

Obsah

| | | |
|------------|---|------------|
| 1. | NÁSTROJE A MATERIÁL | 7 |
| 1.1 | Nástroje (pro práci s dokumenty) | 7 |
| 1.1.1 | Textové programy | 8 |
| 1.1.2 | Grafické programy | 10 |
| 1.1.3 | Sázecí (DTP) programy | 11 |
| 1.1.4 | Prezentační programy | 13 |
| 1.1.5 | Srovnání možností jednotlivých kategorií programů | 14 |
| 1.1.6 | Elektronická podoba dokumentů | 15 |
| 1.2 | Materiál – texty | 15 |
| 1.2.1 | Tvorba a úprava textu | 16 |
| 1.2.2 | Kontroly a korektury textu | 17 |
| 1.3 | Materiál – obrazové prvky | 19 |
| 1.3.1 | Typy obrazových předloh | 19 |
| 1.3.2 | Příprava obrazových předloh | 20 |
| 1.3.3 | Grafické formáty | 21 |
| 1.3.4 | Barevné modely a barva | 28 |
| 1.3.5 | Snímání obrazových předloh | 33 |
| 1.3.6 | Snímání obsahu obrazovek | 37 |
| 1.3.7 | Nástroje pro tvorbu zdrojové grafiky | 38 |
| 1.4 | Vektorová grafika | 41 |
| 1.4.1 | Princip práce vektorově orientovaných programů | 41 |
| 1.4.2 | Vlastnosti vektorově orientovaných programů | 42 |
| 1.4.3 | Pracovní prostředí vektorově orientovaných programů | 42 |
| 1.4.4 | Základní operace ve vektorově orientovaných programech | 43 |
| 1.5 | Principy úpravy a tvorby bitmapové grafiky | 45 |
| 1.5.1 | Princip práce bitmapově orientovaných programů | 45 |
| 1.5.2 | Vlastnosti bitmapově orientovaných programů | 46 |
| 1.5.3 | Pracovní prostředí bitmapově orientovaných programů | 46 |
| 1.5.4 | Základní operace v bitmapově orientovaných programech | 50 |
| 2. | SEZNÁMENÍ S PRACOVNÍM PROSTŘEDÍM | 51 |
| 2.1 | Co nyní obsahuje skupina programů CorelDRAW verze 8 | 51 |
| 2.1.1 | Uplatnění sady programů CorelDRAW | 51 |
| 2.1.2 | Přehled nejdůležitějších programů sady CorelDRAW 8 | 52 |
| 2.1.2 | Novinky v programu CorelDRAW | 54 |
| 2.2 | Základy ovládání programu | 58 |
| 2.2.1 | Pracovní prostředí a prostředky k ovládání programu CorelDRAW | 58 |
| 2.2.3 | Procházka nabídkami a příkazy programu | 67 |
| 3. | PŘÍZPŮSOBENÍ PRACOVNÍHO PROSTŘEDÍ | 71 |
| 3.1 | Uživatelské nastavení | 71 |
| 3.1.1 | Zobrazení dokumentu | 71 |
| 3.1.2 | Nastavení vzhledu stránky dokumentu | 76 |
| 3.1.3 | Nastavení pravítek | 79 |
| 3.1.4 | Další důležitá počáteční nastavení | 80 |
| 3.2 | Základy práce se soubory | 88 |
| 3.2.1 | Uložení souboru | 88 |
| 3.2.2 | Otevření souboru | 89 |
| 4. | PRVNÍ KROKY | 91 |
| 4.1 | Filosofie práce s programem CorelDRAW | 91 |
| 4.2 | Kreslení a označování objektů | 93 |
| 4.2.1 | Úsečky a křivky | 93 |
| 4.2.2 | Vektorová primitiva | 98 |
| 4.2.3 | Označování objektů | 101 |
| 5. | TRANSFORMUJEME A TVARUJEME | 103 |
| 5.1 | Transformace objektů | 103 |
| 5.1.1 | Umístění, zamykání a kopírování objektu | 104 |
| 5.1.2 | Rotace objektů (Rotate) | 106 |

