okno	509
Hlavní nabídka programu CorelTexture	510
Položka Preview Selected Layer Only	512
Položka Add Layer	512
Položka Change Layer Orientation	512
Položka Generate Tiling Image	512
Dokončená textura	512
Šablony	513
Ukládání šablon	515
Přidání šablony do průvodce Template Wizard	515
Souhrn	516
17. Správce multimédií a písem	518
V této kapitole	519
Správa souborů pro grafické umělce	519
Práce s miniaturami	519
Klíčová slova	520
Corel Multimedia Manager	520
Hlavní okno programu Multimedia Manager	522
Přidání položek do alba	522
Přidání podalba	524
Speciální funkce programu Multimedia Manager	527
Náhled tisku	531
Správa písem	532
Systém Panose Font Matching	532
Corel FontMaster	534
Souhrn	535
18. Corel Script	536
V této kapitole	537
Otevírání předpisů v aplikaci CorelDraw	537
Ukládání předpisů	538
Práce s předpisy	539
Používání pouze přednastavených předpisů	540
Zaznamenávání vlastních předpisů	540
Editace předpisů	541
Sestavování předpisů od začátku	541
Práce s přednastavenými předpisy	541

Předpisy „Template“	545
Další přednastavené předpisy	547
Záznam vlastních předpisů	548
Rady pro vytváření předpisů	548
Příklady zaznamenaných předpisů	550
Spouštění předpisů pomocí tlačítek a klávesových zkratk	555
Jak se sestavují předpisy	558
Používání online příručky Corel Script	558
Seznámení s příkazy programu Corel Script	561
Vytváření vlastních dialogů	562
Souhrn	563

19. Ostatní pomocné programy **564**

V této kapitole	565
Program CorelCapture	565
Vytvoření snímku obrazovky	566
Nastavení voleb Activation	566
Určení oblasti pro snímání v programu CorelCapture	567
Určení umístění pro nasnímaný obrázek	568
Určení způsobu zpracování snímku obrazovky	569
Pojmenování a ukládání souborů	570
Nastavení automatického pojmenování	571
Snímání kurzoru a umístění okrajů kolem snímaných obrázků	572
Program CorelScan	575
První spuštění programu CorelScan	576
Souhrn	578

20. CorelDraw a Web **580**

V této kapitole	581
Příprava obrázků pro webovské stránky	581
Převádění obrázků na 256 barev	581
Optimalizované palety aplikace CorelDraw pro Internet	582
Tónování	582
Převod formátu obrázku	583
Návrh webovské stránky	584
Učíme se jazyk HTML	585
Navrhování atraktivních webovských stránek	586
Změňte měrné jednotky na pixely	586
Nepřeplňujte svoji domovskou stránku	587
Jednoduché webovské stránky	587
Nabídněte nejdříve miniatury a poté celé obrázky na samostatných stránkách	588

Použijte užitečné applety jazyku Java	588
Výběr aplikace pro návrh webovské stránky	588
Corel WordPerfect Suite 7	589
Claris Home Page	589
HoTMetaL Pro 3.0	589
Backstage Designer od firmy Macromedia	589
InContext Spider 1.2	590
Microsoft Front Page	590
Netscape Navigator Gold	590
Vytváření webovských stránek pomocí aplikace CorelDraw	590
Paleta barev pro webovské stránky v aplikaci CorelDraw	591
Tvorba URL v dokumentu aplikace CorelDraw	591
Vytvoření objektu, na který lze klepnout, v aplikaci CorelDraw	593
Určení adresy pro odkaz	595
Uložení dokumentu jako soubor HTML	596
Výběr rozlišení a nastavení formátu GIF pro webovskou stránku	597
Testování webovské stránky	600
Aplikace CorelDraw a jazyk Java	602
Souhrn	603

21. Příprava grafiky pro multimédia 604

V této kapitole	605
Práce s 256 barvami	605
Práce v režimu 256 barev	608
Používání zajímavých barev	609
Použití kontrastu	609
Souhrn	610

22. Přenos a správa dat 612

V této kapitole	613
Přenosná datová média	613
SCSI	614
SCSI versus paralelní port	614
Spouštění programů	614
Dříve než koupíte	615
Možnosti přenosného ukládání	615
Jednotka Iomega Zip	615
Jednotka SyQuest EZ	616
Jednotka Iomega Bernoulli	616
Jednotka SyQuest	616

Jednotka Jaz	616
Technologie zapisovatelných CD	617
PKZIP	618
Souhrn	619

Příloha A: Co nabízí přiložený CD-ROM? 620

Artshow	620
Bills_art	620
Kapitola 9	620
Kapitola 10	621
Kapitola 12	621
Kapitola 13	621
CorelMag	621
ImageClb	621
MetTools	621

