CorelDRAW® 2019

Windows

Příručka

Copyright © 2019 Corel Corporation. Všechna práva vyhrazena.

Uživatelská příručka k aplikaci CorelDRAW® 2019

Specifikace produktu, ceny, balení, informace o technické podpoře a další informace („specifikace“) se vztahují pouze k maloobchodní anglické verzi. Specifikace pro všechny ostatní verze (včetně ostatních jazykových verzí) se mohou lišit.

Společnost Corel poskytuje tyto informace „tak, jak jsou“, bez dalších záruk a podmínek, výslovných či předpokládaných, včetně záruk kvality vhodné k prodeji, uspokojivé kvality, prodejnosti a vhodnosti pro určitý účel a záruk vyplývajících z práva, zákona, obchodních zvyklostí, průběhu jednání či z jiných okolností. Veškerá rizika spojená s poskytnutými informacemi a s jejich použitím nese uživatel. Společnost Corel nenese ve vztahu ke spotřebiteli ani jiné osobě či subjektu odpovědnost za žádné nepřímé, náhodné, zvláštní ani následné škody včetně ztrát výnosů nebo zisku, ztracených nebo poškozených dat a jiných obchodních nebo hospodářských ztrát, a to ani v případě, že byla společnost Corel o možnosti takových ztrát informována nebo že jejich vznik bylo možné předvídat. Společnost Corel dále nenese odpovědnost za žádné nároky jakékoli třetí strany. Úhrnná hmotná odpovědnost společnosti Corel je omezena výší ceny, kterou jste zaplatili při nákupu materiálů. Některé země nebo státy nepřipouštějí klauzule o vyloučení a omezení odpovědnosti za následné a náhodné škody. Proto se na vás výše uvedená omezení nemusejí vztahovat.

Corel, logo Corel, logo balónu Corel, Corel DESIGNER, CorelDRAW, logo balónu CorelDRAW, Corel Font Manager, CAPTURE, CONNECT, LiveSketch, PaintShop, PaintShop Pro, Painter, PerfectShapes, PHOTO-PAINT, PowerClip, PowerTRACE, Presentations, Quattro, Quattro Pro, VideoStudio a WordPerfect jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Corel Corporation a jejích dceřiných společností v Kanadě, USA a dalších zemích. Ostatní názvy a loga produktů, písem a společností mohou být ochrannými známkami nebo registrovanými ochrannými známkami příslušných společností.

Patenty: www.corel.com/patent

218019

Obsah

Začínáme 19

Instalace sady CorelDRAW Graphics Suite 21

Požadavky na systém 21

Příprava k instalaci 22

Instalace aplikací sady CorelDRAW Graphics Suite 22

Způsob instalace 22

Změny a opravy instalace 24

Postup při odinstalaci sady CorelDRAW Graphics Suite 25

Nejčastější dotazy 25

Účty a služby Corel 27

Ověření 27

Nastavení účtu 28

Aktualizace 28

Změna uživatelských přihlašovacích údajů 28

Služby podpory společnosti Corel 29

O aplikaci Corel 29

Co je nového v sadě CorelDRAW Graphics Suite? 31

Individualita 31

Kreativita 32

Produktivita 33

Výukové zdroje 35

Získání nápovědy 35

Nápověda a popisky tlačítek 36

Rady 38

Uvítací obrazovka 38

Stručný návod k použití 38

Video zdroje 39

Webové stránky pro vývojáře 39

Příručka pro síťovou instalaci 39

Webové zdroje 39

Spuštění a nastavení ... 41
Spuštění a ukončení aplikace CorelDRAW ... 41
Změna jazyka ... 41
Nastavení spuštění ... 42
Základy aplikace CorelDRAW ... 43
Vektorová grafika na rastry ... 43
Zahájení a otevření kresby ... 44
Skenování obrázků ... 48
Práce s více kresbami ... 48
Operace Zpět, Znovu a Opakovat ... 49
Lupa, ruka a posun ... 50
Zobrazení náhledu kresby ... 53
Režimy zobrazení ... 54
Zobrazení ... 55
Ukládání kreseb ... 56
Zamčené soubory ... 59
Zálohování a obnova souborů ... 59
Přidání a přístup k informacím o kresbě ... 60
Zavírání kreseb ... 61
Zkoumání základních úloh ... 61
Seznámení s pracovní plochou aplikace CorelDRAW ... 63
Termíny aplikace CorelDRAW ... 63
Okno aplikace ... 64
Standardní panel nástrojů ... 66
Okno nástrojů ... 69
Panel vlastností ... 82
Ukotvitelné panely ... 82
Stavový řádek ... 85
Výběr pracovní plochy ... 85
Kreativní nástroje a obsah ... 87
Typy obsahu ... 87

Změna umístění obsahu ... 89
Získání e aplikací, přídavných modulů a obsahu ... 89
Hledání obrázků pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Content (Obsah CONNECT) ... 90
Použití a správa obrázků pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Content (Obsah CONNECT) ... 93
CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) ... 95
Vyhledávání obsahu pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) ... 98
Prohlížení obsahu pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) ... 100
Používání obsahu v ukotvitelném panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) ... 101
Správa obsahu prostřednictvím ukotvitelného panelu Zásobník ... 104
Synchronizace panelů se službou OneDrive ... 105
Dotyková obrazovka a kruhové ovladače ... 109
Dotyková funkce ... 109
Kruhové ovladače ... 111

Čáry, tvary a obrysy ... 117
Čáry, obrysy a štětcem ... 119
Řádky ... 119
Kaligrafické čáry a předvolené čáry ... 128
LiveSketch ... 130
Formátování čar a obrysů ... 136
Přidávání šipek k čárám a křivkám ... 142
Kopírování, převádění a odebírání obrysů ... 144
Tahy štětcem ... 147
Tahy štětcem a používání stylusu ... 148
Nanášení objektů podél čáry ... 150
Spojovací a odkazovací čáry ... 152
Kótovací čáry ... 156
Pera a zařízení citlivá na tlak ... 159
Tvary ... 161
Obdélníky a čtverce ... 161
Tvary elips, kruhů, oblouků a výsečí ... 164
Mnohoúhelníky a hvězdy ... 166

Spirály ... 168
Mřížky ... 169
Předdefinované tvary ... 170
Používání funkce rozpoznávání tvarů ... 170
Tvarování objektů ... 173
Objekty s křivkami ... 174
Výběr a přesun uzlů ... 175
Zarovnání a rozmístění uzlů ... 177
Manipulace se segmenty ... 184
Spojování křivek ... 186
Kopírování a vyjímání segmentů ... 187
Přidávání, odebírání a spojování uzlů ... 188
Typy uzlů ... 189
Transformace uzlů ... 190
Rozdělení osnovy objektů s křivkami ... 191
Zrcadlení změn v objektech s křivkami ... 192
Zkosení nebo roztažení objektů ... 193
Roztírání a rozmazávání objektů ... 195
Zdrsnění objektů ... 198
Vyhlazení objektů ... 199
Přitažení nebo odpuzení uzlů pro tvar ... 201
Použití efektů zkreslení ... 202
Přidání efektů víru ... 204
Tvarování objektů pomocí obálek ... 205
Oříznutí a mazání objektů ... 213
Dělení objektů ... 218
Oříznutí objektů ... 220
Zaoblení, vykroužení a zkosení rohů ... 222
Sloučení a průnik objektů ... 224
Objekty PowerClip ... 226
Nastavení možností uzlů, úchytů a náhledů ... 232

Symetrické kreslení ... 237
Vytvoření symetrie ... 238
Úprava symetrie ... 240
Slučování křivek ve skupinách symetrie ... 245
Odebrání symetrie a přerušení symetrie propojení ... 246

Objekty, symboly a vrstvy ... 249
Objekty ... 251
Vybírání objektů ... 252
Transformování objektů ... 255
Kopírování, duplikování a odstraňování objektů ... 258
Vytváření objektů z uzavřených oblastí ... 261
Vytváření ohraničení kolem vybraných objektů ... 261
Použití souřadnic objektu ke kreslení a úpravám objektů ... 262
Kopírování efektů, transformací a vlastností objektů ... 270
Klonování objektů ... 272
Umístění objektů ... 273
Zarovnání a rozmístění objektů ... 275
Použití hintování objektů ... 279
Postup při přichycení objektů ... 279
Dynamické vodicí linky ... 282
Vodicí linky zarovnání ... 286
Změna pořadí objektů ... 291
Změna velikosti a měřítka objektů ... 292
Otočení a zrcadlení objektů ... 293
Úprava objektů pomocí ukotvitelného panelu Vlastnosti ... 295
Umístění objektů na osnovu ... 297
Seskupování objektů ... 302
Kombinování objektů ... 303
Uzamčení objektů ... 305
Vyhledání a náhrada objektů ... 305
Skrytí a zobrazení objektů ... 307

Omezení objektů ... 308
Čárové kódy ... 309
Propojování a vkládání objektů ... 311
Vkládání propojených nebo vložených objektů ... 311
Úprava propojených nebo vložených objektů ... 312
Kódy QR ... 315
Vkládání kódů QR ... 315
Úpravy kódů QR ... 316
Ověření kódů QR ... 318
Vrstvy ... 321
Vytváření vrstev ... 321
Zobrazení vrstev, stránek a objektů ... 325
Změny vlastností vrstev ... 327
Nalezení, přesun a kopírování vrstev a objektů ... 329
Symboly ... 331
Vytváření, úpravy a odstraňování symbolů ... 331
Použití symbolů v kresbách ... 333
Správa kolekcí a knihoven ... 335
Reference: Symboly ... 336
Správa a sledování projektů ... 339
Nastavení databáze projektu ... 339
Přiřazení a kopírování údajů o objektech ... 340
Souhrnné údaje o objektech ... 341
Sledování času projektu ... 342

Barva, výplně a průhlednost ... 349
Barva ... 351
Barevné modely ... 351
Barevná hloubka ... 353
Volba barev ... 354
Paleta dokumentu ... 359
Vytváření a úprava vlastních palet barev ... 362

Uspořádání a zobrazení palet barev ... 365
Zobrazí nebo skryje palety barev ... 366
Nastavení vlastností palety barev ... 368
Výplně ... 371
Jednotné výplně ... 371
Přechodové výplně ... 372
Vektorové a rastrové vzorové výplně ... 377
Výplně s dvoubarevným vzorem ... 382
Texturové výplně ... 384
Postscriptové výplně ... 386
Síťové výplně ... 387
Použití výplní na oblasti ... 391
Práce s výplněmi ... 392
Průhlednost objektu ... 395
Jednotná průhlednost ... 396
Přechodová průhlednost ... 397
Vzorová průhlednost ... 399
Texturová průhlednost ... 403
Kopírování, zmrazení a odstranění průhlednosti ... 404
Režimy sloučení ... 405
Vyhledávání, správa a ukládání výplní a průhlednosti ... 409
Vyhledávání a zobrazení výplní a průhlednosti ... 409
Správa výplní a průhledností ... 412
Ukládání výplní a průhledností ... 414
Správa barev ... 415
Seznámení se správou barev ... 415
Začínáme se správou barev v aplikaci ... 419
Instalace, načítání a vkládání profilů barev ... 422
Přiřazení profilů barev ... 423
Převod barev do jiných profilů barev ... 424
Nastavení převodu barev ... 424

Náhled nátisku....425
Předvolby správy barev....428
Zásady správy barev....429
Správa barev při otevírání dokumentů....430
Správa barev při importu a vkládání souborů....431
Správa barev pro tisk....431
Bezpečný postup prací s modelem CMYK....432
Správa barev pro prohlížení online....432

Speciální efekty....433
Čočky....435
Použití čoček....435
Úpravy čoček....437
Přidání 3D efektů....439
Kontury objektů....439
Použití perspektivy....442
Vytváření vysunutí....445
Vytváření efektů zešikmení....449
Přidání blokových stínů....451
Přidání blokových stínů....454
Přechod mezi objekty....457
Mozaiky....463
Vektorová mozaika (efekt Pointillizer)....463
Rastrové mozaiky (efekt PhotoCocktail)....467
Přidání pohybu a zaměření....471
Dynamické efekty....471

Text....479
Přidávání textu a manipulace s textem....481
Importování a vkládání textu....481
Řetězcový text....483
Odstavcový text....484

Přidání sloupců do textových rámečků....487
Kombinování a propojování rámečků odstavcového textu....489
Zarovnání textu k mřížce účaří....491
Výběr textu....492
Hledání, úpravy a převádění textu....493
Posunutí, otočení, zrcadlení a převrácení textu....495
Přesunutí textu....497
Obtékání textu....497
Umístění textu na osnovu....498
Speciální znaky, symboly a glyfy....501
Vkládání grafiky....504
Zděděný text....504
Formátování textu....507
Výběr řezů písem a písem....507
Formátování znaků....510
Změna barvy textu....511
Vyrovnávání rozsahu znaků....513
Změna velikosti písmen textu....514
Funkce OpenType....515
Úprava mezer mezi znaky a slovy....519
Úprava mezer mezi řádky a odstavci....521
Přidání odrážek do textu....522
Iniciály....524
Změna polohy a sklonu znaku....525
Zarovnání textu....526
Přidání tabulátorů a odsazení....528
Styly textu....530
Dělení slov v textu....530
Formátovací kódy....532
Netisknutelné znaky....533
Práce s textem v různých jazycích....535

Formátování asijského textu ... 535
Pravidla zalamování řádků pro asijský text ... 536
Podpora formátu OpenType pro asijský text ... 537
Formátování vícejazyčného textu ... 537
Správné zobrazení textu v libovolném jazyce ... 539
Správa písem ... 541
Změna výchozího písma ... 541
Nahrazování písem ... 542
Vložení písem ... 543
Prohlížení písem ... 544
Filtrování písem ... 545
Hledání písem ... 547
Získání dalších písem ... 548
Výběr písma ... 549
Správce písma Corel ... 551
Jazykové nástroje ... 553
Rychlé opravy ... 553
Kontrola pravopisu a gramatiky ... 555
Tezaurus ... 557
Práce s jazyky ... 558
Přizpůsobení jazykových nástrojů ... 559
Styly kontroly ... 560
Seznamy slov ... 560
Kontrola statistiky ... 563
Reference: Jazykové nástroje ... 563

Šablony a styly ... 569
Šablony ... 571
Používání šablon ... 571
Hledání šablon ... 572
Správa šablon ... 575
Vytváření šablon ... 576

Úprava šablon ... 576
Styly a sady stylů ... 579
Vytváření stylů a sad stylů ... 580
Použití stylů a sad stylů ... 582
Úpravy stylů a sad stylů ... 583
Správa výchozích vlastností objektů ... 584
Export a import listů stylů ... 585
Přiřazení klávesových zkratek stylům nebo sadám stylů ... 586
Hledání objektů, které používají konkrétní styl nebo sadu stylů ... 587
Zrušení propojení mezi objekty a styly nebo sadami stylů ... 587
Styly barev ... 589
Vytváření a použití stylů barev ... 589
Úpravy stylů barev ... 592
Zobrazení stylů barev ... 596
Export a import stylů barev ... 598
Přerušení propojení mezi stylem barev a objektem ... 598

Stránky a rozvržení ... 599
Nástroje stránky a rozvržení ... 601
Vzhled stránky ... 601
Pozadí stránky ... 604
Přidávání, duplikování, přejmenovávání a odstraňování stránek ... 605
Vkládání čísel stránek ... 608
Pravítka ... 610
Kalibrace pravítek ... 611
Mřížka dokumentu a pixelová mřížka ... 611
Mřížka účaří ... 613
Nastavení vodicích linek ... 614
Úprava vodicích linek ... 617
Měřítko kresby ... 618
Tabulky ... 619
Přidání tabulek ... 619

Výběr, přesun a přecházení mezi součástmi tabulky ... 621
Vkládání a odstraňování řádků a sloupců tabulky ... 623
Změna velikosti buněk, řádků a sloupců tabulky ... 624
Formátování tabulek a buněk ... 625
Text v tabulkách ... 628
Převod tabulek na text ... 629
Slučování a rozdělování tabulek a buněk ... 629
Manipulace s tabulkami jako s objekty ... 631
Přidávání obrázků, grafiky a pozadí do tabulek ... 631
Import tabulek ... 632

Rastry ... 633
Práce s rastry ... 635
Převod vektorové grafiky na rastry ... 635
Import rastrů ... 637
Oříznutí rastrů ... 637
Rozměry a rozlišení rastru ... 637
Narovnání rastrů ... 639
Oprava deformace perspektivy ... 641
Používání vodoznaků Digimarc k identifikaci rastrů ... 642
Odstranění prachu a škrábanců z rastrů ... 644
Změna a maskování barev v rastrech ... 644
Nástroj Úprava obrázku ... 646
Úprava barev a tónů ... 651
Filtr křivky tónů ... 657
Transformace barev a tónů ... 660
Úprava rastrů pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT ... 661
Použití speciálních efektů na rastry ... 661
Kategorie speciálních efektů ... 667
3D ... 667
Tahy štětcem ... 671
Rozostření ... 677

Fotoaparát....682
Transformace barev....686
Kontura....688
Netradiční efekty....689
Vlastní....693
Deformovat....695
Šum....700
Zaostření....703
Textura....705
Režimy barev rastru....711
Změna režimu barev rastrů....711
Převedení rastrů na černobílé obrázky....712
Převedení rastrů do dvoutónů....713
Převedení rastrů do režimu palety....714
Trasování....717
Trasování rastrů....717
Ovládací prvky nástroje PowerTRACE....720
Náhled výsledků trasování....722
Doladění výsledků trasování....722
Úprava barev ve výsledcích trasování....724
Výchozí možnosti trasování....727
Tipy pro trasování rastrů....728
RAW soubory z fotoaparátů....729
Použití souborů RAW....729
Import souborů RAW v aplikaci CorelDRAW....730
Úprava barev a tónů souborů RAW....733
Doostření souborů RAW a omezení šumu....735
Zobrazení náhledu souborů RAW a získávání informací o obrázku....736
Tisk....739
Základy tisku....741
Tisk vašeho díla....741

Rozvržení tiskových úloh ... 742
Náhled tisku ... 743
Styly tisku ... 744
Doladění tiskových úloh ... 745
Tisk přesných barev ... 746
Tisk na postscriptové tiskárně ... 748
Hromadný tisk ... 750
Přehledy předtiskové diagnostiky ... 754
Příprava souborů pro poskytovatele tiskových služeb ... 755
Příprava pro poskytovatele tiskových služeb ... 755
Řazení stránek ... 756
Tiskové značky ... 758
Zachování propojení OPI ... 760
Separace barev ... 761
Přesah barev a přetisk ... 762
Nastavení přesahu barev In-RIP ... 765
Tisk na film ... 767
Příprava reklamních plachet k tisku ... 768
Spolupráce s poskytovatelem tiskových služeb ... 770

Webová grafika ... 771
Vytváření objektů pro web ... 773
Vytváření pixelově dokonalé grafiky pro web ... 773
Export rastrů pro web ... 774
Export a nahrávání rastrů do služby WordPress ... 780
Ukládání a použití předvoleb pro web ... 780
Export objektů s průhlednými barvami a pozadím ... 781
Vytvoření textu kompatibilního se sítí WWW ... 782
Rollovery ... 782
Záložky a hypertextové odkazy ... 784
Přidávání aktivních oblastí a alternativního textu k objektům ... 786

Formáty souborů ... 787
Import a export souborů ... 789
Import souborů ... 789
Export souborů ... 792
Export do PDF ... 795
Export do PDF ... 795
Hypertextové odkazy, záložky a miniatury PDF ... 798
Zmenšení velikosti souboru PDF ... 798
Text a písma v souborech PDF ... 800
Kódování souborů formátu PDF ... 801
Určení Možnosti zobrazení pro soubory EPS ... 801
Možnosti správy barev PDF ... 802
Nastavení možností zabezpečení PDF ... 803
Optimalizace souborů PDF ... 804
Přehledy předtiskové diagnostiky PDF ... 806
Příprava souborů PDF pro komerční tisk ... 806
Práce s kancelářskými aplikacemi ... 809
Import souborů z kancelářských aplikací ... 809
Export souborů do kancelářských aplikací ... 809
Přidávání objektů do dokumentů ... 809
Podporované formáty souborů ... 811
Adobe Illustrator (AI) ... 812
Písmo Adobe Type 1 (PFB) ... 815
Windows Bitmap (BMP) ... 815
OS/2 Bitmap (BMP) ... 816
Computer Graphics Metafile (CGM) ... 816
CorelDRAW (CDR) ... 817
Corel Presentation Exchange (CMX) ... 818
Corel PHOTO-PAINT (CPT) ... 818
Corel Symbol Library (CSL) ... 819
Cursor Resource (CUR) ... 819

Microsoft Word (DOC, DOCX nebo RTF)....819
Microsoft Publisher (PUB)....821
Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 a DRW)....821
AutoCAD Drawing Database (DWG) a AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)....822
Encapsulated PostScript (EPS)....824
PostScript (PS nebo PRN)....828
GIF....829
JPEG (JPG)....830
JPEG 2000 (JP2)....830
Kodak Photo CD Image (PCD)....832
PICT (PCT)....833
PaintBrush (PCX)....834
Adobe Portable Document Format (PDF)....834
HPGL Plotter File (PLT)....836
Portable Network Graphics (PNG)....838
Adobe Photoshop (PSD)....839
Corel Painter (RIF)....840
Formát SVG (Scalable Vector Graphics)....840
Adobe Flash (SWF)....843
TARGA (TGA)....845
TIFF....846
Corel Paint Shop Pro (PSP)....846
TrueType (TTF), písma....847
Visio (VSD)....847
WordPerfect Document (WPD)....847
WordPerfect Graphic (WPG)....848
Formáty souborů RAW s nezpracovanými daty z fotoaparátů....849
Soubor Wavelet Compressed Bitmap (WI)....849
Windows Metafile Format (WMF)....849
Další formáty souborů....849
Doporučené formáty pro import grafiky....851

Doporučené formáty pro export grafiky ... 851
Obecné poznámky k importu textových souborů ... 852

Přizpůsobení a automatizace ... 853
Nastavení základních předvoleb ... 855
Vypnutí upozornění ... 855
Zobrazení systémových informací ... 855
Přizpůsobení aplikace CorelDRAW ... 857
Volba možností ... 857
Ukládání a obnovování výchozího nastavení ... 858
Vytváření pracovních ploch ... 858
Import a export pracovních ploch ... 859
Přizpůsobení vzhledu pracovní plochy ... 860
Přizpůsobení klávesových zkratek ... 862
Přizpůsobení nabídek ... 864
Přizpůsobení panelů nástrojů ... 865
Přizpůsobení okna nástrojů ... 868
Přizpůsobení panelu vlastností ... 868
Přizpůsobení stavového řádku ... 870
Přizpůsobení filtrů ... 871
Používání maker a skriptů k automatizaci úloh ... 873
Makra ... 873
Skripty JavaScript ... 880

Reference ... 883
Aplikace CorelDRAW pro uživatele aplikace Adobe Illustrator ... 885
Porovnání terminologie ... 885
Porovnání nástrojů ... 886
Použití pracovní plochy aplikace Adobe Illustrator ... 889
Slovníček ... 891

Začínáme

Instalace sady CorelDRAW Graphics Suite 21

Účty a služby Corel 27

Co je nového v sadě CorelDRAW Graphics Suite? 31

Výukové zdroje 35

Spuštění a nastavení 41

Základy aplikace CorelDRAW 43

Seznámení s pracovní plochou aplikace CorelDRAW 63

Kreativní nástroje a obsah 87

Dotyková obrazovka a kruhové ovladače 109

Instalace sady CorelDRAW Graphics Suite

Tato část obsahuje následující témata:

- „Požadavky na systém” (straně 21)
- „Příprava k instalaci” (straně 22)
- „Instalace aplikací sady CorelDRAW Graphics Suite” (straně 22)
- „Způsob instalace” (straně 22)
- „Změny a opravy instalace” (straně 24)
- „Postup při odinstalaci sady CorelDRAW Graphics Suite” (straně 25)
- „Nejčastější dotazy” (straně 25)

Požadavky na systém

Následující seznam obsahuje minimální požadavky na systém. Upozorňujeme, že pro optimální výkon budete potřebovat více paměti RAM a místa na pevném disku, než je uvedeno v seznamu.

- Windows 7, Windows 8 nebo Windows 10, 32bitová nebo 64bitová verze se všemi nejnovějšími aktualizacemi a sadami Service Pack
- Intel Core i3/5/7 nebo AMD Athlon 64
- 2 GB RAM
- 1 GB místa na pevném disku

  Elektronické stahování softwaru vyžaduje více místa, neboť je zapotřebí místo pro stažené soubory, nekomprimované instalační soubory a vlastní instalaci, která rovněž zahrnuje kopie zdrojových souborů.
- Myš, tablet nebo dotyková obrazovka
- Rozlišení displeje
  - Rozlišení obrazovky 1280 × 720 při 100 % (96 dpi)
  - 1920 × 1080 při 150 %
  - 2560 × 1440 při 200%
- Jednotka DVD (nutná pro instalaci krabicové verze softwaru)
- Microsoft .NET Framework 4.7.2
- Microsoft Internet Explorer 11 nebo novější
- Přihlášení pro ověření sady CorelDRAW Graphics Suite, příjem aktualizací výkonu a stability a používání online funkcí, jako jsou například kódy QR, vyžaduje připojení k internetu.

Není-li ve vašem počítači dostupná požadovaná verze rozhraní Microsoft .NET Framework, bude nainstalována během instalace produktu.

Příprava k instalaci

- Ujistěte se, zda má váš systém správně nastaveno datum a čas.
- Ujistěte, že v systému jsou nainstalovány nejnovější aktualizace.
- Zavřete všechny aplikace, včetně antivirových programů a aplikací, které jsou otevřeny v hlavním panelu nebo v panelu nástrojů systému Windows. Pokud tak neučiníte, tyto programy mohou narušit instalaci nebo může instalace trvat déle.
- Přihlaste se jako uživatel s oprávněním ke správě.
- Ujistěte se, že máte dostatek volného místa na disku, na který chcete aplikaci nainstalovat.
- Odstraňte obsah dočasných složek systému, aby se zabránilo konfliktům souborů a paměti. Chcete-li přejít do dočasné složky, zadejte řetězec **%temp%** do pole **Hledat** v nabídce Start systému Windows 7 SP1 či Windows 10 nebo na ploše systému Windows 8.
- Zkontrolujte, zda je váš systém připojen k internetu.
- Nainstalujte sadu CorelDRAW® Graphics Suite do samostatné složky, abyste zabránili konfliktu s předchozími verzemi.

Instalace aplikací sady CorelDRAW Graphics Suite

Instalaci aplikací a komponent sady CorelDRAW Graphics Suite usnadňuje průvodce instalací. Sadu můžete nainstalovat rychle výběrem možnosti obvyklé instalace, nebo si můžete instalaci přizpůsobit výběrem dalších možností.

Instalace aplikací sady CorelDRAW Graphics Suite

1. Ukončete všechny aplikace včetně všech antivirových programů.

   Aby instalace proběhla bez problémů, doporučujeme systém Windows restartovat. Tím zajistíte, že nejnovější aktualizace systému nebudou vyžadovat restart a nevzniknou žádné problémy s pamětí.
2. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Stáhněte si produkt pomocí odkazu uvedeného v potvrzení její objednávky.
   - Vložte disk DVD do jednotky DVD.
3. V průvodci instalací si kliknutím na odpovídající odkazy přečtěte licenční smlouvu s koncovým uživatelem a podmínky poskytování služeb.
4. Zaškrtněte pole **Souhlasím s licenční smlouvou s koncovým uživatelem** a klikněte na tlačítko **Přijmout**.
5. Do textového pole **Celé jméno** napište své jméno.
6. Do textového pole **Sériové číslo** napište sériové číslo vašeho produktu.

   V sériovém čísle není nutné rozlišovat velká a malá písmena ani zadávat pomlčky.
7. Klikněte na tlačítko **Další**.
8. Při instalaci aplikace postupujte podle pokynů.

