



# 7

# Kouzla s textem

## **V této kapitole:**

Písmo

Sazba

Odstavcová úprava

Členění textu a dělení slov

Práce s textem

Převedení textu do křivek

Identifikace fontu



Od samého počátku je používání písma úzce spojeno nejen s obsahovou, ale také s estetickou stránkou. Psaný nebo tištěný text je zprávou, a proto by měl být v první řadě čitelný a bude-li ještě ke všemu hezky vypadat, výsledný dojem to jen a jen umocní. Abychom nemuseli na osvědčené typografické zásady přicházet sami dlouho a pracně metodou pokus-omyl, pokusíme se na několika následujících stránkách rychle a stručně nastínit hlavní pravidla pro práci s textem a seznámit také se základní typografickou terminologií.

Mohlo by se zdát, že v knize o grafickém programu je kapitola o typografii zbytečným luxusem. CorelDRAW je však mistr i na práci s texty a praxe dokazuje, že se velmi často používá k vytváření nejrůznějších nabídek a inzertních letáků. Zároveň se však ukazuje, že množství písem dodávaných se sadou CorelDRAW Graphics Suite ruku v ruce se základními typografickými neznalostmi dokáže grafickou a estetickou úroveň takovýchto dílek často naprosto znehodnotit.



Sada CorelDRAW Graphics Suite X4 obsahuje velké množství fontů, které je možné používat při různých specializovaných úkolech.



**Poznámka:** CorelDRAW disponuje dokonce takovými možnostmi, že je možné v něm vytvořit i mnohostránkový barevný katalog. Samozřejmě existují i nástroje, pomocí nichž je možné tohle udělat rychleji, ale jde to také bez toho, aby si člověk pořizoval jiný program za další desetitisíce korun.

## Písmo

Kapitola obsahuje informace o tom, co je to písmo, jaké rodiny a řezy písem můžeme při práci s textem používat, jak písmo měříme a jaké existují skupiny písma.

### Co je písmo

Písmo je soubor znaků – písmen potřebných k písemnému projevu. Základem písma je abeceda (malá a velká), dále potřebujeme diakritická (rozlišovací) znaménka, číslice a další speciální znaky (například symboly měn, procent, stupňů, zavináč apod.). Velká písmena se v typografii označují jako verzálky a malá jako minusky. Kapitálky jsou verzálky vykreslené na střední výšku písma (mají tedy výšku jako minusky a, c, e...).



**Poznámka:** Právě kapitálky jsou zvlášť zkonstruovaným řezem písma (a tedy i samostatným souborem). Grafická aplikace často umí zmenšit běžné verzálky, čímž vzniknou tzv. nepravé kapitálky, které nemají tloušťku tahu, neboli duktus odpovídající ostatním znakům téhož písma.

V počítači je písmo soubor, který obsahuje vektorovou definici grafického znázornění jednotlivých znaků a informace potřebné pro jejich vykreslování. Ve střední Evropě často narážíme na problém, že počítačové písmo (font) nepíše české znaky. Tento problém může mít dvě příčiny:

- Některé fonty neobsahují jinou než západoevropskou znakovou sadu (abecedu), například protože se při vzniku tohoto písma nepočítalo s jeho použitím jinde než v anglicky mluvících zemích.
- Aplikace, ve které písmo použijeme, neumí správnou znakovou sadu použít, ačkoliv ji písmo obsahuje.

## Rodiny a řezy

Za dobu své existence se písmo vyvinulo do mnoha grafických podob. Od vynálezu knihtisku vytvořili proslulí i méně proslulí knihtiskaři, písmolijci a typografové mnoho sad písem, která jsou často pojmenována po svém tvůrci: Baskerville, Bodoni, Garamond, Frutiger, Gill atd.

Každá základní (stojetá) grafická podoba písma má obvykle také několik odvozených variant. Nejčastěji jde o skloněné písmo neboli kurzivu (italic, oblique), tučné písmo (bold, semibold), popř. o jejich kombinaci – tučnou kurzivu (bold italic). Mimo ně se setkáme s písmem rozšířeným (extended), zúženým (condensed), tenkým (light, thin), velmi tučným (extra bold, ultra bold) atd. O těchto variantách mluvíme jako o tzv. řezech (jednotlivé řezy jsou v počítači umístěny ve zvláštních souborech). Souhrn těchto řezů se nazývá rodina písma (například Adobe Garamond, Bitstream Carmina...). Používání řezů písma z jedné rodiny zajišťuje jednotný vzhled sazby.

Jednotlivé řezy vytváří autor písma zvlášť a tvary znaků nejsou pouhou matematickou transformací normálního stojatého písma. Například u kurzivy se u některých druhů písma tvar určitých písmen zcela liší od vzpřímené formy. Není výjimkou, že charakter písma vůbec nedovoluje vytvořit některý řez – například písmo Copperplate Gothic nemá kurzivu. Počítačové programy umožňují písmo matematicky sklonit, ztučnit, rozšířit nebo zúžit, tyto nepravé řezy však deformují správné proporce znaků a měli bychom se jich v sazbě raději vyvarovat. Přesto existují situace (při práci s programem CorelDRAW), kdy je výrazná deformace znaků nejen přípustná, ale z grafického hlediska přímo účelná, většinou se však jedná o grafiku, kde již text nemá přednostně svou informační funkci.



**Poznámka:** Většina programů pro Windows zachází s písmi tak, že čtyři standardní řezy jednoho druhu písma (normální – normal, tučné – bold, kurziva – italic a tučná kurziva – bold italic) se zobrazí v seznamu písem pod názvem jejich rodiny – například Times New Roman a mezi jednotlivými řezy přepínáte kombinací ikon B a I (případně v dialogu pro výběr písma). Mnohé programy (Word, QuarkXpress) vytvoří nepravé řezy, pokud není příslušný řez k dispozici, a většinou nás na tuto skutečnost ani neupozorní. To však není případ programu CorelDRAW. Pokud některý řez písma nemáme, bude příslušná ikona nedostupná. Písmo však můžeme vždy deformovat (zúžit, zkosit) běžnými grafickými nástroji.

## Skupiny písma

Moderní česká typografická škola rozděluje písma podle charakteristických znaků do 11 skupin, nám pro náš výklad postačí zjednodušené rozdělení na tři skupiny:

### Písma patková (serifová)

Serify neboli patky jsou obvykle kolmá zakončení tahů písmen a mají zvláštní význam pro čitelnost textu. U většiny písem pomáhají oku udržet řádek, takže čtení je pro čtenáře méně namáhavé. Tahy mají obvykle různou sílu, tzv. stínování. U větších velikostí písma patky rozptylují a odvádějí pozornost od obsahu, proto patková písma nachází největší uplatnění pro odstavcovou sazbu, mohou vynikat v logotypech a méně často se používají pro nadpisy.

**Obrázek 7.1** Patky u patkových písem jsou obvykle kolmá zakončení tahů písmen

## Písma bezpatková (sans-serif)

Bezpatková písma jsou obvykle málo zdobená, mnohdy „geometrická“, stínování bývá slabé nebo žádné. Krátké texty bývají výrazné a dobře čitelné, výraznost se ještě posílí u tučného řezu.

S oblibou se používají pro nadpisy, logotypy, strážlivější písma (Helvetica a její klony Arial, Swiss, Nimbus, dále písma Frutiger, Franklin Gothic apod.) jsou dobře použitelná i pro odstavcovou sazbu, působí dobře i v sazbě s úzkými sloupci.



**Obrázek 7.2** Bezpatková písma jsou obvykle málo zdobená

## Písma psaná, ozdobná a zvláštní

Do této skupiny spadají různá „ručně“ psaná a kaligrafická písma, písma starobylá i futuristická, ozdobná a další (také sady symbolů). Jejich použití vystihuje jejich pojmenování, písma „akcidenční“, tj. náhodná, příležitostná. Mají veskrze horší čitelnost než obě předchozí skupiny, proto se naprosto nehodí pro delší texty. I u nadpisů a sloganů dbejme na čitelnost.



**Obrázek 7.3** Ručně psaná písma se naprosto nehodí pro delší texty

## Jak písmo měříme

Když jsme se poprvé setkali s písmem v počítači, nejspíš jsme se pozastavili nad tím, proč se jeho velikost neudává normálně v milimetrech a kde se vzaly ty body, ve kterých se vyjadřuje výška písma. Důvody jsou historické, neboť v knihtisku existoval obrovský fond tiskového písma a pokus o zavedení metrické soustavy s nástupem fotosazby příliš nevyšel.

Základní evropský měrný systém vychází z Didotova měrného systému, který je odvozen z pařížské stopy (32,48 cm), používá jako jednotky body a cicera a platí:

- 12 b. = 1 cicero
- 1 b. = 0,3759 mm
- 1 cicero = 4,513 mm

Angloamerický systém (zvaný též monotypový, nebo pica, čti pajka) vychází z anglické stopy (30,47 cm) a používá taktéž body neboli points:

- 12 points = 1 pica
- 1 point = 0,3528 mm
- 1 pica = 4,23 mm

Protože point znamená česky bod, docházíme k závěru, že není bod jako bod. Většina programů pro počítačovou sazbu a grafiku pochází ze zámoří, a proto pracuje se systémem pica. U některých lze v předvolbách zvolit, který systém bude bod reprezentovat. Dokud nepracujeme podle předpisu dodaného grafikem nebo redaktorem, nebo naopak sami takový předpis nevytváříme, může nám být celkem jedno, ve kterém systému pracujeme, jinak se ale raději musíme ubezpečit, co se myslí bodem.



**Poznámka:** V programu CorelDRAW má **bod (point, pt)** parametry podle soustavy **pica**, Didotův bod se označuje zkratkou **dd**. Textové jednotky můžeme nastavit v dialogu **Nástroje → Možnosti → Pracovní plocha → Text (Tools → Options → Workspace → Text)** v nabídce **Výchozí jednotky textu (Default text units)**.

Je důležité si uvědomit, že různá písma mají ve stejné velikosti (správně mluvíme o stupni písma) rozdílnou výšku znaků – zkusme si vedle sebe postavit stejné slovo ve velikosti 24 bodů napsané jednou písmem Tahoma a podruhé Garamondem. Vzdálenost řádků přitom bude u různých písem vždy stejná. Co tedy vlastně stupeň písma vyjadřuje? Jde o výšku tzv. kuželky, což byl v kovové sazbě onen kovový hranolek, na němž byl umístěn samotný písmový znak. Každé písmo má vlastní proporce písmové osnovy a jejich dotažnic, a tím pádem i rozdílné umístění na ramenní ploše kuželky.

V sazbě se často setkáme s podivnou jednotkou „em“ neboli se *čtverčikem*. Čtverčik je rozměr čtverce daného velikostí kuželky v bodech. Em se nazývá podle toho, že právě na takovouto kuželku se umísťuje verzálka M. V praxi se setkáme s názvem em pomlčka, em mezera. V jednotkách em se často upravuje prostrkání nebo vyrovnání znaků. Čtverčik se také velmi často používá v sazbě pro odsazení prvního řádku odstavce.

Abychom mohli dále pracovat s textem, musíme si vysvětlit ještě dva pojmy: *účaří* a *proklad*. Účaří je základní dotažnice písmové osnovy, tedy linka, na které znaky leží. Oblá bříska znaků z optických důvodů mírně přetahují dotažnice písmové osnovy. S tím je třeba počítat u větších velikostí písma. Proklad je vzdálenost účaří sousedních řádků textu. V normální sazbě je proklad vždy větší než stupeň písma, nejčastější hodnota je přibližně 120 % (například 10bodové písmo a 12bodový proklad), záleží však hodně na typu písma. Některá písma s velkou střední výškou a robustnějšími znaky vyžadují větší proklad, jiná se spokojí i s menší hodnotou.

Nezanedbatelným faktorem je délka řádků sazby: u dlouhých řádků s velkým počtem znaků v řádku pomáhá větší proklad opticky oddělit řádky, jinak oko sleduje řádek se zvýšenou námahou a rychleji se unaví. Hlavním kritériem by měla být dobrá čitelnost.

V předchozím textu jsme mohli narazit na dva výrazy: *prostrkání* a *vyrovnání*. *Prostrkání* se týká mezer mezi znaky. Výraz pochází z olovené sazby, kde se mezi jednotlivé litery vkládaly vložky, aby se znaky oddělily od sebe. Úpravou prostrkání se mění mezery mezi jednotlivými znaky v určitém úseku textu. K tomu mohou být nejméně tři důvody:

1. Vyznačení určitého slova nebo krátké části textu – slovo se zvětšenými mezerami mezi znaky v odstavcové sazbě vystupuje a je patrné na první pohled, pozor, je nutno prostrkat i mezery před a za proloženým textem.
2. Zvýšení čitelnosti textu vysázeného verzálkami – souvislý text vysázený verzálkami je obvykle lépe čitelný, zvětší-li se mírně mezery mezi znaky a o něco více také mezery mezi slovy.
3. Dorovnání části textu na určitý rozměr – ručně se provádí proto, aby text přesně sedl do určitého vyhrazeného místa, například na šířku sloupce (mezery mezi znaky také někdy automaticky upravuje program při zarovnání textu do bloku, tato automatická úprava ale nefiguruje v hodnotách prostrkání).

V počítačové sazbě může mít prostrkání i záporné hodnoty, takže se normální mezera mezi znaky zmenší a znaky se přiblíží k sobě, nebo se dokonce překryjí. V sazbě do bloku lze malých hodnot využít k zatažení slova na konec předcházejícího řádku, aby se zmenšily mezislovní mezery, v grafice lze využít i velkých hodnot ke zvláštním efektům.



**Poznámka:** Prostrkávání kurzivy se považuje za nepřijatelné, neboť zhoršuje čitelnost textu. ,

*Vyrovnaní* se týká úpravy mezery mezi určitým párem znaků. Některé dvojice znaků, například „AV“, nebo „Ty“ by měly za normálních okolností opticky příliš velkou mezeru. Vyrovnaní se stará o úpravu této mezery. Vyrovnaní pro určité páry znaků je definováno přímo v písmovém souboru, program je zpravidla provádí automaticky, přesto existují situace, kdy je třeba vyrovnaní upravit ručně. Problematika vyrovnaní je podrobněji popsána v následující části.

## Neproporcionální písmo

Latinská abeceda, kterou používáme nejčastěji, má běžně znaky nestejně šířky. Jinou šířku má písmeno i, jinou m. Mluvíme o tom, že písmo je *proporcionální*. V dobách mechanických psacích strojů bylo nejjednodušší vymezit stálou hodnotu posunu při zápisu každého znaku a upravit znaky tak, aby jejich kuželky měly pevnou šířku. Takové neproporcionální písmo sice nemá nijak zvlášť ladné tvary, ale má několik výhod, kvůli nimž dodnes neztratilo použití. Uplatnění najde při tisku do předtištěných formulářů, výhody má rovněž například při rychlém odhadování rozsahu textu, neboť na každý řádek se vejde stejný počet znaků. Typickým představitelem takového písma je Courier.