Rejstřík 622

Kapitola: 1

Rozhraní aplikace

CorelDraw

Stručný obsah

V této kapitole	29
Přizpůsobení rozhraní	29
Klávesové zkratky	30
Nabídky a příkazy nabídek	33
Přidávání, mazání a přesouvání nabídek	35
Přidávání, mazání a přesouvání dílčích nabídek	36
Přidávání, mazání a přesouvání příkazů, stylů a předpisů	37
Přizpůsobování místních nabídek	38
Panely nástrojů	38
Ovládání zobrazení panelů nástrojů	40
Přidávání a odebrání tlačítek panelů nástrojů	40
Vytváření nových panelů nástrojů	42
Skupiny rozbalovacích panelů	42
Tvorbou skupin rozbalovacích panelů pomocí metody táhni a pusť	43
Vytváření skupin rozbalovacích panelů pomocí dialogu Customize	45
Paleta barev	46
Změna velikosti vzorků barev	47
Současné zobrazení více barev	47
Změna umístění palety barev	48
Panel vlastností	50
Pracujte efektivněji	52
Zálohování práce	52
Automatické zálohování	52
Zálohování posledního uložení	53
Ušetřete si čas pomocí metody táhni a pusť	53
Souhrn	55

Kapitola: 2

Užitečné pracovní nástroje

Stručný obsah

V této kapitole.....	57
Nástroj Pick.....	57
Používání nitkového kříže.....	58
Žádná výplň je považována za celistvou výplň.....	60
Chování myši jako ve Windows.....	60
Klepání pravým tlačítkem.....	60
Výběr objektů pomocí klávesnice.....	62
Tvarové nástroje.....	65
Nástroj Shape.....	66
Rozbalovací panel editace uzlů versus panel vlastností.....	67
Používání režimu To Line a To Curve.....	68
Kreslení vyhlazených čar.....	73
Spojování uzlů.....	74
Použití režimu Elastic.....	75
Nástroj Knife.....	76
Nástroj Eraser.....	76
Nástroje pro kreslení čar.....	76
Nástroj Natural Pen.....	77
Nástroje Freehand a Bézier.....	78
Nástroj Dimension.....	80
Změna voleb nástroje Dimension.....	82
Změna měřítka kóty.....	83
Nástroje pro kreslení tvarů.....	84
Nástroj Rectangle.....	85
Nástroj Ellipse.....	85
Nástroj Polygon.....	85
Nástroj Spirál.....	85
Nástroj Zoom a Pan.....	87
Použití nástroje Pan a zvětšování pomocí okna.....	88
Ukládání pohledů pomocí rozbalovacího panelu View Manager.....	89
Souhrn.....	90

Kapitola: 3

Zarovnání a uspořádání objektů

Stručný obsah

V této kapitole	93
Zarovnávání objektů	93
Mřížky	93
Pravítka	95
Vodící linky	98
Dialog Align and Distribute	101
Použití vrstev	109
Správce vrstev	109
Díleční nabídka správce vrstev	112
Seskupování objektů a rušení skupin	113
Kombinování a rušení kombinací objektů	115
Příkaz Combine	115
Příkaz Break Apart	117
Použití nástroje Trim	118
Slučování objektů	121
Použití nástroje Separate	125
Použití nástroje Intersect	127
Duplikace objektů	129
Používání panelu vlastností s příkazem Duplicate	130
Použití příkazu Duplicate s dalšími efekty	130
Malý posun objektů	131
Souhrn	131

2. Užitečné pracovní nástroje

56

V této kapitole	57
Nástroj Pick	57
Používání nitkového kříže	58
Žádná výplň je považována za celistvou výplň	60
Chování myši jako ve Windows	60
Klepání pravým tlačítkem	60
Výběr objektů pomocí klávesnice	62
Tvarové nástroje	65
Nástroj Shape	66
Rozbalovací panel editace uzlů versus panel vlastností	67
Používání režimu To Line a To Curve	68
Kreslení vyhlazených čar	73
Spojování uzlů	74
Použití režimu Elastic	75
Nástroj Knife	76
Nástroj Eraser	76
Nástroje pro kreslení čar	76
Nástroj Natural Pen	77
Nástroje Freehand a Bézier	78
Nástroj Dimension	80
Změna voleb nástroje Dimension	82
Změna měřítka kóty	83
Nástroje pro kreslení tvarů	84
Nástroj Rectangle	85
Nástroj Ellipse	85
Nástroj Polygon	85
Nástroj Spiral	85
Nástroj Zoom a Pan	87
Použití nástroje Pan a zvětšování pomocí okna	88
Ukládání pohledů pomocí rozbalovacího panelu View Manager	89
Souhrn	90