Způsob instalace

Můžete volit z následujících typů instalace:

- **Typická instalace** – automaticky nainstaluje hlavní programy a nástroje sady do výchozího umístění ve složce Program Files. Budete-li později potřebovat některou součást, která není nainstalována, můžete instalaci upravit.
- **Vlastní instalace** – umožňuje zvolit další funkce, vyloučit některé součásti, které nepotřebujete, a určit, kam chcete sadu nainstalovat.
- **Instalace** – k dispozici pouze pro vícemístné nákupy. Díky této možnosti můžete vytvořit bitovou kopii na serveru pro instalaci softwaru na jednotlivé pracovní stanice. Další informace naleznete v tématu Příručka pro síťovou instalaci sady CorelDRAW Graphics Suite 2019.

Programy

V následující tabulce jsou uvedeny programy, které jsou nainstalovány ve výchozím nastavení. Chcete-li některý program vyloučit z instalace, musíte zvolit vlastní instalaci.

Program	Popis
CorelDRAW®	Všestranná a intuitivní grafická aplikace určená k vytváření vysoce kvalitních vektorových ilustrací, návrhů logotypů a vzhledů stránek.
Corel® PHOTO-PAINT®	Kompletní aplikace pro úpravu obrázků, která umožňuje retušovat a upravovat fotografie a vytvářet originální rastrové ilustrace a malby.
Corel® CAPTURE™	Snadno použitelná aplikace pro zachycování obrázků z monitoru počítače.
Správce písma Corel™	Aplikace pro vyhledávání, organizování a správu písem.

Funkce a nástroje programu

V následující tabulce jsou uvedeny funkce programu, které lze instalovat. Ne všechny součásti jsou k dispozici ve všech verzích softwaru.

Funkce nebo nástroj	Popis	Poznámky
Microsoft Visual Basic for Applications 7.1	Podmnožina programovacího prostředí Microsoft Visual Basic (VB), která je vhodná pro začátečníky.	Pomocí jazyka VBA můžete vytvářet základní makra pro osobní použití, ale můžete jej použít také k vytvoření složitějších projektů maker.
Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA)	Vestavěné programovací prostředí, které umožňuje vývojářům a jiným zkušeným programátorům používat VSTA k vytváření nejpokročilejších maker.	Chcete-li použít jazyk VSTA se sadou CorelDRAW Graphics Suite, musíte mít nainstalovánu vlastní kopii prostředí Microsoft Visual Studio 2017. Pokud nainstalujete Microsoft Visual Studio po nainstalovaní sady CorelDRAW Graphics Suite, je nutné znovu nainstalovat funkce VSTA tím, že změníte instalaci sady CorelDRAW Graphics

Funkce nebo nástroj	Popis	Poznámky
		Suite. Další informace naleznete v tématu „Změna nebo oprava instalace sady ” na straně 24.CorelDRAW Graphics Suite
Windows Shell Extension	Umožňuje zobrazit miniatury nativních souborů společnosti Corel, jako je CorelDRAW (CDR), Corel PHOTO-PAINT (CPT), soubory vzorových výplní (FILL) a další nativní soubory.	Pokud již máte sadu CorelDRAW Graphics Suite nebo CorelDRAW Technical Suite nainstalovánu, tato možnost se v průvodci instalací nezobrazí.
GPL Ghostscript	Důrazně doporučujeme provést instalaci, pokud do svých dokumentů importujete soubory EPS a PDF. Tato funkce umožňuje izolovat a používat jednotlivé prvky importovaných souborů EPS, nikoliv pouze obrázky záhlaví. Zlepšuje také import souborů PDF vytvořených aplikacemi třetích stran.	Součást typické instalace
Jazykové sady	Umožňují používat programy a nápovědu ve dvou nebo více jazycích.	Tato možnost je dostupná pouze u vícejazyčných verzí softwaru a vyžaduje vlastní instalaci.
Vytvoření zástupce na ploše	Přidá ikony produktu na plochu pro snadný přístup.	Součást typické instalace
Kopírování instalačních souborů	Umožňuje údržbu a aktualizaci softwaru bez použití instalačního disku.	Součást typické instalace

Změny a opravy instalace

S použitím průvodce instalací také můžete:

- upravovat stávající instalaci, přidávat nebo odebírat její komponenty,
- opravit stávající instalaci odstraněním chyb, jako jsou chybějící či poškozené soubory nebo nepřesnosti zástupců a položek registru,

Oprava instalace je užitečná, když zjistíte problémy při použití aplikace nebo pokud máte podezření, že je instalace chybná.

Před opravou instalace se pokuste nejprve obnovit výchozí nastavení pracovní plochy podržením klávesy **F8** při spuštění aplikace. Upozorňujeme, že při obnovení pracovní plochy jsou ztraceny všechny předvolby pracovní plochy.

Změna nebo oprava instalace sady CorelDRAW Graphics Suite

1. Zavřete všechny aplikace.
2. V Ovládacích panelech systému Windows klikněte na položku **Odinstalovat program**.
3. Dvakrát klikněte na název sady na stránce **Odinstalovat nebo změnit program**.
4. V zobrazeném průvodci vyberte možnost **Změnit** nebo **Opravit** a postupujte podle pokynů.

Součásti a nástroje, které jsou již nainstalovány, se v průvodci nezobrazí nebo jsou jejich zaškrtávací políčka neaktivní.

Některé funkce, například **Kopírování instalačních souborů** a **Vytvoření zástupce na ploše**, nelze přidat změnou instalace.

Postup při odinstalaci sady CorelDRAW Graphics Suite

Sadu CorelDRAW Graphics Suite můžete odinstalovat z ovládacích panelů. Chcete-li produkt odinstalovat a se stejným sériovým číslem opět nainstalovat na jiný počítač, ujistěte se, že jste během odinstalace připojeni k internetu. Obnoví se tak počet počítačů, na které jste oprávněni produkt instalovat.

Postup při odinstalaci sady CorelDRAW Graphics Suite

1. V Ovládacích panelech systému Windows klikněte na položku **Odinstalovat program**.
2. Dvakrát klikněte na název sady na stránce **Odinstalovat nebo změnit program**.
3. V průvodci, který se zobrazí, vyberte možnost **Odebrat** a postupujte podle pokynů.

   Chcete-li zcela odinstalovat produkt a odebrat uživatelské soubory, jako jsou předvolby, uživatelem vytvořené výplně nebo přizpůsobené soubory, zaškrtněte políčko **Odebrat uživatelské soubory**.

Veškeré další komponenty a aplikace, které jste nainstalovali společně se sadou, například Corel Graphics – rozšíření prostředí Windows, GPL Ghostscript nebo Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) je nutné odinstalovat samostatně.

Nejčastější dotazy

Pokud svůj dotaz nenaleznete v níže uvedeném seznamu nejčastějších dotazů, navštivte služby podpory společnosti Corel® a hledejte v databázi Corel® Knowledge Base.

- „Provádím upgrade své verze softwaru. Musím odinstalovat předchozí verzi?” (straně 25)
- „Jaký je rozdíl mezi aktualizací a upgradem?” (straně 25)
- „Co když jsem ztratil své sériové číslo a potřebuji software přeinstalovat?” (straně 25)
- „Jaký je rozdíl mezi typickou a vlastní instalací? Který typ instalace je pro mě vhodný?” (straně 26)
- „Proč musím aktualizovat operační systém s nejnovějšími sadami Service Pack a důležitými aktualizacemi?” (straně 26)
- „Jak mohu sadu ” (straně 26)CorelDRAW Graphics Suite„ nainstalovat do firemní sítě?” (straně 26)
- „Jak změním jazyk uživatelského rozhraní a nápovědy?” (straně 26)

Provádím upgrade své verze softwaru. Musím odinstalovat předchozí verzi?

Nikoli, předchozí verzi není nutné odinstalovat. Ve výchozím nastavení je nová verze nainstalována do samostatné složky, a tím je zajištěno, že můžete pracovat s oběma verzemi. Neměňte instalační složku tak, aby byl upgrade nainstalován do stejné složky jako předchozí verze.

Jaký je rozdíl mezi aktualizací a upgradem?

Upgrade umožňuje nainstalovat nejnovější hlavní verzi softwaru. Po uvolnění hlavní verze obvykle následují aktualizace, které zajišťují opravu chyb a zlepšení stability a výkonu. Aktualizace mají stejný název jako hlavní verze s připojeným číslem – například „.1“. Ve výchozím nastavení vás aplikace upozorní, když je k dispozici aktualizace produktu, a dostupnost aktualizací také můžete zkontrolovat kliknutím na položku **Nápověda** ▸ **Aktualizace**.

Co když jsem ztratil své sériové číslo a potřebuji software přeinstalovat?

Proveďte jednu z následujících akcí:

- U verzí ke stažení zkontrolujte e-mail, který jste od společnosti Corel obdrželi při zakoupení produktu .

- Přihlaste se na adrese corel.com a otevřete stránku **Váš účet**.
- Pokud jste zakoupili fyzické balení, podívejte se na obal instalačního disku.

Jaký je rozdíl mezi typickou a vlastní instalací? Který typ instalace je pro mě vhodný?

Viz „Způsob instalace” na straně 22.

Proč musím aktualizovat operační systém s nejnovějšími sadami Service Pack a důležitými aktualizacemi?

Nainstalovat nejnovější sady Service Pack a důležité aktualizace byste měli proto, protože pomáhají:

- chránit počítač před škodlivým softwarem,
- vyřešit problémy a vady systému Windows,
- zajistit plynulý chod operačního systému a softwaru Corel,
- splnit minimální požadavky na systém,
- zrychlit proces instalace,
- snížit pravděpodobnost nutného restartu operačního systému,
- zajistit, aby ovladače systému byly aktuální a optimalizované pro sadu.

Jak mohu sadu CorelDRAW Graphics Suite nainstalovat do firemní sítě?

Pokud jste zakoupili více licencí sady CorelDRAW Graphics Suite, máte možnost tuto sadu aplikací nainstalovat do firemní sítě.

V příručce pro síťovou instalaci sady CorelDRAW Graphics Suite 2019 najdete další informace o síťové instalaci. Chcete-li zakoupit multilicenci softwaru a získat instalační příručku, kontaktujte služby podpory ®společnosti Corel.

Jak změním jazyk uživatelského rozhraní a nápovědy?

Jazyk uživatelského rozhraní a nápovědy můžete změnit pouze tehdy, jestliže jste zakoupili a nainstalovali vícejazyčnou verzi sady. Další informace naleznete v tématu „Postup při změně jazyka uživatelského rozhraní a nápovědy” na straně 42.

Účty a služby Corel

Tato část obsahuje následující témata:

- „Ověření” (straně 27)
- „Nastavení účtu” (straně 28)
- „Aktualizace” (straně 28)
- „Změna uživatelských přihlašovacích údajů” (straně 28)
- „Služby podpory společnosti Corel” (straně 29)
- „O aplikaci Corel” (straně 29)

Ověření

Ověření umožňuje přístup k online funkcím a obsahu, které jsou součástí vašeho softwaru. Aplikaci CorelDRAW Graphics Suite můžete ověřit po instalaci sady, před spuštěním aplikace nebo během používání aplikace.

Chcete-li ověřit CorelDRAW Graphics Suite, musíte se přihlásit prostřednictvím účtu Corel.com. Touto akcí přidružíte produkt k účtu. Nemáte-li účet Corel.com nebo chcete-li produkt přidružit k novému účtu, musíte před přihlášením vytvořit účet.

Po nainstalování a ověření aplikace CorelDRAW Graphics Suite se produkt zobrazí na stránce Váš účet na webu corel.com. Chcete-li produkt přidružit k jinému účtu, musíte změnit uživatelské přihlašovací údaje. Další informace naleznete v tématu „Změna uživatelských přihlašovacích údajů” na straně 28.

Postup při ověření sady CorelDRAW Graphics Suite

1 Klikněte na tlačítko **Přihlásit** v pravém horním rohu okna aplikace.

2 V nově otevřeném dialogovém okně proveďte některou z následujících akcí:
- Přihlaste se pomocí e-mailové adresy a hesla přidruženého k účtu Corel.com.
- Podle pokynů vytvořte účet a přihlaste se.

Nyní máte přístup k online funkcím za předpokladu, že jste připojeni k internetu.

Nastavení účtu

Nastavení účtu můžete zkontrolovat na stránce Váš účet, kterou otevřete v aplikaci. Na stránce Váš účet najdete další informace o produktech přidružených k vašemu účtu a o přístupu k podpoře a můžete zde také nastavit komunikační předvolby.

Nastane-li vzácný případ, kdy nastavení vašeho účtu neodpovídá poslední provedené transakci, můžete v aplikaci účet obnovit.

Kontrola účtu na webu corel.com

- Klikněte na možnost **Nápověda** ▸ **Nastavení účtu**.

Aktualizace

Aktualizace produktu, dříve známé jako balíčky Service Pack, obsahují zlepšení stability a výkonu, aby se vám s produktem lépe pracovalo. Ve výchozím nastavení budete automaticky upozorněni, jakmile budou aktualizace nebo novinky k dispozici. Nastavení aktualizace a zasílání zpráv můžete změnit. Máte například možnost zvolit frekvenci zasílání novinek a nabídek na hlavním panelu: denně, týdně, měsíčně nebo vůbec.

Informace v aktualizacích produktu získáte v nabídce **Nápověda** ▸ **Aktualizace**.

Chcete-li upravit nastavení aktualizací a zasílání zpráv, klikněte na příkaz **Nápověda.** ▸ **Nastavení zpráv**.

Změna uživatelských přihlašovacích údajů

Jako uživatel a vlastník aplikace CorelDRAW Graphics Suite musíte znát své přihlašovací údaje:

- sériové číslo produktu, které umožňuje instalaci a opětovnou instalaci produktu. Sériové číslo je jedinečný identifikátor licence produktu.
- E-mailová adresa přidružená k účtu Corel.com. Každý účet Corel.com musí mít vlastní e-mailovou adresu a heslo. Při ověření produktu pro přístup k online funkcím a obsahu se přihlašujte prostřednictvím určitého účtu Corel.com, čímž přidružíte produkt k tomuto účtu a e-mailové adrese.

Toto téma popisuje dva typické příklady, kdy je nutné změnit nastavení účtu a aktualizovat uživatelské přihlašovací údaje u nainstalovaného produktu tak, aby odpovídaly nastavení nového účtu. Díky aktualizaci uživatelských přihlašovacích údajů není nutné produkt odinstalovat a znovu nainstalovat.

Chcete sloučit předplatná dvou produktů, která jste koupili na jeden účet Corel.com v různých datech, tak, aby obě předplatná měla stejné datum obnovy.

V tomto případě jsou jednotlivá předplatná přidružena k různým sériovým číslům. Nejprve musíte přejít na stránku Váš účet a potom přidružit obě předplatná k jednomu ze sériových čísel. Poté musíte upravit uživatelské přihlašovací údaje produktu, jehož sériové číslo je nyní zastaralé.

Krok 1: Přejděte na stránku **Váš účet** přihlášením na webu corel.com a potom v oblasti **Stav produktu** klikněte na položku **Sloučit**. Na stránce **Předplatná** vyberte předplatná, která chcete sloučit. Pokračujte na stránku **Potvrdit výběr** a vyberte sériové číslo, které chcete zachovat.

Krok 2: Spusťte verzi aplikace CorelDRAW nebo Corel PHOTO-PAINT, jejíž sériové číslo je nyní zastaralé. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**. V levém podokně dialogového okna klikněte na možnost **ID uživatele**. Dále klikněte na položku **Upravit přihlašovací údaje** a do dialogového okna zadejte sériové číslo, které jste vybrali v kroku 1.

Máte dva účty Corel.com přidružené ke dvěma různým e-mailovým adresám a chcete tyto dva účty sloučit.

Zaprvé musíte kontaktovat služby podpory společnosti Corel a požádat o sloučení účtů a potom musíte v produktu aktualizovat svou e-mailovou adresu.

Krok 1: Kontaktujte služby podpory společnosti Corel s požadavkem na sloučení dvou účtů. Budete vyzváni, abyste uvedli aktivní e-mailovou adresu pro sloučený účet. Máte-li u obou účtů předplatné nebo programy Upgrade, jsou přidruženy k různým sériovým číslům, takže si musíte jedno z nich vybrat.

Krok 2: Spusťte verzi aplikace CorelDRAW nebo Corel PHOTO-PAINT, která je nyní přidružena k zastaralému účtu a e-mailové adrese. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**. V levém podokně dialogového okna klikněte na možnost **ID uživatele**. Klikněte na položku **Upravit přihlašovací údaje** a do nově zobrazeného dialogového okna vyplňte e-mailovou adresu, kterou jste pro sloučený účet vybrali. Napište heslo. V případě potřeby zadejte sériové číslo, které jste vybrali v kroku 1.

Služby podpory společnosti Corel

Služby podpory společnosti Corel poskytují rychlé a přesné informace týkající se funkcí produktů, specifikací, cen, dostupnosti, služeb a technické podpory. Nejnovější informace o službách zákaznické podpory, které jsou k dispozici pro produkty Corel, naleznete na adrese www.corel.com/support.

O aplikaci Corel

Společnost Corel již řadu let přináší inovativní přístupy k vývoji oceňovaných produktů pro práci s grafikou, kresbami, fotografiemi a videem i kancelářského softwaru. Vybudovali jsme si pověst dodavatele kvalitních produktů, se kterými se uživatelé snadno seznamují a dobře se jim s nimi pracuje a které pomáhají lidem dosahovat nových úrovní produktivity. To ale není vše. Vybudovali jsme si pevný vztah s naší komunitou uživatelů – která čítá desítky milionů lidí – kteří nás neustále ohromují tím, co v našem softwaru vytvořili.

Mezi produkty společnosti Corel patří software CorelDRAW Graphics Suite, CorelDRAW Technical Suite, Corel® Painter®, Corel® PaintShop® Pro, Corel® VideoStudio®, WinDVD, Corel® WordPerfect® Office a WinZip. Další informace o společnosti Corel naleznete na webu www.corel.com.

CorelDRAW® 2019

Co je nového v sadě CorelDRAW Graphics Suite?

Nové a vylepšené funkce sady CorelDRAW Graphics Suite 2019 jsou popsány v následujících tématech:

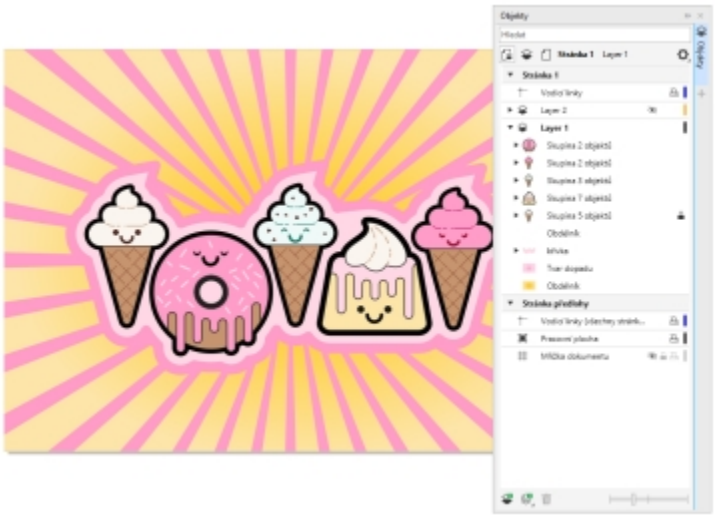
- „Individualita” (straně 31)
- „Kreativita” (straně 32)
- „Produktivita” (straně 33)

Individualita

CorelDRAW Graphics Suite 2019 zaručuje, že můžete pracovat způsobem, který nejlépe vyhovuje vašemu kreativnímu stylu.

Nové! Ukotvitelný panel Objekty

V aplikaci CorelDRAW Graphics Suite 2019 byl zcela změněn způsob, jak mohou uživatelé pracovat s prvky návrhu, vrstvami a stránkami, a spravovat je. Ukotvitelný panel Objekty umožňuje pracovat rychleji a chytřeji tím, že vám dává přímou kontrolu nad strukturou dokumentu a rychlý přístup k jeho komponentám. Další informace naleznete v tématu „Objekty ” na straně 251.



Vylepšené! Pracovní postup Možnosti

V aplikaci CorelDRAW Graphics Suite 2019 bylo reorganizováno rozhraní pro nastavení dokumentu, aplikace a předvoleb v celé sadě programů, takže je rychlejší a snazší přizpůsobit si prostředí návrhu, aby co nejlépe vyhovovalo způsobu, jakým pracujete.

Kreativita

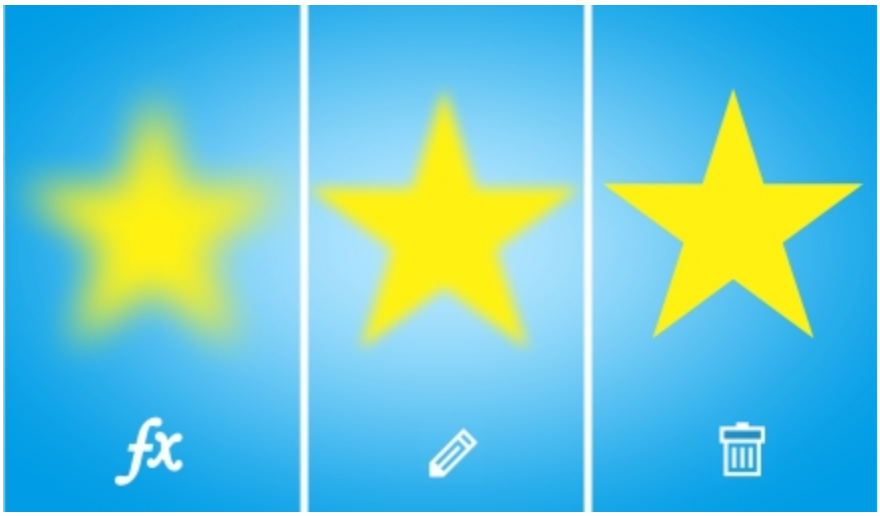
Buďte kreativnější díky vylepšenému pracovnímu postupu pro šablony, novým nedestruktivním rastrovým efektům a dalším zlepšením.

Vylepšené! Pracovní postup pro šablony

Zcela přepracovaný pracovní postup pro šablony pomáhá zvýšit produktivitu. Nyní máte možnost stahovat nové šablony, přidávat vlastní knihovny, snadno migrovat kolekci z libovolného umístění a upravovat její vlastnosti – a to vše přímo v rámci sady programů. A navíc je zde široký rozsah zcela obnovených a aktualizovaných šablon, které pomohou každému vytvořit profesionální výsledky. Protože jsou všechny snadno přizpůsobitelné, lze bez námahy vytvářet návrh s tím správným vzhledem. Další informace naleznete v tématu „Šablony ” na straně 571.

Nové! Nedestruktivní rastrové efekty

Aplikace CorelDRAW 2019 umožňuje snadné použití, úpravy a experimentování s rastrovými efekty u vektorů i rastrů, vše beze změny zdrojového obrázku nebo objektu. Nová karta Efekty v ukotvitelném panelu Vlastnosti je centrem pro nedestruktivní úpravy umožňující rychlé změny a neomezené experimentování. Další informace naleznete v tématu „Použití speciálních efektů na rastry” na straně 661.

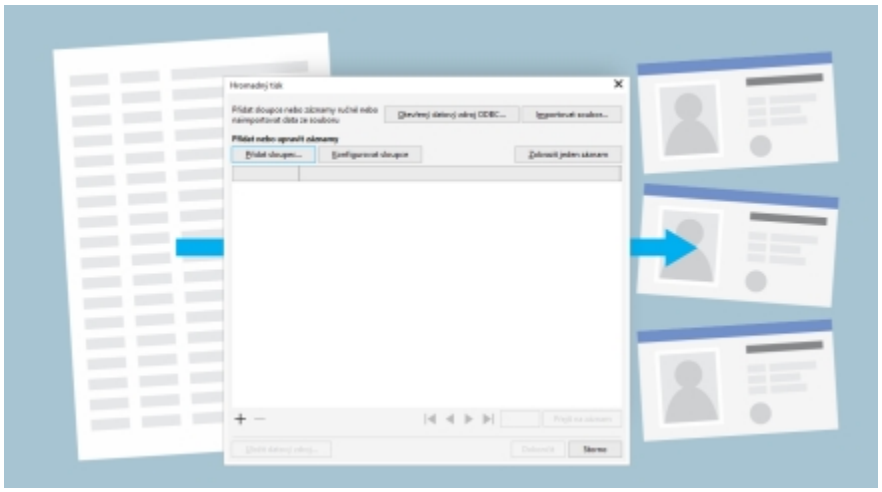


Produktivita

Zvyšte svoji produktivitu díky vyššímu výkonu a komplexním – a přitom stále intuitivním – novým funkcím aplikace CorelDRAW Graphics Suite 2019.

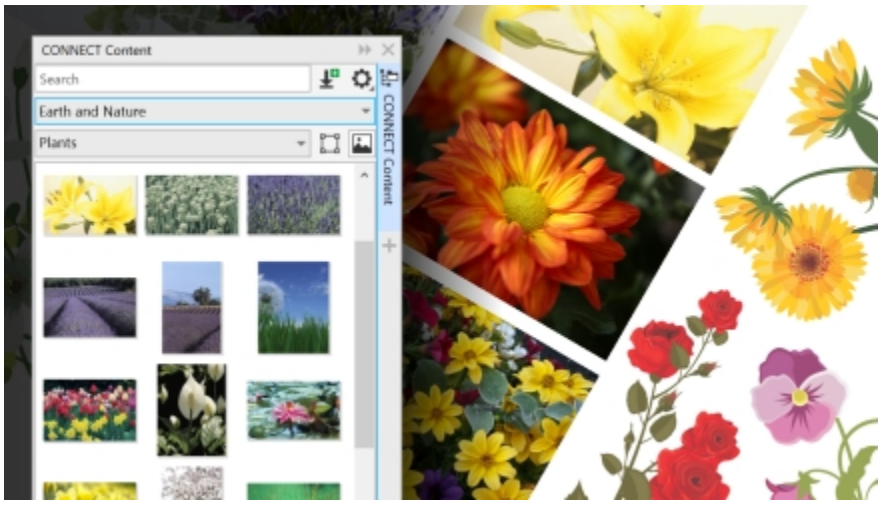
Vylepšené! Hromadný tisk

Aplikace CorelDRAW 2019 aktualizovala způsob, jakým lze kombinovat kresbu s fragmenty proměnného textu a vytvořit několik různých kopií návrhu. Funkce hromadného tisku s přepracovaným uživatelským rozhraním a zdokonaleným pracovním postupem ještě více usnadňuje kombinovat grafiku se zdrojem dat s cílem rychle vytvářet personalizovanou hromadnou poštu, cílené marketingové výstupy, vizitky, certifikáty a další. Další informace naleznete v tématu „Hromadný tisk ” na straně 750.



Vylepšené! Správa digitálních zdrojů

V aplikaci CorelDRAW Graphics Suite 2019 prošel úplnou změnou způsob, jakým uživatelé pracují s digitálními zdroji. Při práci s obrázky, kliparty, výplněmi, šablonami, písmy a dalšími prvky pomáhá zcela přepracované uživatelské rozhraní zvýšit vaši produktivitu a poskytovat lepší výkon. Zdokonalené rozhraní vám umožňuje používat, vytvářet a vyhledávat to, co hledáte, rychleji než kdy dříve. Nyní máte možnost stahovat nové balíčky, přidávat vlastní knihovny, snadno migrovat kolekci zdrojů do libovolného umístění a upravovat její vlastnosti – a to vše přímo v rámci sady programů. A navíc nový ukotvitelný panel CONNECT Content poskytuje centrální místo, kde můžete vyhledávat a procházet vektorové a rastrové obrázky, stejně jako získat přístup k většímu množství grafiky. Další informace naleznete v tématu „Kreativní nástroje a obsah ” na straně 87.