## Kombinování typů písma

Firma Corel svůj programový balík vybavuje rozsáhlou kolekcí písem včetně těch, která obsahují střeoevropskou znakovou sadu. Tato kolekce (přes všechny, mnohdy neoprávněné, výhrady k její kvalitě) skýtá veliký tvořivý potenciál, ale, jak už tomu často bývá, v rukou nepoučeného uživatele se stává „výbušným materiálem“.

V zásadě by měla být v tiskovině použita pokud možno písma jedné rodiny. Dovolují se i kombinace různých písem, která spolu výtvarně harmonují. A zlatým pravidlem při jejich výběru je, že by taková písma neměla být z jedné skupiny. Různé vnější znaky takto vybraných písem pak vytvoří požadovaný kontrast.

Vyvarujme se toho, abychom v jedné tiskovině použili příliš mnoho typů písma. V nadšení z poskytovaných možností by mohl být člověk ochoten použít na jedné stránce i sedm druhů písma, ke čtenářově orientaci v textu to však nepřispěje. V zásadě bychom měli být nanejvýš opatrní, pokud se chystáme použít víc než tři typy.

## Sazba

Správné zacházení s písmem je jedním z nezbytných předpokladů pro vzhledné texty, typografie si však vytvořila množství dalších pravidel pro pořizování a úpravu textu.

## Mezery

Mezerník je největší klávesou klávesnice psacího stroje i počítače, jako by chtěl připomenout velkou důležitost mezery v textu. V sazbě nevystačíme s jedním druhem mezery a pro různé účely používáme mezery různých šířek, základní mezislovní mezera však bude přesto používána nejčastěji. Běžně má základní mezera šířku 1/3 velikosti písma. V sazbě do bloku, tedy se zarovnaným levým i pravým okrajem, program dosahuje vyplňování řádků úpravou šířky

této mezery. Programy mají obvykle nastaveny vyhovující limity těchto úprav, nejmenší mezera by pak neměla být menší než šířka písmene l, což je 25 %, největší by neměla překročit šířku písmene n, tj. 50 % velikosti písma.

Mezera jako sazební prvek může být příčinou řady sazebních nedostatků:

1. Chybí – zápis 9mm znamená devítimilimetrový, chceme-li napsat devět milimetrů, musíme napsat 9 mm. Stejně tak je 50% roztok versus marže 50 % a 30° vedro versus teplota 30 °C.
2. Je navíc (tj. na nepatřičném místě) – nejčastější výskyt je mezi slovem a interpunkčním znaménkem. Interpunkční znaménka se zpravidla ke slovu přisazují bez mezery, mezera je za interpunkčním znaménkem. Pomlčka se řídí zvláštními pravidly.
3. Je příliš velká
4. Je dvojnásobná nebo vícenásobná – vzniká při pořizování textu nebo při jeho převodu z některých typů textových editorů a lze se jí poměrně snadno a rychle zbavit pomocí hromadných náhrad (funkce **Najít a nahradit (Find and Replace)**).

Zvláštní použití má v typografii pevná mezera, která má stálou šířku i v sazbě do bloku, úzká mezera a nerozdělitelná mezera (Alt+0160), která umožňuje spojit neslabičnou předložku (k, z, v, s) s následujícím slovem, takže nemůže zůstat na konci řádku.



**Tip:** Klávesovou kombinaci Alt+0160 pro nerozdělitelnou mezeru si dobře zapamatujeme. V CorelDRAW prakticky nemáme žádnou možnost, jak do textu vložit nerozdělitelnou mezeru jednoduchou, rychlou klávesovou zkratkou.



**Poznámka:** Neopouštět na koncích řádků neslabičné (jednopísmenné předložky) doporučují česká pravopisná pravidla. Vzhledem k velkému výskytu jednopísmenných slov v češtině česká typografická škola jejich ponechávání na konci řádků přímo zakazuje. Povoleno je pouze ponechat na konci řádku spojku a, ne však již verzálku A.

## Interpunkční znaménka a značky

*Tečka* – sází se na konec věty bez mezery, mezera se dělá za tečkou. Končí-li věta zkratkou, za níž se píše tečka, nejsou na konci věty dvě tečky, ale jen jedna. Tečka může mít i další použití:

14.25 hodin (sází se bez mezer)

4 . 5 = 20 (s mezerami okolo ní)

3.5 inch (desetinná anglosaská tečka)

1.1.1–1.2.2 (členění kapitol – bez mezer)

*Čárka, otazník, vykřičník, středník* – sází se bez mezery za poslední písmeno slova, popř. předcházející interpunkční znaménko.

*Dvojtečka* – řídí se běžně stejnými pravidly jako předcházející znaménko, má však, podobně jako tečka, další použití:

12 : 3 = 4 (s mezerami)

poměr ředění 3 : 2 (s mezerami)

zápas skončil výsledkem 5:0 (bez mezer)

vítězný čas 1:25,36 (1 minuta, 25 sekund a 36 setin sekundy)

*Výpustka (tři tečky)* – je zvláštním samostatným písmovým znakem (píše se Alt+0133), nebo mezi tečkami jsou úzké mezerky. Nahrazuje nevyslovený nebo vypuštěný text na začátku, uvnitř nebo na konci věty, popř. neúplný výčet. Přisazuje se k textu bez mezery, s mezerou se sází v případě, kdy trojtečka označuje neúplný výčet:

–...text text...!

Text text..., text.

Na skladě máme vše: ráfky, pláště, duše, ventilky, ...

*Uvozovky* – v době vymírání psacích strojů a historických textových editorů je psaní znaku pro palce „ na místě uvozovek jevem stále řidším. Přesto je třeba upozornit, že správné české levé uvozovky jsou tzv. devítky dole „ (Alt+0132) a pravé šestky nahoře“ (Alt+0147), v některých případech se používají i jednoduché uvozovky ‚(Alt+0130) a ‘ (Alt+0145).

Přisazují se z obou stran bez mezer k větě (až za interpunkci):

„Kdes ho nechal?“ „Řekl jen ‚Musím domů,‘ otočil se a zmizel.“

„Nemohu tam zůstat,“ řekl jsem, „mám domácí úkoly.“

V případě, že uvozovky zdůrazňují pouze určitý výraz, sází se bez mezer k tomuto výrazu a interpunkce se přisadí bez mezery za uzavírací uvozovku:

Barvy tak vyjdou příliš „syté“.

*Odsuvník (Apostrof)* – ve spisovných projevech naznačuje vypuštění hlásky obvykle na konci slova. Správný tvar je ‘ (Alt+0146) a přisazuje se těsně: pad’ (místo padl), d’Orsay, ‘04 (v leto-počtu místo 2004)

*Závorky* – přisazují se k textu v závorkách z obou stran těsně, před nimi a za nimi je mezera. Pokud se ve výrazu v závorkách vyskytují další závorky, měl by být pro odlišení použit jiný typ závorek.

*Lomítko* – pokud typograficky odděluje výrazy, sází se s mezerami:

barva / odstín / sytost / jas / kontrast

ve všech ostatních případech se sází bez mezer:

1998/99, telefon/fax, časopis Computer 2/03 apod.

*Rozdělovací znaménko (spojovník, divis)* – velmi často bývá nesprávně používán na místě pomlčky. Sází se bez mezer. Používá se k dělení slov na konci řádku (tam si jej dosazuje program automaticky) nebo ve významu spojovacím:

potřebuje-li

zeleno-modrá látka (má zelený a modrý vzorek), ale: lak má zelenomodrý odstín (zelenavý odstín modré barvy)

česko-maďarský slovník

propan-butan, ping-pong

nádraží Praha-Holešovice, okres Brno-venkov, ale: závod Zbraslav–Jíloviště (tj. ze Zbraslavi do Jíloviště)



Marie Curie-Skłodovská

V takových případech se při dělení slov dělí slovní spojení v místě spojovníku a ten se zopakuje i na začátku následujícího řádku.

*Pomlčka (pauza)* – je nejspíše jedním z nejčastěji zaměňovaných znaků v sazbě. Hlavními důvody jsou její nedostupnost z klávesnice a podobnost s rozdělovacím znaménkem. Existují však pádné jazykové, a tedy i typografické důvody pro to, aby byla odlišena. Pomlčka existuje ve dvou podobách, tzv. en-pomlčka – (Alt+0150) a dlouhá em-pomlčka – (Alt+0151), v české sazbě se obvykle používá en-pomlčka. Ve zdrojových textech z textového editoru bývá někdy používána konvence psaní dvou rozdělovacích znamének na místě pomlčky, neboť je tento zápis velmi rychlý. Moderní textové editory již většinou automaticky nahradí dvojitý rozdělovník pomlčkou.

Pomlčka se používá k naznačení přestávky v textu a jako taková je oddělena z obou stran mezerou. Stojí-li na konci věty, přisazuje se ukončovací znaménko bez mezery. Pomlčka v tomto významu nesmí stát na začátku řádku.

Nikdo – ani já – tohle přece nechceme.

Někdy pomlčka nahrazuje uvozovky u přímé řeči a pak se klade na začátek řádku, odsazuje se a od prvního slova je oddělena pevnou mezerou.

– běžte – řekl

Další možností je označení celých měnových jednotek a použití ve významu „až“, „od, do“ nebo „versus“. V tom případě se neodděluje mezerou a nesmí stát ani na konci ani na začátku řádku. Není-li možno se dělení vyhnout, je nutno pomlčku nahradit slovním výrazem.

Kč 14,-

16–18 hodin, závod Zbraslav–Jíloviště

utkání Sparta–Bohemians

## Odstavcová úprava

Jakmile začneme pracovat s delším textem členěným na odstavce, vyvstane potřeba provést typografickou úpravu takového textu, aby bylo členění na odstavce zřetelné, přehledné a úhledné.

### Zarovnání odstavce

Základní možností úpravy odstavce je způsob jeho zarovnání. Sázeč a grafické programy vám obvykle nabídnou tyto možnosti:

Doleva, tzv. „na praporek“ – je základní úpravou, řádky jsou vlevo zarovnané, vpravo je okraj volný, zubatý. Zubatost okraje lze zmenšit dělením slov, v tom případě bývá někdy možnost nastavit šířku dělicí zóny, která ovlivní místo, v němž se slovo rozdělí.

V sazbě je obvyklé graficky přehledně oddělit odstavce. Nejčastěji se toho dosahuje odstavcovou zarážkou, což je malé odsazení prvního řádku odstavce. Běžně se používá čtverčkové odsazení, tedy hodnota odsazení je stejná jako výška písma, ale není to pravidlem. Hodnotu odsazení můžeme definovat i v milimetrech, měli bychom však dodržet rozpětí jedno až trojnásobku výšky písma. První odstavec textu za napsím nemusí mít odstavcovou zarážku, protože je zřejmé, že zde začíná odstavec. Musíme ale dodržet jednotnou úpravu: buď neodsadíme žádný první odstavec, nebo odsadíme všechny.

**Obrázek 7.4** U zarovnání doleva jsou řádky zarovnané vlevo a vpravo je okraj volný, zubatý

Doprava, *doprava na praporek* – řádky jsou zarovnány vpravo, levý okraj odstavce je zubatý. Používá se především z grafických důvodů, například potřebujeme-li zarovnat úzký sloupec umístěný nalevo od obrázku. Nevyrovnané začátky řádků zhoršují orientaci v textu, proto se příliš nehodí pro dlouhé souvislé texty.

Na střed neboli na osu – řádky se centrují na střed vymezené oblasti, oba okraje odstavce jsou zubaté. Používá se především u nadpisů a titulů.

Do bloku – okraje odstavce jsou zarovnány vlevo i vpravo, dosahuje se toho úpravou mezer mezi slovy a v některých případech i mezi znaky. U užších sloupců bývá text „děravý“, proto je nutné dělit slova. Poslední řádek odstavce, tzv. východový řádek, nemusí být plný a zarovnáva se pouze doleva.

Do bloku všechny řádky, nucené do bloku – stejné jako do bloku, ale východový řádek je plný, zarovnaný vpravo i vlevo.

## Oddělení odstavců

V sazbě je obvyklé graficky přehledně oddělit odstavce. Nejčastěji se toho dosahuje odstavcovou zarážkou, což je malé odsazení prvního řádku odstavce. Běžně se používá čtverčikové odsazení, tedy hodnota odsazení je stejná jako výška písma, ale není to pravidlem. Hodnotu odsazení můžeme definovat i v milimetrech, měli bychom však dodržet rozpětí jedno- až trojnásobku výšky písma. První odstavec textu za nadpisem nemusí mít odstavcovou zarážku, protože je zřejmé, že zde začíná odstavec. Musíme ale dodržet jednotnou úpravu: buď neodsadíme žádný první odstavec, nebo odsadíme všechny.

Další možností je grafická zarážka, standardní ornamentální prvek na začátku prvního řádku odstavce oddělený od prvního slova pevnou mezerou.

Použit můžeme i oddělování odstavců mezerou (popř. prázdným řádkem), ornamentálním prvkem umístěným na řádku mezi odstavci nebo střídavým odsazením celých odstavců.

Při zarovnání odstavce doleva nebo do bloku je pro orientaci v textu důležitá i úprava východového řádku. Platí pro ni následující pravidla:

Východový řádek musí být delší, než je odstavcová zarážka.

V sazbě je obvyklé graficky přehledně oddělit odstavce. Nejčastěji se toho dosahuje odstavcovou zarážkou, což je malé odsazení prvního řádku odstavce. Běžně se používá čtverčikové odsazení, tedy hodnota odsazení je stejná jako výška písma, ale není to pravidlem. Hodnotu odsazení můžeme definovat i v milimetrech, měli bychom však dodržet rozpětí jedno až trojnásobku výšky písma. První odstavec textu za nadpisem nemusí mít odstavcovou zarážku, protože je zřejmé, že zde začíná odstavec. Musíme ale dodržet jednotnou úpravu: buď neodsadíme žádný první odstavec, nebo odsadíme všechny.

**Obrázek 7.5** U zarovnání doprava jsou řádky zarovnány vpravo, levý okraj odstavce je zubatý

V sazbě je obvyklé graficky přehledně oddělit odstavce. Nejčastěji se toho dosahuje odstavcovou zarážkou, což je malé odsazení prvního řádku odstavce. Běžně se používá čtverčikové odsazení, tedy hodnota odsazení je stejná jako výška písma, ale není to pravidlem. Hodnotu odsazení můžeme definovat i v milimetrech, měli bychom však dodržet rozpětí jedno až trojnásobku výšky písma. První odstavec textu za nadpisem nemusí mít odstavcovou zarážku, protože je zřejmé, že zde začíná odstavec. Musíme ale dodržet jednotnou úpravu: buď neodsadíme žádný první odstavec, nebo odsadíme všechny.

**Obrázek 7.6** U zarovnání na střed se řádky centrují na střed vymezené oblast

V sazbě je obvyklé graficky přehledně oddělit odstavce. Nejčastěji se toho dosahuje odstavcovou zarážkou, což je malé odsazení prvního řádku odstavce. Běžně se používá čtverčikové odsazení, tedy hodnota odsazení je stejná jako výška písma, ale není to pravidlem. Hodnotu odsazení můžeme definovat i v milimetrech, měli bychom však dodržet rozpětí jedno až trojnásobku výšky písma. První odstavec textu za nadpisem nemusí mít odstavcovou zarážku, protože je zřejmé, že zde začíná odstavec. Musíme ale dodržet jednotnou úpravu: buď neodsadíme žádný první odstavec, nebo odsadíme všechny.