3. Zarovnání a uspořádání objektů

92

V této kapitole	93
Zarovnávání objektů	93
Mřížky	93
Pravítka	94
Dialog Drawing Scale	96
Přesunutí pravítek	97
Vodící linky	98
Použití vodících linek	98
Vytvoření úhlopříčných vodících linek	98
Úprava vodících linek	99
Použití objektů jako vodítek	101

Kapitola: 4

Vše o písmech

Stručný obsah

V této kapitole	133
Řezy písem a písma	133
Bezpatkové a patkové řezy písem	134
Ozdobné řezy písem	135
Tón řezu písma	135
Zachování jednoduchosti	136
Písma Type 1 versus TrueType	137
Písma Type 1	137
Písma TrueType	137
Vložení písma TrueType	138
Práce s textem	139
Řetězcový text	139
Změna mezer mezi znaky a slovy	139
Změna řádkování	140
Přetahování znaků mimo účař	142
Zarovnání textu podél křivky	142
Převod textu na křivky	146
Odstavcový text	147
Vlastnosti písem	153
Speciální znaky	153
Dlouhá pomlčka (—)	154
Uvozovky	154
Vestavěné zlomky	155
Právní znaky	156
Odrážky	156
Ozdobné znaky	157
Iniciály	157
Mezery mezi znaky a slovy	158
Mezery mezi řádky	159
Souhrn	161

Kapitola: 5

Práce s barvami a výplněmi

Stručný obsah

V této kapitole	163
Barevné modely	164
RGB	164
CMYK	164
HiFi (LAB)	165
Systémy shody barev	166
PANTONE Matching System (PMS)	166
Další systémy shody barev	170
Správce barev	171
Barevné prostory CIE	171
Jak pracuje Správce barev	172
Omezení systémů pro správu barev	173
Příprava na použití Správce barev	173
Kalibrace výstupních zařízení	175
Používání Správce barev	184
Palety barev	186
Přidávání a odstraňování barev	187
Tvorba nových palet barev	189
Styly barev	190
Vytvoření stylu barev	191
Vytvoření vztahu rodič – potomek	192
Přechodové výplně	194
Dvoubarevné duhové výplně	194
Přednastavené výplně	195
Kroky přechodu	195
Střed, hrana pro přechod a úhel výplně	196
Předdefinované vzory a textury	204
Použití rastrových výplní	204
Použití textur	207
Postscriptové textury	208
Souhrn	209

Kapitola: 6

Automatické speciální efekty

Stručný obsah

V této kapitole.....	211
Perspektiva	213
Obálky.....	216
Vytváření obálek.....	217
Odstraňování obálek	220
Vysunutí	220
Řízení hloubky vysunutí.....	222
Otáčení vysunutých objektů	223
Nastavení stínování vysunutých objektů.....	225
Přechody	225
Použití přechodu pro tvorbu stínování	225
Použití nástroje Interactive Blend.....	228
PowerClip.....	230
Čočky	231
Použití rozbalovacího panelu Lens.....	231
Výběr čočky	232
Nástroj Interactive Transparency.....	234
Otáčení a zkosení objektů	235
Měřítka a zrcadlení	236
Rastrové efekty	238
Souhrn	240

Kapitola: 7

Tisk a prezentace

Stručný obsah

V této kapitole	243
Frekvence a rozlišení rastru	244
Frekvence rastru	244
Rozlišení	245
Tisk na digitální kameře	247
Laserové tiskárny	248
Laserové tiskárny versus zařízení pro chemický nátisk	248
Laserové tiskárny s vysokým rozlišením	249
Nastavení frekvence rastru	249
Reprodukce tisknuté na laserové tiskárně	251
Obrázky v šedé škále	251
Barevné inkoustové tiskárny	252
Nastavení rozlišení pro inkoustové tiskárny	252
Nastavení frekvence rastru pro inkoustové tiskárny	253
Plakátové velkorozměrové tiskárny	254
Příprava k produkci	254
Ofsetový tisk	254
Osvětlení na film	256
Tisk grafických předloh	257
Jednobarevný tisk, tisk přímými a stupnicovými barvami	257
Soutiskové značky a značky ořezu	260
Práce se servisním střediskem	262
Rychlé tiskové reprodukce	267
Barevné separace	267
Tisk grafiky aplikace CorelDraw pomocí jiných aplikací	273
Souhrn	274