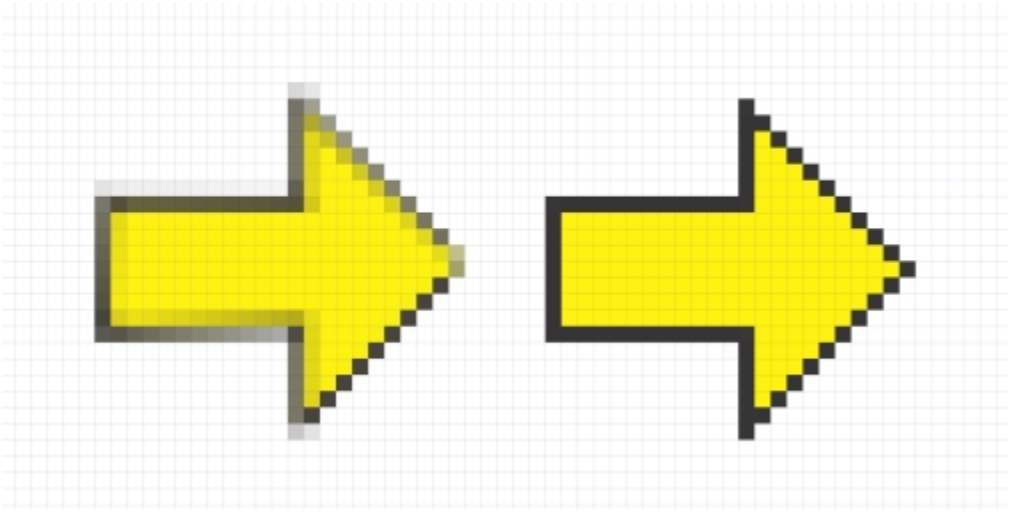


Vylepšené! Výkon

Díky zlepšení výkonu můžete pracovat rychleji než kdy dříve.

Nové! Pixelově dokonalý pracovní postup

Aplikace CorelDRAW 2019 odstraňuje náhodné výsledky při vytváření čistých a ostrých obrázků pro web s řadou nových funkcí, které zaručují pixelově dokonalou přesnost. Další informace naleznete v tématu „Vytváření pixelově dokonalé grafiky pro web” na straně 773.



Vylepšené! Podpora PDF/X

Aplikace CorelDRAW Graphics Suite 2019 nabízí větší škálu možností exportu PDF/X v souladu s ISO. Nová podpora pro PDF/X4 a PDF/X5 pomáhá zajistit snadný výstup souborů, které jsou kompatibilní s nejširší škálou zařízení a jsou v souladu s nejnovějšími normami tiskového průmyslu.

Nové! Ukotvitelný panel Najít a nahradit

Nový ukotvitelný panel Najít a nahradit v aplikaci CorelDRAW 2019 nabízí srozumitelné a intuitivní rozhraní, které vám umožní najít komponenty kreseb a změnit jejich atributy rychleji než kdy dříve. K dispozici je nová možnost, který vám umožňuje vybrat objekt a použít jako základ pro hledání jeho vlastnosti. Můžete současně nahradit více vlastností objektu, jako je barva, výplň a obrys. Hledání a nahrazení textu je vylepšeno a zahrnuje text v PowerClips i text vnořený v seskupených objektech. Další informace naleznete v tématech „Vyhledání a náhrada objektů ” na straně 305, „Hledání a nahrazení barev výplně ” na straně 393, „Kopírování, převádění a odebírání obrysů ” na straně 144 a „Hledání, úpravy a převádění textu ” na straně 493.

Výukové zdroje

Existují různé způsoby, jak se můžete naučit produkt používat: přečtením *Stručného návodu k použití*; prostřednictvím nápovědy, rad, a popisů tlačítek, a prozkoumáváním zdrojů na webu společnosti Corel (www.corel.com). Můžete si rovněž přečíst soubor Readme (**readme.html**), který se nainstaluje společně se softwarem.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Získání nápovědy” (straně 35)
- „Nápověda a popisky tlačítek” (straně 36)
- „Rady” (straně 38)
- „Uvítací obrazovka” (straně 38)
- „Stručný návod k použití” (straně 38)
- „Video zdroje” (straně 39)
- „Webové stránky pro vývojáře” (straně 39)
- „Příručka pro síťovou instalaci” (straně 39)
- „Webové zdroje” (straně 39)

Získání nápovědy

K dispozici jsou různé výukové zdroje. Následující tabulka vám může pomoci s výběrem vhodných výukových zdrojů v případě, že budete potřebovat pomoc. Další informace o některých zdrojích získáte kliknutím na příslušné odkazy.

Akce	Viz
Začínáme s aplikacemi	„Video zdroje ” na straně 39 „Stručný návod k použití ” na straně 38
Informace o nových a vylepšených funkcích	„Video zdroje ” na straně 39
Získání dalších informací o funkcích a nástrojích produktu	„Nápověda a popisky tlačítek ” na straně 36 „Webové zdroje ” na straně 39 „Rady ” na straně 38

Akce	Viz
Stažení seznamu klávesových zkratek	CorelDRAW Graphics Suite Stručná referenční příručka
Zlepšení znalostí o této sadě díky zkušenostem odborníků na grafický design	*Vysvětlení od odborníků* je řada výukových kurzů připravených profesionály grafického designu, kteří používají sadu CorelDRAW Graphics Suite při své každodenní práci. K těmto online kurzům jako jednotlivým souborům PDF máte také přístup přímo z webu společnosti Corel. „Webové zdroje ” na straně 39
Informace o automatizaci úkolů pomocí maker (nebo skriptů)	Komunitní web pro vývojáře
Informace o nasazení této sady v síti	Instalační příručka sady CorelDRAW Graphics Suite 2019
Konkrétní informace o nejnovější verzi sady	Soubor Readme (readme.html), který je instalován spolu se softwarem. Chcete-li jej najít, přejděte do složky, ve které je produkt nainstalován, otevřete složku **Jazyky** a složku požadovaného jazyka.

Konvence dokumentace

Následující tabulka popisuje důležité standardy použité v dokumentaci.

Konvence	Popis	Příklady
Nabídka ▸ Příkaz nabídky	Nabídka a příkaz nabídky, na které je třeba kliknout v uvedeném pořadí	Klikněte na příkaz **Soubor ▸ Otevřít**.
	Poznámka obsahuje důležité informace pro předcházející kroky. Může popisovat podmínky, za kterých lze daný postup provést.	Složený přechod, který nelze kopírovat ani klonovat. Pokud kliknete na tlačítko **Stejné**, musíte zadat hodnoty do polí **Horní a levý okraj**.
	Tip obsahuje návrhy k provedení předcházejících kroků. Může obsahovat alternativní kroky nebo popisovat další výhody nebo možnosti využití daného postupu.	Oříznutí objektu může zmenšit velikost souboru kresby. Počet vzorků v mřížce lze změnit pomocí jezdce **Velikost**.

Nápověda a popisky tlačítek

Nápověda poskytuje komplexní informace o funkcích produktu přímo v aplikaci.

K přístupu k nápovědě je nutné aktivní připojení k internetu. Pokud často pracujete offline, stáhněte si uživatelskou příručku k aplikaci CorelDRAW.

Máte možnost procházet celý seznam témat nebo vyhledávat určitá slova. Z okna Nápověda můžete také získat přístup k databázi Knowledge Base společnosti Corel na webu společnosti Corel a k dalším online zdrojům, jako jsou například videa.

Nápověda je k dispozici také online ve formátu PDF, který si můžete vytisknout. Přístup k uživatelské příručce ve formátu PDF můžete získat z aplikace nebo si ji můžete stáhnout z webu product.corel.com.

Názvy tlačítek poskytují užitečné informace o ovládacích prvcích aplikace, když na ně umístíte ukazatel myši. Toto platí pro ikony, tlačítka a další prvky rozhraní.

Použití nápovědy

1. Klikněte na položku **Nápověda** ▸ **Nápověda produktu**.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Procházení tématy nápovědy	Klikněte na kartu **Obsah**. Chcete-li otevřít téma, klikněte na nadpis tématu v levém podokně.
Vyhledání určitého slova nebo slovního spojení v celém textu nápovědy	Klikněte na kartu **Hledat** a zadejte slovo nebo slovní spojení do textového pole. Hledáte-li například informace o režimu barev RGB, můžete příslušná témata zobrazit zadáním řetězce „RGB“. Chcete-li vyhledat slovní spojení, zadejte jej v uvozovkách (např. „**dynamické vodicí linky**“ nebo „**barevný režim**“). Vyberte téma ze zobrazeného seznamu. **Tip:** Pokud výsledky hledání neobsahují žádná relevantní témata, zkontrolujte, zda jste slovo nebo slovní spojení zadali správně. Povšimněte si, že anglická nápověda používá americký pravopis (například „color“, „favorite“, „center“ a „rasterize“), takže se při hledání slov s britským pravopisem („colour“, „favourite“, „centre“ a „rasterise“) nezobrazí žádné výsledky.
Vytištění konkrétního tématu nápovědy	Otevřete stránku, kterou chcete vytisknout, a v horní části okna nápovědy klikněte na tlačítko **Tisk**.

Nápovědu zobrazíte také stisknutím klávesy **F1**.

Místní nápovědu můžete zobrazit z dialogového okna kliknutím na tlačítko **Nápověda** v dialogovém okně.

Přístup k uživatelské příručce aplikace CorelDRAW 2019

- Klikněte na možnost **Nápověda** ▸ **Uživatelská příručka**.

K přístupu k uživatelské příručce je nutné aktivní připojení k internetu. Pokud často pracujete offline, stáhněte si uživatelskou příručku z webu product.corel.com.

Rady

Rady poskytují informace o nástrojích v okně nástrojů přímo z aplikace. Když kliknete na nástroj, na pravé straně okna aplikace se v ukotvitelném panelu Rady zobrazí rada ohledně toho, jak máte nástroj používat. Další informace o jednotlivých nástrojích naleznete v příslušných výukových zdrojích, jako je příslušné téma Nápovědy, video nebo písemný kurz. Rady můžete kdykoli skrýt.

Postup při používání rad

Akce	Postup
Zobrazení nebo skrytí Rad	Klikněte na příkaz **Nápověda** ▸ **Rady**. Když je příkaz **Rady** povolený, zobrazí se ukotvitelný panel **Rady** s informacemi o aktivním nástroji v okně nástrojů.
Zobrazení informací o nástroji	Klikněte na nástroj nebo proveďte akci nástrojem, který už je aktivní.
Získání dalších informací o aktivním nástroji	V části **Další informace** klikněte na odkaz na příslušné téma Nápovědy, video nebo písemný kurz.
Vyhledání předchozích zobrazených témat	Klikněte na tlačítka **Zpět** a **Vpřed** v dolní části ukotvitelného panelu **Rady**.

Uvítací obrazovka

Uvítací obrazovka se zobrazí při spuštění aplikace. Na úvodní obrazovce můžete rychle spustit nebo otevřít dokument, vybrat pracovní plochu podle vašich potřeb, získat přístup k výukovým online videím a dalším studijním materiálům nebo hledat inspiraci v galerii originálních uměleckých děl vytvořených v aplikaci CorelDRAW.

Postup při zobrazení uvítací obrazovky

- Klikněte na možnost **Nápověda** ▸ **Uvítací obrazovka**.

Uvítací obrazovku můžete také zpřístupnit kliknutím na tlačítko **Uvítací obrazovka** na panelu karet.

Stručný návod k použití

Stručný návod k použití dostupný ve formátu PDF vám může pomoci rychle začít používat sadu tím, že vám představí užitečné nástroje a funkce.

Postup při zobrazení Stručného návodu k použití

- Klikněte na položku **Nápověda** ▸ **Stručný návod k použití**.

K přístupu ke Stručnému návodu k použití je nutné aktivní připojení k internetu. Pokud často pracujete offline, stáhněte si Stručný návod k použití z webu product.corel.com.

Video zdroje

K výukovým video zdrojům máte přístup z uvítací obrazovky a také z nabídky Nápověda.

Videokurzy ukazují provádění základních operací jako kreslení, změny tvarů nebo vybarvování objektů v aplikaci CorelDRAW nebo maskování a ořezávání v softwaru Corel PHOTO-PAINT, čímž vám pomohou dostat maximum z funkcí jako je symetrie, správa písem, výplně, průhlednost, nástroje pro zarovnání, kódy QR, rastrové a vektorové efekty atd. Některá videa jsou bez zvuku, ale obsahují titulky, které poskytují užitečné tipy a pomáhají pochopit zobrazované funkce. Ať jste nový, nebo pokročilý uživatel, najdete zde užitečná dema a tipy na zvýšení produktivity a rozšíření zkušeností.

Postup otevření videa

- Klikněte na příkaz **Nápověda** ▸ **Videokurzy**.

Webové stránky pro vývojáře

Bez ohledu na to, zda své úlohy automatizujete pomocí maker nebo skriptů, vytváříte vlastní nástroje nebo vyvíjíte komerční řešení, která lze integrovat do softwaru CorelDRAW Graphics Suite, webové stránky pro komunitu vývojářů vám pomohou s řadou užitečných zdrojů: průvodce programováním, podrobná dokumentace Object Model Reference a příklady kódů a podrobné články a kurzy o programování.

K vytváření maker a přizpůsobených řešení pro aplikace CorelDRAW a Corel PHOTO-PAINT, můžete použít programovací jazyk Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) nebo Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA).

Příručka pro síťovou instalaci

Příručka pro síťovou instalaci sady CorelDRAW Graphics Suite 2019 popisuje krok za krokem síťovou instalaci sady CorelDRAW Graphics Suite 2019. Tuto příručku poskytujeme zákazníkům, kteří pro svou organizaci zakoupí multilicenci („vícemístnou“ licenci) sady CorelDRAW Graphics Suite 2019. Chcete-li zakoupit multilicenci softwaru a získat instalační příručku, kontaktujte služby podpory společnosti Corel.

Webové zdroje

Následující webové zdroje umožňují maximální využití aplikace CorelDRAW Graphics Suite:

- Databáze Corel Knowledge Base – řada článků, jejichž autorem je tým služeb technické podpory společnosti Corel a které reagují na otázky uživatelů
- Community.CorelDRAW.com – online prostředí ke sdílení zkušeností s produktem, kladení otázek a získávání nápovědy a rad od ostatních uživatelů
- Kurzy na webu společnosti Corel – podrobné kurzy, ve kterých experti na sadu CorelDRAW Graphics Suite sdílí své znalosti a techniky

K přístupu k webovým zdrojům je nutné aktivní připojení k internetu.

Spuštění a nastavení

Tato část obsahuje následující témata:

- „Spuštění a ukončení aplikace CorelDRAW” (straně 41)
- „Změna jazyka” (straně 41)
- „Nastavení spuštění” (straně 42)

Spuštění a ukončení aplikace CorelDRAW

Aplikaci CorelDRAW můžete spustit z hlavního panelu systému Windows a spuštěnou relaci aplikace CorelDRAW můžete ukončit z okna aplikace.

Postup při spuštění a ukončení aplikace CorelDRAW

Akce	Postup
Spuštění aplikace CorelDRAW	Proveďte jednu z následujících akcí: • (Windows 7 a Windows 10) Na hlavním panelu systému Windows klikněte na nabídku **Start** ▸ **Programy** ▸ CorelDRAW Graphics Suite **2019** ▸ **CorelDRAW**. • (Windows 8) Klikněte na dlaždici CorelDRAW 2019 na ploše.
Ukončení aplikace CorelDRAW	Klikněte na možnosti **Soubor** ▸ **Konec**.

Změna jazyka

Pokud byla aplikace nainstalována ve více než jednom jazyce, můžete jazyk uživatelského rozhraní a nápovědy kdykoli změnit.

Postup při změně jazyka uživatelského rozhraní a nápovědy

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. Klikněte na možnost **Obecné**.
3. Vyberte jazyk v seznamu **Jazyk uživatelského rozhraní**.
   Chcete-li změnit jazyk uživatelského rozhraní a nápovědy při spuštění aplikace, zaškrtněte políčko **Zobrazit dotaz při příštím spuštění aplikace**.
4. Restartujte aplikaci.

Pokud je v seznamu **Jazyk uživatelského rozhraní** k dispozici pouze jeden jazyk, je nejprve nutné nainstalovat dodatečné jazyky, které chcete používat. Další informace naleznete v tématu „Změna nebo oprava instalace sady ” na straně 24.CorelDRAW Graphics Suite

Nastavení spuštění

Pro aplikaci CorelDRAW můžete rovněž zadat nastavení při spuštění, která určují, jak se aplikace po otevření zobrazí. Například můžete aplikaci spustit s otevřenou uvítací obrazovkou nebo novým prázdným dokumentem.

Postup při změně nastavení při spuštění

1. Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. Klikněte na možnost **Obecné**.
3. V části **Začínáme** vyberte některou z možností ze seznamu **Při spuštění aplikace CorelDRAW**.
   Chcete-li skrýt dialogové okno **Vytvořit nový dokument** při vytváření nových dokumentů, zrušte zaškrtnutí políčka **Zobrazovat dialogové okno Nový dokument**.

Základy aplikace CorelDRAW

Aplikace CorelDRAW umožňuje vytvářet a upravovat kresby. V této části naleznete informace o běžně prováděných operacích.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Vektorová grafika na rastry” (straně 43)
- „Zahájení a otevření kresby” (straně 44)
- „Skenování obrázků” (straně 48)
- „Práce s více kresbami” (straně 48)
- „Operace Zpět, Znovu a Opakovat” (straně 49)
- „Lupa, ruka a posun” (straně 50)
- „Zobrazení náhledu kresby” (straně 53)
- „Režimy zobrazení” (straně 54)
- „Zobrazení” (straně 55)
- „Ukládání kreseb” (straně 56)
- „Zamčené soubory” (straně 59)
- „Zálohování a obnova souborů” (straně 59)
- „Přidání a přístup k informacím o kresbě” (straně 60)
- „Zavírání kreseb” (straně 61)
- „Zkoumání základních úloh” (straně 61)

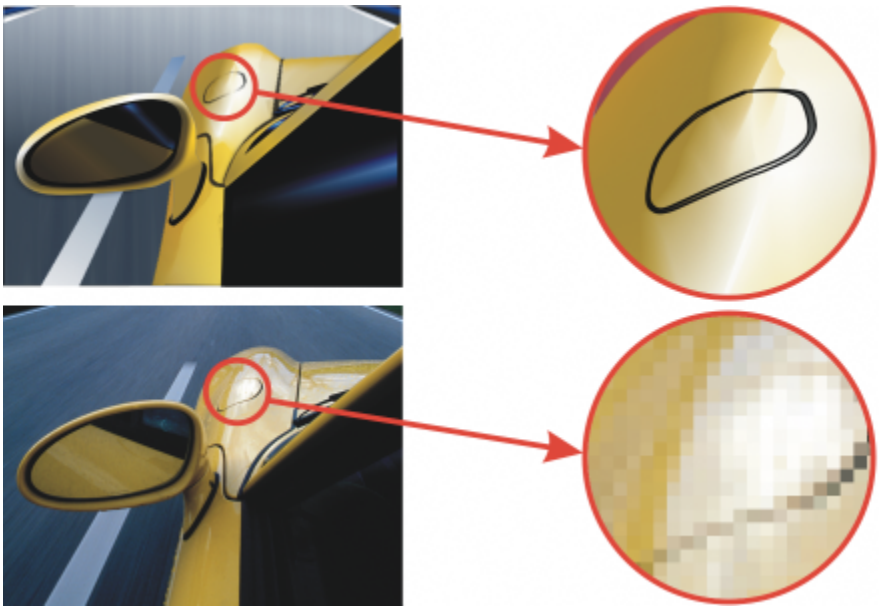
Vektorová grafika na rastry

Mezi dva hlavní typy počítačové grafiky patří vektorová grafika a rastry. Vektorová grafika se skládá z čar a křivek, které jsou tvořeny matematickým popisem určujícím polohu, délku a směr kreslených čar. Rastrové obrázky, které se také označují jako bitové mapy, jsou tvořeny malými čtverečky, tzv. pixely. Každý pixel je definován umístěním v obrázku a číselnou hodnotou barvy.

Vektorová grafika je ideální pro loga nebo výkresy, protože nezávisí na rozlišení a lze ji zvětšit na libovolný rozměr. Tisk je podporován v libovolném rozlišení, aniž by došlo ke ztrátě podrobností nebo kvality. Při použití vektorové grafiky lze navíc vytvořit ostré a výrazné obrysy.

Rastry jsou výborné pro fotografie a digitální kresby, protože jsou mimo jiné schopny reprodukovat barevné odstíny a přechody. Rastry jsou závislé na rozlišení, protože jsou tvořeny pevně daným počtem bodů. V původní velikosti mohou vypadat dobře, nicméně po změně velikosti nebo při zobrazení či tisku v jiném rozlišení než originálním mohou být zubaté nebo ztratit kvalitu obrazu.

Aplikace CorelDRAW podporuje vytváření vektorové grafiky. Do aplikace CorelDRAW lze také importovat rastry (například soubory JPEG nebo TIFF) a přidávat je do kreseb. Další informace o práci s rastry naleznete v tématu „Práce s rastry” na straně 635.



Nahoře: Vektorová grafika sestává z čar a výplní. Dole: Rastr je tvořen pixely.

Zahájení a otevření kresby

Aplikace CorelDRAW umožňuje vytvořit novou kresbu na základě prázdné stránky, šablony nebo stávající kresby. Na prázdné stránce můžete vybrat jakýkoli aspekt kresby. Šablona vám poskytuje určité východisko a jeho přizpůsobení nechává na vás.

Informace o zahájení kresby pomocí šablony naleznete v části „Postup při vytváření dokumentu na základě šablony” na straně 572. Další informace o vytváření a použití šablon naleznete v části „Šablony” na straně 571.

Poznámky pro vytváření nové kresby

Když zahajujete novou kresbu, aplikace CorelDRAW vám umožňuje provést nastavení stránky, dokumentu a správy barev. Můžete si vybrat ze seznamu přednastavených nastavení, která se odvíjí od toho, jak budete kresbu používat. Můžete například vybrat možnost **Web**, jestliže vytváříte kresbu pro Internet, nebo možnost Výchozí model CMYK, jestliže vytváříte dokument určený pro komerční tisk. Pokud však přednastavená nastavení nejsou pro kresbu, kterou chcete vytvořit, vhodná, můžete rovněž zadat vlastní nastavení a uložit si je pro další práci.

Poznámky pro otevírání existujících kreseb

Pokud založíte novou kresbu na některé stávající kresbě, budete moci znovu použít objekty a nastavení stránky. Aplikace CorelDRAW umožňuje otevírat existující kresby uložené ve formátu aplikace CorelDRAW (CDR) i kresby a projekty uložené v jiných formátech, například ve formátech Corel DESIGNER (DSF nebo DES), Adobe Illustrator (AI), Adobe Portable Document Format (PDF), Encapsulated PostScript (EPS) a Computer Graphics Metafile (CGM). Některé soubory však nemusí být možné otevřít. Závisí na typu a obsahu souboru. V takových případech můžete zkusit importovat soubory jako objekty do otevřené kresby. Informace týkající se formátů souborů, které lze importovat do aplikace CorelDRAW, naleznete v tématu „Podporované formáty souborů” na straně 811.

Pokud otevíraná kresba pochází z předchozí verze aplikace CorelDRAW a obsahuje text v jiném jazyce, než je jazyk operačního systému, můžete zvolit nastavení znakové stránky a zajistit tak, že text bude správně převeden podle kódování Unicode Standard. Nastavení znakové stránky umožní správně zobrazit text, například klíčová slova, názvy souborů a textové položky vně okna kresby, například v ukotvitelných panelech **Objekt** a **Správce údajů o objektech**. Chcete-li, aby se správně zobrazoval text v okně kresby, je nutné použít nastavení kódování. Další informace naleznete v tématu „Správné zobrazení textu v libovolném jazyce” na straně 539.

Pokud kresba, kterou chcete otevřít, obsahuje vložený profil International Color Consortium (ICC), bude tento profil zachován jako profil barev dokumentu. Další informace naleznete v tématu „Seznámení se správou barev” na straně 415.

Kresby lze hledat podle různých kritérií, například podle názvu souboru, popisku, předmětu, autora, klíčových slov, komentáře, textu uvnitř souboru a dalších vlastností spojených s daným souborem. Další informace o vyhledávání souborů naleznete v nápovědě systému Windows. Další informace o procházení a hledání obsahu nalezete v tématu „Vyhledávání obsahu pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) ” na straně 98.

Také můžete zobrazit předchozí verze kresby.

Postup při zahájení kresby

1 Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Na uvítací obrazovce klikněte na příkaz **Začínáme** ▸ **Nový dokument.**
   - V okně aplikace klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Nový**.
2 Do pole **Název** zadejte název souboru.
3 Ze seznamu **Předvolba cíle** vyberte očekávané použití kresby:
   - **Předvolba aplikace CorelDRAW** – použije výchozí nastavení aplikace CorelDRAW k vytváření grafiky pro komerční tisk.
   - **Výchozí model CMYK** – použije nastavení pro vytváření grafiky pro komerční tisk
   - **Výchozí model RGB** – použije nastavení pro vytváření grafiky určené pro tisk na tiskárně s vysokou věrností barev
   - **Síť WWW** – použije nastavení pro vytváření grafiky pro Internet
   - **Vlastní** – umožňuje přizpůsobit nastavení cíle dokumentu

Další možnosti

Změna měrných jednotek stránky	V seznamu **Jednotky kreslení** zvolte měrné jednotky.
Změna velikosti stránky	Ze seznamu **Velikost** vyberte velikost pro danou kresbu, nebo zadejte hodnoty do polí **Šířka** a **Výška**.
Změna orientace stránky	Klikněte na jedno z následujících tlačítek orientace stránky: • **Na výšku** • **Na šířku**
Nastavení čísla stránek	Zadejte hodnotu do pole **Počet stránek**.
Nastavení výchozího režimu barev dokumentu na RGB nebo CMYK	Ze seznamu **Primární režim barev** zvolte požadovaný barevný režim.
Nastavení rozlišení pro efekty, u nichž se předpokládá převod na rastr, jako je průhlednost, stíny a zešikmení	Ze seznamu **Rozlišení při vykreslení** zvolte požadované rozlišení vykreslení.
Výběr režimu náhledu kresby	Ze seznamu **Režim náhledu** zvolte požadovaný režim náhledu.
Výběr profilu RGB pro kresbu	V oblasti **Nastavení barev** vyberte výchozí profil RGB ze seznamu **Profil RGB**.
Výběr profilu CMYK pro kresbu	Ze seznamu **Profil CMYK** vyberte výchozí profil CMYK.

Další možnosti

Výběr profilu stupňů šedé pro kresbu	Ze seznamu **Profil stupňů šedé** vyberte výchozí profil stupňů šedé.
Výběr výchozí metody mapování barev mimo barevný rozsah na barevný rozsah	Vyberte možnost ze seznamu **Metoda vykreslení**.

Když vyberete režim barev ze seznamu **Primární režim barev**, vybraný režim barev bude nastaven jako výchozí režim barev dokumentu. Výchozí režim barev určuje, jak se budou barvy chovat v efektech, jako jsou přechody nebo průhlednost. Není však omezen typ barev, které lze v kresbě použít. Pokud například nastavíte režim barev na RGB, můžete v dokumentu i nadále používat barvy z palety CMYK.

Primární režim barev rovněž určuje výchozí režim barev pro export dokumentů. Pokud například vyberete režim barev RGB a exportujete dokument jako soubor JPEG, nastaví se režim barev automaticky na RGB.

Nastavení, která se zobrazí v části **Nastavení barev** v dialogovém okně **Vytvořit nový dokument**, jsou založena na nastaveních zadaných v dialogovém okně **Výchozí nastavení správy barev**.

Pokud nechcete, aby se zobrazovalo dialogové okno **Vytvořit nový dokument** a raději chcete k vytváření nových dokumentů použít naposledy použitá nastavení, zaškrtněte políčko **Toto dialogové okno již nezobrazovat**.