**Obrázek 7.7** U zarovnání do bloku jsou okraje odstavce zarovnány vlevo i vpravo

V sazbě je obvyklé graficky přehledně oddělit odstavce. Nejčastěji se toho dosahuje odstavcovou zarážkou, což je malé odsazení prvního řádku odstavce. Běžně se používá čtverčikové odsazení, tedy hodnota odsazení je stejná jako výška písma, ale není to pravidlem. Hodnotu odsazení můžeme definovat i v milimetrech, měli bychom však dodržet rozpětí jedno až trojnásobku výšky písma. První odstavec textu za nadpisem nemusí mít odstavcovou zarážku, protože je zřejmé, že zde začíná odstavec. Musíme ale dodržet jednotnou úpravu: buď neodsadíme žádný první odstavec, nebo odsadíme všechny.

**Obrázek 7.8** U zarovnání do bloku všechny řádky, nucené do bloku je zarovnání stejné jako u zarovnání do bloku, ale východový řádek je zarovnaný vpravo i vlevo

Neúplný východový řádek musí končit maximálně na délku odstavcové zarážky od pravého okraje, nebo musí být plný (tj. zarovnaný i doprava).

## Sirotci a vdovy

Poslední neúplný řádek odstavce nemůže být prvním řádkem stránky nebo sloupce.

Takovému řádku se říká *sirotek* (v hantýrce „parchant“). Stejně tak první řádek odstavce nemůže být posledním řádkem stránky nebo sloupce. Takový řádek se nazývá *vdova*.

Za sirotka ani vdovu se nepovažuje jednořádkový odstavec. Východový řádek se navíc nepovažuje za sirotka, pokud je úplný. Sirotci i vdovy mohou vzniknout i uprostřed stránky pod obrázkem nebo vloženým textem v sloupci. Je to jen o málo menší zlo než na začátku nebo na konci stránky.

Pro odstranění sirotků a vdov se používá několik způsobů. Někdy je možné jinou úpravou dělení slov v odstavci dosáhnout prodloužení či zkrácení odstavce o jeden řádek, pomoci může také nepatrná změna v prostrkání písma u některých řádků odstavce. U krátkých samostatných dokumentů lze sáhnout i k mírné změně prokladu řádků či velikosti písma tak, aby se text přizpůsobil vymezenému prostoru. Další možností je redakční úprava textu – vypuštění nebo doplnění několika slov v odstavci, popř. spojení dvou odstavců či naopak rozdělení některého odstavce na dva. V neposlední řadě lze využít i grafické úpravy a vhodně změnit například velikost obrázků.

## Členění textu a dělení slov

V dokumentu můžeme nastavit dělení slov, aby nedocházelo ke vzniku velkých mezer mezi slovy a také je potřeba při psaní dávat pozor na členění textu.

### Členění textu

U kratších textových informací – a ty budou při práci s CorelDRAW převažovat, je třeba dbát na patřičné členění textu při zápisu na více řádků. Buďme bdělí zvláště u nadpisů, textů vložených doprostřed sloupce, sázených větším stupněm písma a u titulků k obrázkům. Nejsme-li omezeni prostorem, měli bychom se snažit ponechat pohromadě logické obsahové celky. Nepřípustné je odtržení čísla od jednotky (12 / km) nebo dokonce čísla jako takového (150 / 000). Rovněž bychom se měli vyvarovat rozdělení různých zkratk a dat (B. / Smetana, Dr. / Beneš, V. Vydra / ml.tab. / 5, 14. / května, s. / r. o.) V sazbě na praporek bychom raději neměli odtrhávat krátké předložky a ponechávat je na konci řádku (u / strýce, za / kanálem apod.). Heslo v inzerátu

Kompletní nabídka stavebního  
materiálu

Lze rozhodně lépe uspořádat takto:

Kompletní nabídka  
stavebního materiálu

## Dělení slov

Přestože dělení slov v zásadě upravují pravopisná pravidla, má elektronická sazba textů určitá specifika. Bez dělení slov by nám v textu zarovnaném do bloku vznikaly v kratších řádcích velké mezery mezi slovy, v textu zarovnaném na praporek by v mnoha případech byl okraj příliš „zubatý“. Sazeč někdy může vhodným dělením slov upravit také délku odstavců.

Pravidla upravují dělení slov v zásadě takto:

- Dělí se jen slova víceslabičná, a to na hranici slabik. Zpravidla se neodděluje jediné písmeno, i když označuje celou slabiku (o-ko, kaka-o).
- Složená slova přednostně ve švu složeniny: kolo-toč, země-koule.
- Odděluje se slabičná předpona: na-jde, roz-hraní, pod-robit (například národ) proti podobit (například ubrus).
- Mezi dvěma samohláskami, které netvoří dvojhlásku: inici-ativa, mili-on, mravo-uka (avšak pau-za, neboť zde -au- je dvojhláska).
- Na hranici slovního základu a koncovky nebo slovního základu a přípony začínající souhláskou: hlub-ší, měst-ský, tisk-li.
- Souhláskové skupiny rovnoměrně do obou řádků: kar-neval, skep-tický.
- Nepocifujeme-li stavbu slova zřetelně, lze dělit oběma způsoby, tj. podle složení i podle slabik: by-dliště i byd-liště, na-dchnout i nad-chnout.
- Lze dělit dokonce trojím způsobem – klasickým příkladem je slovo: se-stra, ses-tra, sest-ra (obdobně například vrstva).
- Cizí slova lze zásadně správně rozdělovat podle způsobu dělení obvyklého v příslušném jazyce: Boc-cac-cio, Read-ing.
- Kde je složení cizího slova jasné, může se dělit v souhlase s ním: Ant-arktis, knock-aut.
- Jinak se cizí slova dělí podle toho, jak je vyslovujeme v češtině: Bo-cca-ccio [Bo-ka-čo].

Pravidla sazby k těmto jazykovým pravidlům přidávají další omezení:

Sazba omezuje počet dělení pod sebou v odstavci. Obvyklý a tradiční počet 3 dělení vychází z toho, že rozdělovací znaménko v sazbě do bloku „kazi“ hladký zarovnaný okraj (pro puristy připomínám, že stejně tak působí i pomlčka, čárka a tečka). V odůvodněných případech, jako je sazba do úzkých sloupců, lze použít i více dělení, maximálně však šest. Uvědomme si, že velký počet dělení zhoršuje souvislost, a tedy čitelnost textu – v úzkých sloupcích zvláště.

V jednom materiálu (článku, časopisu, knize, ...) se doporučuje sjednotit dělení u slov, která lze dělit různě. Obvykle na konci řádku ponecháváme jednu souhlásku, ostatní pak dáváme na další řádek (ses-tra, všich-ni, nad-chnout atp.), to se však netýká slov, kde jejich rozdílné dělení vyplývá z jejich rozdílného významu a slovní stavby (pod-robit národ × po-drobit stůl).

A nakonec jedna všeobecná zásada: nehodí se dělit slova tak, aby některá z částí dostala charakter hanlivého výrazu (knihovna, nádržka, sekunda, serenáda, ...).

# Práce s textem

Od velmi raných verzí nabízí CorelDRAW široké možnosti pro práci s textem, pro české uživatele byla navíc v minulosti velkou výhodou dostupnost lokalizovaných verzí českými textovými nástroji. I když si pořídíme verzi bez lokalizace (například verze 10 je dostupná pouze v angličtině), Corel vybavuje svoje produkty rozsáhlou sadou jazykových nástrojů (pravopisné a dělicí slovníky, tezaurus), mezi nimiž nalezneme většinu evropských jazyků, ale třeba i některé exotické, jako afrikánštinu. Navíc lze programový balík Graphics Suite X4 pořídit s rozsáhlou kolekcí písem, z nichž určitá část obsahuje i východoevropskou znakovou sadu (tato písma mají označení EE – Eastern European).

## Písma

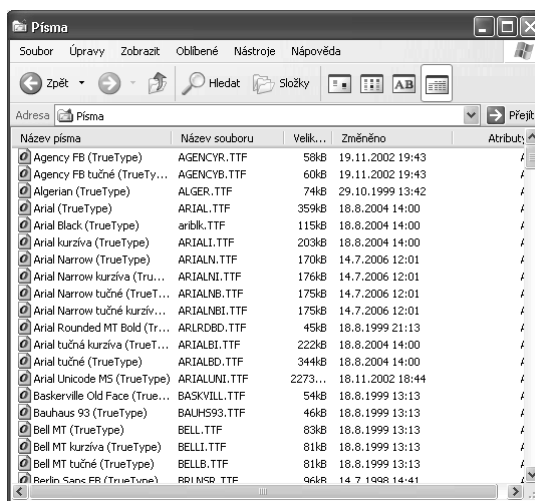
Počítačová písma prošla dlouhým vývojem. Různé problémy může způsobovat jednak nejednotnost formátů, jednak fakt, že se počítače, písma a programy vyvíjely nejprve v anglicky mluvících zemích a česky se musely naučit až později.

Ve Windows se dnes můžeme běžně setkat s třemi formáty písem:

*Písma TrueType* – jsou nativně podporována systémem Windows. Každý řez daného písma je obsažen v unikátním souboru s příponou .ttf – pro základní rodinu (normální, tučné, kurziva a tučná kurziva) tedy potřebujeme čtyři soubory. Starší písma zpravidla obsahují jedinou znakovou sadu (a mnohá lokalizovaná písma ji ke všemu nemají správně nastavenou), takže pro psaní českých znaků potřebujeme, aby bylo písmo lokalizováno, soubory písma mají zpravidla kolem 40 kB. Lokalizované znakové sady bývají označovány písmeny CE nebo EE za názvem písma, ale není to pravidlem. Novější TrueType písma obsahují více znakových sad (soubory s velikostí kolem 80–150 kB), aplikace by si měla vybrat tu správnou podle jazykových nastavení nebo místních nastavení systému.

Písma TrueType se ve Windows spravují (instalují a odinstalují) ve složce **Písma**, kterou otevřeme příkazy **Start** → **Nastavení** → **Ovládací panely** a poklepnáním na ikonu **Písma**. Ve složce se zobrazí všechna nainstalovaná písma. Nová písma instalujeme příkazem **Soubor** → **Nainstalovat nové písmo**, v následujícím dialogu zadáme cestu k novým písmům a vybereme požadovaná písma z jejich seznamu. Chceme-li písmo odinstalovat, vybereme je a použijeme příkaz **Soubor** → **Odstranit** nebo stiskneme klávesu Delete. Pro správu písem můžeme samozřejmě také použít nějakého správce písem.

*Písma Type 1* jsou postscriptová písma, která vyvinula společnost Adobe. Protože je operační systém zpravidla neumí vykreslit na obrazovce a nepostscriptové tiskárny je neumí vytisknout, potřebuje-



**Obrázek 7.9** Složku Windows\Fonts můžeme použít pro správu písem

me pro jejich použití tzv. rasterizér. Můžeme použít třeba program *Adobe Type Manager*, který je ve verzi Light zdarma a umožňuje instalaci, zobrazování a tisk postscriptových písem. Windows si s postscriptovými písmi jakžtakž poradí od verze 2000. Písma Type 1 jsou uspořádána do dvojice souborů (ve Windows mají přípony .pfm a .pfm), jeden uchovává informace o obrysech, druhý o metrice apod. Písma Type 1 typicky obsahují 255 znaků, takže v zemích českých potřebujeme lokalizované sady.

*Písma OpenType* vznikla spoluprací Microsoftu a Adobe jako jednotný písmový formát sdružující vlastnosti písem Type 1 a TrueType. Písma jsou jednosouborová a multiplatformní (stejný soubor funguje jak ve Windows, tak na počítačích Macintosh). MacOS X a Windows 2000/XP mají nativní podporu tohoto formátu písma.

V oblasti grafiky je zakořeněno klíší, že postscriptová písma jsou kvalitnější. Vzniklo kvůli nutnosti konvertovat písma TrueType na Type 1 v první verzi jazyka PostScript. Při této konverzi docházelo k vypuštění instrukcí důležitých pro vykreslení písma, a tudíž k degradaci vzhledu, zvláště na tiskárnách s nízkým rozlišením. Degradace vznikaly také při převodu písem Type 1 do formátu TrueType, který se prováděl z důvodu širší nabídky postscriptových písem. Ve skutečnosti má formát TrueType širší možnosti jak po stránce kvality obrysů a instrukcí pro prostrování, tak po stránce znakových sad. Novějších písem vytvořených ve formátu TrueType se výše zmíněné problémy netýkají.

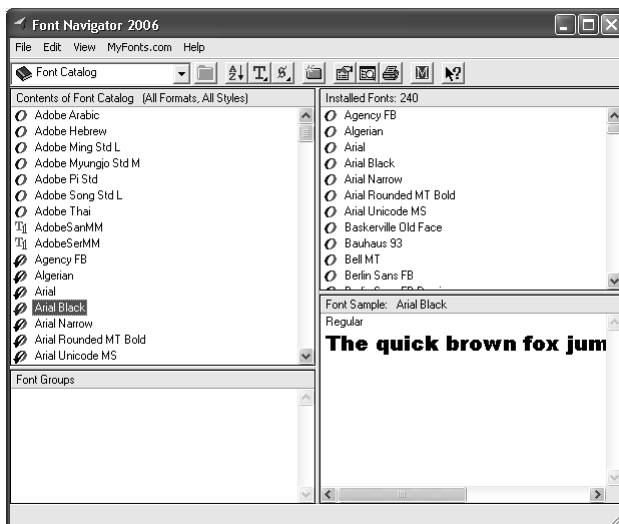


**Poznámka:** Zdaleka ne všechna nová TrueType písma jsou však bez problémů. Vzhledem k mnohem větší dostupnosti nástrojů pro vytváření TrueTypových písem můžeme na Internetu nalézt stovky freewarových a sharewarových písem. Protože mnohá z nich jsou vytvářena amatérsky, bez potřebných technických znalostí, mívají špatnou technickou kvalitu. Nežřídka se stává, že v takovém písmu některé znaky zcela chybí, nebo jsou převzaty z jiných typů písma, nebo aplikace neumí některé znaky volat, přestože je sada obsahuje.

Časté problémy s písmy působí samotné aplikace. Některé starší programy nejsou přizpůsobeny pro práci v jiných jazykových prostředích, a tak ze souboru písma nedokážou získat informace o jazykových sadách a použijí pouze západoevropskou znakovou sadu. Toto však naštěstí není problém aplikací sady CorelDRAW Graphics Suite, pokud písmo středoevropskou znakovou sadu obsahuje, budou naše písmenka psát česky.