Kapitola: 8

Corel Photopaint

Stručný obsah

V této kapitole	277
Co je Corel PhotoPaint?	277
Netechnické obrázky	277
Editace fotografií	278
Skenování	278
Filtry zásuvných modulů	278
Přezorkování rastrové grafiky	279
Převod barevných modelů	279
Rastrová grafika versus vektorová grafika	279
Vektorová grafika	279
Rastrová (bitmapová) grafika	282
Převod rastrových obrázků na vektorové obrázky	286
Úvod k nástrojům aplikace PhotoPaint	287
Nástroje známé z aplikace CorelDraw	287
Nástroj Object Picker	288
Nástroj Zoom	288
Nástroj Node	288
Nástroj Text	288
Nástroj Fill	289
Panel vlastností	289
Jedinečné nástroje aplikace PhotoPaint	290
Nástroj Paint	290
Nástroj Crop	291
Nástroj Eyedropper	292
Nástroje Eraser	293
Nástroj Image Sprayer	294
Nástroj Effect	294
Nástroj Clone	295
Maskovací nástroje	297
Kreslicí nástroje	298
Souhrn	298

Kapitola: 9

Pokročilé techniky aplikace PhotoPaint

Stručný obsah

V této kapitole.....	301
Používání panelu vlastností v aplikaci PhotoPaint.....	301
Panel vlastností PhotoPaint v různých kontextech	301
Umístění panelu vlastností	323
Práce s panely nástrojů aplikace PhotoPaint.....	323
Uspořádání panelů nástrojů	324
Úprava panelů nástrojů	326
Úprava stavového řádku	326
Jak získat správné barvy	327
Tónování obrazovky	327
Korekce barev.....	327
Řízení odstínu barev.....	327
Ovládání tónu barev.....	329
Příkazy pro převod barev	329
Vyrovnání úrovně.....	330
Barevné kanály	331
Práce s objekty v aplikaci PhotoPaint.....	333
Rozbalovací panel Objects	334
Nabídka Object.....	336
Další nástroje aplikace PhotoPaint.....	340
Nástroj Repeat Stroke.....	340
Nástroj Command Recorder.....	341
Okno Navigator	342
Seznam Undo	343
Nabídka Movie.....	344
Souhrn	345

Kapitola: 10

Masky aplikace PhotoPaint

Stručný obsah

V této kapitole	347
Základy maskování.....	347
Vytváření masek	347
Přizpůsobení průhlednosti masek.....	348
Přesouvání masek	348
Ukládání masek.....	350
Položka Mask Overlay	350
Příkaz Invert Mask.....	350
Masky výběru oblasti	351
Rozbalovací seznam Area Mask Operations	352
Nástroj Brush Mask.....	353
Další maskovací nástroje pro výběr oblasti	353
Textové masky	354
Masky rozsahu barev	355
Tolerance barvy.....	355
Nástroj Color Mask.....	355
Další nástroje maskování rozsahu barev.....	359
Nástroje pro výběr oblasti i rozsahu barev.....	362
Nástroj Lasso Mask.....	363
Nástroj Scissors Mask.....	363
Nástroj Magic Wand	363
Rozpíjení.....	364
Rozpíjení jedné strany masky.....	364
Přechod obrázků pomocí rozpíjení.....	367
Odstraňování otvorů	371
Nastavení počátku	371
Souhrn.....	371

Kapitola: 11

Zásuvné moduly aplikací PhotoPaint a CorelDraw

Stručný obsah

V této kapitole	373
Použití zásuvných modulů balíku CorelDRAW 7	373
Zásuvné moduly pro úpravy a vylepšení	374
Zásuvné moduly pro zaostření	376
Zásuvný modul Dust and Scratches	376
Zásuvné moduly pro speciální efekty	377
Vytvoření reliéfu	378
Otočení rohu stránky	379
Perspektiva	381
Použití externích zásuvných modulů	383
Black Box od firmy Alien Skin	384
Kai's Power Tools	384
Adobe Gallery Effects	385
Souhrn	385

Kapitola: 12

Dream 3D

Stručný obsah

V této kapitole.....	387
Než začnete.....	387
Načtení doporučených šablon.....	388
Práce bez šablon.....	389
Šablony průvodce Scene Wizard.....	390
Okna perspektiv.....	395
Použití dalších oken perspektiv.....	395
Hledání podlahy.....	396
Názvy oken.....	398
Průvodce Scene Wizard šablony Photo Studio.....	399
Renderování.....	400
Renderování a kamera.....	401
Produkční rámeček.....	402
Umístění objektů.....	404
Šablony Logo.....	404
Nástroj Virtual Trackball.....	410
Vytvoření jedinečné scény.....	413
Souhrn.....	422

Kapitola: 13

Pokročilé techniky aplikace Dream 3D

Stručný obsah

V této kapitole.....	425
Okno Hierarchy.....	425
Vybarvení a stínování textu.....	429
Okolí.....	432
Další nástroje aplikace Dream 3D.....	433
Nástroj Render Area.....	433
Body otočení.....	434
Promítání.....	434
Nástroje 3D Paint.....	434
Cvičení č. 1: Návštěvníci z vesmíru.....	435
Vytváření objektů.....	435
Použití dialogu Numerical.....	439
Vytváření materiálů úplně od začátku.....	439
Kanály dialogu Shader Editor.....	440
Duplikace objektů.....	442
Přidání nového světla.....	442
Příprava na renderování obrázku.....	444
Cvičení č. 2: „Pivo a televize“.....	444
Dialog Alignment.....	444
Umístění objektu pomocí dialogu Numerical.....	448
Symetrické duplikování.....	450
Rady odborníka.....	454
Více zábavy s aplikací Dream 3D.....	457
Souhrn.....	457