Zobrazení dialogového okna **Vytvořit nový dokument** při zahájení práce na nové kresbě můžete obnovit kliknutím na možnost **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**, poté kliknutím na možnost **Obecné** a zaškrtnutím políčka **Zobrazit dialogové okno Nový dokument**.

Postup při vytváření vlastní předvolby

1. V okně aplikace klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Nový**.
2. V dialogovém okně **Vytvořit nový dokument** vyberte nastavení, která chcete uložit jako předvolbu cíle.
3. Klikněte na tlačítko **Přidat předvolbu** .
4. V dialogovém okně **Přidat předvolbu** zadejte název nové předvolby cíle.

Předvolbu cíle můžete odstranit tak, že vyberete její název ze seznamu **Předvolba cíle** a poté kliknete na tlačítko **Odebrat předvolbu**.

Postup při otevření kresby

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Otevřít**.
2. Najděte složku, v níž je kresba uložena.
3. Klikněte na název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Otevřít**.

Další možnosti

Extrahování vloženého profilu ICC do složky barev v místě instalace aplikace	Zaškrtněte políčko **Vyjmout vložený profil ICC**.

Další možnosti

	Tato možnost není k dispozici pro všechny formáty souborů.
Zachování vrstev a stránek při otevření souborů	Zaškrtněte políčko **Zachovat vrstvy a stránky**. Pokud zaškrtnutí políčka zrušíte, všechny vrstvy se sloučí do jedné vrstvy. Tato možnost není k dispozici pro všechny formáty souborů.
Zobrazení miniatury kresby	Klikněte na tlačítko se šipkou vedle tlačítka **Zobrazení** a poté klikněte na možnost **Největší ikony**, **Velké ikony**, **Střední ikony** nebo **Malé ikony**.
Výběr znakové stránky	Vyberte znakovou stránku v seznamu **Vybrat znakovou stránku**. Tato možnost není k dispozici pro všechny formáty souborů.
Vyhledání kresby	Do pole hledání zadejte slovo nebo frázi. Pole hledání slouží pouze k hledání souborů v aktuální složce a podsložkách. Chcete-li kresbu hledat v jiném umístění, je nutné nejprve přejít do složky, kde je kresba uložena.
Přístup k předchozí verzi souboru	Klikněte na soubor pravým tlačítkem myši a klikněte na příkaz **Obnovit předchozí verze**. Předchozí verze souboru je k dispozici pouze v případě, že je zapnuta funkce Ochrana systému. Podrobné informace o získání přístupu k předchozím verzím souborů naleznete v nápovědě k systému Windows.

Můžete zobrazit informace o souboru, jako například číslo verze a poměr komprese. Poměr komprese 80 procent například znamená, že velikost souboru se po uložení souboru zmenšila o 80 procent. Můžete například zjistit, v jaké aplikaci a jazykové verzi byla kresba naposledy uložena, a seznámit se s klíčovými slovy a poznámkami, které jsou kresbě přiřazeny.

Chcete-li otevřít soubor, na kterém jste nedávno pracovali, klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Otevřít naposledy použitý** a klikněte na požadovaný název souboru. Chcete-li vymazat seznam nedávno otevřených souborů, klikněte na nabídku **Soubor** ▸ **Otevřít naposledy použitý** ▸ **Vymazat**.

Pokud jste otevřeli několik souborů, můžete mezi nimi přepínat kliknutím na příkaz **Okno** a poté na název souboru, který chcete zobrazit v okně kresby.

Skenování obrázků

Obrázky můžete skenovat v aplikaci CorelDRAW CorelDRAW Aplikace podporuje skenery používající standard Microsoft Windows Image Acquisition (WIA), který poskytuje standardní rozhraní pro skenování obrázků.

Pokud váš skener rozhraní WIA nepodporuje, ale má kompatibilní ovladač TWAIN, pravděpodobně budete tento ovladač moci použít ke skenování v aplikaci CorelDRAW. Rozhraní TWAIN je podporováno jak u 32bitových, tak i 64bitových verzí aplikace CorelDRAW. Upozorňujeme však, že existuje jen málo dostupných 64bitových ovladačů TWAIN.

Softwarová rozhraní a volby se ovšem liší. Informace týkající se použití softwaru vašeho skeneru nebo digitálního fotoaparátu naleznete v dokumentaci výrobce daného zařízení.

Postup při skenování obrázků

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Získat obrázek** a poté na jeden z následujících příkazů:
   - **Vybrat zdroj WIA** – pro skener, který používá ovladač WIA
   - **Vybrat zdroj TWAIN** – pro skener, který používá ovladač TWAIN

   Není-li nainstalován kompatibilní ovladač skeneru WIA nebo TWAIN, je příkaz deaktivován.
2. V zobrazeném dialogovém okně vyberte skener.
3. Klikněte na tlačítko **Vybrat**.
4. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Získat obrázek** ▸ **Získat**.
5. Zobrazte náhled obrázku a vyberte oblast, kterou chcete skenovat.
   WIA v kombinaci s některými skenery podporuje skenování více oblastí do samostatných souborů.
6. Klikněte na tlačítko **Skenovat**.

   Na rozhraní vašeho skeneru se toto tlačítko může jmenovat jinak, například **OK** nebo **Odeslat**.

Chcete-li v rámci téže relace naskenovat další obrázky, klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Získat obrázek** ▸ **Získat**.

Práce s více kresbami

V jednom okně kresby lze otevřít více kreseb, a díky tomu lze snadno pracovat s mnoha kresbami současně. Ke každé otevřené kresbě máte přístup prostřednictvím příslušné karty v horní části okna kresby a můžete také otevírat nové kresby.

Otevřené kresby se zobrazí jako ukotvené, ale ukotvení kterékoli kresby můžete zrušit a obrázek přetáhnout uvnitř i vně okna aplikace.

Kresby můžete také uspořádat svisle s překrývajícími se (kaskádovými) okny, okny vedle sebe nebo nad sebou.

Práce s více kresbami

Akce	Postup
Přechod na jinou otevřenou kresbu	V horní části okna kresby klikněte na kartu, která má požadovaný název souboru. Hvězdička za názvem souboru znamená, že v souboru jsou neuložené změny.

Akce	Postup
Otevření nové kresby	Klikněte na tlačítko **Nové** napravo od poslední karty v okně kresby.
Zrušení ukotvení kresby	Přetáhněte kartu na nové místo uvnitř nebo vně okna aplikace.

Uspořádání několika oken s kresbami

- V nabídce **Okno** klikněte na jeden z následujících příkazů:
  - **Kaskáda** – uspořádá kresby tak, aby se překrývaly a záhlaví byla viditelná
  - **Uspořádat vodorovně** – uspořádá kresby vedle sebe
  - **Uspořádat svisle** – uspořádá kresby svisle

Operace Zpět, Znovu a Opakovat

Akce provedené na kresbě lze vracet v pořadí od poslední použité akce. Pokud se vám výsledek po vrácení poslední akce nelíbí, můžete vrácení odvolat. Poslední provedené akce můžete také odvolat tím, že se vrátíte k uložené verzi kresby. Některé akce použité na objekty, jako je například roztažení, vyplnění, přesunutí nebo otočení, lze zopakovat a vytvořit působivější vizuální efekt.

Nastavení operace **Zpět** lze přizpůsobit a zvýšit nebo snížit počet akcí, se kterými lze v operaci Zpět nebo Znovu pracovat.

Postup při použití operace Zpět, Znovu a Opakovat

Akce	Postup
Vrácení akce	Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Zpět [poslední akce]**.
Opakované provedení akce	Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Znovu**.
Vrácení nebo zopakování série akcí	Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Historie**. V ukotvitelném panelu **Historie** klikněte na akci, která předcházela všem akcím, které chcete odvolat, nebo klikněte na poslední akci, kterou chcete provést znovu.
Vrácení k poslední uložené verzi kresby	Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Vrátit**.
Zopakování akce	Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Opakovat**.

Pokud použijete příkaz Zpět na řadu akcí v ukotvitelném panelu **Historie**, odvolají se všechny akce uvedené pod akcí, na kterou jste klikli.

Pokud použijete příkaz Znovu na řadu akcí v ukotvitelném panelu **Zpět**, provede se znovu akce, na kterou kliknete, a všechny odvolané akce jí předcházející.

Akci lze zopakovat na jiném objektu nebo skupině objektů. Stačí vybrat objekt nebo objekty a kliknout na příkaz **Úpravy** ▸ **Opakovat**.

Dále můžete opakovat nebo vracet řady akcí kliknutím na tlačítko se šipkou vedle tlačítka **Zpět** nebo **Znovu**, na standardním panelu nástrojů a výběrem akce ze seznamu.

Postup při nastavení operace Zpět

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Obecné**.
3. V oblasti **Počet kroků zpět** zadejte hodnotu do pole **Normální** a zadejte počet akcí, které lze vrátit při použití příkazu **Zpět** na vektorové objekty.

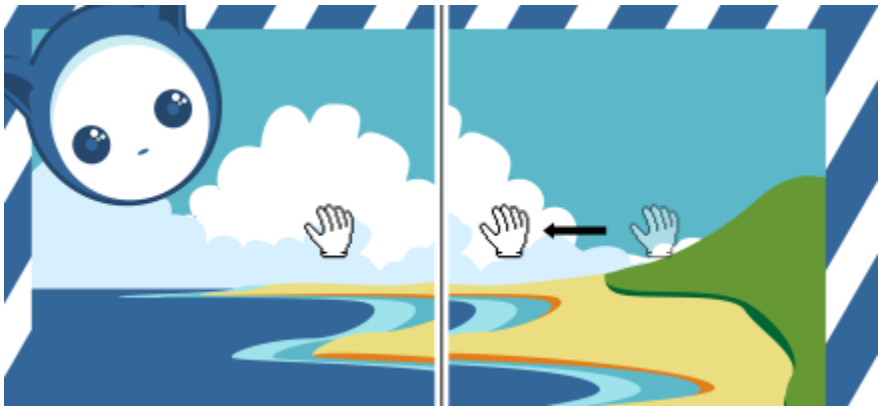
Zadaná hodnota je omezena pouze velikostí operační paměti počítače. Čím větší je uvedená hodnota, tím vyšší jsou nároky na paměť.

Lupa, ruka a posun

Zobrazení kresby je možné změnit. Kresbu lze zvětšit a získat detailnější pohled, nebo ji lze zmenšit a mít větší přehled o celku. Můžete vyzkoušet nejrůznější možnosti zvětšení a nastavit přesnou úroveň podrobností, které požadujete.

Zvětšovat a zmenšovat můžete také v předem nastavených přírůstcích pomocí běžných klávesových zkratek podporovaných webovými prohlížeči a dalšími aplikacemi.

Posouvání představuje další možnost, jak zobrazit konkrétní oblasti kresby. Při práci ve vysokém zvětšení nebo s velkými kresbami nebude pravděpodobně zobrazena celá kresba. Pomocí posouvání můžete pohybovat stránkou v rámci okna kresby a zobrazit dříve skryté oblasti.



K posouvání ve velkých obrázcích a zobrazení určitých jejich oblastí slouží nástroj Ruka.

Během posouvání můžete zobrazenou oblast zvětšit nebo zmenšit; během zvětšování a zmenšování lze posouvat zobrazenou oblast. Tím se vyhnete nutnosti přepínat mezi oběma nástroji.

K přepnutí z libovolného aktivního nástroje na nástroj **Ruka** můžete také použít režim Rychlý posun. Tato funkce umožňuje posouvání bez nutnosti změny nástrojů.

Pokud používáte kolečko myši, můžete pomocí něj ve výchozím nastavení zvětšovat a zmenšovat zobrazení. Kolečko myši rovněž můžete použít pro posouvání.

Můžete zadat výchozí nastavení pro zvětšení a posouvání.

Postup při změně měřítka

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Lupa** .

2 Na panelu vlastností klikněte na některou z následujících položek:

- **Zvětšení**
- **Zmenšení měřítka zobrazení**
- **Měřítko podle výběru**
- **Měřítko podle všech objektů**
- **Přizpůsobit stránce**
- **Nastavit měřítko podle šířky stránky**
- **Nastavit měřítko podle výšky stránky**

Tlačítko **Měřítko podle výběru** je k dispozici pouze v případě, že před kliknutím na nástroj **Lupa** vyberete jeden nebo několik objektů.

Všechny objekty můžete také přiblížit a oddálit pomocí příkazů lupy v nabídce **Zobrazit**.

Pokud právě neupravujete text, můžete vybrat nástroj **Lupa** také stisknutím klávesy **Z**.

Pomocí nástroje **Lupa** můžete zobrazení také zvětšit kliknutím kamkoliv do okna kresby nebo výběrem konkrétní oblasti, kterou chcete zvětšit, tažením. Chcete-li zmenšit měřítko (kresbu oddálit), klikněte pravým tlačítkem myši v okně kresby nebo vyberte konkrétní oblast tažením pravým tlačítkem myši.

Zobrazení můžete také zvětšit pomocí nástroje **Ruka** a dvojitým kliknutím do okna kresby. Zmenšení měřítka provedete kliknutím pravým tlačítkem myši v okně kresby.

Zvětšování pomocí klávesových zkratek

- Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Chcete-li měřítko zvětšit, stiskněte klávesu **Ctrl+(+)**.
  - Chcete-li měřítko zmenšit, stiskněte klávesu **Ctrl+(-)**.

Tyto klávesové zkratky můžete použít k nastavení úrovně přiblížení v okně dokumentu a také v dialogových oknech a nástrojích, které obsahují okna náhledu, například dialogové okno Náhled tisku, PowerTRACE, Úprava obrázku a další.

Postup při posouvání v okně kresby

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Ruka** .

2 Táhněte myší v okně kresby, dokud se nezobrazí požadovaná oblast.

Pokud neupravujete text, můžete také vybrat nástroj **Ruka** stisknutím klávesy **H**.

Chcete-li se snadno posouvat ve zvětšené kresbě, klikněte na tlačítko **Navigátor** v pravém dolním rohu okna kresby.

Dvojím kliknutím na nástroj **Ruka** v okně nástrojů můžete rychle zarovnat stránku na střed v okně kresby.

Pomocí Navigátoru lze zobrazit libovolnou část kresby bez nutnosti kresbu zvětšovat.

Přepnutí do režimu Rychlý posun

1. Klikněte na libovolný nástroj výběru, kreslení nebo tvarování a začněte jej používat.
2. Přidržte prostřední tlačítko myši nebo kolečko a táhněte myší v okně kresby.

Určení nastavení výchozího přiblížení

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Lupa/Posun**.
3. Určete akci nástroje **Lupa** nebo **Posun**, která následuje po kliknutí pravým tlačítkem myši v okně kresby, výběrem některé z následujících možností:
   - **Zmenšit** – zmenší o faktor 2,
   - **Místní nabídka** – zobrazí nabídku příkazů, ze které můžete vybrat změnu měřítka na určitou úroveň.
4. Chcete-li určit způsob zobrazení stránky při nastavení přiblížení na hodnotu 100 %, zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políčka **Zobrazit v měřítku 1:1**.
   - Pokud je tato možnost zaškrtnuta, budou se při 100% přiblížení zobrazovat skutečné fyzické rozměry.
   - Pokud není tato možnost zaškrtnuta, bude se při 100% přiblížení zobrazovat celá obrazovka, nezávisle na skutečných fyzických rozměrech.
5. Chcete-li určit způsob, jak se stránka zobrazí během přiblížení a oddálení pomocí kolečka myši, zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políčka **Při změně měřítka kolečkem myši nastavit ukazatel na střed**.
   - Pokud je tato možnost zaškrtnuta, posune se během přiblížení a oddálení pomocí kolečka myši oblast, kde se nachází kurzor myši, do středu obrazovky.
   - Pokud tato možnost není zaškrtnuta, zůstane během přiblížení a oddálení pomocí kolečka myši oblast, kde se nachází kurzor myši, ve stejné poloze.

Postup při určení výchozího nastavení pro kolečko myši

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.

2 V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Zobrazení**.

3 Chcete-li zadat výchozí akci pro kolečko myši, vyberte ze seznamu **Výchozí akce pro kolečko myši** možnost **Lupa** nebo **Posouvat**.

Postup při posouvání pomocí kolečka myši

- Proveďte jednu z následujících akcí:
  - Chcete-li kolečko myši použít ke svislému posunu, stiskněte při pohybu kolečkem myši klávesu **Shift**.
  - Chcete-li kolečko myši použít k vodorovnému posunu, stiskněte při pohybu kolečkem myši klávesu **Ctrl**.

Kolečko myši lze použít k posouvání pouze tehdy, pokud je pro myš povolena možnost **Posouvat**. Další informace naleznete v tématu „Postup při určení výchozího nastavení pro kolečko myši” na straně 52.

Zobrazení náhledu kresby

Můžete zobrazit náhled, ve kterém uvidíte, jak bude kresba vypadat při tisku nebo exportu. V náhledu kresby se zobrazují pouze objekty uvedené na stránce kresby a v okamžité oblasti okna kresby. Zobrazí se všechny vrstvy, které jsou nastaveny pro tisk v ukotvitelném panelu **Objekty**. Pokud se chcete na určité objekty v kresbě podívat v detailu, můžete je vybrat a zobrazíte jejich náhled. Při zobrazení náhledu vybraných objektů je zbytek kresby skrytý.

Před náhledem kresby můžete určit režim náhledu. Režim náhledu ovlivňuje rychlost, jakou se náhled zobrazí, a úroveň detailů zobrazených v okně kresby.

V okně kresby se standardně zobrazují okraje stránky, které však lze kdykoli skrýt. Pokud počítáte s tiskem kresby, můžete zobrazit oblast, která se skutečně vytiskne, včetně přesahu (spadávky), což je část kresby, která přesahuje přes okraj papíru. Přesahy jsou užitečné v případě, že kresba obsahuje barevné pozadí stránky nebo objekty umístěné na okraji stránky. Přesahy zajišťují, že po oříznutí nebo svázání dokumentu mezi okrajem kresby a okrajem papíru nezůstane bílé místo.

Postup při zobrazení náhledu kresby

- Klikněte na možnost **Zobrazit** ▸ **Náhled celé obrazovky**.

  Klikněte na libovolné místo obrazovky nebo stiskněte libovolnou klávesu. Tím přejdete do okna aplikace.

V kresbě s více stránkami můžete přecházet v náhledu jednotlivých stránek pomocí kláves **Page up** a **Page down**.

Postup při zobrazení náhledu vybraných objektů

1 Vyberte objekty.

2 Klikněte na možnost **Zobrazit** ▸ **Náhled pouze vybraných**.

Klikněte na libovolné místo obrazovky nebo stiskněte libovolnou klávesu. Tím přejdete do okna aplikace.

Je-li aktivován režim **Náhled pouze vybraných** a nejsou vybrány žádné objekty, zobrazí se v **náhledu celé obrazovky** prázdná obrazovka.

Postup při výběru režimu pro náhled přes celou obrazovku

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.

2 V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Zobrazení**.

3 V oblasti **Zobrazení na celou obrazovku** použijte některou z následujících možností:

- **Použít normální zobrazení** – Kresby se zobrazí bez postscriptových výplní a rastrů s vysokým rozlišením; rovněž se nepoužije vyhlazování.
- **Použít rozšířené zobrazení** – Kresby se zobrazí včetně postscriptových výplní; vyhlazení se použije pro ostřejší zobrazení kreseb.

Postup při nastavení zobrazení stránky

1 Klikněte na možnosti **Rozvržení** ▸ **Dokument Možnosti**.

2 V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Velikost stránky** .

3 Zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí následujících políček:

- **Zobrazit obrys stránky** – zobrazí nebo skryje okraje stránky.
- **Zobrazit oblast přesahu** – zobrazí nebo skryje oblast kresby, která přesahuje okraje papíru. Chcete-li změnit oblast přesahu, zadejte hodnotu do okna **Přesah**.

Při přípravě kresby ke komerčnímu tisku může být také zapotřebí nastavit mez přesahu. Další informace naleznete v tématu „Postup při nastavení meze přesahu” na straně 759.

Můžete také kliknout na možnost **Zobrazit** ▸ **Stránka** ▸ **Okraj stránky** nebo **Zobrazit** ▸ **Stránka** ▸ **Přesah**.

Tisknutelnou oblast kresby lze zobrazit kliknutím na příkaz **Zobrazit** ▸ **Stránka** ▸ **Tisknutelná oblast**. Tisknutelná oblast je obvykle označena dvěma tečkovanými čárami uvnitř nebo kolem stránky (závisí na aktuálním nastavení tiskárny). Jeden obrys vyznačuje oblast, kterou lze vytisknout na aktuální tiskárně, a druhý obrys určuje velikost papíru, který používá tiskárna.

Režimy zobrazení

Aplikace CorelDRAW vám při práci umožňuje zobrazit kresbu v libovolném z následujících režimů:

- **Drátěný model** – zobrazí obrys kresby tím, že skryje výplně, vysunutí, kontury a blokové stíny, a také zobrazí rastry jednobarevně. Tento režimu umožňuje rychlé zobrazení náhledu základních prvků v kresbě.
- **Normální** – zobrazí kresbu bez výplní PostScript a rastrů s vysokým rozlišením. Tento režim se překresluje a otvírá o něco rychleji než režim Rozšířený.
- **Rozšířený** – zobrazí kresbu s postscriptovými výplněmi, rastry s vysokým rozlišením a anti-aliased vector graphics.
- **Pixely** – zobrazí pixelovou rastrovou reprezentaci kresby, která umožňuje přiblížit oblast objektu a přesněji doladit umístění a velikost objektů. Toto zobrazení rovněž poskytuje informaci o tom, jak bude kresba vypadat po exportu do rastrového formátu.
- **Simulovat přetisky** – simuluje barvu oblastí, ve kterých byl nastaven přetisk překrývajících se objektů, a zobrazí postscriptové výplně, rastry s vysokým rozlišením a vyhlazenou vektorovou grafiku. Informace o přetisku objektů najdete v části „Postup při přetisku zvolených separací barev” na straně 764.
- **Převést složité efekty na rastr** – převede zobrazení složitých efektů na rastr; toto se týká například průhlednosti, zešikmení a stínů v rozšířeném zobrazení. Tato možnost je užitečná, chcete-li zobrazit náhled, jak bude složitý efekt vypadat po vytištění. Pro zajištění úspěšného tisku složitých efektů vyžaduje většina tiskáren převod složitých efektů na rastr.

Vybraný režim zobrazení ovlivňuje dobu, kterou trvá otevření nebo zobrazení kresby na monitoru. Například kresba zobrazená v režimu Drátěný model se obnovuje a otevírá rychleji než kresba zobrazená v režimu Simulovat přetisky.

Režim zobrazení Drátěný model (vlevo); Rozšířený (uprostřed) a Simulovat přetisky (vpravo). Výplň tvaru šedého diamantu a stín šálku jsou nastaveny pro přetisk.

Postup při volbě režimu zobrazení

- V nabídce **Zobrazit** klikněte na jeden z následujících režimů:
  - **Drátěný model**
  - **Normální**
  - **Rozšířený**
  - **Pixely**
  - **Simulovat přetisky**
  - **Převést složité efekty na rastr**

Pokud používáte přetisk, je důležité před tiskem zobrazit náhled objektů v režimu **Simulovat přetisky**. Typ objektů, které přetiskujete, a typ míchaných barev jsou určující pro způsob kombinace barev přetisku. Další informace týkající se přetisků naleznete v tématu „Přesah barev a přetisk” na straně 762.

Chcete-li nastavit výchozí režim zobrazení, klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Dokument Možnosti**, klikněte na možnost **Obecné** a zvolte možnost ze seznamu **Režim zobrazení**.

Z aktuálně vybraného režimu zobrazení lze rychle přepnout do předchozího režimu zobrazení stisknutím kombinace kláves **Shift + F9**.

Zobrazení

Zobrazení kterékoli části kresby můžete uložit. Můžete například uložit zobrazení objektů při zvětšení 230 % a pak se do tohoto zobrazení kdykoli vrátit.

Pokud dokument obsahuje několik stránek, můžete je zobrazit všechny najednou v zobrazení Nástroje třídění stránek. Na obrazovce lze také současně zobrazit následné levé a pravé stránky (protější stránky) a vytvořit objekty, které se rozkládají na dvou stránkách.

Postup při uložení zobrazení

1. Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zobrazit**.
2. Klikněte na tlačítko **Přidat aktuální zobrazení** +.

Další možnosti

Přejmenování zobrazení	Dvakrát klikněte na název zobrazení a zadejte nový název.
Odstranění uloženého zobrazení	Vyberte zobrazení a klikněte na tlačítko **Odstranit aktuální zobrazení** .

Dále můžete aktuální zobrazení uložit kliknutím na nástroje **Lupa** nebo **Ruka** v okně nástrojů, kliknutím na seznam **Úroveň lupy** na standardním panelu nástrojů, zadáním názvu a stisknutím klávesy **Enter**.

Postup při přepnutí do uloženého zobrazení

1. Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zobrazit**.
2. Klikněte na zobrazení v ukotvitelném panelu **Zobrazit**.

Na uložené zobrazení lze také přepnout výběrem položky v seznamu **Úroveň lupy** na standardním panelu nástrojů.

Postup při zobrazení všech stránek v dokumentu s více stránkami

- Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Zobrazení řazení stránek**.

  Chcete-li obnovit výchozí zobrazení stránek, klikněte na tlačítko **Zobrazení řazení stránek** na panelu vlastností.

Postup při zobrazení protějších stránek

1. Klikněte na položku **Rozvržení** ▸ **Vzhled stránky**.
2. Zaškrtněte políčko **Protější stránky**.
3. V seznamu **První strana** vyberte některé z následujících nastavení:
   - **Levá strana** – začne dokument na levé stránce,
   - **Pravá strana** – začne dokument na pravé stránce.

Protější strany nelze zobrazit v případě, že dokument používá styl rozvržení Karta přeložená vodorovně či Karta přeložená nahoře nebo obsahuje několik orientací stránky. Možnost **Levá strana** je k dispozici pouze pro styly rozvržení Celá stránka a Kniha.

Při zaškrtnutí políčka **Protější stránky** je obsah na protějších stránkách sloučen na jednu stránku. Struktura vrstev sloučené stránky je založena na levé stránce. Vrstvy z pravé stránky jsou vloženy nad vrstvy na levé stránce. Toto pravidlo se vztahuje i na přeuspořádání stránek. Pokud zrušíte zaškrtnutí políčka **Protější stránky**, budou vrstvy a obsah distribuovány na oddělené stránky. Objekty, které přesahují na další stránku, budou přiřazeny na stránku, kde se nachází jejich střed.

Doporučujeme se vyhýbat přepínání vpřed a zpět mezi jednotlivými stránkami a protějšími stránkami ve stejném dokumentu.

Ukládání kreseb

Kresby se standardně ukládají do souboru formátu aplikace CorelDRAW (CDR) a jsou kompatibilní s poslední verzí aplikace. Kresbu můžete také uložit ve formátu, který je kompatibilní s předchozí verzí sady CorelDRAW Graphics Suite, a zadat možnosti uložení. Tyto možnosti jsou užitečné, jestliže soubor obsahuje nové funkce textu, výplní, obrysů a průhlednosti, které nejsou podporovány v dřívějších verzích.

Kresbu lze uložit také do souborů jiných formátů vektorové grafiky. Pokud chcete kresbu použít v jiné aplikaci, musíte ji uložit ve formátu souboru, který je touto aplikací podporován. Informace o uložení souborů do jiných formátů naleznete v tématu „Export souborů” na straně 792.

V aplikaci lze snadno rozpoznat, zda jsou v kresbě neuložené změny, protože tyto změny jsou signalizovány hvězdičkou za názvem souboru. Hvězdička se zobrazuje na různých místech, kde se název souboru vyskytuje – v nabídce Okna, v záhlaví a na kartě dokumentu.

Hvězdička za názvem souboru signalizuje, že soubor LoremIpsum_1.cdr obsahuje neuložené změny. Soubor LoremIpsum_2.cdr žádné neuložené změny neobsahuje.