**Tip:** Práci s písmy vám může velmi usnadnit program Bitstream Font Navigator, dodávaný s programovým balíkem Graphics Suite X4. **Font Nav**



Obrázek 7.10 Program Bitstream Font Navigator

**gator** umožňuje správu písem – jejich rychlou instalaci a deinstalaci, nesrovnatelně rychlejší a komfortnější než **Ovládací panel** ve Windows. Hlavně však program umožňuje vytváření skupin písem a jejich rychlou aktivaci a deaktivaci. Můžeme si tak vytvořit různé balíky písem pro různé zakázky nebo různé typy prací a zajistit tak, že pro daný typ práce budeme mít v systému všechna potřebná písma, ale nebudou se vám tam plést desítky nebo stovky dalších písem, která zase potřebujeme jindy na jiný druh práce.

Novinkou ve verzi X4 je specializovaná kolekce písem, která zahrnuje písma s jedním tahem vhodná pro gravírování nebo multiplatformní písma ve formátu OpenType, poskytující rozšířenou jazykovou podporu pro románské jazyky, řečtinu a azbuku s výstupem ve formátu WGL4.

## Náhrady písma

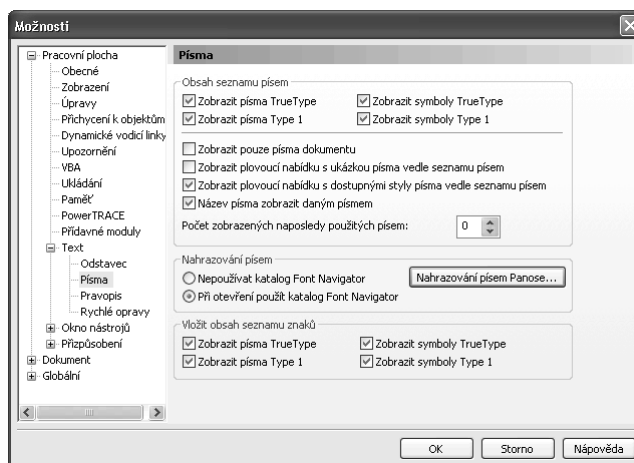
Při otvírání souborů, zvláště těch pocházejících z jiného stroje, nás často překvapí dialog náhrad písma. Informuje nás o tom, která písma použita v souboru ve vašem počítači chybí a navrhuje jejich náhradu. Bohužel není přesně definováno, jakým mechanismem se náhrada PANOSE řídí, ale navrhovaná písma někdy nejsou úplně podobná těm chybějícím. Vybereme-li rádek s písmem, můžeme v dolní roletce nastavit náhradní písmo sami, nebo můžeme zvolit instalaci příslušného písma. Také můžeme zvolit, zda má být náhrada *trvalá*, nebo *dočasná*, trvalé náhrady si systém PANOSE zaznamenává a používá je napříště. Pokud dokument později uložíme, provedené náhrady se v něm zaznamenají. Chceme-li tedy uchovat původní soubor beze změny, neukládáme jej, ale uložíme si otevřený soubor pod jiným názvem.

Uživatelem definované náhrady se CorelDRAW snaží při opuštění dialogu náhrad písma uložit jako výjimky systému PANOSE. Seznam výjimek můžeme upravovat v **Nástroje → Možnosti (Tools → Options)** v sekci **Pracovní plocha → Text → Písma (Workspace → Text → Fonts)** po stisku tlačítka **Nahrazování písem Panose (Panose Font Matching)**.

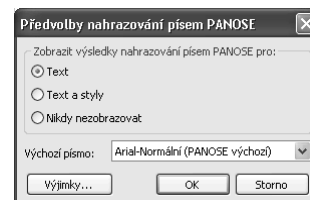


**Poznámka:** Pozor, CorelDRAW nám v dialogu náhrad písma implicitně vnucuje trvalé nahrazení. Požadujeme-li dočasnou náhradu, například abychom zkontrolovali, o který text jde, musíme si druh nahrazení pro příslušná písma ručně přepnout na dočasně.

Mírně zavádějící je, že systém nás může informovat i o chybějících písmech, která jsou definována v odstavcovém stylu, ale v dokumentu fakticky použita nejsou.



**Obrázek 7.11** Dialogové okno Možnosti umožňuje pomocí tlačítka **Nahrazování písem Panose** nadefinovat seznam výjimek





**Tip:** Chceme-li na první pohled vidět, kterých textů se určitá náhrada týká, zvolíme pro ně při otevírání dočasnou náhradu nějakým výrazně odlišným písmem, můžeme použít třeba nějakou symbolovou sadu nebo ručně psané ozdobné písmo.

## Typy textu

Text je v počítačových programech určitý řetězec znaků, informace o vzhledu písma jsou přitom uloženy v samostatném souboru. Programy dokážou texty umísťovat do řádků, řídit mezery mezi znaky a slovy a dokonce i kontrolovat pravopis. Použijeme-li jiný soubor písma, změníme jednoduše vzhled celého textu. V CorelDRAW existují dva typy textu: řetězcový (Artistic) a odstavcový (Paragraph). Rozdíl mezi nimi je ve funkčnosti. Zatímco řetězcový text je určen především pro kratší texty a lze s ním provádět rozličné grafické úpravy, s odstavcovým textem budeme pracovat podobně jako v textovém editoru nebo sazebním programu. Řetězcový text použijeme na různé nápisy, nadpisy, slogany a upoutávky. Odstavcový text oproti tomu použijeme pro sazbu delších textů s možností použít odstavcové formátovací styly apod. a vysadíme s ním například celý leták.



**Obrázek 7.12** CorelDRAW rozeznává dva typy textu – odstavcový a řetězcový

Řetězcový text je pro CorelDRAW souhrn křivkových objektů a jako s takovými s nimi je schopen zacházet. Text můžeme deformovat – zužovat, rozšiřovat, protahovat, snižovat, můžeme jej natočit, zkosit, můžeme ho natvarovat podle křivky, použít na něj perspektivu, obálku, vysunutí do prostoru. Můžeme mu přiřadit obrys a výplň a použít na něj další množství efektů. Můžeme snadno interaktivně upravovat typografické atributy (prostrkání, neboli rozestupy mezi písmeny, řádkování apod.) i polohu jednotlivých znaků. Jediné, co s textem nemůžeme provádět, má-li zůstat textem, je editace jednotlivých znaků na úrovni uzlů. Pokud text rozložíme na jednotlivé křivky, můžeme je sice editovat, ale CorelDRAW už s takovými objekty nezachází jako s textem, nemůžeme pak jednoduše změnit typ písma, mezery apod. I řetězcový text tvoří odstavce, ale všechno, co vytvoříme v jednom textovém bloku (v rámci jediného klepnutí textovým nástrojem), bude program brát jako jeden odstavec.

Práce s odstavcovým textem se více podobá práci v sazebním programu. Textu vyhradíme sazební rámeček a jednotlivé odstavce můžeme upravovat samostatně a můžeme na ně aplikovat formátovací styly.



## Práce s řetězovým textem

Pro vytvoření textu máme v CorelDRAW opět několik možností. Text můžeme napsat přímo z klávesnice, nebo ho můžeme přes schránku, další možností je import textového souboru.

### Zadávání řetězového textu a úpravy jeho atributů

Pro zadávání řetězového textu klepneme textovým nástrojem do dokumentu, napíšeme text a upravíme jeho atributy.

1. Na paletě nástrojů vybereme textový nástroj (má ikonu s velkým písmenem A), kurzor se změní na nitkový kříž s písmenem A. Klepneme nástrojem do dokumentu do místa, kde má text začínat. Na tomto místě se rozbliká svíslá čárka – textový kurzor, který je připraven pro zadávání vstupu z klávesnice. Druhý kurzor přitom stále zůstává na obrazovce.
2. Napíšeme na klávesnici libovolný text, například: *CorelDRAW Graphics Suite X4*. Slova se objeví na obrazovce. Pokud nevypadají *zrovna* jak si představujeme, necháme to zatím být a zformátujeme je dodatečně.
3. Klepneme textovým nástrojem kousek pod tento text a napíšeme text *Práce s programem CorelDRAW*.
4. Uchopíme myš a najedeme kurzorem nad napsaný text. V okamžiku, kdy pohneme myší, objeví se okolo textu černé čtverečky – táhla (viz obrázek 7.13). Pokud najedeme kurzorem na některé z táhel, kurzor se změní na šipky, jež nás informují o možnosti transformovat text stejným způsobem jako ostatní objekty. Umístíme-li kurzor nad text, změní se na tvar připomínající velké I. Umístíme jej na jeden konec napsaného textu, stiskneme tlačítko myši a táhneme přes celý text, aby se vybral (vybraný text bude podkreslen šedě).
5. Jakmile máme text vybraný, můžeme ho formátovat.
6. Pokud chceme měnit velikost textu, uchopíme jedno z rohových táhel a zvětšíme text na požadovanou velikost. Potom klepneme na výběrový nástroj na paletě nástrojů. Text zůstane vybrán pro transformace (táhla zůstanou viditelná), ale výběr pro vkládání se odznačí.



**Obrázek 7.13** Jakmile vybereme textový nástroj, zobrazí se nám nitkový kříž s písmenem A. U textu se nám zobrazují táhla.



**Tip:** Výběrový nástroj je velmi flexibilní. Poklepeme-li s ním na textu, přepne se na textový nástroj. Pozor! Zpět na výběrový nástroj nemůžeme přepnout pomocí mezerníku tak jako u jiných nástrojů, u textového nástroje mezerník vytváří mezery! Chceme-li se z textového režimu rychle vrátit k výběrovému nástroji, přepneme na některý z kreslicích nástrojů klávesou F6, F7 a potom stiskneme mezerník.

Výběrový nástroj umožňuje editovat textové atributy (písmo, řez, velikost, barvu atd.) celého textového bloku jako celku, textový nástroj umožňuje editaci textových atributů v textovém bloku na úrovni znaků. Vybereme-li textovým nástrojem určité znaky nebo slova v celém textovém bloku, jsme schopni změnit písmo, řez, velikost nebo barvu pouze u vybrané části textu. Pozor, pokud textovým nástrojem pouze klepneme do textu (ale nevybereme žádně

znaky) a změním písmo, s napsaným textem se nic nestane, jakmile však začneme vkládat další znaky, budou se psát tímto nově nastaveným písmem.

Označíme-li text tvarovacím nástrojem **Tvar (Shape Tool)**, objeví se v dolních rozích textového bloku speciální táhla, která umožňují tažením upravit prostrkání a proklad (mezery mezi řádky). Zároveň se v levém dolním rohu u každého znaku objeví základní uzel. Vybereme-li tyto uzly (klepnutím, tažením oblasti), můžeme tažením nebo kurzorovými klávesami (šipkami) upravovat polohu vybraných znaků. Polohu můžeme také upravovat zadáním číselných hodnot v panelu vlastností. Tímto způsobem můžeme upravit nepřiměřené mezery mezi některými znaky v textu.



**Poznámka:** Některá počestěná písmo mají často problémy s vyrovnáním párů. Pokud spolu sousedí určité znaky (VA, TA, Ty apod.), byla by normálně u větších velikostí písma mezi těmito znaky nepřiměřená mezera. V souboru písma se proto definuje úprava velikosti mezery pro jednotlivé páry znaků. Počestěné písmo je doplněno o další znaky (č, š, ž, ř, ě atd.), čímž u písma vznikají další páry. Ne každé písmo však je doplněno o definice těchto nových kerningových párů (VÁ, TÁ, Tý atd.). Máme-li napsat větší velikosti, měli bychom zkontrolovat a popřípadě upravit nedostatky ve vyrovnání znaků ručně.

Základní formátování řetězcového textu můžeme provádět v panelu vlastností, když máme řetězcový text označený. U řetězcového textu můžeme zvolit druh písma, velikost písma v bodech, použít tučný řez, kurzivu, podtržené písmo, upravit zarovnání textového bloku.

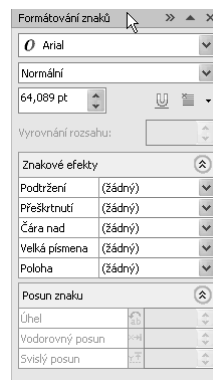
X4

Úplnou novinkou ve verzi X4 je živé formátování textu, které nám umožňuje náhled zvoleného formátování ještě před jeho vlastním použitím v dokumentu. Jakmile máme vybraný text, který chceme formátovat a pouze najedeme na určitou volbu, aniž bychom ji rovnou vybrali, text se nám ukáže, jak by vypadal, kdybychom toto formátování zvolili. Díky této funkci můžeme ušetřit čas s náhledy v případě velkého množství formátování textu.

X3

Další možnosti formátování skýtá ukotvitelný panel **Formátování znaků (Character Formatting)**, který je dostupný od verze X3. Zobrazíme ho přes nabídku **Text → Formátování znaků (Text → Character Formatting)** nebo ho spustíme předposledním tlačítkem v panelu vlastností nebo zkratkou Ctrl+T. Ukotvitelný panel nám umožňuje formátovat řetězcový text anebo formátovat znaky uvnitř odstavcového textu. V horní části panelu máme v nabídce **Seznam písem (Font List)** k dispozici nainstalované a dostupné fonty. V nabídce **Styl písma (Font Style)** jsou k dispozici dostupné řezy písma. Dále zde máme v poli **Výška od vrcholu horního dotahu po spodek spodního dotahu (Height from top of ascender to bottom of descender)** možnost změnit velikost písma v bodech.

Dále zde můžeme nastavit podtržení textu a zarovnání. V zarovnání máme na výběr z možností: **Žádné, Vlevo, Na střed, Vpravo, Do bloku, Nucené (None, Left, Center, Right, Full Justify, Force Justify)**. Pokud máme textovým nástrojem vybranou a označenou určitou část textu, máme k dispozici pole **Vyrovnání rozsahu (Range Kerning)**, kde lze procentuálně změnit mezery mezi označenými znaky. Přibližně v prostřední části ukotvitelného panelu máme část **Znakové efekty (Character Effects)**, ve které můžeme nastavit podtržení, přeškrtnutí, čáru přes text. Text můžeme také převést na verzátky (**All CAPS**) nebo nepravé kapitálky (**Small CAPS**) v nabídce **Velká písmena (Uppercase)**, popřípadě použít horní nebo dolní index (**Subscript** nebo **Superscript**) v nabídce **Poloha (Position)**. Dolní sekce **Posun znaku (Character Shift)**



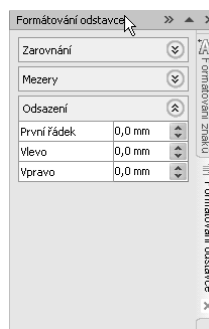
**Obrázek 7.14**  
Ukotvitelný panel Formátování znaků nám nabízí další možnosti formátování textu

je dostupná v případě, že máme vybranou část textu textovým nástrojem. V poli **Úhel (Angle)** můžeme nastavit otočení znaků a v polích **Vodorovný posun (Horizontal Shift)** a **Svislý posun (Vertical Shift)** můžeme nastavit horizontální a vertikální odsazení.