Dialog Align and Distribute	101
Zarovnání objektů	102
Rozmísťování objektů	105
Použití vrstev	108
Správce vrstev	109
Ikona oka	110
Ikona tiskárny	110
Ikona pera	110
Ikona hlavní vrstvy	110
Sloupec se šipkou	111
Tlačítko Layer Color	111
Díleč nabídka správce vrstev	112
Přidávání vrstev	112
Použití položky Settings	112
Volba Override Full Color View	112
Volba Apply Layer Changes to the Current Page Only	113
Seskupování objektů a rušení skupin	113
Kombinování a rušení kombinací objektů	115
Příkaz Combine	115
Příkaz Break Apart	117
Použití nástroje Trim	118
Slučování objektů	120
Použití nástroje Separate	125
Použití nástroje Intersect	126
Duplikace objektů	129
Používání panelu vlastností s příkazem Duplicate	130
Použití příkazu Duplicate s dalšími efekty	130
Malý posun objektů	131
Souhrn	131
4. Vše o písmech	132
V této kapitole	133
Řezy písem a písma	133
Bezpatkové a patkové řezy písem	134
Ozdobné řezy písem	135
Tón řezu písma	135
Zachování jednoduchosti	136
Písma Type 1 versus TrueType	137
Písma Type 1	137
Písma TrueType	137
Vložení písma TrueType	138

Kapitola: 14

CorelDepth

Stručný obsah

V této kapitole	459
Změna barvy textu a dalších objektů	466
Uspořádání a seskupení objektů	467
Editace textu	469
Import a editace obrázků	473
Použití dvourozměrných nástrojů Shape a Node.....	476
Získání maxima z aplikace CorelDepth	476
Souhrn	478

Kapitola: 15

Corel OCR-Trace

Stručný obsah

V této kapitole	481
Rozhraní programu OCR-Trace	481
Trasování černobílých obrázků	484
Trasování barevných obrázků	485
Vylepšení výsledků trasování	486
Používání speciálních efektů v programu OCR-Trace	488
Optické rozpoznávání znaků	491
Změna nastavení OCR	493
Práce s vícestránkovými dokumenty	494
Souhrn	495

Kapitola: 16

Přizpůsobení klipartů, textur a šablon

Stručný obsah

V této kapitole	497
Práce s kliparty	497
Změna barvy klipartů	501
Kliparty a kompozice	504
CorelTexture	506
Použití vrstev v programu CorelTexture	506
Vrstva Form & Geometry	507
Vrstva Lighting	507
Vrstva Surface Properties	507
Vrstvy Shader	507
Ukládání vrstev	507
Ukládání vrstev jako rastrových obrázků	509
Editační okno	509
Hlavní nabídky programu CorelTexture	510
Položka Preview Selected Layer Only	512
Položka Add Layer	512
Položka Change Layer Orientation	512
Položka Generate Tiling Image	512
Dokončená textura	512
Šablony	513
Ukládání šablon	515
Přidání šablony do průvodce Template Wizard	515
Souhrn	516

Kapitola: 17

Správce multimédií a písem

Stručný obsah

V této kapitole	519
Správa souborů pro grafické umělce	519
Práce s miniaturami	519
Klíčová slova.....	520
Corel Multimedia Manager.....	520
Hlavní okno programu Multimedia Manager	522
Přidání položek do alba.....	522
Přidání podalba	524
Speciální funkce programu Multimedia Manager	527
Náhled tisku	531
Správa písem	532
Systém Panose Font Matching.....	532
Corel FontMaster	534
Souhrn	535

Kapitola: 18

Corel Script

Stručný obsah

V této kapitole	537
Otvírání předpisů v aplikaci CorelDraw	537
Ukládání předpisů	538
Práce s předpisy	539
Používání pouze přednastavených předpisů	540
Zaznamenávání vlastních předpisů	540
Editace předpisů	541
Sestavování předpisů od začátku	541
Práce s přednastavenými předpisy	541
Předpisy „Template“	545
Další přednastavené předpisy	547
Záznam vlastních předpisů	548
Rady pro vytváření předpisů	548
Příklady zaznamenaných předpisů	550
Spouštění předpisů pomocí tlačítek a klávesových zkratk	555
Jak se sestavují předpisy	558
Používání online příručky Corel Script	558
Seznámení s příkazy programu Corel Script	561
Vytváření vlastních dialogů	562
Souhrn	563