Při ukládání kresby můžete vložit použitá písma, a tím usnadnit sdílení souboru. Ve výchozím nastavení aplikace CorelDRAW vloží všechna použitá písma, s výjimkou asijských písem a písem, která nemají oprávnění k vkládání. Další informace naleznete v tématu „Správa písem” na straně 541.

Při ukládání kresby umožňuje aplikace CorelDRAW přidání referenčních informací, aby bylo kresby později možné nalézt a uspořádat. Můžete připojit značky (vlastnosti), jako například název, předmět či hodnocení.

Můžete také uložit vybrané objekty v kresbě. V případě rozsáhlých kreseb může uložení pouze vybraných objektů zmenšit velikost souboru a následně zkrátit dobu, která je zapotřebí k načtení kresby.

Při ukládání souboru můžete pomocí pokročilých možností řídit, jakým způsobem jsou s kresbou uloženy rastry, textury a vektorové efekty (například přechody nebo vysunutí).

Kresbu lze také uložit jako šablonu a následně vytvářet kresby se stejnými vlastnostmi. Další informace o ukládání kresby jako šablony naleznete v tématu „Šablony” na straně 571.

Postup při ukládání kresby

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Uložit jako**.
2. Zadejte název souboru do pole **Název souboru** .
3. Najděte složku, do které chcete soubor uložit.

CorelDRAW (CDR)

Další možnosti

Uložení pouze vybraných objektů	Zaškrtněte políčko **Pouze vybrané**. Tato možnost je k dispozici pouze v případě, že se v kresbě nacházejí vybrané objekty.
Vložení písem	Zaškrtněte políčko **Vložit písma**. Toto zaškrtávací políčko není k dispozici, jestliže ukládáte kresbu do dřívější verze aplikace CorelDRAW.
Přidání referenčních informací	Proveďte některou z následujících akcí: • Zadejte název a předmět do příslušného pole. • Přiřaďte k souboru hodnocení.

Pokud používáte zkušební verzi aplikace CorelDRAW s vypršelou platností, nebude možnost ukládání kreseb dostupná.

Uložení kresby ve formátu předchozí verze aplikace CorelDRAW může mít za následek ztrátu určitých efektů, které nebyly k dispozici v předchozí verzi aplikace.

Kresbu můžete také uložit kliknutím na příkaz **Soubor** ▸ **Uložit**.

Kresbu lze také uložit kliknutím na tlačítko **Uložit** na panelu nástrojů **Standardní**.

Postup při použití dalších možností uložení

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Uložit jako**.
2. Klikněte na tlačítko **Upřesnit**.
3. Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
   - **Uložit ve formátu Corel Presentation Exchange (CMX)** – uloží kresbu jako soubor Corel® Presentation™ Exchange (CMX), takže jej můžete otevřít a upravovat v ostatních aplikacích společnosti Corel, jako je například aplikace WordPerfect.
   - **Použít kompresi rastrů** – zmenší velikost souboru tím, že zkomprimuje rastrové efekty, jako jsou například rastrová vysunutí, průhledné oblasti nebo stíny.
   - **Použít kompresi grafických objektů** – zmenší velikost souboru tím, že zkomprimuje vektorové objekty, jako jsou například mnohoúhelníky, obdélníky, elipsy nebo ideální tvary.

   Při použití komprese se prodlouží doba potřebná k otevření a uložení kresby.
4. Pokud kresba obsahuje texturové výplně, zaškrtněte některou z následujících možností:
   - **Uložit texturu se souborem** – uloží se souborem vlastní texturové výplně.
   - **Vykreslit textury výplně při otevření souboru** – při otevření uložené kresby znovu vytvoří texturové výplně.
5. V případě, že kresba obsahuje přechody nebo vysunutí, zaškrtněte některou z následujících možností:
   - **Uložit přechody a vysunutí se souborem** – uloží všechny přechody a vysunutí obsažené v kresbě.
   - **Vykreslit přechody vysunutí při otevření souboru** – při otevření uložené kresby znovu vytvoří přechody a vysunutí.

Volba uložení textur, přechodů a vysunutí se souborem zvětší velikost souboru, ale urychlí otevření a uložení kresby. Pravidlo platí i obráceně – volba pro vykreslení textu, přechodů a vysunutí při otevření uložené kresby zmenší velikost souboru, ale prodlouží dobu potřebnou pro uložení nebo otevření kresby.

Uložení kresby, která je kompatibilní se starší verzí aplikace CorelDRAW

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Uložit jako**.
2. Zadejte název souboru do pole **Název souboru** .
3. Najděte složku, do které chcete soubor uložit.
4. V seznamu **Verze** zvolte verzi.
5. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

   Pokud kresba obsahuje nové funkce, povolte jednu z následujících možností v dialogovém okně **Uložit v předchozí verzi**:
   - **Zachovat vzhled** – zachová vzhled textu, výplní, obrysů a průsvitností při otevření souboru v předchozí verzi aplikace CorelDRAW. Tato možnost však může omezit úpravy.
   - **Zachovat možnost úprav** – zachovává soubor ve stavu, kdy jej lze upravovat. Tato možnost však může změnit vzhled textu, výplní, obrysů a průsvitností při otevření souboru v předchozí verzi aplikace CorelDRAW.

Další možnosti

Zadání nastavení ukládání	Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**. Klikněte na příkaz **Uložit** a vyberte jednu z následujících voleb: • **Zachovat vzhled (vhodné pro omezené úpravy)** • **Zachovat možnost úprav (může dojít ke změně vzhledu)**
Zakázání výzvy, která se zobrazí při ukládání do starší verze	Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**. Klikněte na možnost **Uložit** a zrušte zaškrtnutí políčka **Zeptat se při ukládání**.

Zamčené soubory

Ve firemním prostředí můžete otevřít zamčený soubor, se kterým již pracuje jiný uživatel. Změny provedené v zamčených souborech můžete uložit dvěma následujícími způsoby:

- Pokud soubor upravil jiný uživatel nebo je soubor stále otevřený, musíte soubor uložit pod novým názvem kliknutím na příkaz **Soubor** ▸ **Uložit jako**.
- Pokud jiný uživatel soubor zavře bez úprav, můžete změny uložit kliknutím na příkaz **Soubor** ▸ **Uložit**.

Zálohování a obnova souborů

Aplikace CorelDRAW umožňuje automatické ukládání záložních kopií kreseb a v případě chyby systému zobrazí dotaz, zda kresbu nechcete obnovit. Funkce zálohování vytvoří při uložení kresby její kopii. Tato záložní kopie neobsahuje změny provedené od posledního otevření souboru. Záložní kopie má název **Záloha_název** a ve výchozím nastavení je uložena do stejné složky jako původní kresba. Umístění, kde jsou záložní soubory vytvářeny, můžete změnit.

Funkce automatického zálohování ukládá kresby, které jste otevřeli a upravili. Automaticky zálohované soubory mají název automatická_záloha_název. Při práci s aplikací CorelDRAW můžete nastavit časový interval automatického zálohování souborů a určit, zda se soubory uloží do dočasné složky (výchozí umístění) nebo do jiné určené složky. Záložní soubory lze obnovit z dočasné nebo určené složky při restartování aplikace CorelDRAW po chybě systému. Pokud se rozhodnete zálohovaný soubor neobnovit, bude po ukončení aplikace automaticky smazán.

Postup při nastavení zálohování a automatického zálohování

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Uložit**.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vytvoření záložního souboru před uložením	Zaškrtněte políčko **Před uložením zazálohovat originální soubor**.
Změna umístění, kde jsou záložní soubory vytvářeny	Aktivujte v části **Zálohovat původní soubor do:** možnost **Vybrat umístění**. Klikněte na tlačítko **Procházet** a vyhledejte požadovanou složku.

Akce	Postup
Nastavení automatického zálohování	Chcete-li nastavit frekvenci automatického zálohování souboru, zaškrtněte políčko **Zálohovat každých** a vyberte hodnotu v seznamu **Minuty**. Chcete-li vybrat umístění automaticky zálohovaných souborů, aktivujte v oblasti **Zálohovat do** jednu z následujících možností: • **Dočasné složky** – nastaví ukládání souborů automatické zálohy do dočasné složky. • **Vybrat umístění** – umožňuje určit složku pro soubor automatické zálohy.
Zákaz funkce automatického zálohování	V seznamu **Minuty** vyberte položku **Nikdy**.

Všechny otevřené nebo upravené soubory, které nejsou ve formátu aplikace CorelDRAW (CDR), se zálohují jako soubory aplikace CorelDRAW.

Vytvoření souboru automatické zálohy lze zrušit, pokud při ukládání souboru stisknete klávesu **Esc**.

Postup při obnovení záložního souboru

1. Znovu spusťte aplikaci CorelDRAW.
2. V zobrazeném dialogovém okně obnovení souboru klikněte na tlačítko **OK**.
   Po spuštění aplikace po chybě systému se zobrazí dialogové okno obnovení souboru.
3. Uložte a přejmenujte soubor v určené složce.

Pokud kliknete na tlačítko **Storno**, aplikace CorelDRAW bude ignorovat soubor zálohy a při standardním ukončení aplikace jej odstraní.

Přidání a přístup k informacím o kresbě

CorelDRAW Aplikace umožňuje přidávat referenční informace, jako je například jazyk, název, autor, předmět, klíčová slova, hodnocení a další poznámky ke kresbě. Ačkoliv je přidávání informací o dokumentech volitelné, usnadňuje pozdější uspořádání a hledání kreseb.

Aplikace dále umožňuje přístup k jiným důležitým informacím o dokumentech, jako jsou například čísla stránek a vrstev, písma, objekty a statistiky textu a typy objektů, které kresba obsahuje. Můžete rovněž zobrazit informace o barvách, jako jsou profily barev použité pro definování barev dokumentu nebo primární režim barev a metodu vykreslování.

Přidání a přístup k informacím o kresbě

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Vlastnosti dokumentu**.
2. V dialogovém okně **Vlastnosti dokumentu** zadejte text do některého z následujících polí:
   - **Jazyk**
   - **Název**
   - **Předmět**
   - **Autor**

- **Autorská práva**
- **Klíčová slova**
- **Poznámky**

3 Chcete-li zadat hodnocení, zvolte ho v seznamu **Hodnocení**.

4 Klikněte na tlačítko **OK**.

Informace o kresbě lze kdykoliv upravit.

Zavírání kreseb

Před ukončením aplikace CorelDRAW můžete kdykoli zavřít jednu či více kreseb.

Postup při zavírání kreseb

Akce	Postup
Zavření kresby	Klikněte na možnost **Soubor** ▸ **Zavřít**.
Zavření všech kreseb	Klikněte na možnost **Soubor** ▸ **Zavřít vše**.

Pokud nelze zavřít určitý dokument, je možné, že probíhá nebo selhala některá operace, například tisk nebo ukládání. Stav dané úlohy naleznete ve stavovém řádku.

Zkoumání základních úloh

Aplikace CorelDRAW obsahuje v podstatě neomezený počet nástrojů a možností, které vám pomohou při vytváření kreseb. Následující tabulka uvádí základní funkce aplikace CorelDRAW, se kterými můžete začít.

Informace o tématu	Viz
Kreslení čar	„Formátování čar a obrysů ” na straně 136
Kreslení tvarů	„Tvary ” na straně 161
Vytvoření a manipulace s objekty	„Objekty ” na straně 251
Přidání barvy do objektů	„Výplně ” na straně 371
Přidání textu do kresby	„Přidávání textu a manipulace s textem ” na straně 481

Informace o tématu	Viz
Vytvoření kreseb pro použití na webu	„Export rastrů pro web ” na straně 774
Tisk kreseb	„Základy tisku ” na straně 741

Seznámení s pracovní plochou aplikace CorelDRAW

Seznámení s terminologií a pracovní plochou aplikace CorelDRAW vám pomůže lépe porozumět koncepcím a postupům v uživatelské příručce a nápovědě.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech:

- „Termíny aplikace CorelDRAW” (straně 63)
- „Okno aplikace” (straně 64)
- „Standardní panel nástrojů” (straně 66)
- „Okno nástrojů” (straně 69)
- „Panel vlastností” (straně 82)
- „Ukotvitelné panely” (straně 82)
- „Stavový řádek” (straně 85)
- „Výběr pracovní plochy” (straně 85)

Termíny aplikace CorelDRAW

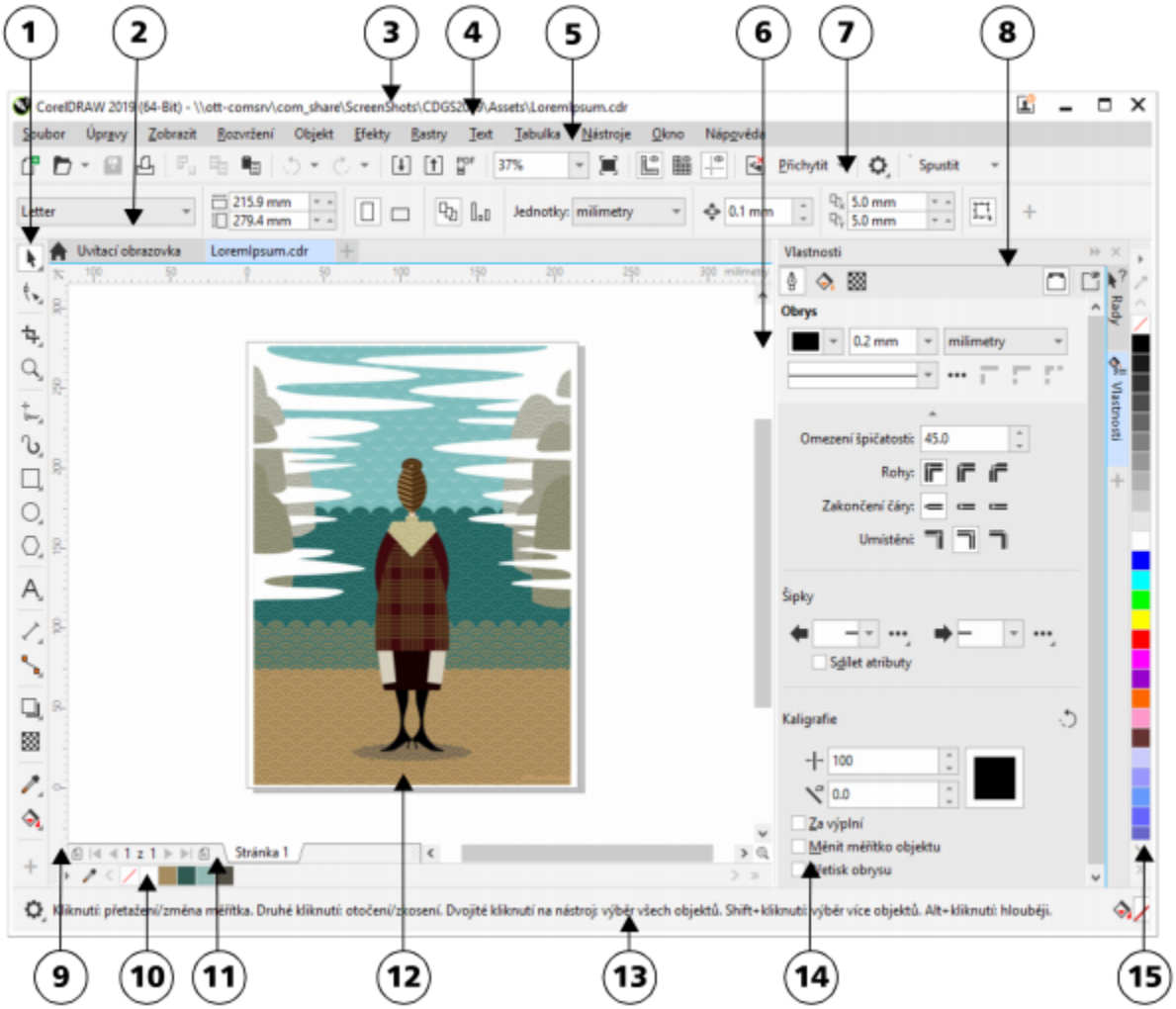
Než se pustíte do práce s aplikací CorelDRAW, měli byste se seznámit s následujícími termíny.

Termín	Popis
Objekt	Prvek kresby, například obrázek, tvar, čára, text, křivka, symbol nebo vrstva
Kresba	Dílo vytvořené v aplikaci CorelDRAW, například vlastní kresba, logo, plakát nebo leták
Vektorová grafika	Obrázek složený z matematicky definovaných tvarů – objektů určených umístěním, délkou a směrem, v jakém jsou čáry kresleny

Termín	Popis
Rastr	Obrázek složený z matice čtverečků určité barvy
Ukotvitelný panel	Okno obsahující příkazy a nastavení související s určitým nástrojem nebo úlohou
Plovoucí nabídka	Skupina souvisejících nástrojů nebo položek nabídky
Pole se seznamem	Seznam možností, který se rozbalí, pokud uživatel klikne na tlačítko se šipkou dolů vedle zadávacího pole
Řetězcový text	Typ textu, na který lze použít speciální efekty, například stíny
Odstavcový text	Typ textu, na který lze použít možnosti formátování a který lze upravovat ve velkých blocích

Okno aplikace

Okno aplikace CorelDRAW je zobrazeno níže.



Zakroužkovaná čísla odpovídají číslům v následující tabulce, která obsahuje popis hlavních komponent okna aplikace. Obrázek vytvořila Ludmila Zoldakova.

Část	Popis
1. Okno nástrojů	Poskytuje nástroje pro vytváření a upravování objektů v kresbě.
2. Karta dokumentu	Umožňuje vám rychle se přesunovat mezi otevřenými dokumenty.
3. Záhlaví	Zobrazuje název aktuálně vybrané kresby.
4. Panel nabídek	Obsahuje možnosti rozbalovací nabídky.
5. Panel nástrojů	Obsahuje zástupce pro nabídku a další příkazy.

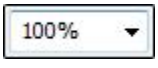
Část	Popis
6. Okno kresby	Oblast mimo stránku kresby ohraničená posuvníky a ovládacími prvky aplikace
7. Panel vlastností	Oddělitelný panel obsahující příkazy, které se vztahují k aktivnímu nástroji nebo objektu Je-li například aktivní nástroj **Text**, zobrazí panel vlastností textu příkazy pro tvorbu a úpravu textu.
8. Ukotvitelný panel	Zobrazuje ovládací prvky související s úkoly a nástroji, například tlačítka příkazů, možnosti a seznamy pro úpravu kreseb.
9. Pravítka	Vodorovný nebo svislý pruh s jednotkovou stupnicí, který slouží k určování velikosti a umístění objektů.
10. Paleta dokumentu	Oddělitelný panel, který obsahuje vzorky barev pro aktuální dokument
11. Navigátor dokumentu	Poskytuje ovládací prvky pro správu stránek
12. Stránka kresby	Tisknutelná oblast uvnitř okna kresby
13. Stavový řádek	Zobrazuje umístění a vlastnosti objektu, například typ, velikost, barvu, výplň a rozlišení.
14. Navigátor	Tlačítko, jímž lze otevřít menší okénko, které vám pomůže při pohybu v kresbě
15. Paleta barev	Oddělitelný panel obsahující vzorky barev

Chcete-li přepínat mezi zobrazením a skrytím pravítek, potřebné informace naleznete v tématu „Postup při zobrazení nebo skrytí pravítek” na straně 610.

Nastavením úrovně velikosti, volbou motivu a změnou barvy pracovní plochy a okraje okna můžete přizpůsobit vzhled pracovní plochy aplikace. Další informace naleznete v tématu „Přizpůsobení vzhledu pracovní plochy” na straně 860.

Standardní panel nástrojů

Standardní panel nástrojů, který se standardně zobrazuje, obsahuje tlačítka a ovládací prvky, které jsou zástupci mnoha příkazů nabídky. Informace o přizpůsobení obsahu a vzhledu panelů nástrojů naleznete v části „Přizpůsobení panelů nástrojů” na straně 865.

Kliknutí na toto tlačítko	Akce
	Zahájení nové kresby
	Otevření kresby
	Uložení kresby
	Tisk kresby
	Vyjmutí vybraných objektů do schránky
	Kopírování vybraných objektů do schránky
	Vložení obsahu schránky do kresby
	Vrácení akce
	Obnovení akce, která byla vrácena
	Import kresby
	Export kresby
	Publikování do souboru PDF
	Nastavení úrovně lupy

Kliknutí na toto tlačítko	Akce
	Zobrazení náhledu na celé obrazovce
	Zobrazení nebo skrytí pravítek
	Zobrazení nebo skrytí mřížky
	Zobrazení nebo skrytí vodicích linek
	Vypněte veškeré přichycení. Dalším kliknutím obnovíte vybrané možnosti přichycení.
	Povolení nebo zakázání automatického zarovnání podle pixelů, mřížky dokumentu, mřížky účaří, vodicích linek, objektů a stránky
	Otevření dialogového okna **Možnosti CorelDRAW**
	Stahování dalších kreativních nástrojů v okně **Získat více** ve spuštěné aplikaci Corel nebo přídavném modulu

Více o panelech nástrojů

Kromě standardního panelu nástrojů má aplikace CorelDRAW panely nástrojů pro specifické úlohy. Panel nástrojů **Text** například obsahuje příkazy týkající se používání nástroje **Text**. Pokud panel nástrojů používáte často, můžete jej trvale zobrazit na pracovní plochu.

Informace o přizpůsobení polohy, obsahu a vzhledu panelů nástrojů naleznete v části „Přizpůsobení panelů nástrojů" na straně 865.

Následující tabulka popisuje panely nástrojů, vyjma standardního.

Panel nástrojů	Popis
Lupa	Obsahuje příkazy, které umožňují zadáním počtu procent původního zobrazení, kliknutím na nástroj **Lupa** a výběrem zobrazení stránky provést zvětšení a zmenšení stránky kresby.
Text	Obsahuje příkazy pro formátování a zarovnání textu.

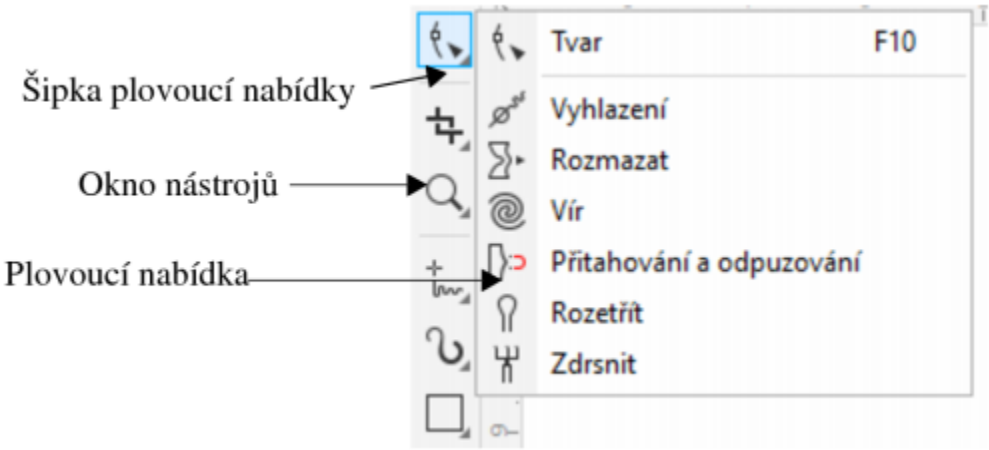
Panel nástrojů	Popis
Rozvržení	Obsahuje příkazy pro převod objektů na rámečky PowerClip a textové rámečky se zobrazenými vodítky pro zarovnání a s možností nastavení sloupců a okrajů.
Transformace	Obsahuje příkazy pro zkosení, otočení a zrcadlení objektů.
Makra	Obsahuje příkazy pro úpravy, testování a spouštění maker
Internet	Obsahuje příkazy pro nástroje související s webem, které umožňují tvorbu rolloverů a publikování na Internetu
Časoměřič projektu	Nabízí ovládací prvky pro sledování času stráveného prací na projektu

Chcete-li přepnout mezi zobrazením a skrytím panelu nástrojů, klikněte na možnost **Okno** ▸ **Panely nástrojů**, a klikněte na příkaz s názvem panelu nástrojů.

Chcete-li zamknout všechny panely nástrojů, abyste nemohli omylem změnit jejich umístění, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Zamknout panely nástrojů**.

Okno nástrojů

Okno nástrojů obsahuje nástroje pro kreslení a úpravy obrázků. Některé z těchto nástrojů jsou ve výchozím nastavení viditelné, jiné jsou seskupeny v plovoucích nabídkách. Plovoucí nabídky zobrazují sady souvisejících nástrojů aplikace CorelDRAW. Malá šipka v pravém dolním rohu tlačítka okna nástrojů označuje plovoucí nabídku. Přístup k nástrojům v plovoucí nabídce získáte kliknutím na šipku plovoucí nabídky. Po otevření plovoucí nabídky můžete snadno prohlížet obsah ostatních plovoucích nabídek. Stačí podržet ukazatel na kterémkoli tlačítku okna nástrojů, které má šipku plovoucí nabídky.

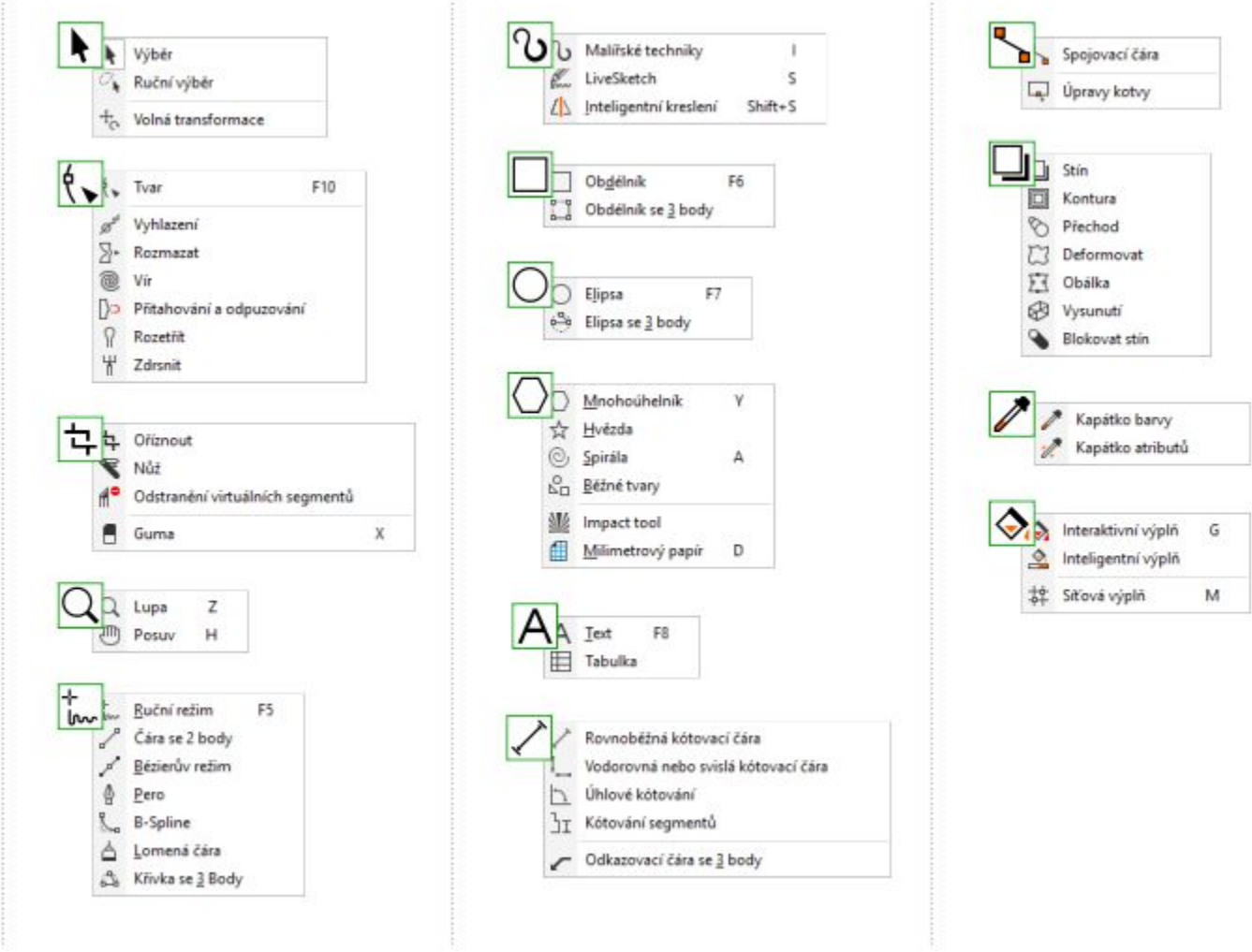


Na výchozí pracovní ploše otevřete kliknutím na šipku plovoucí nabídky na nástroji Tvar plovoucí nabídku Nástroje Upravit tvar.

