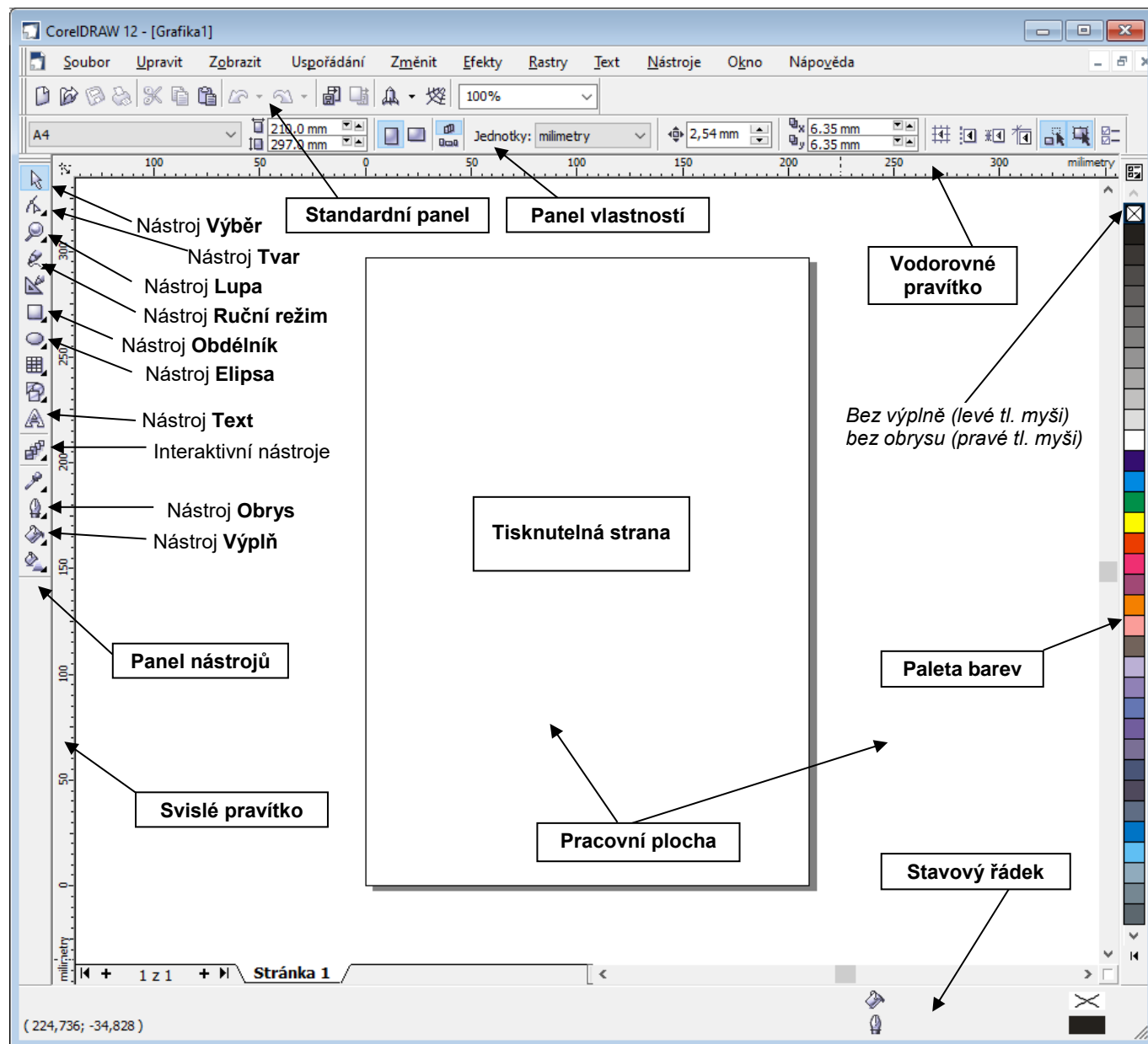


# COREL DRAW (ZÁKLADY OVLÁDÁNÍ)

## Vektorový grafický editor – nástroj profesionálů

### Pracovní prostředí

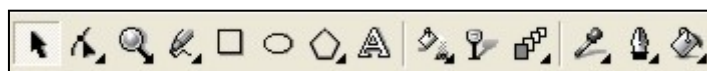


### Práce s objekty

Vektorové obrázky se skládají z tzv. **objektů** tvořených křivkami, které jsou popsány matematickými rovnicemi (např. kružnice, elipsa, přímka apod.).