Kapitola: 19

Ostatní pomocné programy

Stručný obsah

V této kapitole.....	565
Program CorelCapture.....	565
Vytvoření snímku obrazovky.....	566
Nastavení voleb Activation.....	566
Určení oblasti pro snímání v programu CorelCapture.....	567
Určení umístění pro nasnímaný obrázek.....	568
Určení způsobu zpracování snímku obrazovky.....	569
Pojmenování a ukládání souborů.....	570
Nastavení automatického pojmenování.....	571
Snímání kurzoru a umístění okrajů kolem snímaných obrázků.....	572
Program CorelScan.....	575
První spuštění programu CorelScan.....	576
Souhrn.....	578

Na obrázku 15.27 je ukázáno myši umístěná nad jedním programovacími příkazem. Klepnutím se přikazete do příkazu vyvolit nabídku programovacího příkazu a popisy použíteých symbolů.

Vytvoření vlastních dialogů

Online příručka také obsahuje kapitoly pro vytváření vlastních dialogů. V programu Corel Script jsou dialogy tak jednoduché jako přetahování prvků, které chcete mít přinej v dialogu. Online příručka Corel Script obsahuje mnoho interaktivních dialogů, které můžete libovolně editovat. O programovací prvky (jako například jediné dialogy) po obrátek (jedno) bylo požadováno. Více, co je nutné udělat, je zavést název a spojit dialogy s jednotlivými předpisy, které budou dialog řídit.

Kapitola: 20

CorelDraw a Web

Stručný obsah

V této kapitole.....	581
Příprava obrázků pro webovské stránky.....	581
Převádění obrázků na 256 barev.....	581
Optimalizované palety aplikace CorelDraw pro Internet.....	582
Tónování.....	582
Návrh webovské stránky.....	584
Učíme se jazyk HTML.....	585
Navrhování atraktivních webovských stránek.....	586
Změňte měrné jednotky na pixely.....	586
Nepřepínejte svoji domovskou stránku.....	587
Jednoduché webovské stránky.....	587
Nabídněte nejdříve miniatury a poté celé obrázky na samostatných stránkách.....	588
Použijte užitečné applety jazyku Java.....	588
Výběr aplikace pro návrh webovské stránky.....	588
Corel WordPerfect Suite 7.....	589
Claris Home Page.....	589
HoTMetaL Pro 3.0.....	589
Backstage Designer od firmy Macromedia.....	589
InContext Spider 1.2.....	590
Microsoft Front Page.....	590
Netscape Navigator Gold.....	590
Vytváření webovských stránek pomocí aplikace CorelDraw.....	590
Paleta barev pro webovské stránky v aplikaci CorelDraw.....	591
Tvorba URL v dokumentu aplikace CorelDraw.....	591
Uložení dokumentu jako soubor HTML.....	596
Výběr rozlišení a nastavení formátu GIF pro webovskou stránku.....	597
Testování webovské stránky.....	600
Aplikace CorelDraw a jazyk Java.....	602
Souhrn.....	603

Kapitola: 21

Příprava grafiky pro multimédia

Stručný obsah

V této kapitole	605
Práce s 256 barvami	605
Práce v režimu 256 barev	608
Používání zajímavých barev	609
Použití kontrastu	609
Souhrn	610

Kapitola: 22

Přenos a správa dat

Stručný obsah

V této kapitole.....	613
Přenosná datová média.....	613
SCSI.....	614
SCSI versus paralelní port.....	614
Spouštění programů.....	614
Dříve než koupíte.....	615
Možnosti přenosného ukládání.....	615
Jednotka Iomega Zip.....	615
Jednotka SyQuest EZ.....	616
Jednotka Iomega Bernoulli.....	616
Jednotka SyQuest.....	616
Jednotka Jaz.....	616
Technologie zapisovatelných CD.....	617
PKZIP.....	618
Souhrn.....	619

Souhrn

V této kapitole jste se naučili:

- ☞ Jak se vyrovnat s omezením 256 barev při práci s kvalitními rasterovými obrázky.
- ☞ Jak používat schémata barev a při vytváření prezentací se přizpůsobit na fotografické rasterové obrázky.
- ☞ Metody, které pomohou vaší prezentaci k plyvnějšímu běhu a dobrému vzhledu i na starších počítačích nebo počítačích, které nefungují za optimálních podmínek.