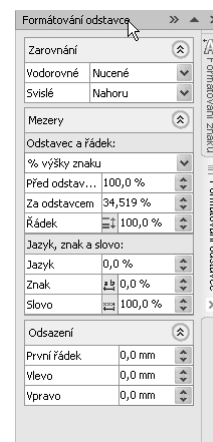
Části **Znakové efekty (Character Effects)** a **Posun znaku (Character Shift)** můžeme mít sbalené anebo rozbalené. Toto sbalení a rozbalení provedeme pomocí kolečka se šipkami, které najdeme vždy v pravé části této nabídky.

**X3**

Novinkou ve verzi X3 byl také ukotvitelný panel **Formátování odstavce (Paragraph Formatting)**, který zobrazíme z nabídky **Text → Formátování odstavce (Text → Paragraph Formatting)**. V případě řetězcového textu můžeme v ukotvitelném panelu upravovat zarovnání v poli **Zarovnání (Alignment)**, mezery mezi znaky (prostrkání – ale pouze pro celý textový blok), slovy a řádky.



**Obrázek 7.15**  
Sbalení a rozbalení jednotlivých částí ukotvitelného panelu Formátování znaků



**Obrázek 7.16**  
Ukotvitelný panel Formátování odstavce nám umožňuje formátovat odstavce

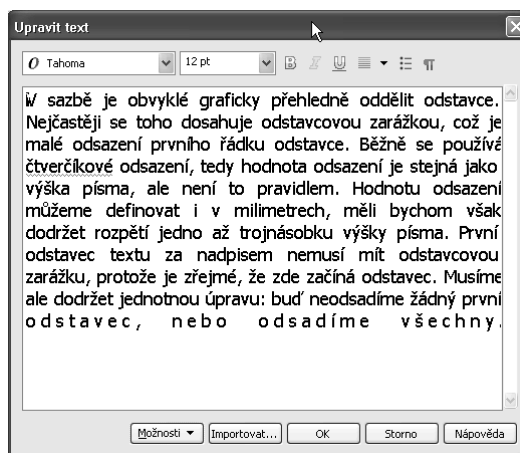
## Úpravy textu a vestavěný textový editor

I sebelepší písařka udělá sem tam nějaký překlep, i sebelepší autor se občas rozhodne změnit pár slov v napsaném textu. Samozřejmě že program umožňuje provádět věcné opravy a úpravy napsaného textu.

Nejjednodušší a nejintuitivnější způsob je pomocí textového nástroje: Do napsaného textu umístíme textový kurzor – umístíme-li kurzor textového nástroje nad text, změní se na tvar, připomínající velké I – klepneme tímto kurzorem na pozici, kde chceme provést změnu. Můžeme také tažením vybrat určitý rozsah textu. Poklepeme-li v textu, vybere se slovo, na které jsme poklepli. Trojitým klepnutím vybereme celý textový blok. Tak pracujeme s textem na obrazovce podobně, jako v textovém editoru – můžeme mazat, či dopisovat znaky, slova, přidávat řádky atd.

U rozsáhlejších textů nám tento způsob může znatelně zpomalit práci. CorelDRAW totiž po každé změně musí překreslit obrazovku. Proto lze text editovat méně náročným způsobem – v textovém editoru. Ten se spouští příkazem **Text → Upravit text (Text → Edit text)** (Ctrl+Shift+T) nebo tlačítkem **Upravit text (Edit Text)** z panelu vlastností, musíme mít ale vybraný text, který chceme editovat. Nové texty v tomto editoru vytvářet nemůžeme.

Okno textového editoru zobrazuje text se zjednodušeným formátováním (viz obrázek 7.17): text má odpovídající písmo a zarovnání, velikost zobrazeného písma



**Obrázek 7.17** Dialogové okno Upravit text zobrazuje text se zjednodušeným formátováním a v okně můžeme text také formátovat

je pouze relativní, uvidíme podtržení a přeškrtnutí, indexy, ale nezobrazí se zde posuny a natočení znaků, barvy ani jiné efekty. Nad textovou částí okna jsou nastavovací prvky pro základní textové atributy – písmo, velikost, řez a zarovnání. V textové části okna můžeme provádět výběr libovolných částí textu tažením nebo poklepáním. Na spodním okraji editoru je tlačítko **Možnosti (Options)** pro přístup k dalším volbám jako je kontrola pravopisu nebo hledání a náhrady textu, také se odtud rychle dostaneme k nastavení textových předvoleb celého programu (položka **Možnosti textu (Text Options)**). Tlačítko **Importovat (Import)** umožňuje importovat textový soubor jiné aplikace, musíme dát ale pozor, jako řetězový text (tj. do existujícího řetězového textu) bychom měli importovat pouze kratší texty, jinak dojde k výraznému zpomalení práce. S delšími texty je výhodnější pracovat jako s odstavcovým textem.

## Grafické úpravy řetězového textu

V CorelDRAW je možné s textem nakládat nejen jako s textem, ale také jako s grafikou. Velkou výhodou zde je to, že při většině úprav zůstává text stále textem a je tedy nadále jako text editovatelný.

Různé nástroje nám umožňují různé typy úprav. Základní možností jsou transformace textu. Vybereme-li text výběrovým nástrojem, můžeme text transformovat stejně, jako kterékoliv jiné objekty – můžeme měnit jeho velikost, upravovat poměr stran, můžeme ho zkosit nebo celý textový blok natáčet.



**Poznámka:** Tažením za stranová táhla můžeme deformovat poměr stran vybraného textu. Na první pohled by se mohlo zdát, že se tak dá snadno vytvořit zúžené nebo rozšířené písmo. Při tomto způsobu však dochází k deformacím tvaru znaků, proto bychom měli použít skutečně zúžené písmo a tomuto způsobu vytváření zúženého písma se pokud možno vyhnout. Musíme-li z nějakého důvodu takovouto úpravu provést, měla by být jen nepatrná. V mnoha případech je však lepší nepatrně zúžit mezery mezi znaky. Výraznější deformace znaků jsou přípustné pro speciální grafické efekty, kde již text ztrácí svou informační hodnotu.

Vybranému textu můžeme přiřadit výplň i obrys. Můžeme buď jednoduše vybírat barvy klepnutím do palety barev, nebo použít dialogová okna pro obrys či příslušné druhy výplně.

Vybereme-li text tvarovacím nástrojem, můžeme upravovat polohu a natočení jednotlivých znaků, pokud vybereme jejich uzly. Rovněž můžeme vybraným znakům přiřadit barvy obrysu a výplně.

Na textový blok vybraný výběrovým nástrojem můžeme aplikovat rozličné efekty z nabídky **Efekty (Effects): Přejít, Kontura, Obálka, Vysunutí, Zešíkmení, Čočka, Přidat perspektivu (Blend, Contour, Envelope, Extrude, Bevel, Lens, Add Perspective)**. Většinu efektů můžeme vzájemně kombinovat. Za zvláštní zmínku z těchto efektů stojí efekt **Obálka (Envelope)**, který nám pomůže účinně a věrohodně zdeformovat text, jenž má být umístěn na nerovné ploše, čili tam, kde se například snažíme vytvořit iluzi vypouklého víčka krabičky, nebo nápis na kulaté tužce nakreslené v izometrickém zobrazení. Tyto efekty se u textu používají prakticky stejně jako u jiných objektů, proto je nedáme podrobně rozebírat na tomto místě. Práci s efekty je vyhrazena samostatná kapitola.



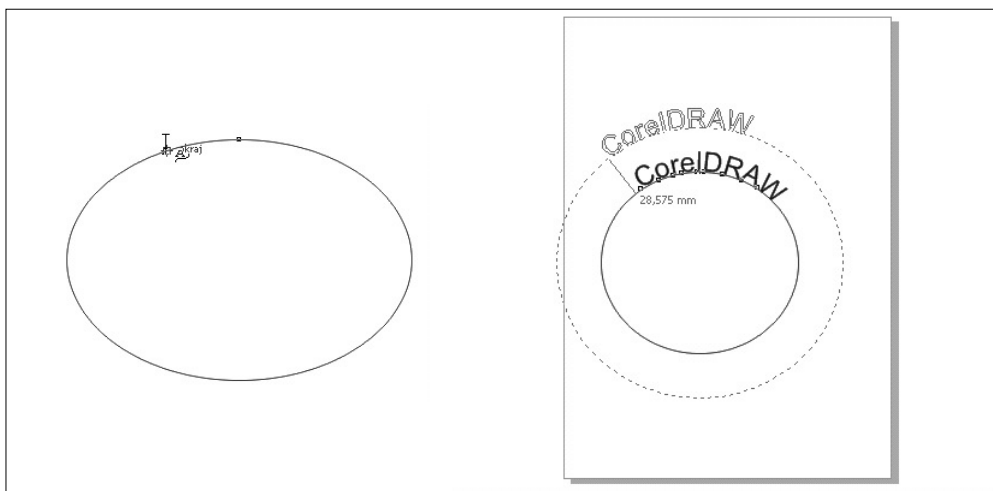
**Obrázek 7.18** K textu můžeme přidat různé efekty

## Text na osnově

Oblíbeným a dnes již prakticky závazným textovým efektem je umístění textu na libovolnou křivku. Tento efekt se v CorelDRAW nachází v nabídce **Text → Přizpůsobit text osnově (Text → Fit Text To Path)**.

Abychom příkaz mohli použít, musíme mít vybraný jak text, tak křivku, podle které chceme text natvarovat. Křivka může být otevřená i uzavřená, hladká nebo lomená, jako křivku lze využít i základní objekty – obdélníky, elipsy, mnohoúhelníky, hvězdy nebo spirály. Aplikace je jednoduchá, vybereme oba objekty a vybereme příkaz.

Text také můžeme přímo psát na křivku. Nejprve nakreslíme křivku, na kterou budeme chtít text napsat. Poté vybereme textový nástroj, najedeme na křivku či obrys obrazce, až kurzor zobrazí křivku a nad ní písmeno A a klepneme. Na křivce se rozblíká textový kurzor a vepsaný text bude sledovat křivku.



**Obrázek 7.19** Text také můžeme přímo psát na křivku

Jak text, tak křivku můžeme samozřejmě dále upravovat. Ve většině případů nám nebude vyhovovat výchozí poloha textu na křivce. Vybereme tedy text výběrovým nástrojem (bezprostředně po provedení příkazu **Přizpůsobit text osnově (Fit Text To Path)** je již vybrán). Před prvním znakem textu se objeví červené řídicí táhlo, které umožňuje posouvat text podél křivky a zároveň měnit jeho vzdálenost od křivky, a v panelu vlastností se objeví volby pro úpravu textu na křivce.



**Obrázek 7.20** Na panelu vlastností se objeví volby pro úpravu textu na křivce

**Orientace textu (Text Orientation)** řídí orientaci znaků textu vzhledem ke křivce, **Vzdálenost od osnovy (Distance From Path)** je výškové umístění textu vzhledem ke křivce (nad křivkou, pod křivkou, v ose křivky, odsazené apod). Pole **Vzdálenost od osnovy (Distance From Path)** nastavuje odsazení textu od křivky, **Vodorovné odsazení (Horizontal Offset)** umožňuje sou-

vat počátek textového řetězce podél křivky. Tlačítka **Zrcadlit vodorovně (Mirror Horizontally)** a **Zrcadlit svisle (Mirror Vertically)** zrcadlí text vodorovně i svisle.



**Tip:** Pokud chceme text otočit o 180°, musíme text zrcadlit jak vodorovně, tak svisle.

Další volba v nabídce **Přichytávání dílků (Tick Snapping)** zvětší vzdálenost mezi textem a osnovou, ke které je text přichycen. V nabídce máme možnost povolit **Přichytávání dílků zapnuto (Tick snapping on)** a zadat hodnotu do pole **Mezery mezi dílky (Tick spacing)**. Při posouvání textu od osnovy se bude text pohybovat v krocích určených hodnotou. Během posouvání textu se pod původním textem zobrazuje vzdálenost od osnovy.

I když máme text už napsaný, stále ho můžeme upravovat a měnit jednotlivé parametry. Některé parametry můžeme měnit myší a jiné zase jen pomocí nabídek. Můžeme změnit obsah i velikost textu, písmo, barvu, a také velikost či tvar tvořící křivky. Na text na křivce můžeme aplikovat další efekty jako vysunutí, obálky, čočky apod.

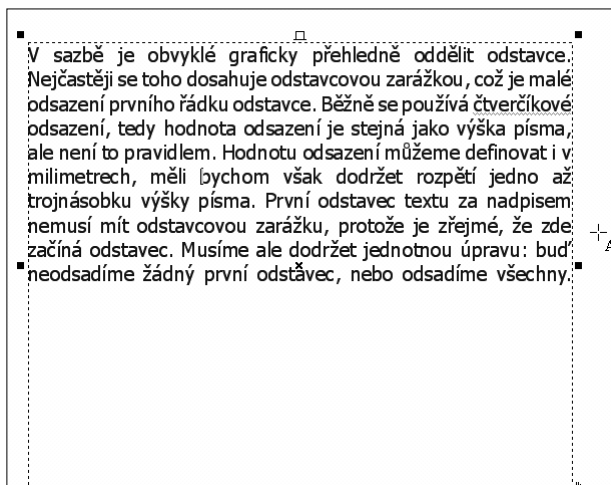
**X3**

Novinkou ve verzi X3 je možnost umístit text na libovolnou osnovu a pomocí dynamického náhledu. Tento dynamický náhled nám umožňuje rychlejší umístění textu a jeho pozicování. Velice snadno můžeme pozici textu na osnově upravit. Můžeme text zrcadlově převracet nebo nastavit jeho vzdálenost od osnovy. Jakmile máme text přidáný na osnovu, objeví se u textu červený kosočtverec, kterým můžeme měnit text na křivce. Jakmile najedeme na kosočtverec nástrojem **Výběr (Pick Tool)**, změní se nám vzhled kurzoru ze šipky na plus. Stiskneme levé tlačítko myši a tahem za kosočtverec určujeme umístění textu na osnově a jeho vzdálenost, při tahu se nám zobrazuje vzdálenost textu od osnovy.

## Práce s odstavcovým textem

### Vytvoření odstavcového textu

Paragraph text, neboli odstavcový text vytvoříme tak, že textovým nástrojem vyznačíme obdélníkovou oblast. Tato oblast bude sloužit jako textový rámeček, do kterého budeme vepisovat text. Jakmile uvolníme tlačítko myši, čárkovaný rámeček s táhly tří druhů a textovým kurzorem se objeví na obrazovce. Kurzory budeme mít na obrazovce opět dva, takže můžeme rámeček kdykoliv i během psaní interaktivně upravit. Začneme-li psát na klávesnici, text se začne objevovat na pozici textového kurzoru a vyplňuje vymezený rámeček.



**Obrázek 7.21** Odstavcový text používáme pro psaní většího množství textu

Jakmile dojde na konec, zalomí se do dalšího řádku. Klávesou Enter u odstavcového textu neukončíme řádky (jako to musíme udělat u řetězcového textu), ale odstavce.