Některé nástroje v okně nástrojů se ve výchozím nastavení nezobrazí. Můžete zvolit, které nástroje se v okně nástrojů zobrazí.

Hledání nástrojů

Následující nákres znázorňuje všechny plovoucí nabídky ve výchozím okně nástrojů aplikace CorelDRAW a může usnadnit vyhledávání nástrojů.



Chcete-li přepínat mezi zobrazením a skrytím okna nástrojů, klikněte na položku **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Okno nástrojů**.

Chcete-li skrýt nebo zobrazit nástroje v okně nástrojů, klikněte na tlačítko **Rychlé přizpůsobení** a zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí příslušných políček. Další informace naleznete v tématu „Přizpůsobení okna nástrojů” na straně 868.

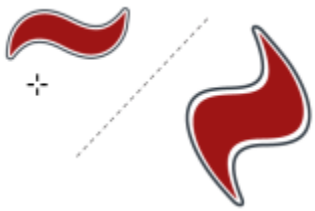
Následující tabulka uvádí popis nástrojů v okně nástrojů aplikace CorelDRAW.

Nástroje pro výběr

Nástroj **Výběr** slouží k výběru, úpravě velikosti, zkosení a otočení objektů.

Nástroj **Ruční výběr** umožňuje vybírat objekty ručním výběrem pomocí obrysu.

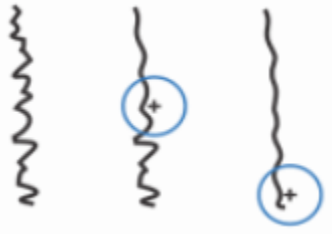
Nástroj **Volná transformace** slouží k transformaci objektu pomocí nástrojů **Volné otočení**, **Překlopení pod libovolným úhlem**, **Volné měřítko** a **Volné zkosení**.



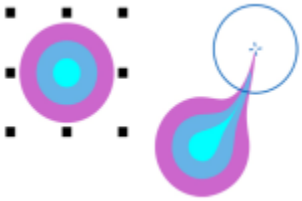
Nástroje Upravit tvar

Nástroj **Tvar** slouží k úpravě tvaru objektů.

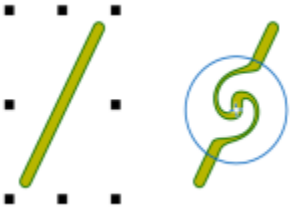
Nástroj **Vyhlazení** umožňuje vyhladit zakřivené objekty, odstranit zubaté okraje a snížit počet uzlů.



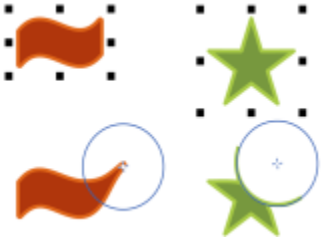
Nástroj **Rozmazat** umožňuje tvarovat objekt vytažením vynášecích čar nebo vytvořením odsazení podél jeho obrysu.



Nástroj **Vír** umožňuje vytvářet efekty víru tažením podél hrany objektů.

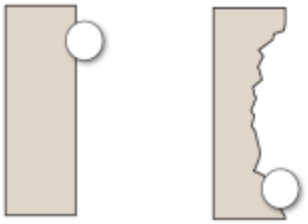


Nástroje **Přitáhnout a Odpudit** umožňují tvarovat objekty přitažením uzlů ke kurzoru nebo odtlačením uzlů od kurzoru.



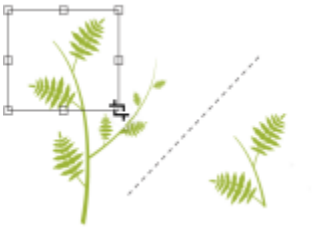
Nástroj **Rozetření** slouží k deformaci vektorového objektu přetažením podél jeho obrysu.

Nástroj **Zdrsnit** slouží k deformaci obrysu vektorového objektu přetažením podél obrysu.

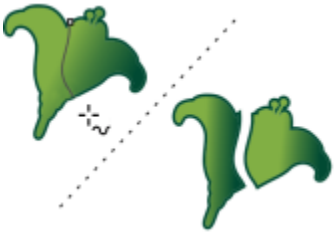


Nástroje Oříznout

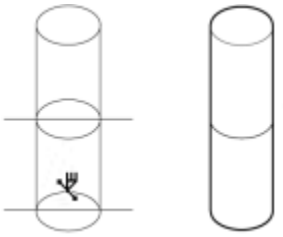
Nástroj **Oříznout** umožňuje odstranit nežádoucí oblasti z objektů.



Nástroj **Nůž** umožňuje řezání objektů, skupin objektů a rastrů podle jakékoli osnovy, kterou určíte.



Nástroj **Odstranění virtuálních segmentů** slouží k odstranění částí objektů mezi průsečíky.

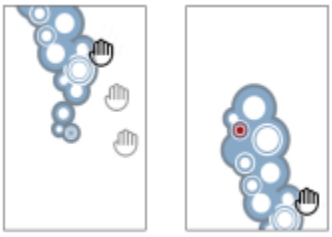


Nástroj **Guma** slouží k odstranění oblastí kresby.

Nástroje Lupa

Nástroj **Lupa** slouží ke změně úrovně zvětšení v okně kresby.

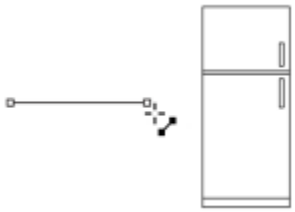
Nástroj **Ruka** slouží k určení, která část kresby bude v okně kresby viditelná.



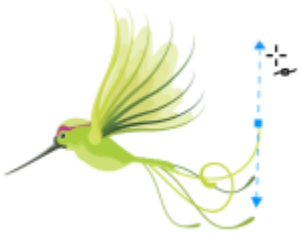
Nástroje Křivka

Nástroj **Ruční režim** slouží ke kreslení jednotlivých úseček a křivek.

Nástroj **Čára se 2 body** umožňuje nakreslit úsečku určenou dvěma body.

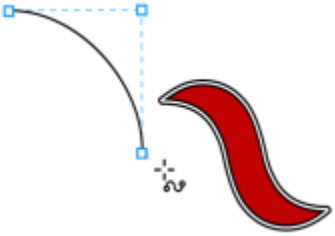


Nástroj **Bézierův režim** slouží ke kreslení křivek po segmentech.

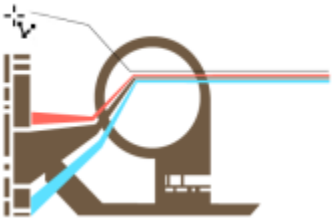


Nástroj **Pero** slouží ke kreslení křivek po segmentech.

Nástroj **B-Spline** umožňuje kreslení křivek pomocí řídicích bodů, které tvarují křivku bez jejího rozdělení na segmenty.



Nástroj **Lomená čára** slouží ke kreslení čar a křivek v režimu náhledu.

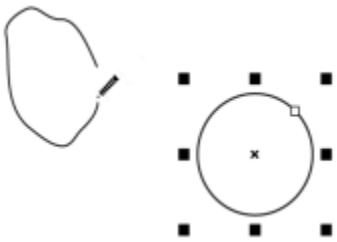


Nástroj **Křivka se 3 body** slouží ke kreslení křivek definováním počátečního, koncového a středového bodu.

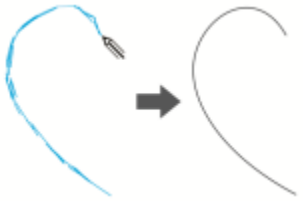
Nástroje pro kreslení

Nástroj **Malířské techniky** poskytuje přístup k nástrojům **Předvolba**, **Štětec**, **Nanášení**, **Kaligrafické** a **Výraz**.

Nástroj **Inteligentní kreslení** převádí vaše ruční tahy na základní tvary a hladké křivky.

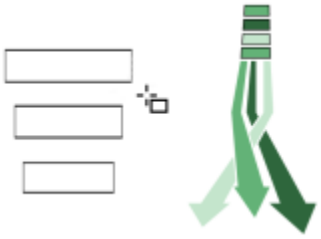


Nástroj **LiveSketch** umožňuje skicovat přirozeným způsobem s pomocí inteligentního nastavení tahů.

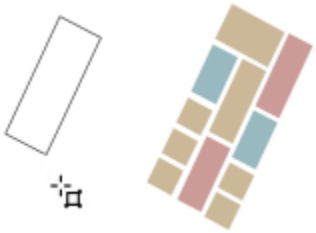


Nástroje Obdélník

Nástroj **Obdélník** slouží ke kreslení obdélníků a čtverců.



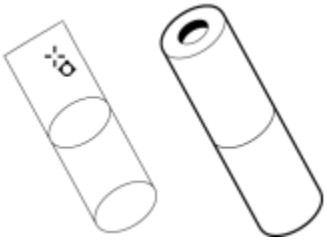
Nástroj **Obdélník se 3 body** slouží ke kreslení obdélníků pod libovolným úhlem.



Nástroje Elipsa

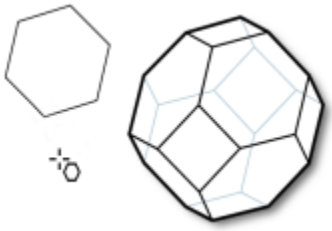
Nástroj **Elipsa** slouží ke kreslení elips a kruhů.

Nástroj **Elipsa se 3 body** slouží ke kreslení elips pod libovolným úhlem.



Nástroje z plovoucí nabídky Tvar

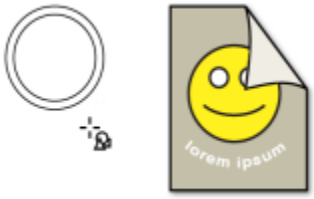
Nástroj **Mnohoúhelník** slouží ke kreslení symetrických mnohoúhelníků a hvězd.



Nástroj **Hvězda** slouží ke kreslení ideálních hvězd.

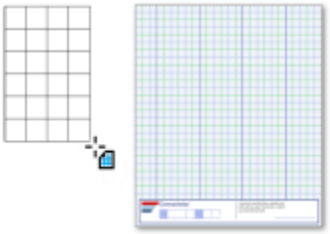
Nástroj **Spirála** slouží ke kreslení symetrických a logaritmických spirál.

Nástroj **Běžné tvary** umožňuje vybrat z celé sady tvarů, včetně šesticípé hvězdy, emotikonu a pravoúhlého trojúhelníku.



Nástroj **Dynamika** umožňuje vytvářet grafické efekty ve stylu inspirovaném komiksy a současnými ilustracemi.

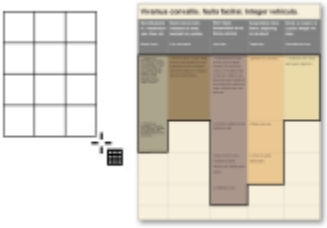
Nástroj **Milimetrový papír** slouží ke kreslení mřížky čar podobně jako na milimetrovém papíře.



Nástroje Text

Nástroj **Text** slouží k zadávání slov jako řetězcového nebo odstavcového textu přímo na obrazovce.

Nástroj **Tabulka** slouží ke kreslení a úpravě tabulek.



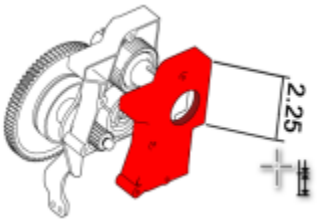
Nástroje Kótování

Nástroj **Rovnoběžná kótovací čára** umožňuje kreslit šikmé kótovací čáry.

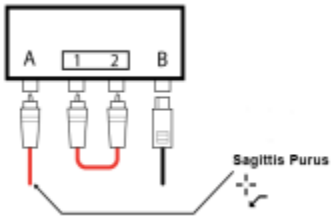
Nástroj **Vodorovná nebo svislá kótovací čára** umožňuje kreslit vodorovné nebo svislé kótovací čáry.

Nástroj **Úhlové kótovací čáry** umožňuje kreslit úhlové kótovací čáry.

Nástroj **Kótování segmentů** umožňuje zobrazit vzdálenost mezi koncovými uzly v jednom nebo více segmentech.

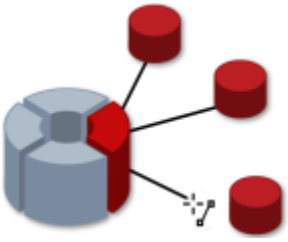


Nástroj **Odkazovací čára se 3 body** umožňuje kreslit odkazovací čáry s dvěma segmenty.

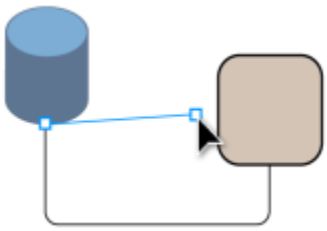


Nástroje Spojovací čára

Nástroj **Spojovací čára** umožňuje kreslit rovné, pravoúhlé a zaoblené pravoúhlé spojovací čáry.



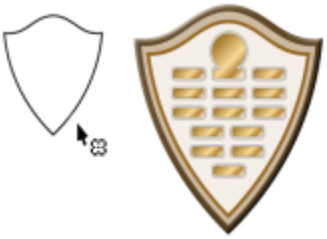
Nástroj **Úpravy kotvy** umožňuje upravovat kotvicí body spojovacích čar.



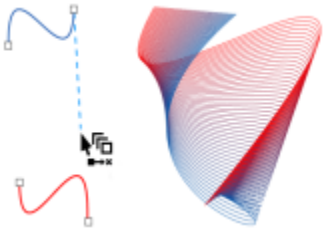
Nástroje Efekt

Nástroj **Stín** slouží k vytvoření stínu objektu.

Nástroj **Kontura** slouží k vytvoření kontury objektu.



Nástroj **Přechod** slouží k vytváření přechodu mezi dvěma objekty.



Nástroj **Deformovat** umožňuje použít na objekt deformaci tlaku a tahu, deformaci kostrbatosti nebo deformaci zkrutu.

Nástroj **Obálka** slouží k tvarování objektu přetažením uzlů obálky.

Nástroj **Vysunutí** slouží k vytvoření iluze hloubky v objektu.

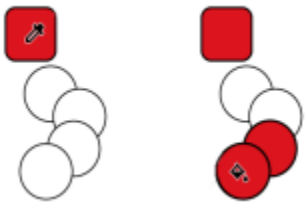
Nástroj **Blokový stín** umožňuje přidávat k objektům a textu plné vektorové stíny.

Nástroj Průhlednost

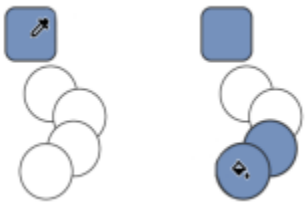
Nástroj **Průhlednost** slouží k vytváření průhlednosti objektů.

Nástroje Kapátko

Nástroj **Barevné kapátko** umožňuje nabírat a kopírovat barvy z objektů v okně kresby nebo i z jiných oken.

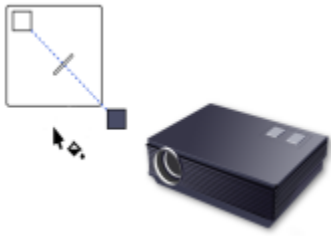


Nástroj **Kapátko atributů** slouží k výběru a kopírování vlastností objektu v okně kresby, jako například tloušťka čáry, velikost a efekty.

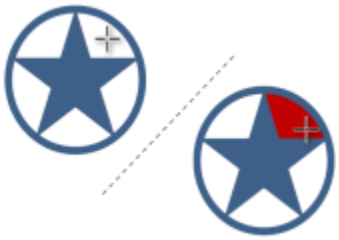


Nástroje Výplň

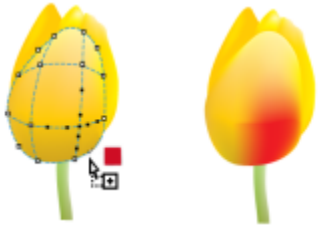
Nástroj **Interaktivní výplň** slouží k použití různých výplní.



Nástroj **Inteligentní výplň** slouží k vytváření objektů z uzavřených oblastí a následnému použití výplně na tyto objekty.

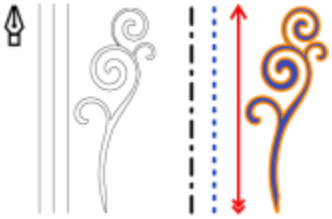


Nástroj **Síťová výplň** slouží k použití síťové mřížky na objekt.



Obrys, nástroj

Nástroj **Obrys** otevře plovoucí nabídku, která poskytuje snadný přístup k položkám, jako jsou například dialogová okna **Obrysové pero** a **Barva obrysu**. Tento nástroj se ve výchozím stavu v okně nástrojů nezobrazuje. Informace o jeho zobrazení naleznete v tématu „Postup při přizpůsobení okna nástrojů” na straně 868.



Panel vlastností

Panel vlastností zobrazuje nejčastěji používané funkce, které se týkají aktivního nástroje nebo úkolu, který právě provádíte. Přestože panel vlastností vypadá jako panel nástrojů, jeho obsah se mění v závislosti na nástroji nebo úloze.

Kliknete-li například na nástroj **Text** v okně nástrojů, na panelu vlastností se zobrazí příkazy související s textem. V příkladu uvedeném níže zobrazuje panel vlastností nástroje pro formátování, zarovnání a upravování textu.

Obsah a polohu panelu vlastností lze přizpůsobit tak, aby vyhovovala vašim potřebám. Další informace naleznete v tématu „Přizpůsobení panelu vlastností” na straně 868.

Chcete-li přepnout mezi zobrazením a skrytím panelu vlastností, klikněte na položku **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Panel vlastností**.

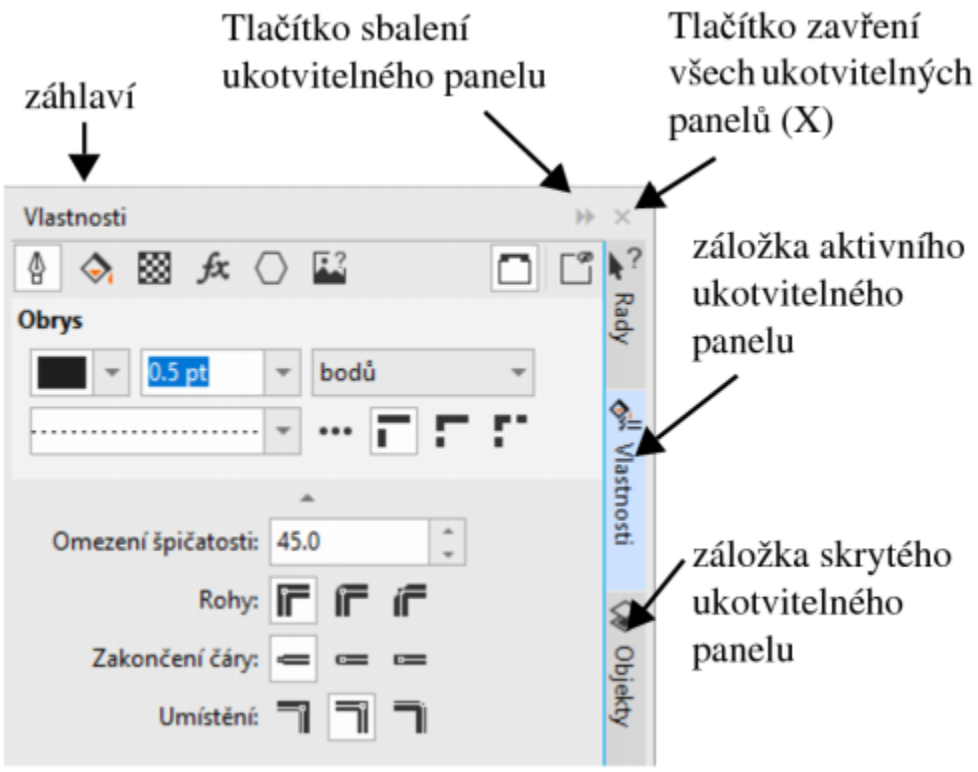
Chcete-li skrýt nebo zobrazit ovládací prvky v panelu vlastností, klikněte na tlačítko **Rychlé přizpůsobení** a zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí příslušných políček.

Ukotvitelné panely

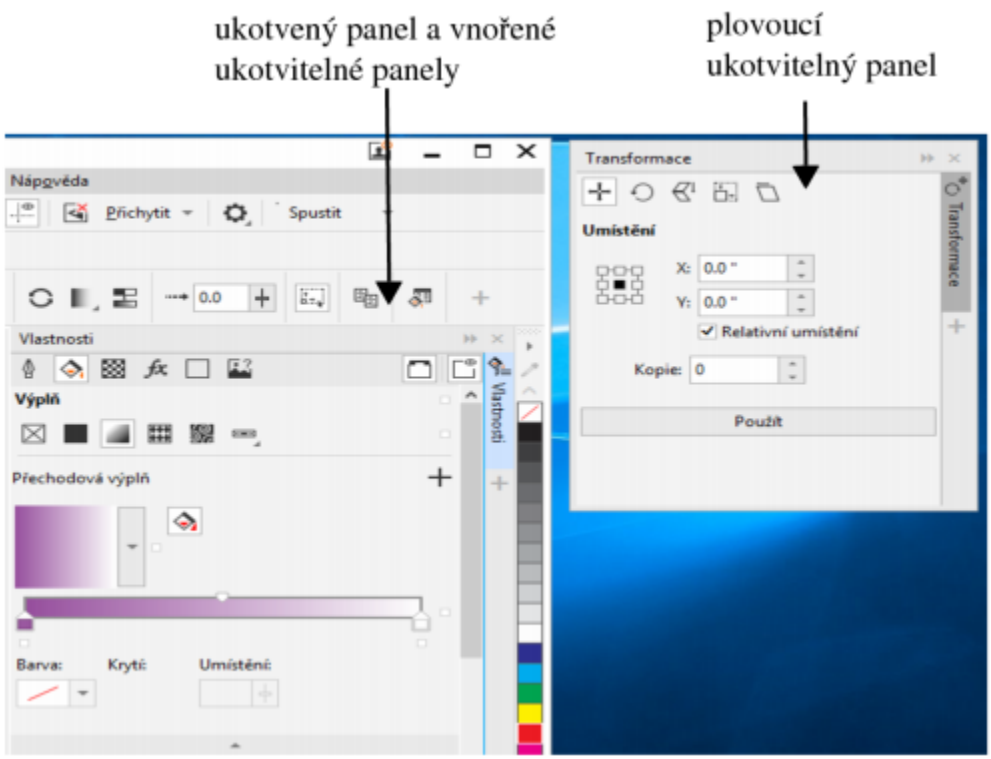
Na ukotvitelných panelech se zobrazují ovládací prvky stejného typu jako v dialogových oknech, například příkazová tlačítka, možnosti a seznamy. Na rozdíl od většiny dialogových oken lze ukotvitelné panely ponechat při práci s dokumentem otevřené, takže máte snadný přístup k příkazům a můžete experimentovat s různými efekty. Ukotvitelné panely mají podobné vlastnosti jako palety v jiných grafických programech.

Ukotvitelné panely mohou být plovoucí nebo mohou být ukotveny. Ukotvený ukotvitelný panel je připevněn k okraji okna aplikace, panelu nástrojů nebo paletě. Plovoucí ukotvitelný panel není připevněn k žádnému prvku pracovní plochy. Otevřete-li několik ukotvitelných panelů, zobrazí se obvykle vnořené a pouze jeden panel se zobrazí celý. Ukotvitelný panel, který není vidět, lze zobrazit kliknutím na kartu ukotvitelného panelu.

Ukotvitelné panely můžete přesouvat a můžete je sbalit, abyste ušetřili místo na obrazovce.



Příklad ukotvitelného panelu. Když otevřete ukotvitelný panel Vlastnosti a kliknete na objekt v okně kresby, můžete zobrazit různé možnosti pro úpravy vlastností objektu.



V tomto příkladu jsou ukotvitelné panely Vlastnosti a Objekty ukotvené a vnořené. Ukotvitelný panel Transformace je plovoucí.

Postup při otevírání ukotvitelného panelu

- Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** a klikněte na požadovaný ukotvitelný panel.

Chcete-li otevřít nebo zavřít ukotvitelné panely, můžete také kliknout na tlačítko **Rychlé přizpůsobení** na pravé straně ukotvitelného panelu a zaškrtnout nebo zrušit zaškrtnutí příslušných políček.

Ukotvitelný panel můžete zavřít také kliknutím na tlačítko **X** v záhlaví. Kliknutím na tlačítko **X** v záhlaví zavřete všechny vnořené ukotvitelné panely ve skupině. Chcete-li zavřít pouze jeden konkrétní ukotvitelný panel, klikněte na tlačítko **X** na záložce daného ukotvitelného panelu.

Postup přesouvání ukotvitelných panelů

Přesouvání	Postup
Ukotvitelný panel	Přetáhněte záložku ukotvitelného panelu na nové místo.
Více vnořených ukotvitelných panelů	Přetáhněte záhlaví aktivního ukotvitelného panelu na nové místo.

Ukotvení plovoucího ukotvitelného panelu

- Přetáhněte záhlaví nebo záložku ukotvitelného panelu k okraji okna kresby a umístěte ukazatel podél okraje. Když se zobrazí šedý náhled polohy ukotvitelného panelu, uvolněte tlačítko myši.

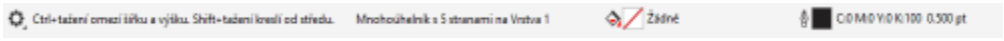
Postup při sbalení ukotvitelného panelu

- Klikněte na tlačítko **Sbalit ukotvitelný panel** ▶▶ v záhlaví ukotvitelného panelu.

Chcete-li rozbalit sbalený ukotvitelný panel, klikněte na jeho záložku.

Stavový řádek

Stavový řádek zobrazuje informace o vybraných objektech (jako je barva, typ výplně a obrysu, poloha kurzoru a příslušné příkazy). Rovněž zobrazuje informace o barvách dokumentu, například profil barev dokumentu a stav nátisku barev.



Výplň a obrys vybraných objektů můžete upravit kliknutím na ikonu Výplň resp. Obrys ve stavovém řádku.

V části „Přizpůsobení stavového řádku ” na straně 870 naleznete informace o přizpůsobení obsahu a vzhledu stavového řádku.

Postup při skrytí stavového řádku

- Chcete-li skrýt stavový řádek, klikněte na možnost **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Stavový řádek**.

Výběr pracovní plochy

Aplikace CorelDRAW obsahuje kolekci pracovních ploch navržených tak, aby vám pomohly zvýšit produktivitu. Pracovní plocha je konfigurace nastavení, která upřesňuje, jak jsou při otevření aplikace uspořádány různé panely příkazů, příkazy a tlačítka. Pracovní plochu můžete zvolit z **uvítací obrazovky** nebo můžete v rámci aplikace přepnout na jinou pracovní plochu.

Specializované pracovní plochy aplikace CorelDRAW jsou konfigurovány podle konkrétních pracovních postupů či úkolů, jako jsou například práce na ilustracích či vzhled stránky. Jejich účelem je usnadnit přístup k nástrojům, které používáte nejčastěji.

Následující tabulka popisuje dostupné pracovní plochy.