#### Kreslení objektu

Chceme-li nakreslit nějaký objekt, musíme nejprve **aktivovat příslušný nástroj** na **Panelu nástrojů**.




Objekt poté kreslíme tažením myši (se stisknutým levým tlačítkem) z libovolného rohu pomyslného obdélníku, který objekt obklopuje. Vybraný typ objektu můžeme kreslit tak dlouho, dokud je daný nástroj aktivován (jeho tlačítko je „zamáčknuté“).






Pomocí nástroje **Elipsa**  můžeme kreslit **elipsy** libovolných tvarů a velikostí.




Chceme-li nakreslit pravidelný **kruh**, přidržíme během kreslení klávesu **Ctrl**.

Chceme-li objekt **kreslit ze středu**, držíme během kreslení klávesu **Shift**. (Provádíme-li nějakou činnost pomocí kombinace myši a klávesnice, použítme myš jako první a příslušnou klávesu jako poslední).

Pomocí nástroje **Obdélník**  vytváříme **obdélníky** či **čtverce**.

Nástroj **Mnohoúhelník**  (  ) umožňuje vytvářet **mnohoúhelníky**, **hvězdy** a **spirály**  o různém počtu stran, cípů či závitů – se stisknutou klávesou **Ctrl** opět pravidelné (další nástroje jsou k dispozici, pokud levé tlačítko myši podržíme o něco déle).



Nástroj **Ruční režim**  slouží pro kreslení **čar**. Tažením myši kreslíme od ruky – jako tužkou po papíře. Pokud myší ťukneme na ploše počáteční bod a na jiném místě koncový bod, nakreslí se mezi těmito dvěma body přímka. Současné držení klávesy **Ctrl** omezuje při kreslení přímek jejich sklon po násobcích 15 stupňů.

Některé vlastnosti objektu, který chceme nakreslit, si můžeme nastavit předem. Na vybraný nástroj ťukneme pravým tlačítkem myši a zvolíme příkaz **Vlastnosti**. Takto si můžeme například předem určit počet cípů, typ a ostrost hvězdy.

## Výběr objektu

Aktivujeme nástroj **Výběr** .

**Jeden objekt** vybereme tak, že na něj ťukneme myší nebo kolem něj myší vytáhneme pomyslný obdélník (objekt musí do tohoto „obdélníku“ padnout celý, jinak se neoznačí). Pokud se nám výběr ťukáním na objekt nedaří, může to být způsobeno tím, že objekt nemá výplň. Musíme tedy ťuknout na obrys objektu.

**Více objektů** vybereme tak, že na ně postupně ťukáme myší za současného držení klávesy **Shift** nebo kolem nich myší vytáhneme pomyslný „obdélník“. Chceme-li naopak z výběru nějaký objekt odstranit („odvybrat“), stiskneme klávesu **Shift** a ťukneme na něj myší.

**Všechny nakreslené objekty** vybereme pomocí příkazu **Upravit → Vybrat vše → Objekty** nebo stiskem kombinace kláves **Ctrl+A**.

**Výběr zrušíme** ťuknutím myší kdekoli mimo výběr.

Pokud chceme **vybrat objekt, který je zcela skryt** pod jiným objektem, použijeme klávesu **Tabulátor**, pomocí které postupně vybíráme nakreslené objekty tak dlouho, až se dostaneme k tomu, který potřebujeme.

## Manipulace s objektem

Vybraný objekt **smažeme** pomocí klávesy **Delete**.

**Přesun objektu** po kreslicí ploše provedeme tažením za objekt myší. Budeme-li při posunu objektem držet klávesu **Ctrl**, bude se objekt pohybovat pouze ve vodorovném nebo svislém směru.

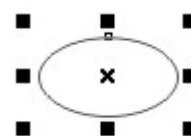
Vybraný objekt má kolem sebe **osm čtverečků** (úchytek) – čtyři rohové a čtyři stranové.


Proporcionální **změnu velikosti objektu** provedeme pomocí rohových čtverečků – tažením za kterýkoli z nich můžeme objekt libovolně zmenšovat nebo zvětšovat.

Stranové čtverečky slouží ke **změně velikosti objektu pouze v jednom směru** (vodorovném nebo svislém) – dochází tak k deformaci původního objektu.

**Překlopit objekt** můžeme tak, že chytíme za stranovou úchytku a přetáhneme ji přes objekt na opačnou stranu. Abychom zachovali stejnou velikost, musíme během tažení držet klávesu **Ctrl**.