Textový rámeček se chová jako jakýsi kontejner na text. Text rámeček vyplňuje podle jeho hranic. Máme-li textu více, než se vejde do rámečku, uvidíme pouze jeho poměrnou část. V prázdném dolním stranovém táhlu textového rámečku se objeví černá šipka signalizující, že není zobrazen celý text. V takovém případě máme několik možností, jak dostat do dokumentu celý text: Jednak můžeme zmenšit nebo změnit písmo, řádkový proklad či mezery, aby se text vešel do rámečku, můžeme to také nechat provést CorelDRAW automaticky příkazem **Text → Rámeček odstavcového textu → Přizpůsobit text rámečku (Text → Paragraph Text Frame → Fit Text To Frame)**, dále můžeme zvětšit velikost rámečku, a především můžeme text přelít do dalšího rámečku. U dlouhých textů můžeme zřetěžit mnoho rámečků na různých stránkách dokumentu.

Klepeme-li textovým nebo výběrovým nástrojem na dolní stranové táhlo se šipkou dolů, přebytečný text se načte do kurzoru myši a kurzor bude mít podobu stránky se šipkou. Tímto kurzorem můžeme buď vyznačit další textový rámeček anebo ukázat šipkou na jiný obrazec. Text se do obrazce načte. Vznikne tak řetězec navazujících textových rámečků, kterými teče text.

Pokud některý z rámečků řetězce označíme, modré šipky mezi rámečky vás budou informovat o toku textu. Navazující rámečky mají v horním a dolním stranovém táhle linky signalizující, že rámeček je zřetěžen. První rámeček v řetězci má horní táhlo prázdné. Pokud jeden z rámečků smažeme klávesou Delete, text se nesmaže, ale přelije se v rámce spojených textových rámečků. Pokud chceme smazat nějaký text, musíme ho označit textovým nástrojem a smazat ho klávesou Delete.

Pokud chceme změnit tok textu, můžeme klepnout na dolní stranové táhlo rámečku, abychom načtli přebytečný text a přesměrovali jej klepnutím do jiného prázdného rámečku.

Můžeme také přidat textový rámeček na začátek řetězce před první textový rámeček – v tom případě klepneme na horní prázdné táhlo prvního rámečku (text se opět načte ke kurzoru) a vyznačíme nový rámeček, popřípadě ukážeme do prázdného rámečku. Do tohoto nového rámečku se přesune začátek textu a ostatní text se odpovídajícím způsobem přelije.

Odstavcový text je možno rozdělit na menší celky příkazem **Změnit → Rozdělit: Odstavcový text (Arrange → Break Paragraph Text Apart)** (Ctrl+K). Svázané rámečky příkaz rozdělí na jednotlivé rámečky, u jednotlivého rámečku rozdělí text po odstavcích do samostatných rámečků, odstavce dělí příkaz na řádky, řádky na slova a slova na znaky.

Textový rámeček můžeme vytvořit také v libovolném uzavřeném objektu. Najedeme-li kurzorem textového nástroje pomalu na obrys objektu, přímo na obrysu se kurzor změní na kurzor typu „text na křivce“ (křivka s písmenem A) a v malé zóně od obrysu směrem dovnitř zobrazí kurzor písmena ab v rámečku. Klepneme-li v tomto místě, vytvoří se v objektu textový rámeček sledující obrys objektu. Objekt si zachová své atributy (obrys, výplň apod.), je s tímto rámečkem spojen a lze jej vybrat buď samostatně klepnutím na obrys (zobrazí se standardní táhla objektu), nebo dohromady s textovým rámečkem (zobrazí se táhla textového rámečku). To je důležité proto, abychom mohli nastavit potřebnou barevnost objektu a textu.

Potřebujeme-li textový rámeček od objektu oddělit, vybereme objekt i s rámečkem a zvolíme **Změnit → Rozdělit: Odstavcový text uvnitř osnovy (Arrange → Break Text Apart)**. Podobně



můžeme vytvořit v uzavřeném objektu textový rámeček, klepneme-li do něj kurzorem, který má načtený přebytečný text z jiného rámečku.

## Formátování odstavcového textu

Na odstavcový text nemůžeme použít některé z grafických efektů, jež mohou ozvláštnit řetězový text (nebo se nechovají tak, jak bychom si představovali), na druhou stranu typografické úpravy jsou bohatší.

Zásady pro nástroje jsou obdobné: vybereme-li textový rámeček výběrovým nástrojem, můžeme měnit atributy veškerého textu v textovém rámečku. Vybereme-li část textu textovým nástrojem, můžeme měnit atributy (písmo, velikost, barvu atd.) pouze u vybraných znaků, vybereme-li tyto znaky tvarovacím nástrojem, můžeme také přímo z panelu vlastností nebo tažením měnit jejich polohu.

Vybereme textový nástroj a klepneme jím do odstavcového textu. Pokusíme-li se změnit zarovnání, budou se měnit vlastnosti pouze u odstavce, ve kterém se nachází textový kurzor. Pokud budeme mít vybraný text přes více odstavců, budou se změny týkat všech odstavců, ze kterých je alespoň část vybrána. Podíváme-li se na panel vlastností, můžeme si všimnout, že jsou také přístupné některé ikony, jež byly u řetězového textu neaktivní. U odstavcového textu můžeme rychle zvětšit či zmenšit odsazení odstavce, použít odrážku nebo iniciálu (počáteční písmeno odstavce), možnosti nastavení těchto efektů jsou však zde omezené.

Otevřeme-li ukotvitelný panel **Formátování znaků (Character Formatting)** (nabídkou **Text → Formátování znaků (Text → Character Formatting)** nebo stiskem Ctrl+T) a ukotvitelný panel **Formátování odstavce (Paragraph Formatting)** (**Text → Formátování odstavce (Text → Paragraph Formatting)**), zjistíme, že na panelu **Formátování znaků (Character Formatting)** máme přístup ke stejnému množství voleb, ale na panelu **Formátování odstavce (Paragraph Formatting)** máme mnohem větší množství voleb, než když jsme formátovali řetězový text.

Panel je rozdělený do tří částí – **Zarovnání, Mezery, Odsazení (Alignment, Spacing, Indents)**. V části **Zarovnání (Alignment)** můžeme v polích **Vodorovné (Horizontal)** a **Svislé (Vertical)** změnit vodorovné a svislé zarovnání. V sekci **Mezery (Spacing)** máme část **Odstavec a řádek (Paragraph and Line)**, ve které měníme vlastnosti odstavce a řádku, jako jsou mezery před odstavcem, za odstavcem a řádkování. Dále je v části **Mezery (Spacing)** možnost změnit mezery pro **Jazyk, Znak, Slovo (Language, Character, Word)**. V poslední části **Odsazení (Indents)** měníme odsazení prvního řádku, odsazení vlevo a vpravo.

1. Z nabídky **Text → Nastavení dělení slov (Text → Hyphenation Settings)** otevřeme dialog, ve kterém nastavujeme dělení slov v odstavci.
2. Dělení slov musíme nejprve zapnout volbou **Text → Používat dělení slov (Text → Use Hyphenation)**. Volbou **Dělit slova začínající velkým písmenem (Break Capitalized words)** umožníme dělení slov s velkým písmenem na začátku.
3. Volba **Dělit slova psaná VELKÝMI PÍSMENY (Break words using ALL CAPS)** umožňuje dělit slova napsaná velkými písmeny. Volba **Minimální délka slova (Minimum word length)** určuje minimální počet znaků slova, které se mohou dělit.
4. Volba **Minimální počet znaků před (Minimum characters before)** udává, kolik znaků minimálně musí zůstat na konci řádku před rozdělovacím znaménkem, volba **Minimální počet znaků za (Minimum characters after)** udává, kolik znaků minimálně musí být za rozdělovacím znaménkem.



5. Při dělení českého textu by měly být obě tyto volby nastaveny na hodnotu 2 a můžeme dělit slova s minimálně čtyřmi znaky. **Vzdálenost od pravého okraje (Distance from right margin)** určuje šířku oblasti, ve které se snaží program nalézt dělení slova. Příliš nízká hodnota snižuje počet možných dělení (což při zarovnání do bloku vede k „děravým“ řádkům), příliš vysoká hodnota může způsobit, že program rozdělí slovo příliš daleko od konce řádku, což v důsledku opět povede k děravým řádkům.



**Poznámka:** Pozor, CorelDRAW nepovažuje nerozdělitelnou mezeru (Alt+0160 pro navázání jednoznačkové předložky k následujícímu slovu) za mezeru, ale za znak, proto bere slovo s předložkou a mezerou jako jeden celek. To má dva důsledky: jednak toto „slovo“ označí modul kontroly pravopisu jako chybu a podtrhne je červenou vlnovkou a za druhé je modul dělení slov schopen takovýto celek rozdělít za prvním znakem slova, nebo pro CorelDRAW je tento znak až třetí. V tom případě musíme nejprve dokončit všechny formátovací úpravy textu, aby se zamezilo dalšímu přetečení textu, a poté postupně od začátku textu vložit do příslušných slov rozdělovací znaménko ručně.

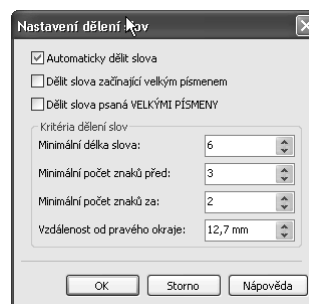
Pro správnou funkci dělení slov a kontroly pravopisu musí mít text nastaven odpovídající jazyk. Provedeme to v nabídce **Text → Jazykové nástroje → Jazyk (Text → Writing Tools → Language)**. Zobrazí se nám dialogové okno, ve kterém si vybereme jazyk, jakým píšeme text v daném odstavci.



**Poznámka:** Jazykové nástroje pro příslušný jazyk musíme mít nainstalovány.

Odsazení odstavce zleva a odsazení prvního řádku nejsou spjaty, jak tomu bývá v jiných programech, proto při odsazování odstavce zleva musíme nastavit stejnou hodnotu i pro odsazení prvního řádku. Máme-li nastaveno odsazení odstavce zleva či zprava a zarovnáme odstavec na střed, nebude zarovnan na střed rámečku nebo sloupce, ale bude vystředěn do oblasti zúžené o toto odsazení.

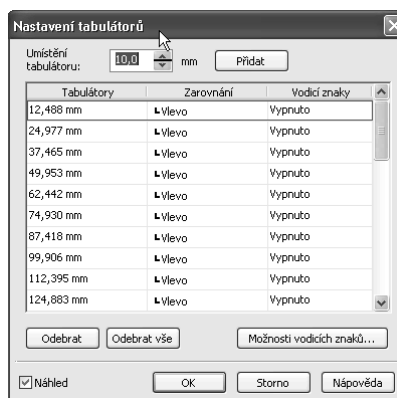
U odstavcového textu můžeme použít i další funkce, kterými jsou například tabulátory. Dialogové okno **Nastavení tabulátorů (Tab Settings)** zobrazíme přes nabídku **Text → Tabulátory (Text → Tabs)**. V dialogovém okně **Nastavení tabulátorů (Tab Settings)** definujeme nastavení tabulátorů v odstavci. Můžeme nastavit tabulátory s jednotnou roztečí, uživatelsky definované polohy jednotlivých tabulátorů, u každého můžeme rovněž nastavit zarovnaní zářky a použití vodícího znaku. Nadefinujeme pozici tabulátoru a klepneme na tlačítko **Přidat (Add)**. Jakmile máme tabulátor přidáný, ve sloupci **Zarovná-**



**Obrázek 7.22** Dialogové okno **Nastavení dělení slov** nám umožňuje nastavit volby dělení slov v odstavci



**Obrázek 7.23** V dialogovém okně **Jazyk textu** vybíráme jazyk, kterým je napsaný označený text



**Obrázek 7.24** Dialogové okno **Nastavení tabulátorů** nám umožňuje přesné umístění tabulátorů uvnitř označeného textu

ní (**Alignment**) změním typ tabulátoru. Ve výchozím stavu už jsou v textu tabulátory, které můžeme odstranit tlačítkem **Odebrat vše (Remove All)**.

U odstavcového textu můžeme také nastavit dělení slov. Dělení slov nám slouží k rozdělení slova na dva řádky v okamžiku, když je slovo dlouhé a nevejde se na jeden řádek. V programu CorelDRAW můžeme slova dělit ručně nebo automaticky.

**X3**

Novinkou programu CorelDRAW X3 byla možnost vkládat volitelná rozdělení. Tato volitelná rozdělení nám umožňují nadefinovat způsob rozdělení slov. Můžeme tedy vytvořit vlastní seznam dělitelných slov, ve kterém určujeme místa, na něž má být vložen spojovník.

V případě, že máme nastavené automatické dělení slov, použije se toto nastavení v kombinaci s naším nastavením dělení. Pro dělení slov můžeme nastavit některé parametry, například minimální počet písmen před spojovníkem a za ním nebo velikost aktivní oblasti.

Dělení slov zapneme při označeném textovém rámečku z nabídky **Text → Používat dělení slov (Text → Use Hyphenation)**.

Vložení volitelného rozdělení provedeme tak, že textovým nástrojem označíme slovo, do kterého chceme umístit volitelné rozdělení. Najedeme na příkaz **Text → Vložit speciální znak → Volitelné rozdělení (Text → Insert Formatting Code → Optional Hyphen)**.

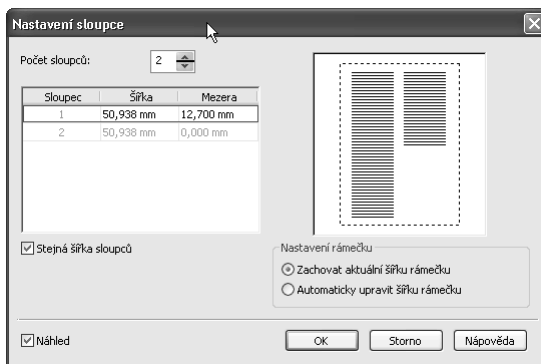
Jak už bylo řečeno, můžeme vytvořit vlastní definice volitelného dělení slov přes nabídku **Text → Vložit speciální znak → Vlastní volitelná rozdělení (Text → Insert Formatting Code → Custom Optional Hyphens)**. Zobrazí se dialog **Vlastní volitelná rozdělení (Custom Optional Hyphens)**, ve kterém do pole **Slovo (Word)** zadáme slovo, pro něž chceme vytvořit definici dělení. Text, který píšeme do pole **Slovo (Word)**, se zároveň objevuje i v poli **Rozdělené slovo (Hyphenate Word)**. V poli **Rozdělené slovo (Hyphenate Word)** klepneme na místo, kam chceme vložit volitelné rozdělení, a stiskneme klávesu spojovníku (-). Klepneme na tlačítko **Přidat definici (Add Definition)**.



**Poznámka:** Vlastní dělení slov definujeme vždy pro konkrétní jazyk, který jsme v seznamu **Jazyk (Language)** vybrali.

Další dialogové okno, pomocí něhož můžeme formátovat odstavcový text, je dialogové okno **Nastavení sloupce (Column Settings)**, které zobrazíme z nabídky **Text → Sloupec (Text → Column)**. V dialogu **Nastavení sloupce (Column Settings)** nastavuje textové sloupce v textovém rámečku (viz obrázek 7.25).