| | | |
|-------------|--|------------|
| 5.1.3 | Zešikmení objektů (Skew) | 108 |
| 5.1.4 | Změna měřítka a zrcadlení (Stretch & Mirror). | 108 |
| 5.1.5 | Změna velikosti objektu a volné transformace. | 110 |
| 5.1.6 | Rušení a opakování transformací | 111 |
| 5.2 | Tvarování objektů | 111 |
| 5.2.1 | Základy tvarování úseček a křivek | 112 |
| 5.2.2 | Manipulace s uzly křivkových objektů. | 114 |
| 5.2.2 | Další možnosti úprav křivkových objektů | 117 |
| 5.2.3 | Vytváření různých typů uzlů a segmentů | 118 |
| 5.2.4 | Tvarování pravoúhelníků, elips, mnohoúhelníků a hvězd a textů | 120 |
| 5.2.5 | Převod pravoúhelníků, elips, mnohoúhelníků a hvězd a textů na křivky | 122 |
| 6. | VZTAHY MEZI OBJEKTY | 123 |
| 6.1 | Seskupování objektů | 123 |
| 6.1.1 | Princip práce se skupinami objektů | 123 |
| 6.1.2 | Vytváření a rušení skupin | 123 |
| 6.2 | Spojování objektů. | 124 |
| 6.2.1 | Spojení objektů kombinováním | 124 |
| 6.2.2 | Další možnosti spojování objektů | 126 |
| 6.3 | Objekty v ploše | 127 |
| 6.3.1 | Umísťování objektů v ploše | 127 |
| 6.3.2 | Zarovnávání a rozmísťování objektů v ploše. | 129 |
| 6.4 | Objekty ve vrstvách. | 131 |
| 6.4.1 | Pořadí objektů v jediné vrstvě | 131 |
| 6.4.2 | Práce s vrstvami | 131 |
| 7. | VŠECHNO NELZE VYJÁDŘIT POUZE GRAFICKY | 135 |
| 7.1 | Základy práce s textem | 135 |
| 7.1.1 | Vkládání a editace textu | 136 |
| 7.1.2 | Formátování textu | 140 |
| 7.1.3 | Předvolby pro práci s textem. | 146 |
| 7.2 | Další možnosti práce s textem | 148 |
| 7.2.1 | Korektor textu | 148 |
| 7.2.2 | Kopírování atributů textu. | 148 |
| 7.2.3 | Umístění textu na křivku | 149 |
| 7.2.4 | Narovnání a vyrovnání textu | 153 |
| 7.2.5 | Vkládání symbolů a grafických prvků do textu | 153 |
| 7.2.6 | Tvarování textových objektů | 154 |
| 7.2.7 | Vytváření 3D textu | 159 |
| 8. | COŽ TAKHLE BAREVNĚ?. | 161 |
| 8.1 | Vyplňování objektů | 161 |
| 8.1.1 | Volba výplně a možnosti vyplňování | 161 |
| 8.1.2 | Aplikace výplně a druhy výplní | 162 |
| 8.1.3 | Jednobarevná výplň | 165 |
| 8.1.4 | Postupný přechod | 169 |
| 8.1.5 | Vyplňování objektu vzorky | 171 |
| 8.1.6 | Bitmapové výplně – textury | 173 |
| 8.1.7 | PostScriptová výplň | 174 |
| 8.1.8 | Průhlednost objektů | 175 |
| 8.1.9 | Speciální funkce | 175 |
| 8.2 | Obrysy objektů | 175 |
| 8.2.1 | Základní nastavení obrysů | 176 |
| 8.2.2 | Nastavení šipek. | 177 |
| 8.2.3 | Kaligrafie. | 178 |
| 9. | TEORIE DIGITÁLNÍCH BAREV | 179 |
| 9.1 | Metody zadání barev | 179 |
| 9.1.1 | Přímé barvy. | 179 |
| 9.1.2 | Procesní barvy | 180 |
| 9.1.3 | Procesní a přímé barvy? | 180 |
| 9.2. | Barevné modely | 180 |