Práce s textem	139
Řetězový text	139
Změna mezer mezi znaky a slovy	139
Změna řádkování	140
Přetahování znaků mimo účař	142
Zarovnání textu podél křivky	146
Převod textu na křivky	147
Odstavový text	150
Formátování textu pomocí panelu vlastností	151
Úprava textu pomocí obálky	153
Vlastnosti písem	153
Speciální znaky	154
Dlouhá pomlčka (—)	154
Uvozovky	155
Vestavěné zlomky	156
Právní znaky	156
Odrážky	157
Ozdobné znaky	157
Iniciály	158
Mezery mezi znaky a slovy	158
Úprava mezer mezi písmeny a slovy	159
Úprava mezer mezi určitými znaky	159
Mezery mezi řádky	161
Souhrn	162

5. Práce s barvami a výplněmi **162**

V této kapitole	163
Barevné modely	164
RGB	164
CMYK	164
HiFi (LAB)	165
Systémy shody barev	166
PANTONE Matching System (PMS)	166
Další systémy shody barev	170
Správe barev	171
Barevné prostory CIE	171
Jak pracuje Správa barev	172
Stupnice	172
Profily	172
Omezení systémů pro správu barev	173
Příprava na použití Správy barev	175
Kalibrace výstupních zařízení	176
Kalibrace monitoru	178
Kalibrace skeneru	182
Kalibrace tiskárny	

Používání Správce barev	184
Palety barev	186
Přidávání a odstraňování barev	187
Tvorba nových palet barev	189
Styly barev	190
Vytvoření stylu barev	191
Vytvoření vztahu rodič – potomek	192
Ruční metoda	192
Automatická metoda	193
Přechodové výplně	194
Dvoubarevné duhové výplně	194
Přednastavené výplně	195
Kroky přechodu	195
Střed, hrana pro přechod a úhel výplně	196
Úprava středového bodu	196
Změna výplně hrany	197
Přizpůsobení úhlů přechodových výplní	202
Vytvoření vícebarevných přechodových výplní	202
Předdefinované vzory a textury	204
Použití rastrových výplní	204
Dvoubarevné rastrové výplně	204
Plnobarevné rastrové výplně	207
Použití textur	207
Postscriptové textury	208
Souhrn	209

6. Automatické speciální efekty **210**

V této kapitole	211
Perspektiva	213
Obálky	216
Vytváření obálek	218
Odstraňování obálek	220
Vysunutí	220
Řízení hloubky vysunutí	222
Otáčení vysunutých objektů	223
Nastavení stínování vysunutých objektů	225
Přechody	225
Použití přechodu pro tvorbu stínování	225
Použití nástroje Interactive Blend	228
PowerClip	230
Čočky	231

Použití rozbalovacího panelu Lens.....	231
Výběr čočky	232
Nástroj Interactive Transparency.....	234
Otáčení a zkosení objektů	235
Měřítka a zrcadlení	236
Rastrové efekty.....	238
Souhrn	240

7. Tisk a prezentace **242**

V této kapitole.....	243
Frekvence a rozlišení rastru	244
Frekvence rastru.....	244
Rozlišení	245
Tisk na digitální kameře.....	247
Laserové tiskárny	248
Laserové tiskárny versus zařízení pro chemický nátisk.....	248
Laserové tiskárny s vysokým rozlišením	249
Nastavení frekvence rastru	249
Reprodukce tisknuté na laserové tiskárně	251
Výdaje.....	251
Praskání	251
Obrázky v šedé škále	251
Barevné inkoustové tiskárny.....	252
Nastavení rozlišení pro inkoustové tiskárny	252
Nastavení frekvence rastru pro inkoustové tiskárny.....	253
Plakátové velkorozměrové tiskárny.....	254
Příprava k produkci	254
Ofsetový tisk	254
Kompensace papíru	255
Význam kamery	256
Osvětlení na film.....	256
Tisk grafických předloh	257
Jednobarevný tisk, tisk přímými a stupnicovými barvami.....	257
Volby tisku.....	258
Soutiskové značky a značky ořezu.....	260
Práce se servisním střediskem	262
Konfigurace nastavení tiskárny	263
Přidávání tiskáren ve Windows.....	263
Ovladače tiskáren.....	264
Tisk do souboru	264
Dodání souborů do servisního střediska	266

Rychlé tiskové reprodukcce.....	267
Barevné separace.....	267
Příprava dokumentů s přímými barvami.....	268
Vybrání.....	268
Překryvný tisk v aplikaci CorelDraw.....	268
Přetisk.....	270
Separace stupnicových barev (čtyřbarvotisku).....	272
Nástroje pro prepress.....	272
Korektury barev.....	272
Barevné klíče.....	272
Náhled u stroje.....	273
Tisk grafiky aplikace CorelDraw pomocí jiných aplikací.....	273
Souhrn.....	274

