



Obsah

KAPITOLA 1

Seznámení s programem **9**

Seznamte se: CorelDRAW	9
Co je vektorová grafika	9
Pracovní prostředí	10
Můj flexibilní přítel – panel vlastností	11
Malířův šuplík – paleta nástrojů	12
A co když se spletu...	12
Klávesové zkratky	12
Lupa a pohyb v dokumentu	13
Shrnutí	13

KAPITOLA 2

Práce s dokumenty **15**

Vytvoření nového dokumentu	15
Vytvoření nového dokumentu podle šablony	16
Otevření existujícího dokumentu	16
Uložení dokumentu	17
Přepínání dokumentů	18
Zavření dokumentu	18
Shrnutí	18

KAPITOLA 3

Základy kreslení **21**

Kreslení obdélníků, čtverců, elips a kružnic	21
Odstraňování objektů	22
Kreslení od ruky	22
Kreslení rovných čar	23
Kreslení dalších základních tvarů	24
Kreslení mnohoúhelníků, hvězd, spirál a mřížek	24
Kreslení hotových tvarů	25
Inteligentní kreslení	26



Přesné kreslení křivek	26
Nástroje Beziérův režim a Pero	26
Kreslení přímých čar	27
Kreslení křivek	27
Typy uzlů	28
Snazší kreslení objektů pomocí Bézierových křivek	30
Tvarování křivek	30
Tvarování objektů	31
Vytváření složitějších objektů	32
Shrnutí	32

KAPITOLA 4

Základy práce s objekty **33**

Vybírání objektů	33
Vybírání na sobě ležících objektů	34
Vybírání více objektů	34
Transformace objektů	36
Posouvání objektů pomocí klávesnice	38
Kopírování a duplikování objektů	39
Kopírování vlastností objektů	40
Uspořádání objektů	40
Pořadí překrývání	40
Zarovnání a rozmístění objektů	42
Seskupování objektů	43
Vytvoření skupiny	43
Rozdělování skupin	43
Výběr objektů uvnitř skupiny	43
Skládání objektů, složené objekty	44
Skládání objektů	44
Rozdělování objektů	44
Logické operace s objekty	44
Funkce Sloučit	45
Funkce Oříznout	45
Funkce Průnik	46
Funkce Zjednodušit	46
Přední strana bez zadní strany (Front minus Back)	47
Zadní strana bez přední strany (Back minus Front)	47



Zamykání objektů

47

Shrnutí

47

KAPITOLA 5

Vybarvování

49

Co byste měli vědět o barvách

49

Přiřazování atributů obrysu a výplně objektům

50

Obrysy

50

Dialog Obrysové pero

51

Výplně

53

Spojité barevné výplně

53

Přechodové výplně

56

Dialogové okno Přechodová výplň

58

Vzorované výplně

60

Dialogové okno Vzorová výplň

61

Texturové výplně

62

Postscriptové vzory

63

Síťové výplně

64

Jak výplň odstranit

65

Kapátko a plechovka barvy

65

Malířské techniky

66

Shrnutí

67

KAPITOLA 6

Práce s textem

69

Počítačové písmo

69

Formáty písma

69

Náhrady písma

71

Typy textu

72

Práce s řetězcovým textem

72

Zadávání řetězcového textu z klávesnice

73

Formátování řetězcového textu

74

Úpravy textu

75

Vestavěný textový editor

76

Grafické úpravy řetězcového textu

77

Text na křivce

78



Práce s odstavcovým textem	79
Pořízení odstavcového textu	79
Jak přelit text do dalšího rámečku	80
Jak přidat textový rámeček před první rámeček	80
Jak text rozdělit	80
Textový rámeček ve vlastním objektu	81
Formátování odstavcového textu	81
Použití formátovacích stylů	84
Přiřazení stylu	84
Definování nového stylu	84
Úprava existujícího stylu	84
Kontrola pravopisu a další textové nástroje	85
Vložení textu přes schránku	86
Převedení textu do křivek	86
Shrnutí	87

KAPITOLA 7

Efekty a filtry **89**

Nejběžnější vektorové efekty	89
Přechod – prolnutí objektů	89
Práce s nástrojem Interaktivní přechod	89
Tvarování přechodu podle křivky	91
Kontura	91
Nástroj Interaktivní kontura	93
Vysunutí do prostoru (Extrude)	93
Nástroj Interaktivní vysunutí	93
Ukotvitelný panel Vysunout	93
Obálka – Envelope	95
Přednastavené obálky	95
Vytvoření obálky z objektu	96
Vytvoření nové obálky	96
Čočky – Lens	97
Efekty čoček	98
Perspektiva	98
Ořezová cesta – oříznutí PowerClip	99
Úpravy objektů s efektem PowerClip	100
Interaktivní deformace	100



Vržený stín	101
Průhlednost	102
Kopírování a klonování efektů	103
Bitmapové filtry	103
Bitmapy v CorelDRAW	103
Bitmapové filtry a zásuvné moduly	105
Nástroje pro globální a barevné úpravy	106
Shrnutí	106
KAPITOLA 8	
Postupy pro zefektivnění práce	107
Vodítka a mřížka	107
Dynamická vodítka (dynamic guidelines)	107
Vodítka (guidelines)	108
Mřížka (grid)	108
Přichytávání k objektům	109
Symbols	109
Vrstvy a správce objektů	110
Správce objektů – Object manager	111
Hledání a nahrazování	112
Shrnutí	114
KAPITOLA 9	
Export–import	115
Otevřít nebo importovat?	116
Import rastrových obrázků	116
Import textových souborů	118
Specifika exportu do vektorových formátů	119
Čas	119
Text	119
Průhlednost, stíny, textury, bitmapové výplně	119
EPS	119
PDF	121
Export do bitmapových formátů	122
Export textu	123
Shrnutí	124



KAPITOLA 10

Tisk

125

PostScript 125

Co byste měli vědět o tisku 126

Rozlišení – k čemu je to dobré? 126

Rastry? 127

Tiskový dialog programu CorelDRAW 128

Karta obecné 128

Styly tisku 129

Karta Uspořádání 129

Tisk více stránek na list 130

Karta Problémy 130

Spuštění tisku 131

Další volby tisku 131

Karta Separace 131

Karta Předtisková příprava 133

Karta PostScript 135

Karta Různé 136

Tiskový náhled 137

Tisk brožury 139

Shrnutí 140

Testy nabytých dovedností 143

Rejstřík 149