Položkou **Počet sloupců (Number of columns)** nastavujeme počet sloupců, v seznamu pod ní můžeme pro každý sloupec samostatně nastavit šířku a velikost mezery mezi sloupci. Položka **Stejná šířka sloupců (Equal column width)** zajistí, že budou mít všechny sloupce v rámečku stejnou šířku. Přepínač **Nastavení rámečku (Frame Settings)** pod náhledovým okénkem určuje, zda při změně šířky sloupce (nebo mezery) zůstane zachována šířka textového rámečku a změní se šířka mezery (nebo



**Obrázek 7.25** Dialogové okno **Nastavení sloupce** nám umožňuje rozdělit text do sloupců a nastavit vlastnosti sloupců

sloupce), či zda se šířka rámečku automaticky přizpůsobí.

Příkazem **Text → Odrážky (Text → Bullets)** můžeme k označenému odstavci přidat odrážku. Zobrazí se nám dialog **Odrážky (Bullets)**, ve kterém označením volby **Použít odrážky (Use bullets)** můžeme nastavit, že se budou používat odrážky u označeného textu. Můžeme zvolit použitý font, symbol, velikost a posun účaří. Dále si můžeme nastavit mezery od textového rámečku k odrážce a vzdálenost od odrážky k textu.

Další možností jak formátovat odstavcový text, je možnost přidat iniciálu. Z nabídky **Text → Iniciala (Text → Drop Caps)** zobrazíme dialogové okno **Iniciala (Drop Caps)**, ve kterém, pokud označíme volbu **Použít iniciálu (Use drop cap)**, můžeme navolit, přes kolik řádků iniciála bude a mezeru za iniciálou.

I u odstavcového textu můžeme provádět editaci textu v interním textovém editoru, který spustíme nejrychleji stiskem kláves **Ctrl+Shift+T**.

## Použití formátovacích stylů

U odstavcového textu můžeme výhodně použít formátovací styly textu. Styl obsahuje definici určitých textových atributů odstavce, jako je velikost a druh písma, zarovnání, proklad, mezery, ale třeba i barva a další. Když styl použijeme pro určitý odstavec, nastaví se v tomto odstavci atributy, podle definice daného stylu. Všechny odstavce, kterým styl přiřadíme, budou mít tyto atributy nastaveny rychle a stejně.



**Tip:** Sazební programy obvykle fungují tak, že pokud se rozhodneme změnit určitý atribut – například velikost písma – v některém stylu, přeformátují se i všechny odstavce opatřené tímto stylem. V CorelDRAW není tato funkce tak komfortní, pokud upravíme definici stylu, musíme jej znovu aplikovat na odstavce, které chceme takto upravit. Zvláště u delších textů je tedy výhodné styly pečlivě nadefinovat předem.

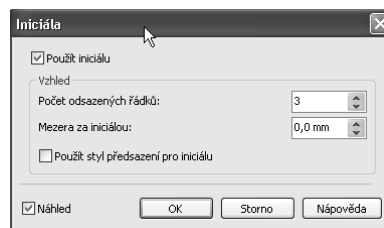


**Poznámka:** Řetězový text má také své styly, které jsou odlišné od odstavcových. Je to logické, řetězové texty používáme pro nadpisy, upoutávky a podobné texty, zatímco odstavcový text pro hladkou sazbu.

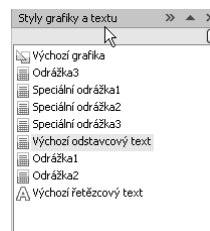
Styly přiřadíme vybraným odstavcům ukotvitelného panelu **Styly grafiky a textu (Graphic and Text) (Text → Ukotvitelné panely → Styly grafiky a textu (Window → Dockers → Graphic and Text Styles))**.



**Obrázek 7.26** Dialogové okno **Odrážky** nám umožní přidat odrážky k označenému textu



**Obrázek 7.27** V dialogovém okně **Iniciala** můžeme nastavit, přes kolik řádků bude iniciála a jaká je mezera mezi iniciálou a textem



**Obrázek 7.28** Ukotvitelný panel **Styly grafiky a textu** nám nabízí styly grafiky a textu, které můžeme velice snadno přiřadit označeným objektům nebo označenému textu

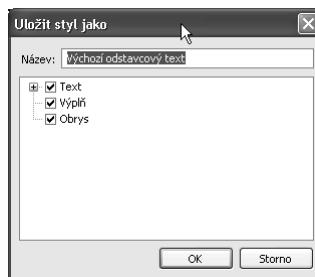
Ve výchozím stavu zde máme k dispozici základní styly odstavcového a řetězcového stylu a několik stylů odrážkových.

Nejrychlejší definice nových stylů můžeme provádět tak, že zformátujeme některý odstavec textu, ponecháme textový kurzor v tomto odstavci a z kontextové nabídky zvolíme **Styly → Uložit vlastnosti stylu (Styles → Save Style Properties)**. V dialogovém okně **Uložit styl jako (Save Style As)**, které se objeví, zadáme název, nastavíme, jaké atributy chceme zahrnout do stylu odstavce a klepneme na **OK**. Další, o něco komplikovanější možnost je vytvořit nový styl z nabídky v ukotvitelném panelu stylů, nový styl však nepřebírá formátování, proto jej pak musíme předefinovat.

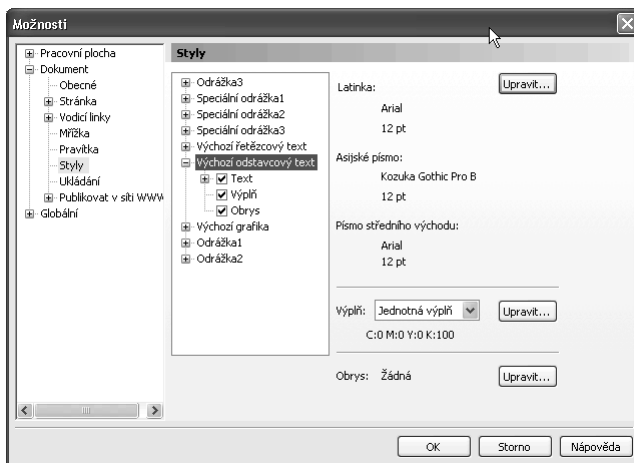
Chceme-li předefinovat určitý styl, musíme vstoupit do sekce **Nástroje → Možnosti → Dokument → Styly (Tools → Options → Document → Styles)**. Rychle se tam dostaneme také z ukotvitelného panelu **Styly grafiky a textu (Graphic and Text Styles)**, zvolíme-li v kontextové nabídce určitého stylu položku **Vlastností (Properties)**. Zatřené položky označují atributy, které budou součástí stylu. Pokud zůstane některá položka neoznačená, nebude se při formátování odstavce tímto stylem příslušný atribut měnit. Parametry formátování a barev můžeme změnit po klepnutí na příslušné tlačítko **Upravit (Edit)** v pravé části dialogového okna.



**Tip:** Zdaleka nejrychlejším a neefektivnějším způsobem předefinování stylu je upravit existující odstavec daného stylu v textu podle potřeby a pak styl znovu uložit pod stejným názvem příkazem **Styly → Uložit vlastnosti stylu (Styles → Save Style Properties)** z kontextové nabídky. Pokud předefinujeme styl tímto postupem, aplikují se provedené úpravy okamžitě i na všechny odstavce v dokumentu formátované tímto stylem.



**Obrázek 7.29** Uložení stylu provedeme v dialogovém okně **Uložit styl jako**



**Obrázek 7.30** Parametry formátování a barev můžeme změnit po klepnutí na tlačítko **Upravit** v dialogovém okně **Možnosti**

## Kontrola pravopisu a další textové nástroje

Při práci s textem se občas objevují i červené vlnovky, kterými jsou podtržena některá slova. Takovým způsobem značí modul kontroly pravopisu slova, která nemá ve svém slovníku. Protože pravopis kontroluje stroj a ještě ke všemu podle slovníku, nemusí být slovo nutně

špatně – může jít o slovo v jiném jazyce, nebo méně obvyklý tvar, který prostě nebyl zahrnut do slovníku. Naopak program některé překlepy neodhalí: větu „Čepy se matou olejem“ kontrola pravopisu odsouhlasí jako správnou.

Aby program mohl správně kontrolovat text v určitém jazyce, musíme mít nainstalovaný pravopisný slovník pro tento jazyk a tento jazyk musí být nastaven pro daný text. V případě potřeby můžeme změnit jazyk pro vybranou část textu (například anglickou citaci v českém textu). Text vybereme a zvolíme **Text → Jazykové nástroje → Jazyk (Text → Writing Tools → Language)**, v následujícím dialogu pak vybereme požadovaný jazyk. U slov, která program označil červenou vlnovkou, umožňujeme rychlou opravu kontextová nabídka (podobně jako například v programu Microsoft Word). Klepneme-li na podtržené slovo pravým tlačítkem myši, kontextová nabídka zobrazí v horní části navrhované možnosti opravy. Pokud je slovo správně, volbou **Přeskokovat (Ignore All)** můžeme program upozornit, aby všechny výskyty tohoto tvaru již nadále neoznačoval.



**Tip:** Pravděpodobně nám nebude příliš vyhovovat, že nás CorelDRAW po napsání textu hned automaticky opraví a první slovo napíše s velkým písmenem. Tuto funkci vypneme odznačením volby **První písmena vět velká (Capitalize first letter of sentences)** v panelu **Rychlé opravy (QuickCorrect)** v dialogovém okně **Možnosti (Options)** (spustíme je příkazem **Text → Jazykové nástroje → Rychlé opravy (Text → Writing Tools → QuickCorrect)**).

## Vložení textu přes schránku

Mnohokrát se stane, že budeme mít text v elektronické podobě připravený v jiné aplikaci a budeme jej chtít přenést do CorelDRAW a graficky zpracovat. Samozřejmě není nutné, abychom celý text psali znovu. Text otevřeme ve zdrojové aplikaci (například v textovém nebo tabulkovém editoru), požadovanou část označíme a zkopírujeme ji do schránky stiskem kláves Ctrl+C.

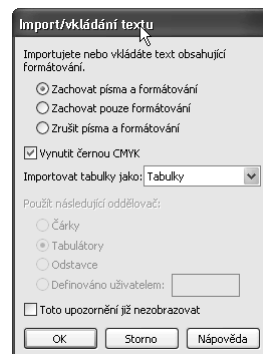
V programu CorelDRAW vybereme textový nástroj a klepneme do požadovaného místa v dokumentu, nebo vyznačíme rámeček pro odstavcový text. Podle toho bude vložený text buď řetězcový, anebo odstavcový. Pokud kopírovaný text obsahuje formátování, zobrazí CorelDRAW dialog vyzývající k volbě možností formátování. Vložený text může zachovat písma a formátování, zachovat pouze formátování, nebo můžeme jak písma, tak formátování odstranit.



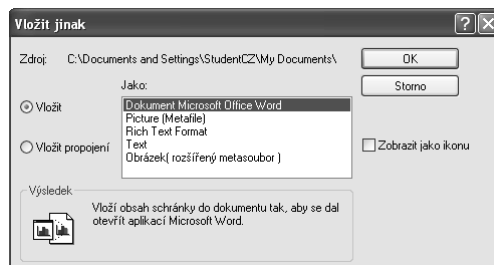
**Poznámka:** Při přenášení z některých aplikací (například Microsoft Wordu a Internet Exploreru) se informace o písmech příliš korektně nezachovávají. Někdy se použila nesprávná znaková sada souboru písma, někdy se použilo na část textu zcela jiné písmo.

## čtverčikové

**Obrázek 7.31** Červené vlnovky značí modul kontroly pravopisu slov, která nejsou ve slovníku



**Obrázek 7.32** Při kopírování textu se nám zobrazuje dialogové okno **Import/Vkládání textu**



**Obrázek 7.33** Zkopírujeme-li text do schránky, můžeme použít příkaz **Vložit jinak** a nastavit, jak se má text do dokumentu vložit

Schránka Windows skýtá mnohem více možností než vkládání prostého nebo formátovaného textu. Pokud zkopírujeme text do schránky, můžeme použít příkaz **Úpravy → Vložit jinak (Edit → Paste Special)** a vložit obsah schránky třeba jako obrázek, nebo jako vložený dokument jiné aplikace (pomocí funkce OLE, tj. vkládání a propojování objektů). Objekty vložené pomocí OLE však nemůžeme editovat v programu CorelDRAW, místo toho poklepnáním na objekt spustíme jakousi miniaturizovanou zdrojovou aplikaci, ve které úpravy provedeme.

## Převedení textu do křivek

Velice důležité je při práci s textem znát možnost převedení textu do křivek. Už bylo řečeno, že se tím z textu stane pouhá sada křivkových objektů, které už nadále nemají charakter textu. Text převedený do křivek není možné dále editovat a formátovat jako text. Přesto však existují nejméně dva případy, kdy budeme chtít tento úkon provést.

- Převedení textu do křivek umožňuje přímou editaci jednotlivých písmen na úrovni uzlů. Bývá potřebné tam, kde potřebujeme upravit (například zdeformovat) tvar některých znaků.
- Převedení textu do křivek zabezpečí, že naše texty budou vypadat přesně tak, jak jsme je vytvořili. Můžeme se tak vyhnout problémům s chybějícími písmi nebo s jejich nestejnými verzemi při přenosu souboru cdr aplikace CorelDRAW na jiné pracoviště, například když si necháváme grafický návrh vyřezat plotrem ze samolepicích fólií nebo vyřezat jako razítko.

Text, který chceme převést, musí být vybrán. Převedeme jej příkazem **Změnit → Převést na křivky (Arrange → Convert To Curves) (Ctrl+Q)**. Příkazem se převede vždy celý textový blok, v případě odstavcového textu všechny rámečky.



**Tip:** V případě, že potřebujeme upravit v rozsáhlejší textu pouze několik málo znaků, je někdy výhodnější nepřevádět celý text, ale vytvořit jednotlivě tyto znaky a převést je do křivek. Můžeme je potom umístit na odpovídající znak souvislého textu a ten zneviditelnit odstraněním obrysu a výplně. Jakékoliv další úpravy ostatního textu jsou potom stále snadné.