8. Corel Photopaint 276

V této kapitole.....	277
Co je Corel PhotoPaint?.....	277
Netechnické obrázky.....	277
Editace fotografií.....	278
Skenování.....	278
Filtry zásuvných modulů.....	278
Převzorkování rastrové grafiky.....	279
Převod barevných modelů.....	279
Rastrová grafika versus vektorová grafika.....	279
Vektorová grafika.....	279
Uzavřená postscriptová grafika.....	281
Další vektorové formáty.....	282
Rastrová (bitmapová) grafika.....	282
Převod rastrových obrázků na vektorové obrázky.....	286
Úvod k nástrojům aplikace PhotoPaint.....	287
Nástroje známé z aplikace CorelDraw.....	287
Nástroj Object Picker.....	288
Nástroj Zoom.....	288
Nástroj Node.....	288
Nástroj Text.....	288
Nástroj Fill.....	289
Panel vlastností.....	289
Jedinečné nástroje aplikace PhotoPaint.....	290
Nástroj Paint.....	290
Nástroj Crop.....	291
Nástroj Eyedropper.....	292
Nástroje Eraser.....	293
Nástroj Image Sprayer.....	294
Nástroj Effect.....	294
Nástroj Clone.....	295

Maskovací nástroje	297
Kreslicí nástroje	298
Souhrn	298

9. Pokročilé techniky aplikace PhotoPaint 300

V této kapitole	301
-----------------------	-----

Používání panelu vlastností v aplikaci PhotoPaint	301
--	------------

Panel vlastností PhotoPaint v různých kontextech	301
---	------------

Nástroj Object Picker	302
-----------------------------	-----

Nástroj Mask	303
--------------------	-----

Nástroj Path Node Edit	304
------------------------------	-----

Nástroj Crop	305
--------------------	-----

Nástroj Zoom	306
--------------------	-----

Nástroj Eyedropper	306
--------------------------	-----

Nástroj Eraser	306
----------------------	-----

Kreslicí nástroje	308
-------------------------	-----

Nástroj Fill	309
--------------------	-----

Panel vlastností nástroje Gradient Fill	312
---	-----

Nástroj Paint	312
---------------------	-----

Nástroj Text	313
--------------------	-----

Nástroj Image Spray	315
---------------------------	-----

Nástroj Brush	317
---------------------	-----

Speciální špičky štětce	318
-------------------------------	-----

Úprava štětce	318
---------------------	-----

Vodové barvy	319
--------------------	-----

Ovládání nanesení, rozteče a změny barev	320
--	-----

Uložení vlastního štětce	320
--------------------------------	-----

Nástroj Effects	321
-----------------------	-----

Nástroj Clone	322
---------------------	-----

Umístění panelu vlastností	323
---	------------

Práce s panely nástrojů aplikace PhotoPaint	323
--	------------

Uspořádání panelů nástrojů	324
----------------------------------	-----

Úprava panelů nástrojů	326
------------------------------	-----

Úprava stavového řádku	326
------------------------------	-----

Jak získat správné barvy	327
---------------------------------------	------------

Tónování obrazovky	327
--------------------------	-----

Korekce barev	327
---------------------	-----

Řízení odstínu barev	327
----------------------------	-----

Ovládání tónu barev	329
---------------------------	-----

Příkazy pro převod barev	329
---------------------------------------	------------

Položka Deinterlace	329
---------------------------	-----

Položka Invert	329
----------------------	-----

Položka Posterize	330
-------------------------	-----

Vyrovnaní úrovně	330
-------------------------------	------------

Barevné kanály	331
-----------------------------	------------

Práce s objekty v aplikaci PhotoPaint	333
Rozbalovací panel Objects	334
Nabídka Object	336
Položka Tag WWW URL	336
Položka Clip Object to Mask	337
Položka Defringe	338
Další nástroje aplikace PhotoPaint	340
Nástroj Repeat Stroke	340
Nástroj Command Recorder	341
Okno Navigator	342
Seznam Undo	343
Nabídka Movie	344
Souhrn	345

10. Masky aplikace PhotoPaint 346

V této kapitole	347
Základy práce s maskami	347
Vytváření masek	347
Nastavení průhlednosti masek	348
Přesouvání masek	348
Použití nástroje Mask Transform	348
Přesouvání hranic masky a vlastního obrázku	349
Plovoucí masky	349
Ukládání masek	350
Položka Mask Overlay	350
Příkaz Invert Mask	350
Masky pro výběr oblasti	351
Rozbalovací seznam Area Mask Operations	352
Nástroj Brush Mask	353
Další maskovací nástroje pro výběr oblasti	353
Nástroj XOR Mask	353
Volba Anti-Alias	354
Příkaz Expand/Reduce	354
Textové masky	354
Masky rozsahu barev	355
Tolerance barvy	355
Nástroj Color Mask	356
Další nástroje pro práci s maskami rozsahu barev	359
Příkaz Grow	359
Příkaz Similar	360
Příkaz Smooth	360
Příkaz Paint on Mask	361
Příkaz Stroke Mask	361
Nástroje pro výběr oblasti i rozsahu barev	362