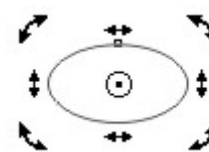
**Zrcadlový obraz** vznikne, použijeme-li stejný postup jako při překlápění, ale než pustíme levé tlačítko myši a klávesu **Ctrl**, tak ještě ťukneme do pravého tlačítka myši – originál tak zůstane na svém původním místě.



Pokud provedeme změnu, se kterou nejsme spokojeni, můžeme se kdykoli o jeden až několik kroků (podle paměťové náročnosti operací) vrátit pomocí tlačítka **Zpět** .


Ťukneme-li na objekt dvakrát nebo na vybraný objekt podruhé, obklopí ho místo čtverečků **osm šipek** – opět čtyři rohové a čtyři stranové.


Rohové šipky slouží k **otáčení objektu** kolem středu rotace, který je obvykle umístěn uvnitř objektu. Tažením myši můžeme tento střed umístit kamkoli i mimo objekt. Úhel otáčení objektu můžeme měnit v 15 stupňových násobcích za současného držení klávesy **Ctrl**.



Pomocí stranových šipek můžeme **objekt zkosit**.

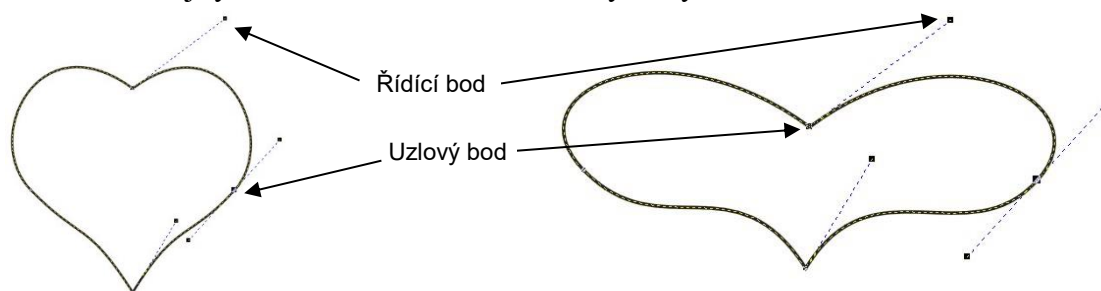
## Tvarování objektu

Aktivací nástroje **Tvar**  můžeme měnit tvar vybraného objektu (zaoblení rohů obdélníka, vytvoření oblouku nebo kruhové výseče z elipsy apod.).

Další možnosti tvarování získáme, **převědeme-li objekt na křivky** pomocí příkazu **Změnit → Převést na křivky (Ctrl+Q** nebo pomocí tlačítka ). Křivka se skládá z jednotlivých částí (segmentů) ukončených uzlovými body (uzlové body definují na křivce místa, kde se mění průběh a charakter křivky). Tvarování provádíme posouváním uzlových bodů nebo jejich tečen (řídících bodů). Charakter uzlových bodů můžeme měnit pomocí panelu vlastností **Tvar**:



Další uzlový bod vložíme dvojitým ťuknutím na dané místo. Vybraný bod smažeme klávesou **Delete**.

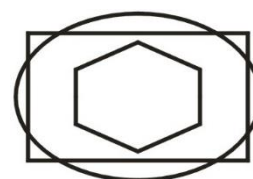


## Pořadí objektů


Objekty se překrývají v tom pořadí, v jakém byly kresleny. Pokud chceme pořadí změnit, použijeme na vybraný objekt příkaz **Změnit → Pořadí** (lze i přes pravé tlačítko myši).


## Zarovnání objektů

Pokud chceme objekty vůči sobě zarovnat určitým způsobem, například je soustředně umístit na sebe, vybereme je a použijeme příkaz **Změnit → Zarovnat a rozmístit**.



## Seskupení objektů

Složíme-li nějaký obrázek z více objektů a chceme zabránit tomu, aby se nám při manipulaci (například zvětšování) vůči sobě posunuly, je vhodné objekty seskupit. Provedeme to tak, že nejprve požadované objekty vybereme a poté zvolíme příkaz **Změnit → Seskupit (Ctrl+G** nebo pomocí tlačítka ).

Skupina se od této chvíle bude chovat jako jeden objekt. Skupinu objektů lze kdykoli podle potřeby zase oddělit pomocí příkazu **Změnit → Zrušit skupinu (Ctrl+G** nebo pomocí tlačítka ).