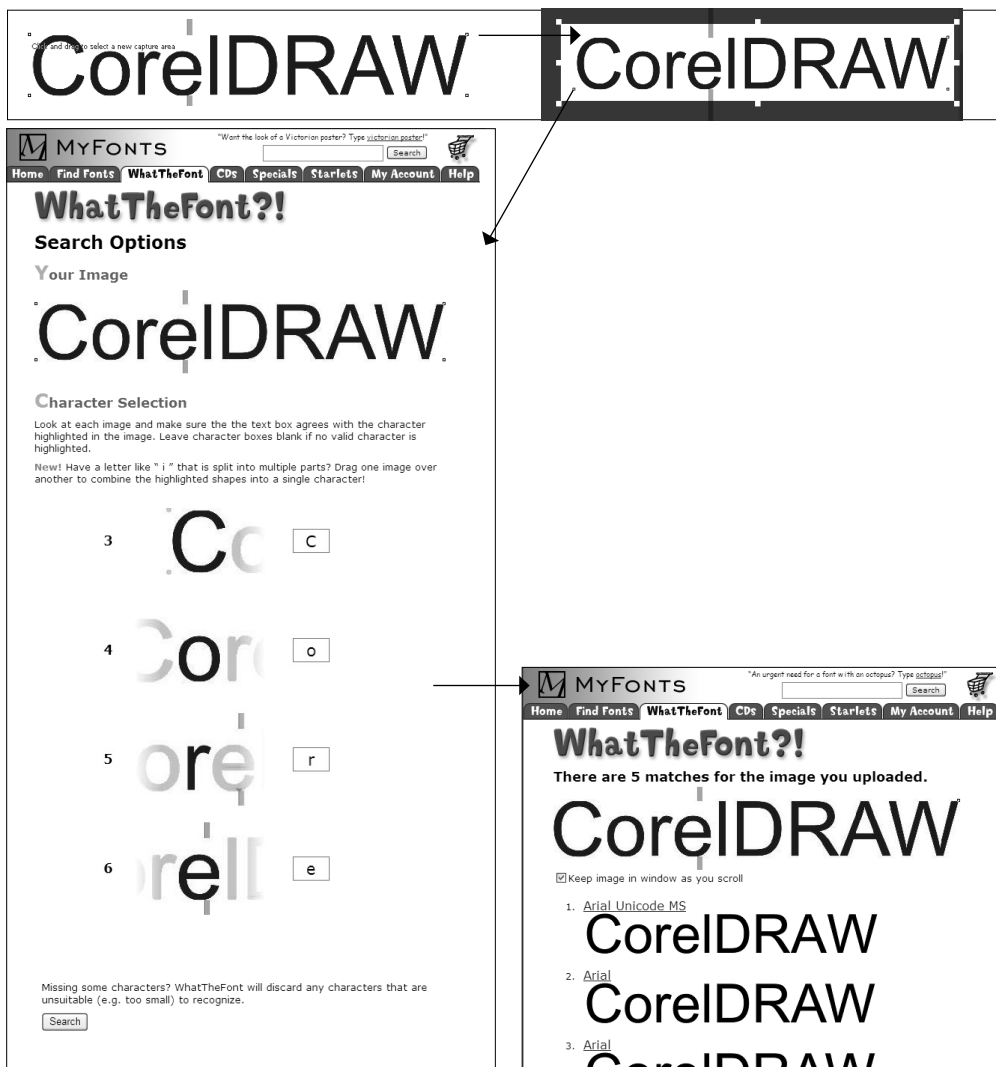
**Poznámka:** Převedení rozsáhlých textů do křivek může způsobit mnoho komplikací. Jednak značně naroste velikost souboru, protože ten musí uchovávat informace o všech uzlech každého jednotlivého znaku, jednak může narůst doba zpracování jak při práci s dokumentem, tak při tisku, nebo může dokonce tisk skončit chybovým hlášením nejčastěji z důvodu nedostatku paměti.

## Identifikace fontu



Novinkou v programu CorelDRAW X4 je identifikace fontu, která nám umožní identifikovat font v bitmapových obrázcích nebo kresbách.

V okamžiku, když chceme použít nějaký grafický návrh, který máme v bitmapové podobě, je většinou hodně obtížné zjistit, jaký font byl v návrhu použitý. Identifikace fontu je možná díky spolupráci s online službou identifikace fontu WhatTheFont™, poskytovanou serverem MyFonts.com. Tato služba nám umožní identifikovat font, kterým je napsaný text v bitmapových obrázcích.



**Obrázek 7.34** Novinkou programu CoreIDRAW je identifikace fontu



Abychom mohli identifikovat font, musíme být připojeni na Internet, protože služba je online.

Pokud máme k dispozici bitmapový obrázek a potřebujeme zjistit, jaký font byl v dokumentu použitý, postupujeme následovně:

1. Obrázek Vložíme přes nabídku **Soubor → Importovat (File → Import)** do dokumentu.
2. Najedeme na nabídku **Text → WhatTheFont?!**
3. Místo myši se nám zobrazí kříž, kterým orámujeme text, jehož font chceme identifikovat.
4. Stiskneme klávesu Enter, kterou potvrdíme označenou oblast. Označenou oblast můžeme stále měnit tahem myši za hranu okraje anebo ji zrušit klávesou Esc.
5. Jakmile stiskneme Enter, zobrazí se nám webová stránka MyFonts.com.
6. Na této stránce se zobrazí text, který necháváme rozpoznávat v samostatných rámečcích. My musíme vedle jednotlivých znaků zapsat do pole příslušný znak, který odpovídá skutečnosti.
7. Jakmile zapíšeme do polí znaky, klepneme na tlačítko **Search**.
8. Zobrazí se nám další stránka, na které máme už návrhy fontů, kterými byl text s největší pravděpodobností napsán.

## Cvičení

CoreIDRAW umí vynikajícím způsobem pracovat s texty. Vyzkoušíme si jak práci s textem odstavcovým, tak s textem řetězcovým.

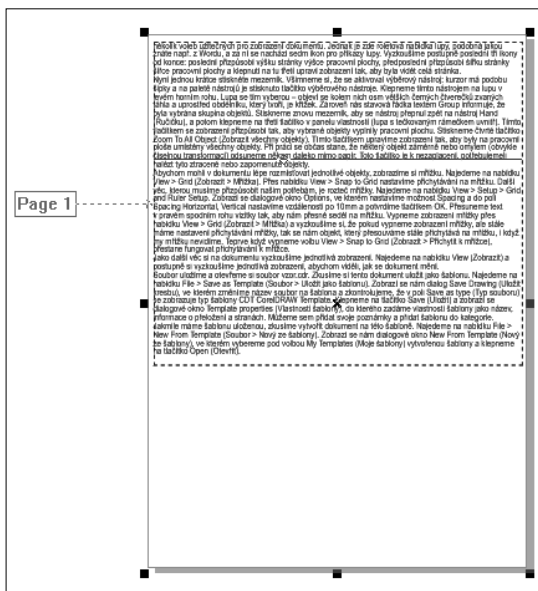
1. Nejprve si vyzkoušíme, jak vložit odstavcový text a jak ho pomocí stylů naformátovat. Vytvoříme nový dokument a najedeme na nabídku **Soubor → Importovat (File → Import)**. Zobrazí se nám dialogové okno **Importovat (Import)**, ve kterém vybereme soubor **text.txt** a klepneme na tlačítko **Importovat (Import)**.
2. Zobrazí se dialogové okno **Import/vkládání textu (Importing/Pasting Text)**, ve kterém nastavíme možnost **Zrušit písma formátování (Discard Fonts and Formatting)** a potvrdíme tlačítkem **OK**. U myši se zobrazí kurzor se symbolem textu a my klepneme do levého horního rohu stránky, odkud chceme začínat text. Program sám vytvoří tolik stránek, kolik potřebuje, a sám je propojí, takže vidíme, že text ze stránky 1 pokračuje na stránce 2.
3. Zobrazíme si ukotvitelný panel **Styly grafiky a textu (Graphic and Text) (Text → Ukotvitelné panely → Styly grafiky a textu (Window → Dockers → Graphic and Text Styles))**. Označíme si nástrojem **Výběr (Pick Tool)** textový rámeček na první stránce a dvakrát poklepeme na styl **Výchozí odstavcový text (Default Paragraph Text)**. Tento styl se použije na text na obou stránkách.
4. Najedeme na název stylu v ukotvitelném panelu **Styly grafiky a textu (Graphic and Text)**, klepneme na něj pravým tlačítkem myši a zvolíme **Vlastnosti (Properties)**. Zobrazí se nám dialogové okno **Možnosti (Options)** a máme vybraný styl **Výchozí odstavcový text (Default Paragraph Text)**, klepneme na tlačítko **Upravit (Edit)** u části **Latin Text Font** a zobrazí se dialogové okno **Formátovat text (Format Text)**.



- Na kartě **Znak (Character)** nastavíme **Font Tahoma**, velikost písma **14pt**. Na kartě **Odstavec (Paragraph)** nastavíme hodnotu **Zarovnání (Alignment)** na **Do bloku (Full Justify)** a potvrdíme tlačítkem **OK** a **OK**.
- Najedeme na stránku 2 a klepneme na textový rámeček. Zjistíme, že text se zvětšil a tak se nevešel do rámečku. Vytvoříme novou stránku a označíme textový rámeček na stránce 2 nástroje **Výběr (Pick Tool)**. Klepneme na šipku uprostřed spodní hrany stránky. U myši se nám zobrazí kurzor s textem. Přepneme na stránku 3 a klepneme do levého horního rohu stránky, dojde zde k pokračování textu ze stránky 2.
- Pro text si vytvoříme nadpisový styl, který pak budeme moci používat. Nejrychlejší definici nových stylů můžeme provádět tak, že nejprve zformátujeme některý odstavec textu. Označíme textovým nástrojem první řádek textu, který začíná **Kapitola 2** a naformátujeme ho velikostí 30pt, tmavě zelenou barvou, fontem Arial, tučně a kurziva. K formátování použijeme tlačítka na panelu vlastností a nabídku barev.
- Textový kurzor ponecháme v tomto odstavci a z kontextové nabídky zvolíme **Styly → Uložit vlastnosti stylu (Styles → Save Style Properties)**. V dialogovém okně **Uložit styl jako (Save Style As)**, které se objeví, zadáme název **Nadpis**, nastavíme, jaké atributy chceme zahrnout do stylu odstavce. Necháme zde označené všechny volby a klepneme na **OK**.
- Jakmile je styl vytvořený, zobrazí se nám v seznamu stylu v ukotvitelném panelu **Styly grafiky a textu (Graphic and Text)**. Chceme-li předefinovat styl **Nadpis**, zvolíme ho v seznamu stylů a v kontextové nabídce zvolíme položku **Vlastnosti (Properties)**.
- Klepneme na tlačítko **Upravit (Edit)** a nastavíme font písma **Tahoma** a potvrdíme tlačítkem **OK** a **OK**. Jednotlivé stránky si pojmenujeme jako text1, text2, text3. Soubor si uložíme jako **text.cdr** a budeme do něj dále přidávat jednotlivé textové efekty, které si budeme dále zkoušet.

Při práci s textem se občas objevují i červené vlnovky, kterými jsou podtržena některá slova. Takovým způsobem značí modul kontroly pravopisu slova, která nemá ve svém slovníku. Nejprve nastavíme, aby text kontroloval českým jazykem. Pokud chceme nastavit jazyk pro celý text, stačí označit textový rámeček na první stránce. Ostatní jsou na něj napojené.

- Najedeme na nabídku **Text → Jazykové nástroje → Jazyk (Text → Writing Tools → Language)** v dialogovém okně vybereme požadovaný jazyk. U slova, která program označil červenou vlnovkou,



Obrázek 7.35 Text ze stránky 1 pokračuje na stránku 2

umožňuje rychlou opravu kontextová nabídka (podobně jako například v programu Microsoft Word).

2. Klepneme-li na podtržené slovo pravým tlačítkem myši, kontextová nabídka zobrazí v horní části navrhované možnosti opravy. Pokud je slovo správně, volbou **Přeskakovat (Ignore All)** můžeme program upozornit, aby všechny výskyty tohoto tvaru již nadále neoznačoval.
3. Projdeme a zkontrolujeme celý text a rozhodneme se, jestli slova přeskakovat. Soubor uložíme.

Vyzkoušíme si převedení textu do křivek:

1. Vytvoříme v souboru text.cdr novou stránku, nazveme ji **krivky** a napíšeme si text **Computer Press**.
2. Zvětšíme velikost textu, text bude napsaný fontem Tahoma. Text, který chceme převést, musí být vybrán a najedeme na **Změnit → Převedení na křivky (Arrange → Convert To Curves)** (Ctrl+Q). Příkazem se převede vždy celý textový blok, v případě odstavcového textu všechny rámečky.
3. Vezmeme si nástroj **Tvar (Shape Tool)** a vyzkoušíme si upravit uzly jednotlivých písmen a udělat z písmen jiné tvary.



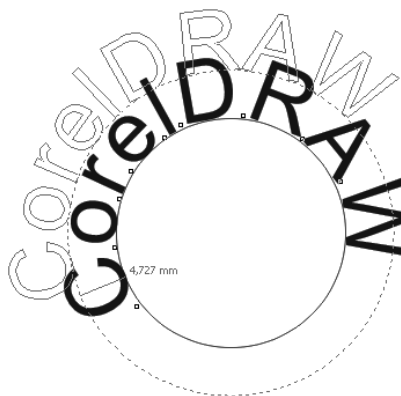
**Obrázek 7.36** Tvarování textu pomocí nástroje Tvar

Nakonec si zkusíme napsat text na křivku:

1. Vytvoříme v souboru text.cdr novou stránku, nazveme ji **popisek** a nakreslíme si na ní elipsu.
2. Elipsu vyplníme modrou barvou a umístíme ji do středu stránky.
3. Vybereme textový nástroj, najedeme na křivku či obrys obrazce, až kurzor zobrazí křivku a nad ní písmeno A a klepneme. Na křivce se rozbliká textový kurzor a vepsaný text bude sledovat křivku. Napíšeme text **CorelDRAW**. Text rovnou označíme a nastavíme mu větší velikost a jiný font a barvu. Nabídku fontu a velikosti máme k dispozici na panelu vlastností a barvu si vybereme z nabídky barev.
4. Abychom mohli text měnit, musíme ho označit tahem myši textovým nástrojem. Jak text, tak křivku můžeme samozřejmě dále upravovat. Zkusíme si text po křivce posunout. Posun provádíme výběrovým nástrojem (bezprostředně po provedení příkazu **Přizpůsobit text osnově (Fit Text To Path)** je již vybrán). Před prvním znakem textu se objeví červené řídicí táhlo, které nám umožňuje posouvat text podél křivky a zároveň měnit jeho vzdálenost od křivky, a v panelu vlastností se objeví volby pro úpravu textu na křivce.
5. Vyzkoušíme si novinku z verze X3, a tou je možnost umístit text na libovolnou osnovu pomocí dynamického náhledu. Tento dynamický náhled nám umožňuje rychlejší umístění textu. Velice snadno můžeme pozici textu na osnově upravit. Můžeme text zrcadlově převracet nebo nastavit jeho vzdálenost od osnovy. Jakmile máme text přidáný na osnovu, objeví se u textu červený kosočtverec, kterým můžeme měnit text na křivce. Najedeme na

kosočtverec nástrojem **Výběr (Pick Tool)** a změní se nám vzhled kurzoru ze šipky na plus.

6. Stiskneme levé tlačítko myši a tahem za kosočtverec určíme umístění textu na osnově a jeho vzdálenost. Při tahu se nám zobrazuje vzdálenost textu od osnovy.
7. Vyzkoušíme si jednotlivé typy v nabídce **Orientace textu (Text Orientation)**, která nám řídí orientaci znaků textu vzhledem ke křivce.
8. Nastavíme první možnost a vyzkoušíme si tlačítka **Zrcadlit vodorovně (Mirror Horizontally)** a **Zrcadlit svisle (Mirror Vertically)**, která nám zrcadlí text vodorovně i svisle.



**Obrázek 7.37** Dynamický náhled nám zobrazuje vzdálenost textu od křivky