| | | |
|-------------|--|------------|
| 9.2.1 | Model CMYK | 181 |
| 9.2.2 | Model RGB | 182 |
| 9.2.3 | Model HSB | 182 |
| 9.2.4 | Model Lab | 182 |
| 9.3 | Tvorba uživatelských barev | 183 |
| 9.3.1 | Vytváření vlastní barvy | 183 |
| 9.3.2 | Konverze přímé barvy na její ekvivalent v procesní barvě | 183 |
| 9.4 | Práce s paletami barev | 183 |
| 9.4.1 | Zobrazení, přesun a změna velikosti palety | 183 |
| 9.4.2 | Vytvoření, uložení a úprava palety barev | 184 |
| 9.4.3 | Nastavení vlastností palety barev | 185 |
| 9.5 | Úpravy barev objektů | 186 |
| 9.5.1 | Práce s nástroji úpravy barev | 186 |
| 9.5.2 | Nástroje úpravy barev | 186 |
| 9.6 | Styly barev | 187 |
| 9.6.1 | Princip a možnosti stylů barev | 188 |
| 9.6.2 | Vytvoření stylů barev | 188 |
| 9.6.3 | Použití a úprava stylů barev | 189 |
| 9.7 | Správa barev | 190 |
| 10. | ZVLÁŠTNÍ EFEKTY. | 191 |
| 10.1 | Perspektiva | 193 |
| 10.1.1 | Vytvoření perspektivy objektu | 194 |
| 10.1.2 | Úprava, zkopírování a zrušení perspektivy | 194 |
| 10.2 | Tvarování obálkami | 194 |
| 10.2.1 | Vytvoření obálky objektu | 195 |
| 10.2.2 | Úprava, zkopírování a zrušení obálky | 196 |
| 10.3 | Přechody objektů | 197 |
| 10.3.1 | Tvorba přechodů mezi objekty | 197 |
| 10.3.2 | Úprava, zkopírování a zrušení přechodu | 198 |
| 10.4 | Prostorový efekt. | 201 |
| 10.4.1 | Tvorba prostorového zobrazení objektu | 201 |
| 10.4.1 | Vytvoření základního prostorového efektu | 201 |
| 10.4.2 | Úprava, zkopírování a zrušení prostorového efektu | 202 |
| 10.5 | Kontury objektu | 205 |
| 10.5.1 | Vytvoření kontur objektu. | 206 |
| 10.5.2 | Úprava, zkopírování a zrušení efektu kontur. | 206 |
| 10.6 | Čočky | 207 |
| 10.6.1 | Vytvoření efektu čočky | 207 |
| 10.6.2 | Úprava, zkopírování a zrušení efektu | 208 |
| 10.7 | Masky | 208 |
| 10.7.1 | Vytvoření efektu masky | 209 |
| 10.7.2 | Úprava, zkopírování a zrušení efektu | 209 |
| 10.8 | Zvláštní efekty interaktivně | 209 |
| 10.8.1 | Interaktivní obálka | 210 |
| 10.8.2 | Interaktivní přechod | 210 |
| 10.8.3 | Interaktivní prostorové zobrazení | 210 |
| 10.8.4 | Interaktivní stín. | 211 |
| 10.8.5 | Interaktivní deformace | 212 |
| 10.8.6 | Interaktivní výplň | 212 |
| 10.8.7 | Interaktivní průhlednost | 213 |
| 11. | AUTOMATIZACE PRÁCE | 215 |
| 11.1 | Styly | 215 |
| 11.1.1 | Princip a použití stylů | 215 |
| 11.1.2 | Práce s grafickými styly | 216 |
| 11.1.3 | Práce s textovými styly. | 218 |
| 11.2 | Šablony | 218 |
| 11.2.1 | Princip a použití šablon | 218 |
| 11.2.2 | Práce se šablonami | 218 |

| | | |
|-------------|--|------------|
| 11.3 | Makra | 220 |
| 11.3.1 | Princip a použití makra v programu CorelDRAW | 220 |
| 11.3.2 | Práce s makry. | 220 |
| 12. | SPOLUPRÁCE S OKOLÍM | 221 |
| 12.1 | Přenos objektů pomocí schránky Windows. | 222 |
| 12.1.1 | Použití schránky Windows. | 222 |
| 12.1.1 | Omezení použití schránky Windows. | 222 |
| 12.2 | Přenos objektů pomocí OLE 2. | 223 |
| 12.2.1 | Princip OLE 2 | 223 |
| 12.2.2 | Vkládání objektů pomocí OLE 2. | 224 |
| 12.2.3 | Úprava objektů vložených pomocí OLE 2. | 225 |
| 12.3 | Import a export souborů | 226 |
| 12.3.1 | Import souborů | 226 |
| 12.3.2 | Propojení souborů při importu | 231 |
| 12.3.4 | Export souborů | 232 |
| 13. | BITMAPY MEZI VEKTORY | 233 |
| 13.1 | Základní operace s bitmapami | 233 |
| 13.1.1 | Bitmapy na vstupu a výstupu. | 234 |
| 13.1.2 | Výběr bitmap a jejich zobrazení v programu | 235 |
| 13.1.3 | Ořez, rozměry a rozlišení bitmap | 235 |
| 13.1.4 | Natočení a zešikmení bitmap. | 237 |
| 13.2 | Úprava bitmap | 238 |
| 13.2.1 | Globální úprava barev bitmap | 238 |
| 13.2.2 | Výběrová úprava barev bitmap. | 238 |
| 13.2.3 | Převádění bitmap. | 239 |
| 13.2.4 | Úprava obsahu – editace bitmap | 242 |
| 13.2.5 | Vybarvení černobílých bitmap | 242 |
| 13.3 | Obkreslování bitmap | 243 |
| 13.3.1 | Postup obkreslování bitmap | 243 |
| 13.3.2 | Nastavení přesnosti obkreslování bitmap | 243 |
| 13.4 | Zvláštní efekty s bitmapou | 243 |
| 13.4.1 | Bitmapové efekty. | 243 |
| 13.4.2 | Plug-in (zásuvné) moduly | 248 |
| 14. | VÝSTUP – TISK | 249 |
| 14.1 | Nastavení parametrů tisku | 249 |
| 14.1.1 | Základní nastavení tisku | 249 |
| 14.1.2 | Základní nastavení tiskárny | 252 |
| 14.1.3 | Rozšířené možnosti nastavení tisku | 253 |
| 14.2 | Barevné separace | 255 |
| 14.2.1 | Předtisková příprava | 255 |
| 14.2.2 | Tiskové rastry | 257 |
| 14.2.3 | Princip barevných separací. | 260 |
| 14.2.4 | Tvorba barevných separací a souboru pro osvit | 260 |
| 14.2.5 | Soutisk | 263 |