## Výplň

Vybraný objekt nebo více objektů najednou můžeme vyplnit nějakou výplní, například vybarvit barvou.

**Barvu výplně** objektu nejrychleji změním, ťukneme-li **levým tlačítkem myši** na požadovanou barvu v paletě barev. Pokud tlačítko myši podržíme stisknuté na určité barvě o něco déle, zobrazí se několik odstínů dané barvy, ze kterých můžeme vybírat.



Vyplňovat lze pouze **uzavřené objekty** (elipsu, čtverec apod.), nikoli objekty otevřené (např. přímkou).

Jednotlivé typy výplní najdeme pod nástrojem **Výplň**  – .

Dalším typem výplně je například **Přechodová výplň**. Tuto výplň bude tvořit plynulý přechod mezi dvěma zvolenými barvami. Pokud bychom chtěli vytvořit přechod mezi více barvami, musíme vytvořit **Vlastní barevný přechod**. Typ přechodové výplně může být *lineární*, *radiální*, *kónický* či *hranatý*.



Můžeme též použít **Vzorovou výplň** , **Texturovou výplň**  nebo vytvořit objekt **Bez výplně** .

## Obrys


**Barvu obrysu** vybraného objektu změňme nejrychleji tak, že ťukneme **pravým tlačítkem myši** na požadovanou barvu v paletě barev.

Pomocí nástroje **Obrys**  – 

můžeme definovat další vlastnosti obrysu – například tloušťku, styl, zakončení obrysu či kaligrafické vlastnosti čáry.

## Text

Můžeme si vybrat mezi odstavcovým textem a textem řetězcovým.


Pro **odstavcový text** stačí po aktivaci nástroje **Text**  vytáhnout na ploše obdélník, do kterého můžeme začít psát. Odstavcový text se používá pro velké bloky textu. Formátování takto vytvořeného textu je obdobné jako formátování textu v textovém editoru.

Pokud chceme vytvořit **text řetězcový**, tak po aktivaci nástroje **Text** pouze ťukneme myši na plochu a začneme psát. Řetězcový text používáme tehdy, chceme-li do grafiky vložit menší množství textu či chceme-li na něj aplikovat některé speciální efekty. Řetězcový text můžeme různě deformovat, pracovat s jednotlivými písmeny, umisťovat ho na předem připravené křivky apod. Před tvarováním je potřeba převést řetězcový text na křivky pomocí pří-


A<sub>h</sub>o<sup>j</sup>

řetězcový text můžeme různě deformovat, pracovat s jednotlivými písmeny, umisťovat ho na předem připravené křivky apod. Před tvarováním je potřeba převést řetězcový text na křivky pomocí pří-



kazu **Změnit → Převést na křivky** (Ctrl+Q nebo pomocí tlačítka ).

## Lupa

Tento nástroj slouží ke zvětšování nebo zmenšování pohledu na obraz. Po aktivaci nástroje **Lupa**  si konkrétní část obrázku zvětšíme tak, že kolem ní vytáhneme myši pomyslný obdélník. Další možnosti po-

užití tohoto nástroje najdeme v panelu vlastností **Lupa** .

Zobrazit všechny objekty (i ty, které leží mimo tisknutelnou plochu)

Zobrazit stránku


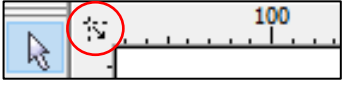
Zvětšit na šířku stránky

Zvětšit na výšku stránky

## Vodící linky

Pro **zvýšení přesnosti kreslení** je možné na kreslicí plochu umístit tzv. **vodící linky**, které se vytahují myši z vodorovného nebo svislého pravítka. Můžeme jich mít na ploše tolik, kolik potřebujeme, libovolně je podle potřeby posouvat nebo vybranou linku kdykoli smazat klávesou **Delete**. Tyto linky se netisknou. Chceme-li, aby se k nim objekty přichytávaly automaticky, zaškrtneme položku **Zobrazit → Přichytit k vodícím linkám**.

Počátek pravítka (v souřadném systému bod 0, 0) je umístěn v levém spodním rohu tisknutelné strany.

Posunutím ikonky  ležící úplně vlevo na vodorovném pravítku  do libovolného místa na pracovní ploše můžeme umístění počátku pravítka změnit.

Zpracovala: Ing. Simona Martínková  
Upgrade únor 2022