Pracovní plocha	Popis
Lite	Tato pracovní plocha usnadňuje přístup k nejčastěji používaným nástrojům a funkcím aplikace CorelDRAW. Pokud jste novými uživateli aplikace CorelDRAW, pracovní plocha Lite je pro začátek ideální.
Výchozí	Tato pracovní plocha byla přepracována tak, aby poskytla intuitivnější umístění nástrojů a ovládacích prvků. Tato pracovní plocha je ideální pro uživatele, kteří mají zkušenosti s jinými vektorovými grafickými softwary a pro uživatele, kteří znají aplikaci CorelDRAW.

Pracovní plocha	Popis
	Témata nápovědy jsou založena na výchozí pracovní ploše.
Dotyková funkce	Dotyková pracovní plocha je optimalizovaná pro dotyková zařízení, a tím je ideální pro práci v terénu a skicování. Dokončujte své úkoly pomocí dotykových nebo otočných ovládacích prvků, případně stylusu, bez nutnosti používat klávesnici nebo myš.
Ilustrace	Tato pracovní plocha je navržen tak, aby zvýšila intuitivnost a efektivitu procesu vytváření návrhů přebalů knih, tiskových reklam, storyboardů a další typů ilustrací.
Vzhled stránky	Tato pracovní plocha je optimalizována pro uspořádávání grafiky a textových objektů. Můžete zde například vytvářet působivá rozvržení vizitek, brandingových materiálů, obalů produktů nebo vícestránkových dokumentů, jako jsou brožury či bulletiny.
Adobe Illustrator	Simuluje pracovní plochu aplikace Adobe Illustrator tím, že umísťuje funkce aplikace CorelDRAW tam, kde byste nalezli ekvivalentní funkce v aplikaci Adobe Illustrator. Tato pracovní plocha je užitečná, pokud jste nedávno přešli z aplikace Adobe Illustrator na aplikaci CorelDRAW a nejste obeznámeni s pracovní plochou aplikace CorelDRAW.

Pokud používáte specifický pracovní postup, můžete si vytvořit vlastní pracovní plochu optimalizovanou pro vaše konkrétní potřeby. Další informace naleznete v tématu „Vytváření pracovních ploch” na straně 858.

Postup při výběru pracovní plochy

- Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Pracovní plocha** a vyberte jednu z dostupných pracovních ploch.

Pracovní plochu můžete také vybrat z uvítací obrazovky nebo dialogového okna **Pracovní plochy** (**Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Pracovní plochy**).

Kreativní nástroje a obsah

Svou kolekci kreativních nástrojů můžete rozšířit tak, že si stáhnete bezplatné nástroje a zakoupíte aplikace, přídavné moduly a balíčky obsahu. Můžete také vyhledávat a spravovat obsah, například vektorové a rastrové obrázky v místních nebo síťových složkách a na přenosných zařízeních. Když najdete obsah, který potřebujete, můžete jej vložit do svého dokumentu nebo uložit do související aplikace.

CorelDRAW je plně integrovaná s možnostmi hledání nabízenými systémem Windows. Ve výchozím nastavení tato aplikace prohledává všechna umístění, k jejichž indexování je program Windows Search konfigurován. Informace o úpravě voleb možností indexování v programu Windows Search naleznete v nápovědě systému Windows.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Typy obsahu” (straně 87)
- „Změna umístění obsahu” (straně 89)
- „Získání e aplikací, přídavných modulů a obsahu” (straně 89)
- „Hledání obrázků pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Content (Obsah CONNECT)” (straně 90)
- „Použití a správa obrázků pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Content (Obsah CONNECT)” (straně 93)
- „CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)” (straně 95)
- „Vyhledávání obsahu pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)” (straně 98)
- „Prohlížení obsahu pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)” (straně 100)
- „Používání obsahu v ukotvitelném panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)” (straně 101)
- „Správa obsahu prostřednictvím ukotvitelného panelu Zásobník” (straně 104)
- „Synchronizace panelů se službou OneDrive” (straně 105)

Typy obsahu

Typy obsahu zahrnují obrázky (vektorovou a rastrovou grafiku), výplně (přechodové, s rastrovými vzory a vektorovými vzory), písma, seznamy obrázků, palety, fotorámečky a šablony. Informace o výplních najdete v tématu „Vyhledávání a zobrazení výplní a průhlednosti” na straně 409. Informace o šablonách najdete v tématu „Hledání šablon” na straně 572. Informace o písmech najdete v nápovědě k aplikaci Corel Font Manager nebo v tématu „Získání dalších písem” na straně 548.

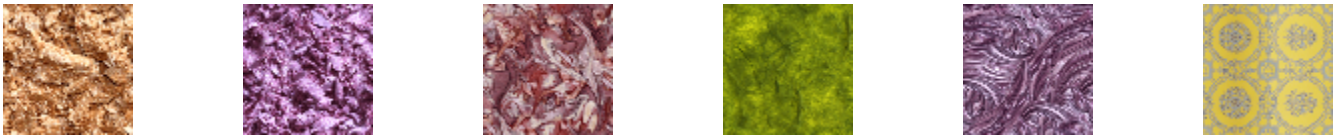
Chcete-li najít vektorovou a rastrovou grafiku uloženou v místních a síťových složkách a přenosných zařízeních, použijte ukotvitelný panel CONNECT Content (Obsah CONNECT). Chcete-li najít obrázky ve službě Flickr, synchronizujte obsah se službou OneDrive nebo si stáhněte všechny obrázky použité na webové stránce pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT).

Ukázka vektorových obrázků

Ukázka rastrových obrázků

Ukázka vektorových výplní

Ukázka rastrových výplní



Ukázka fotorámečků

Ukázka seznamů obrázků

Změna umístění obsahu

Obrázky, výplně, písma, seznamy obrázků, fotorámečky, panely a šablony se ukládají do složky **Dokumenty\Corel\Corel Content \[Typ obsahu]**. Umístění některých nebo všech těchto souborů můžete změnit tak, že přejdete do jiné složky. Můžete například umístit šablony a písma do nového umístění a zároveň ponechat ostatní soubory ve složce **Dokumenty\Corel\Corel Content**.

Když změníte umístění obsahu, můžete soubory z dosavadního umístění přesunout do nového.

Umístění obsahu můžete vyresetovat na výchozí hodnoty, a to jednotlivě nebo najednou v dialogovém okně **Globální možnosti**. Další možností je vyresetovat všechna umístění obsahu tak, že vyresetujete aplikaci do výchozího nastavení podržením klávesy **F8** při spouštění. Použijete-li tento způsob, budou všechny soubory uložené ve vašem umístění ponechány na místě. Chcete-li vlastní umístění obnovit, musíte znovu vyhledat příslušné složky.

Postup při změně umístění obsahu

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. Klikněte na položku **Umístění souboru**.
3. Vyberte umístění, které chcete změnit, a klikněte na tlačítko **Upravit**.
4. V dialogovém okně **Vybrat složku** přejděte do požadované složky.
   Chcete-li přesunout soubory obsahu uložené ve starém umístění do nové složky, klikněte na tlačítko **Ano** v okně **Přesunout obsah**.

Další možnosti

Resetování umístění jednoho typu obsahu	Klikněte na název typu obsahu a poté na tlačítko **Obnovit**.
Resetování umístění více typů obsahu	Držte klávesu **Ctrl**, klikněte na požadované typy obsahu a klikněte na tlačítko **Obnovit**.

Získání e aplikací, přídavných modulů a obsahu

V okně Získat další můžete stahovat aplikace, přídavné moduly a kreativní nástroje i obsah jako balíčky výplní a písem přímo v aplikaci CorelDRAW. Výběr je rozšiřován o nově dostupné nabídky, jakmile jsou k dispozici. Některé položky jsou bezplatné, zatímco jiné je nutno zakoupit.

Aplikace i přídavné moduly je třeba instalovat.

Chcete-li odinstalovat aplikaci nebo přídavný modul, přejděte do Ovládacích panelů operačního systému.

AfterShot 3 HDR

Aplikace Corel® AfterShot™ 3 HDR umožňuje snadno upravovat a vylepšovat fotografie ve formátu RAW a JPEG a používat úpravy na tisíce fotek najednou pomocí dávkových nástrojů pro zpracování. Kromě toho můžete v modulu HDR, který je součástí aplikace AfterShot 3 HDR, vytvářet obrázky v rozlišení HDR (High Dynamic Range). Modul Corel AfterShot 3 HDR si můžete stáhnout zdarma v aplikaci CorelDRAW a rychle se pak naučit profesionální úpravy fotografií. Chcete-li pracovat s ještě výkonnějšími funkcemi pro správu a úpravy fotografií, můžete provést upgrade na aktuální verzi AfterShot Pro, a to přímo v okně **Získat další**.

Obnovení zakoupených položek

Po zakoupení kreativních nástrojů se vedle jejich názvů zobrazí značky zaškrtnutí. V případě přeinstalování sady nebo instalace sady na jiný počítač můžete zakoupené produkty obnovit. Položky, které jste zakoupili, se zobrazí v dialogovém okně Získat další, abyste si je mohli stáhnout a přeinstalovat.

Postup otevření okna Získat další

- Klikněte na tlačítko **Spustit** na standardním panelu nástrojů a klikněte na tlačítko **Získat další**.

Postup stažení aplikace AfterShot 3 HDR

- Klikněte na tlačítko **Spustit** na standardním panelu nástrojů a klikněte na tlačítko AfterShot 3 HDR.

Po stažení můžete aplikaci AfterShot 3 HDR spustit tlačítkem **Spustit** na standardním panelu nástrojů.

Potřebujete-li podrobné informace o práci s aplikací AfterShot 3 HDR, spusťte ji a klávesou **F1** otevřete nápovědu.

Získání aplikace nebo přídavného modulu

- Klikněte na tlačítko **Spustit** na standardním panelu nástrojů a potom klikněte na aplikaci nebo přídavný modul, které chcete použít.

Obnovení zakoupených položek

1. Klikněte na příkaz **Nápověda** ▸ **Obnovit zakoupené položky**.
2. Do dialogového okna, které se zobrazí, napište e-mailovou adresu, kterou jste při nákupech použili, a klikněte na tlačítko **Pokračovat**.

   Zobrazí se seznam zakoupených položek.
3. Klikněte na tlačítko **Zavřít**.

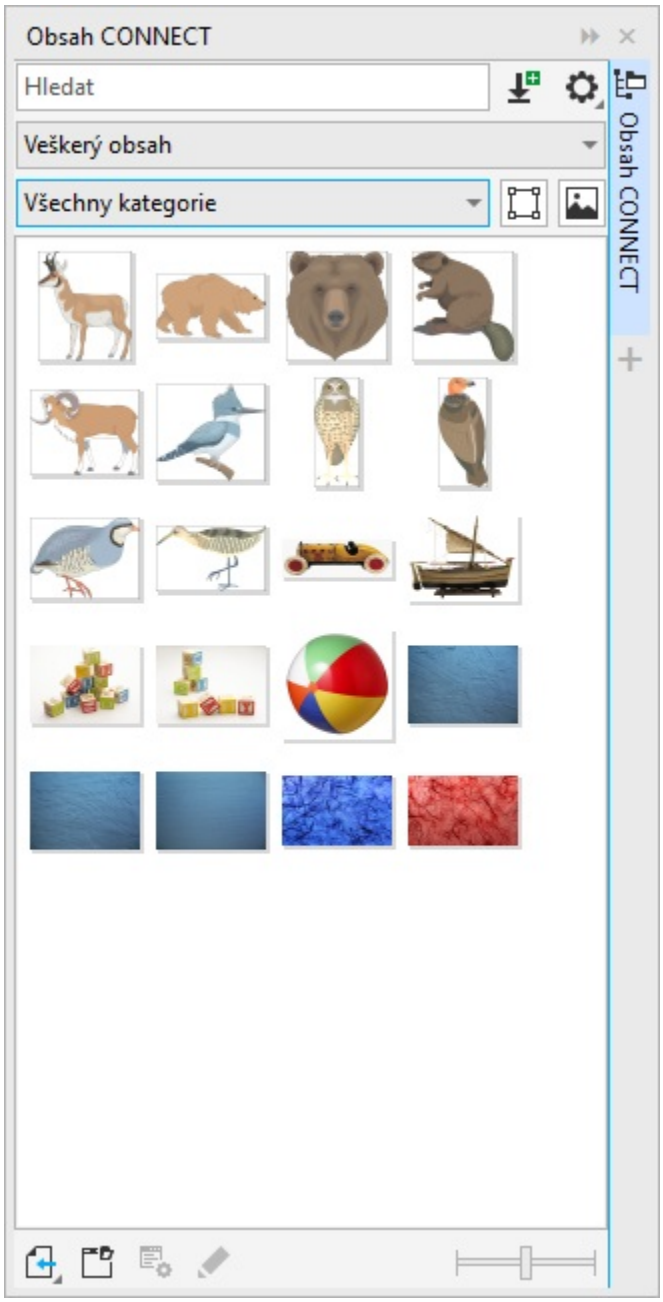
   Seznam nabídek v okně **Získat další** se aktualizuje a zobrazuje již zakoupené položky.
4. Stáhněte si požadované položky.

Hledání obrázků pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Content (Obsah CONNECT)

Ukotvitelný panel CONNECT Content (**Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Content**) poskytuje centrální umístění, kde můžete hledat a procházet vektorové a rastrové obrázky v místních nebo síťových složkách a na přenosných zařízeních. Jakmile najdete požadovaný obrázek, můžete jej přidat do svého projektu. Další informace naleznete v tématu „Použití a správa obrázků pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Content (Obsah CONNECT)” na straně 93.

Pro začátek aplikace Corel nabízí místní obsah, který je uložen ve složce **Dokumenty\Corel\Corel Content\Images**. Chcete-li svoji kolekci obrázků rozšířit, můžete si stáhnout další balíčky obrázků pomocí dialogového okna Získat další.

Pro přístup k obrázkům uloženým v místních složkách mimo složku **Dokumenty\Corel\Corel Content\Images** můžete na tyto složky vytvořit odkazy neboli aliasy. Aliasy lze použít i pro přístup k obrázkům uloženým ve sdílených síťových složkách a na sekundárních úložištích (disky USB flash nebo přenosné pevné disky).



Můžete hledat na základě názvu souboru, nadpisu nebo značek náležících k obrázkům. Zadáte-li do textového pole například slovo „strom“, aplikace automaticky vyřadí pomocí filtru všechny soubory, které tomuto slovu neodpovídají, a zobrazí pouze soubory, které obsahují slovo „strom“ v názvu souboru, nadpisu nebo značkách.

Výsledky hledání můžete upřesnit výběrem zdroje obsahu (například umístění konkrétní složky) a (například Příroda). Můžete také zobrazit seznam oblíbených nebo posledních použitých obrázků a také můžete obrázky řadit podle názvu a data, kdy byly vytvořeny nebo upraveny.

Ve výchozím nastavení můžete procházet a prohledávat celou knihovnu **All content** (Veškerý obsah) uloženou ve složce **Dokumenty \Corel\Corel Content\Images**. Můžete vyhledat a procházet vždy pouze jednu složku nebo seznam.

Jakmile zkopírujete složku obsahující obrázky do svého počítače, může indexování složky v operačním systému určitou dobu trvat. Pro okamžité prohlížení, procházení a vyhledávání obsahu v takové složce může být zapotřebí složku přeindexovat.

Velikost miniatury lze zvětšit nebo také zmenšit, chcete-li najednou vidět více výsledků hledání.

Postup při hledání, filtrování a řazení obrázků

1. Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Content** (Obsah CONNECT).
2. Zadejte slovo do pole **Hledat** a stiskněte klávesu **Enter**.
   Miniatury odpovídající termínu hledání se zobrazí v podokně zobrazení.
   Chcete-li vyhledávat a procházet veškerý dostupný obsah, zvolte možnost **All content** (Veškerý obsah) ze seznamu **Vybrat zdroj obsahu**.

Další možnosti

Filtrování obrázků	V seznamu **Vybrat zdroj obsahu** vyberte jinou položku než **All content** (Veškerý obsah). Vyberte kategorii v seznamu **Filtrovat obsah**. Chcete-li zobrazit pouze klipart a vektorovou grafiku, klikněte na tlačítko **Zobrazit vektorové obrázky** . Chcete-li zobrazit fotografie a jiné rastry, klikněte na tlačítko **Zobrazit rastrové obrázky** .
Zobrazení nedávno použitých obrázků	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** položku **Naposledy použité**.
Zobrazení oblíbených obrázků	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** položku **Oblíbené**. Informace o označování obrázků jako oblíbených naleznete v tématu „Postup při označování, mazání a úpravě vlastností obrázků ” na straně 94.
Řazení obrázků	Klikněte na tlačítko **Možnosti pro složku nebo alias** a vyberte jednu z následujících možností: • Možnost **Řadit podle názvu** seřadí obrázky v abecedním pořadí podle názvu souboru. • Možnost **Řadit podle data vytvoření** seřadí obrázky podle data jejich vytvoření počínaje posledním vytvořeným obrázkem. • Možnost **Řadit podle data poslední změny** seřadí obrázky podle data jejich úpravy počínaje posledním upraveným obrázkem. Obrázky v seznamu **Oblíbené** jsou automaticky řazeny podle data, kdy jste je označili jako oblíbené, počínaje posledním obrázkem přidaným do seznamu **Oblíbené**. Obrázky v seznamu **Naposledy použité** jsou automaticky řazeny podle data, kdy jste je naposledy použili, počínaje naposledy použitým obrázkem.
Procházení a vyhledávání všech položek v knihovně **All content** (Veškerý obsah)	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** položku **All content** (Veškerý obsah). Klikněte na tlačítko **Možnosti pro složku**

Další možnosti

	nebo alias a ujistěte se, že je aktivní příkaz **Procházet rekurzivně**.
Přeindexování složky	Klikněte na tlačítko **Možnosti pro složku nebo alias** a poté na tlačítko **Znovu indexovat složku**.

Postup při stahování a přidání nového balíčku obrázků

1. Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Content** (Obsah CONNECT).
2. Klikněte na tlačítko **Získat více**.
3. V dialogovém okně **Získat další** klikněte na požadovaný balíček obrázků.
4. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Klikněte na tlačítko **Koupit nyní** a podle pokynů na obrazovce položku zakupte.
   - Je-li položka součástí vašeho produktu nebo předplatného, klikněte na tlačítko **Stáhnout**.

Postup přidání aliasu k umístění, které obsahuje obrázky

1. V ukotvitelném panelu **CONNECT Content** (Obsah CONNECT) otevřete seznam **Vybrat zdroj obsahu** a klikněte na příkaz **Přidat nový**.
2. Klikněte na tlačítko **Vytvořit alias**.
3. Vyhledejte požadovanou složku nebo umístění v dialogovém okně **Vyhledat knihovnu obsahu**.
4. Klikněte na tlačítko **Vybrat složku**.
   Pokud obrázky hned nevidíte, klikněte na tlačítko **Možnosti pro složku nebo alias** a klikněte na položku **Znovu indexovat složku**.

Postup zobrazení názvu souboru a umístění obrázku

- Podržte kurzor na miniatuře.

Postup při úpravě velikosti miniatur obrázků

- Posuňte jezdec **Velikost miniatury**.

Použití a správa obrázků pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Content (Obsah CONNECT)

Po nalezení požadovaného vektorového nebo rastrového obrázku jej můžete vložit do projektu jako vložený nebo propojený objekt. Při vkládání vektorové grafiky ji můžete vložit do původní polohy, ve které byla vytvořena ve vztahu ke stránce.

Je možné spravovat seznam místních balíčků a aliasů (odkazů na místní složky, síťová umístění a sekundární úložiště). Máte například možnost přejmenovávat místní balíčky a aliasy nebo odebírat aliasy ze seznamu. Je-li alias již neplatný, protože složka byla přesunuta jinam, můžete vyhledat nové umístění a odkaz obnovit.

Pro snazší vyhledávání obrázků můžete jednotlivé položky označit jako oblíbené. Dále si můžete zobrazit a změnit vlastnosti obrázku. Můžete například změnit jeho nadpis a přidat do něj nové značky a některé stávající značky odebrat . Když už obrázek nepotřebujete, můžete jej odstranit.

Postup při vkládání obsahu do aktivního dokumentu

1. V ukotvitelném panelu **CONNECT Content** (Obsah CONNECT) klikněte na miniaturu.
2. Klikněte na tlačítko **Importovat** a vyberte jeden z následujících příkazů:

- **Importovat a propojit** – vloží soubor jako propojený objekt.
- **Importovat do původního umístění** – slouží k umístění vektorové grafiky do původního umístění, ve kterém bylo vytvořeno vzhledem ke stránce. Grafika bude umístěna jako vložený objekt.
- **Importovat** – vloží soubor jako vložený objekt.

3 Postupujte podle pokynů na obrazovce.

Dále můžete soubor do aktivního dokumentu vložit jako vložený objekt přetažením souboru z podokna zobrazení do aktivního dokumentu.

Soubor můžete také vkládat do aktivního dokumentu kliknutím pravým tlačítkem myši na soubor v podokně zobrazení a výběrem příkazu **Importovat**..

Postup při otevírání a úpravě obrázku

1 V ukotvitelném panelu **CONNECT Content** (Obsah CONNECT) klikněte na miniaturu.

2 Klikněte na tlačítko **Upravit** .

Soubor se otevře v přiřazené aplikaci.

Postup při aktualizaci seznamu složek a aliasů v ukotvitelném panelu CONNECT Content (Obsah CONNECT)

1 Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Content** (Obsah CONNECT).

2 Vyberte ze seznamu **Vybrat zdroj obsahu** pod položkou **All content** (Veškerý obsah) složku obsahu nebo alias.

3 Klikněte na tlačítko **Možnosti pro složku nebo alias** a proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Přejmenování balíčku nebo aliasu obsahu	Klikněte na tlačítko **Přejmenovat** a v dialogovém okně **Přejmenovat** zadejte do pole **Název** požadovaný název.
Vyhledání přesunuté nebo přejmenované složky	Klikněte na tlačítko **Procházet** a přejděte do složky, kde jsou obrázky uloženy.
Odebrání aliasu ze seznamu	Klikněte na tlačítko **Odebrat**.
Otevřete balíček nebo alias obsahu v průzkumníku Windows	Klikněte na tlačítko **Otevřít umístění složky**.

Postup při označování, mazání a úpravě vlastností obrázků

1 Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Content** (Obsah CONNECT).

2 Proveďte některou akci z následující tabulky.

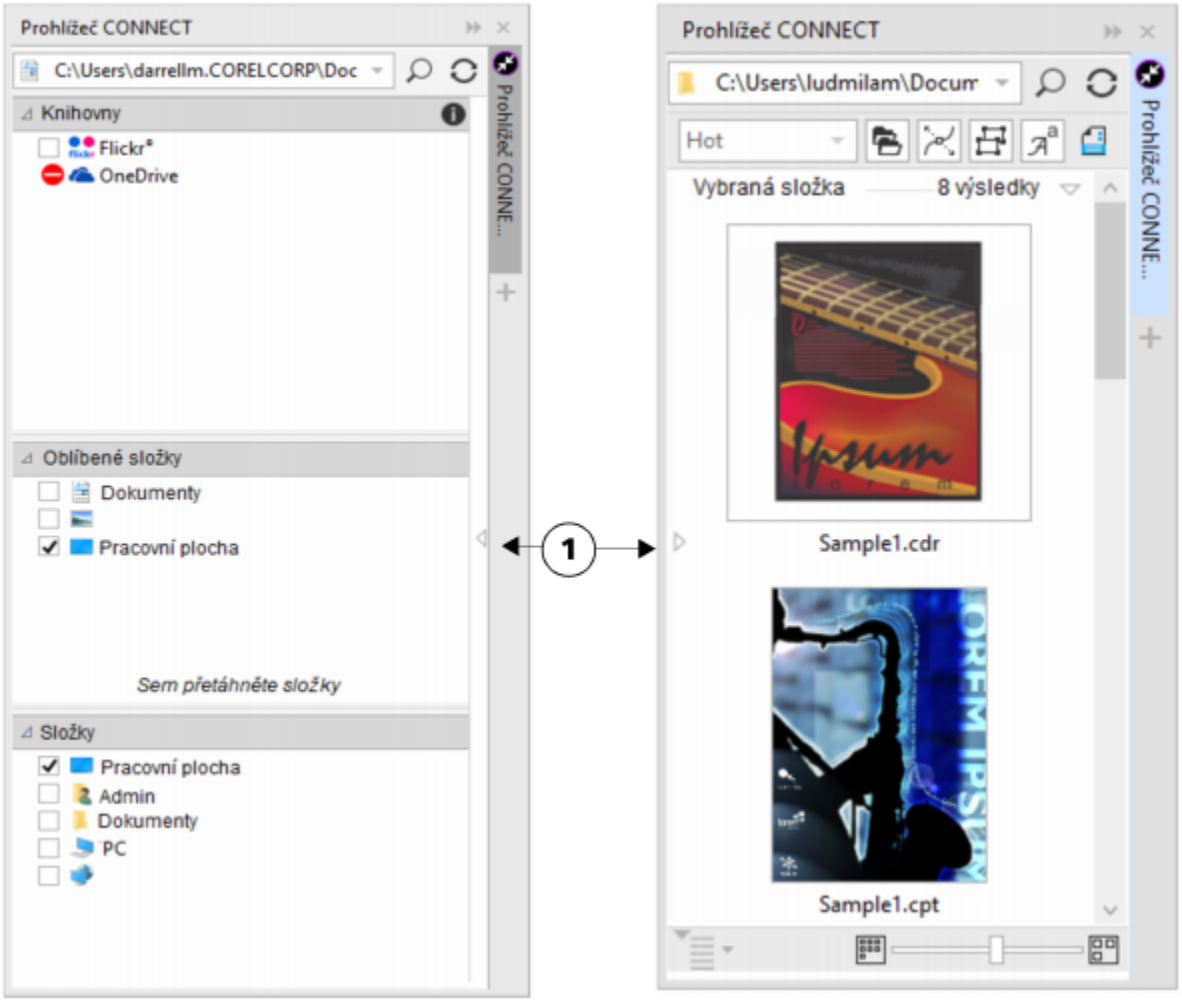
Akce	Postup
Označení obrázku jako oblíbené	Klikněte pravým tlačítkem myši na miniaturu a klikněte na možnost **Oblíbené**.

Akce	Postup
Úprava Nastavení vlastností obrázku	Klikněte pravým tlačítkem myši na miniaturu a klikněte na možnost **Vlastnosti**. V okně **Vlastnosti** proveďte některou z následujících operací: • V seznamu **Jazyk** vyberte jazyk. • Do pole **Název** zadejte nový název. • Vyberte ze seznamu **Kategorie** požadovanou kategorii obrázku. • Chcete-li přiřadit vlastní kategorii, zvolte možnost **Nová kategorie** ze seznamu **Kategorie** a do příslušného pole zadejte název kategorie. • Přidejte nebo odstraňte značky do/z pole **Značky**.
Odstranění souboru z místní knihovny	Klikněte pravým tlačítkem myši na miniaturu a klikněte na možnost **Odstranit**.

CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)

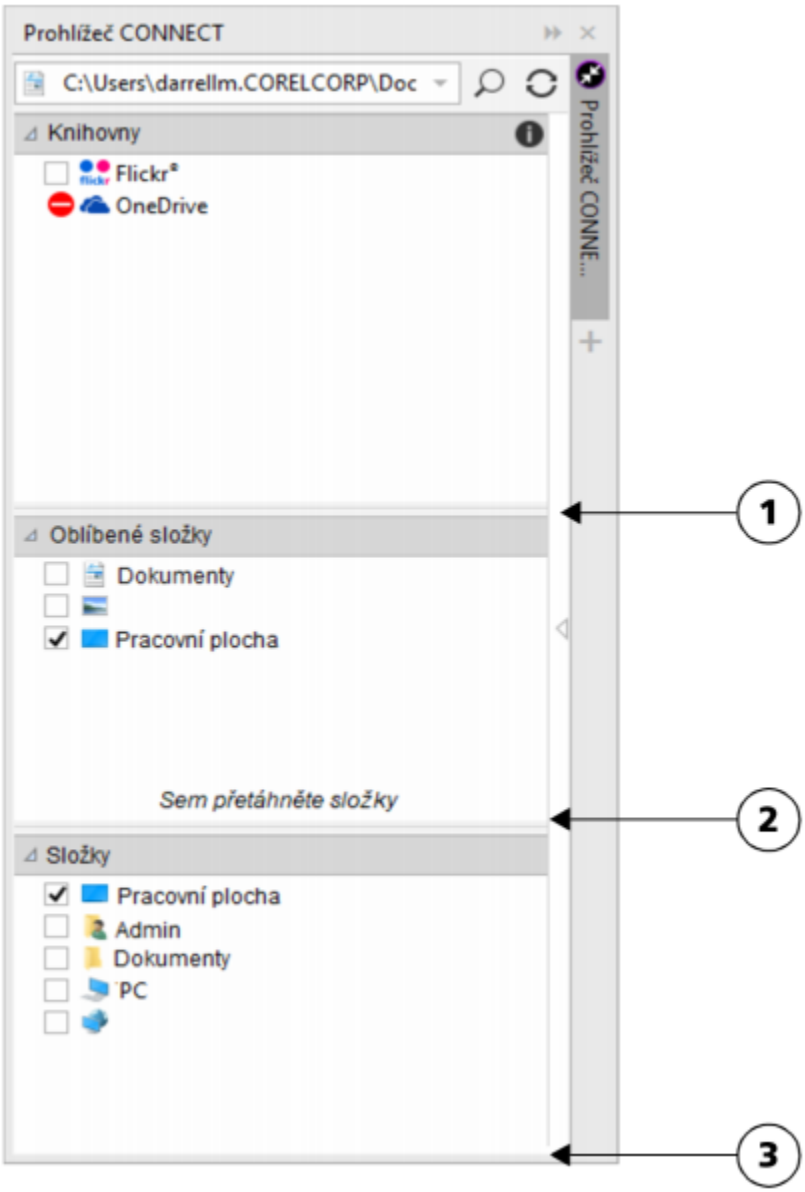
Obsah můžete hledat a procházet pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT). Pomocí ukotvitelného panelu **Zásobník** můžete ukládat obsah pro pozdější použití.

Ukotvitelný panel CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) nabízí dva režimy zobrazení: jednoduché podokno a úplné zobrazení. V úplném zobrazení jsou viditelná všechna podokna. V zobrazení jednoduchého podokna je viditelné buď pouze prohlížecí podokno, nebo podokna **Knihovny**, **Oblíbené složky** a **Složky**. Můžete změnit velikost ukotvitelného panelu, aby se zobrazila všechna podokna, nebo přepínat podokna zobrazení a podokna **Knihovny**, **Oblíbené složky** a **Složky**.



Ukotvitelný panel CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) se skrytým podoknem zobrazení (vlevo) a se skrytým podoknem navigace (vpravo). Kliknutím na přepínací šipku (1) podokna zobrazíte nebo skryjete. Změnou velikosti ukotvitelného panelu zobrazíte obě podokna.

Můžete přizpůsobit velikost a zobrazení jednotlivých podoken.



Místo úchytu (1, 2, 3) umožňuje změnit velikost podokna.

Pomocí podokna **Oblíbené složky** můžete vytvářet klávesové zkratky pro často používané složky. Do podokna **Oblíbené složky** můžete přidávat umístění a odebírat je.

Postup při zobrazení a skrytí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) a Zásobník

Akce	Postup
Zobrazení nebo skrytí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)	Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Browser** (Prohlížeč CONNECT).
Zobrazit nebo skrýt ukotvitelný panel **Zásobník**	Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zásobník**.

Postup při změně velikosti podokna

- Přesuňte kurzor nad místo úchytu podokna a poté, co se změní na dvousměrnou šipku, přetáhněte okraj podokna.

Postup při zobrazování nebo skrývání podokna

- Kliknutím na šipku přepněte mezi zobrazením a skrytím podokna.

Postup při přidávání umístění do podokna Oblíbené složky

- Přetáhněte složku z podokna **Knihovny**, **Složky** nebo podokna zobrazení do podokna **Oblíbené složky**.

Do podokna **Oblíbené složky** můžete přidat umístění také kliknutím pravým tlačítkem myši na složku v podokně **Knihovny** nebo **Složky** a kliknutím na tlačítko **Přidat k oblíbeným**.

Postup při odebírání umístění z podokna Oblíbené složky

- Klikněte pravým tlačítkem myši na umístění v podokně **Oblíbené složky** a poté klikněte na tlačítko **Odebrat z oblíbených**.

Vyhledávání obsahu pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)

Pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) můžete procházet nebo vyhledávat obsah podle klíčových slov.

Můžete procházet a vyhledávat obsah v jednom nebo více umístěních v počítači nebo místní síti. Můžete také procházet a hledat online ve službě Flickr ®. Obrázky nalezené online mají často omezená práva k použití a mohou být označena vodoznakem nebo mít nízké rozlišení. Informace o používání takovýchto obrázků naleznete v části „Používání obsahu v ukotvitelném panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)” na straně 101.

Vezměte na vědomí, že online obsah je nedostupný na pracovištích bez přístupu k Internetu.

Dále můžete přejít na dříve zobrazený obsah.

Hledání obsahu

Můžete hledat podle názvu, kategorie (například kliparty, fotografie nebo písma) nebo referenčních informací (například značky či poznámky) přidružených k souboru. Zadáte-li hledaný výraz do pole **Vyhledávání a adresa** a spustíte hledání, zobrazí se všechny vyhovující soubory jako miniaturní obrázky v prohlížecím podokně. Zadáte-li například slovo **květina**, aplikace pomocí filtru automaticky vyřadí všechny soubory, které tomuto slovu neodpovídají, a zobrazí pouze soubory, které obsahují slovo **květina** v názvu souboru, kategorii nebo ve značkách přidružených k danému souboru. Můžete také zadat fráze a více slov a můžete doladit vaše hledání pomocí Booleanovských operátorů, jako jsou AND, NOT a OR. Můžete například vyhledávat obsah, který obsahuje obrázky květiny i slunce, zadáním **květiny AND slunce**. Informace o přidávání značek a referenčních informací naleznete v tématu „Přidání a přístup k informacím o kresbě ” na straně 60.

Chcete-li zvýšit rychlost vyhledávání místního obsahu a zlepšit výsledky, můžete upravit možnosti služby Windows Search přidáním dalších indexovaných umístění.

Můžete také vyhledávat všechny obrázky na webové stránce zadáním požadované webové adresy. Například zadání **www.corel.com** zobrazí všechny obrázky, které se vyskytují na webu společnosti Corel.

Zdokonalení vyhledávání

Ve výchozím nastavení obsahují výsledky vyhledávání veškerý odpovídající obsah, například vektorovou grafiku, rastry a písma. Výsledky vyhledávání lze zúžit vyloučením obsahu. Například pokud vyhledáváte grafiku, můžete zobrazit pouze vektorovou grafiku nebo pouze rastry. Pokud potřebujete vybrat písmo pro svůj projekt, můžete si zobrazit pouze písma.

Rozsah vyhledávání můžete rozšířit a vyhledávání můžete kdykoliv zrušit.

Procházení a hledání obsahu

1 Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Browser** (Prohlížeč CONNECT).

2 Klikněte na umístění jednoho z následujících podoken:
- **Knihovny** – umožňuje procházet a hledat místní obsah.
- **Oblíbené složky** – umožňuje procházet a hledat oblíbená umístění.
- **Složky** – umožňuje procházet strukturu složek v daném počítači.

3 Zadejte slovo nebo více slov do pole **Vyhledávání a adresa** a stiskněte klávesu **Enter**.
Soubory odpovídající hledání výrazům se zobrazí v podokně zobrazení.

Pokud chcete vyhledávat frázi, uzavřete ji do uvozovek.

Další možnosti

Hledání obsahu ve více umístěních	Zaškrtněte políčka pro knihovny a složky, v nichž chcete hledat, a klikněte na tlačítko **Obnovit** .
Zobrazení nebo skrytí výsledků vyhledávání pro dané umístění	V podokně zobrazení klikněte na šipku **Zobrazit/skrýt** směřující do pravé strany umístění.
Určete, kolik výsledků vyhledávání ve službě Flickr se zobrazí online.	V podokně **Knihovny** klikněte na tlačítko **Konfigurovat knihovny obsahu** . Klikněte na Flickr a vyberte číslo v seznamu **Výsledky vyhledávání**. Toto číslo určuje počáteční počet výsledků vyhledávání, které se zobrazí v podokně zobrazení a také dodatečných výsledků, které se zobrazí po každém kliknutí na možnost **Více od**.
Doladění vyhledávání pomocí Booleanovských operátorů	Mezi vyhledávané termíny zadejte jeden z následujících Booleanovských operátorů. AND – slouží k vyhledávání obsahu, který obsahuje všechny hledané výrazy v poli **Vyhledávání a adresa**. Namísto operátoru AND můžete také použít znaménko (+). NOT – slouží k vyloučení obsahu, který obsahuje termín vyhledávání za operátorem NOT. Namísto operátoru NOT můžete také použít znaménko (–). OR – slouží k vyhledávání obsahu, který obsahuje alespoň jeden z vyhledávaných termínů.

V jednu chvíli můžete procházet pouze obsah jedné složky.

Chcete-li určit umístění, ve kterém chcete procházet obsah, zadejte nebo vložte cestu do pole **Vyhledávání a adresa** a stiskněte klávesu **Enter**. Panel **Vyhledávání a adresa** sleduje pouze ručně zadaná umístění. Chcete-li odstranit všechna umístění, klikněte na rozevírací šipku a na položku **Vymazat seznam**.

Chcete-li procházet složku, kde je umístěn soubor, nebo získat přístup ke zdrojové webové stránce obrázku, klikněte na daný soubor pravým tlačítkem myši a poté klikněte na tlačítko **Otevřít zdrojové umístění**.

Vyhledávání všech obrázků na webové stránce

- Zadejte do pole **Vyhledávání a adresa** webovou adresu (například **www.corel.com**).

Upřesnění vyhledávání

- V ukotvitelném panelu **CONNECT** Browser (Prohlížeč CONNECT) klikněte na jedno z následujících tlačítek:
  - **Složky** – slouží ke skrytí nebo zobrazení složek ve vybraných složkách.
  - **Soubory s vektorovými kresbami** – slouží ke skrytí nebo zobrazení vektorové grafiky, která je podporována sadou.
  - **Soubory s rastry** – slouží ke skrytí nebo zobrazení rastrů, které jsou podporovány sadou.
  - **Soubory s písmy** – slouží ke skrytí nebo zobrazení písem TrueType (TTF), OpenType (OTF) a PostScript (PFB a PFM).
  - **Jiné soubory** – slouží ke skrytí nebo zobrazení formátů souborů, které jsou podporovány sadou.

Po stisknutí tlačítka, je ve výsledcích vyhledávání přiložena kategorie.

Prohlížení obsahu pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)

Kliparty, fotografie a písma se v podokně zobrazení zobrazí jako miniatury. Můžete vybrat jednu, více nebo všechny miniatury.

Umístěním ukazatele nad miniaturu můžete zobrazit větší náhled. Můžete také zobrazit informace o souboru, například název souboru, velikost souboru, rozlišení obrázku a barevný režim obsahu, který nebyl poskytnut poskytovatelem online obsahu. Můžete také zobrazit náhled písem, která naleznete. Zvětšování miniatur usnadňuje a zrychluje rozpoznání konkrétních souborů.

Postup při výběru miniatury

1. Pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) lze vyhledávat a procházet obsah.
2. Klikněte na miniaturu.

Další možnosti

Výběr více miniatur	Proveďte jednu z následujících akcí: • Tažením označte miniatury, které chcete vybrat. • Podržte stisknutou klávesu **Ctrl** a v podokně zobrazení klikněte na miniaturu, kterou chcete vybrat. • Klikněte na miniaturu a se stisknutou klávesou **Shift** klikněte na poslední miniaturu v řadě, kterou chcete vybrat.
Výběr všech miniatur	Stiskněte kombinaci kláves **Ctrl + A**.

Postup při zobrazení informací o souboru

- Přesuňte ukazatel myši nad miniaturu.

Postup při zobrazení náhledu písma

- Dvakrát klikněte na miniaturu písma.

Náhled písma můžete zobrazit také kliknutím pravým tlačítkem na miniaturu písma a kliknutím na položku **Otevřít**.

Postup při úpravě velikosti miniatur

- Tažením jezdce **Lupa** doleva miniatury zmenšíte a tažením doprava je zvětšíte.

Používání obsahu v ukotvitelném panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)

Chcete-li zobrazit soubor nebo jej před zapojením do projektu upravit, můžete jej otevřít v aplikaci CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT nebo v aplikaci přidružené k danému typu souboru.

Do dokumentu můžete vkládat a umísťovat obsah. Obrázky, které získáte ze služby Flickr mohou být chráněny autorskými právy a mít omezení využívání. Takovéto obrázky, uváděné také jako „náhledové obrázky“ mají často nízké rozlišení nebo jsou označeny vodoznakem. Chcete-li tyto obrázky používat, musíte nejprve ověřit u vlastníka, zda máte práva na jejich používání a v případě potřeby je zakoupit. Pak můžete nahradit náhledové obrázky v dokumentu zakoupenými obrázky. Můžete také zobrazit seznam všech náhledových obrázků v dokumentu.

Můžete nainstalovat nalezená písma a sady písem.

Postup při otevření souboru

Akce	Postup
Otevření souboru pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)	Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Browser** (Prohlížeč CONNECT). Vyberte miniaturu. Proveďte jednu z následujících akcí: • V plném zobrazení klikněte na tlačítko **Otevřít** . • V jednoduchém podokně klikněte na tlačítko **Příkazy pro práci se soubory** a poté klikněte na tlačítko **Otevřít**.
Otevření souboru pomocí ukotvitelného panelu **Zásobník**	Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zásobník**. Vyberte miniaturu. Klikněte na tlačítko **Otevřít** .

Soubor můžete otevřít také kliknutím pravým tlačítkem myši na tento soubor a výběrem požadované volby.

Můžete také otevírat více vybraných souborů.

Postup při vložení souboru do aktivního dokumentu

Akce	Postup
Vložení souboru do aktivního dokumentu pomocí ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT)	Proveďte jednu z následujících akcí: • Přetáhněte soubor z podokna zobrazení ukotvitelného panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) do aktivního dokumentu a vložte jej jako vložený objekt. • Přetáhněte soubor z podokna zobrazení ukotvitelného panelu do aktivního dokumentu a vložte jej jako vložený objekt. • V jednoduchém podokně vyberte soubor v podokně zobrazení, klikněte na tlačítko **Příkazy pro práci se soubory**, klikněte na tlačítko **Importovat** (vložení souboru jako vloženého objektu) nebo **Importovat a propojit** (vložení souboru jako propojeného objektu) a poté klikněte na daný dokument. • V plném zobrazení vyberte soubor v podokně zobrazení, klikněte na tlačítko **Importovat** (vložení souboru jako vloženého objektu) nebo **Importovat a propojit** (vložení souboru jako propojeného objektu) a poté klikněte na daný dokument.
Vložení souboru do aktivního dokumentu pomocí ukotvitelného panelu **Zásobník**	Vyberte daný soubor a klikněte na jedno z následujících tlačítek na ukotvitelném panelu **Zásobník**: • **Importovat** – umožňuje vložit soubor jako vložený objekt. • **Importovat a propojit** – umožňuje vložit soubor jako propojený objekt. • **Importovat do původního umístění** – slouží k importu a umístění vektorové grafiky do původního umístění, ve kterém bylo vytvořeno vzhledem ke stránce. Povšimněte si, že tlačítko **Importovat** není v samostatném nástroji k dispozici.
Vložení a umístění vektorové grafiky do dokumentu	Klikněte na tlačítko **Importovat** nebo **Importovat a propojit** a proveďte jednu z následujících akcí: • Přetáhněte grafiku na místo a změňte její velikost. • Stiskněte klávesu **Enter** a vystřeďte grafiku na stránku. • Stiskněte klávesu **Mezerník** a umístěte vektorovou grafiku do původní polohy, ve které byla vytvořena ve vztahu ke stránce.

Další informace o vkládání vložených a propojených objektů naleznete v tématu „Propojování a vkládání objektů ” na straně 311.

Soubor můžete také do aktivního dokumentu vložit přetažením z podokna zobrazení nebo ukotvitelného panelu **Zásobník** do aktivního dokumentu.

Soubor můžete také vkládat do aktivního dokumentu kliknutím pravým tlačítkem na soubor v podokně zobrazení a výběrem příkazu importovat.

Můžete také vkládat více vybraných souborů.

Kontrola, nákup a nahrazení náhledového obrázku

1. V dokumentu klikněte pravým tlačítkem myši na náhledový obrázek a klikněte na položku **Otevřít zdroj náhledů**.
2. Na webu služby Flickr zkontrolujte autorská práva a omezení použití obrázku a v případě potřeby jej zakupte.
3. V dokumentu klikněte pravým tlačítkem na náhledový obrázek a klikněte na položku **Nahradit náhledový obrázek**.
4. Přejděte k zakoupenému obrázku a klikněte na tlačítko **Importovat**.

Transformace, například změna měřítka, otáčení a změny velikostí, které byly použity na náhledový obrázek, jsou zachovány i v koncovém obrázku. Nicméně efekty, například obálky, zkreslení, perspektiva a také efekty a úpravy rastrů, zachovány nejsou.

Kliknutím pravého tlačítka na náhledový obrázek můžete také přistupovat k příkazům **Otevřít zdroj náhledů** a **Nahradit náhledový obrázek**.

Zobrazení seznamu všech náhledových obrázků v dokumentu

- Otevřete dokument a proveďte některou z následujících možností:
  - Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Tisk**, klikněte na kartu **Předtisková diagnostika** (**Problémy**) a na položku **Na některé obrázky se mohou vztahovat autorská práva a omezení použití**.
  - Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Vlastnosti dokumentu**.

Když exportujete dokument do formátu souboru Adobe Illustrator (AI), Scalable Vector Graphics (SVG), HTML nebo PDF, můžete zobrazit seznam všech náhledových obrázků v souhrnu předtiskové diagnostiky.

Instalace písem

1. Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Browser** (Prohlížeč CONNECT).
2. Vyhledejte písmo, které chcete instalovat.
3. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - V prohlížecím podokně klikněte pravým tlačítkem na miniaturu písma a klikněte na položku **Instalovat**.

   V pravém dolním rohu miniatury písma se zobrazí značka zaškrtnutí, která označuje instalaci daného písma.
   - Chcete-li sadu písem nainstalovat, klikněte pravým tlačítkem na miniaturu písma a klikněte na příkaz **Instalovat sadu písem**.

Chcete-li písmo odinstalovat, klikněte pravým tlačítkem na miniaturu písma a klikněte na příkaz **Odinstalovat**.

Správa obsahu prostřednictvím ukotvitelného panelu Zásobník

Obsah můžete třídit pomocí panelů nebo přidáním souborů s obsahem do konkrétních složek v počítači.

Panel je vhodný pro shromažďování obsahu z různých složek. Panel obsahuje pouze odkazy na soubory, které ve skutečnosti zůstávají na původních místech. Z panelu můžete odebírat obsah a přidávat jiný. Panel je společný pro aplikace CorelDRAW, a Corel PHOTO-PAINT. Soubory můžete také z panelu otevřít a jednoduše zobrazit jejich náhled.

Můžete panely přejmenovat a dát jim smysluplná jména. Při práci s více panely můžete některé panely dočasně zavřít a vyhnout se nepořádku. Panel lze v případě potřeby znovu snadno otevřít. Navíc můžete načítat soubory panelů, které nejsou uvedeny mezi dostupnými panely. Panel můžete kdykoli odstranit.

Přidání obsahu do panelu

1. Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Browser** (Prohlížeč CONNECT).
2. Vyhledávání nebo procházení obsahu.
3. V podokně zobrazení vyberte jednu nebo více miniatur a přetáhněte je do panelu.

   Chcete-li otevřít soubor z panelu, dvakrát klikněte na jeho miniaturu.

Do panelu můžete také přetahovat obsah ze složky v počítači.

Přidání obsahu do složky

- Vyberte jednu nebo více miniatur v oblasti zobrazení a přetáhněte je do složky v podokně **Oblíbené složky** či **Složky** nebo do libovolné jiné složky v počítači.

Obsah můžete přetahovat z panelu do složky.

Postup při odebírání obsahu z panelu

- V panelu vyberte jednu nebo více miniatur a klikněte na tlačítko **Odebrat z panelu** .

Vytvoření panelu

- Klikněte na tlačítko **Přidat nový panel** v pravém dolním rohu podokna panelů.

  Ve výchozím nastavení jsou panely ukládány do složky **Dokumenty\Corel\Corel Content\Trays**.

Panely, které obsahují pouze online obsah, lze posílat e-mailem.

Práce s panely

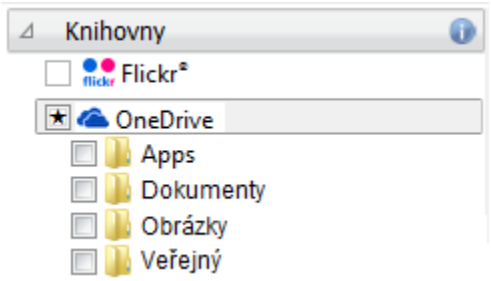
Akce	Postup
Výběr panelu	Klikněte na kartu panelu.
Přejmenování panelu	Pravým tlačítkem klikněte na kartu panelu, klikněte na příkaz **Přejmenovat** a zadejte nový název.
Otevření panelu	Klikněte na šipku **Všechny panely** a pak klikněte na panel. Otevřený panel má za názvem značku zaškrtnutí.
Zavření panelu	Klikněte pravým tlačítkem myši na kartu panelu, pak klikněte na příkaz **Zavřít**.
Načtení souboru panelu	Klikněte na šipku **Všechny panely**, pak klikněte na příkaz **Otevřít soubor panelu** a přejděte k souboru panelu.
Odstranění panelu	Klikněte pravým tlačítkem myši na kartu panelu, pak klikněte na příkaz **Odstranit**.

Vybrané panely můžete také zavírat a odstraňovat z nabídky **Všechny panely**.

Synchronizace panelů se službou OneDrive

Panely můžete synchronizovat se službou OneDrive a získat ke svému obsahu přístup z jiných počítačů a mobilních zařízení. Chcete-li tuto funkci používat, je nutné, abyste měli účet služby OneDrive. Po přihlášení se všechny složky služby OneDrive zobrazí v podokně **Knihovny** na ukotvitelném panelu CONNECT Browser (Prohlížeč CONNECT) a jejich obsah si můžete zobrazit v podokně zobrazení.

Když odstraníte soubory z panelů, tyto soubory jsou při synchronizaci panelů také odstraněny ze služby OneDrive.



Po přihlášení se složky služby OneDrive zobrazí v podokně Knihovny.

Panely jsou ukládány do složky **Documents\Corel\Corel Content\Trays**. Výchozí umístění, kde se panely ukládají, můžete změnit. Další informace naleznete v tématu „Změna umístění obsahu” na straně 89.

Každý panel je uložen jako samostatná složka. Pokud panely nebyly nikdy synchronizovány se službou OneDrive, složky jednotlivých panelů obsahují zástupce souborů, které byly na panel přidány, přičemž soubory samotné zůstávají v původním umístění. Když však panely synchronizujete se službou OneDrive, všechny soubory přidané do panelů se zkopírují z původního umístění do složky příslušného panelu.

Když synchronizujete panely se službou OneDrive, synchronizované soubory se zobrazí v následující složce služby OneDrive: **OneDrive\Apps\Corel\Trays**.

Synchronizace panelů se službou OneDrive

1. Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **CONNECT Browser** (Prohlížeč CONNECT).
2. V podokně **Knihovny** klikněte na položku **OneDrive**.
3. Až budete vyzváni, přihlaste se.

   Při prvním přihlášení budete vyzváni, abyste službě Corel Cloud Service poskytli přístup ke svému účtu. Toto nastavení můžete kdykoli změnit tím, že se přihlásíte online ke službě OneDrive a zadáte, které aplikace mají přístup k vašemu účtu.
4. Až budete dotázáni, zda chcete povolit synchronizaci panelů, klikněte na možnost **Ano**.
5. Ujistěte se, zda je zaškrtnuté políčko **Povolit v tomto počítači synchronizaci panelů se službou OneDrive**, a vyberte jednu z možností v seznamu **Četnost synchronizace**.

   Obsah a složky služby OneDrive se zobrazí v prohlížecím podokně.

Další možnosti

Nahrání souborů do služby OneDrive	Přetáhněte soubory z prohlížecího podokna nebo z plochy do složky OneDrive. Můžete také přetáhnout soubory na panel. Pokud jsou panely synchronizovány, soubory na panelu se automaticky nahrají do služby OneDrive.
Importování souborů ze služby OneDrive do dokumentu	Vyberte soubor v prohlížecím podokně a klikněte na tlačítko **Importovat** nebo přetáhněte soubor do otevřeného dokumentu aplikace CorelDRAW nebo Corel PHOTO-PAINT.
Odebrání souborů ze synchronizované složky služby OneDrive	Vyberte požadovaný soubor na panelu a klikněte na tlačítko **Odebrat z panelu**. Při synchronizaci panelu bude soubor odebrán ze synchronizovaného umístění ve službě OneDrive. Pokud odstraníte soubor ze synchronizované složky služby OneDrive, tento soubor bude při synchronizaci panelů přesunut z místní složky panelu do koše.
Online přístup ke službě OneDrive	V prohlížecím podokně klikněte pravým tlačítkem myši na soubor či složku služby OneDrive a v místní nabídce vyberte možnost **Otevřít zdrojové umístění**. Služba OneDrive se otevře v prohlížeči, kde můžete spravovat soubory a složky služby OneDrive.
Zobrazení vlastností souboru ve složce služby OneDrive	Klikněte pravým tlačítkem myši na soubor a klikněte na možnost **Vlastnosti**.

Další možnosti

Zobrazení vlastností složky služby OneDrive	Klikněte pravým tlačítkem na prázdný prostor v prohlížecím podokně a klikněte na možnost **Vlastnosti**.
Odhlášení ze služby OneDrive	V podokně **Knihovny** klikněte na tlačítko **Konfigurovat knihovny obsahu** a klikněte v oblasti **OneDrive** na možnost **Odhlásit**.

Pokud během synchronizace panelů dojde ke konfliktu mezi dvěma soubory se stejným názvem, oba soubory jsou ponechány a k názvu druhého souboru je připojeno číslo.

Pokud nepovolíte synchronizaci panelů, vaše složky služby OneDrive se i přesto zobrazí v aplikaci Corel CONNECT a budete moci nahrávat i stahovat soubory.

Ikony karet panelů ukazují stav synchronizace panelu: offline , chyba , synchronizace nebo synchronizováno .

Synchronizaci panelů můžete povolit či zakázat přímo z ukotvitelného paneluZásobník kliknutím na šipku **Všechny panely** v levém dolním rohu a kliknutím na položku **Synchronizovat s** ▸ **OneDrive**.

Dotyková obrazovka a kruhové ovladače

Tato část zahrnuje následující témata:

- „Dotyková funkce” (straně 109)
- „Kruhové ovladače” (straně 111)

Informace o používání pera a stylusu s aplikací CorelDRAW, najdete v tématu „Pera a zařízení citlivá na tlak” na straně 159..

Dotyková funkce

Aplikace CorelDRAW poskytuje podporu dotykového ovládání gesty, dotykové pracovní plochy a automatického přepínání pracovní plochy, což napomáhá v co nejlepším využívání dotykových zařízení.

Gesta

Na dotykové obrazovce zařízení můžete požívat běžná gesta k posouvání, zvětšování a posouvání dokumentu nebo pro přístup k nástrojům seskupeným v plovoucích nabídkách. Následující tabulka popisuje, jak dokončit běžné úkoly pomocí dotykových gest.

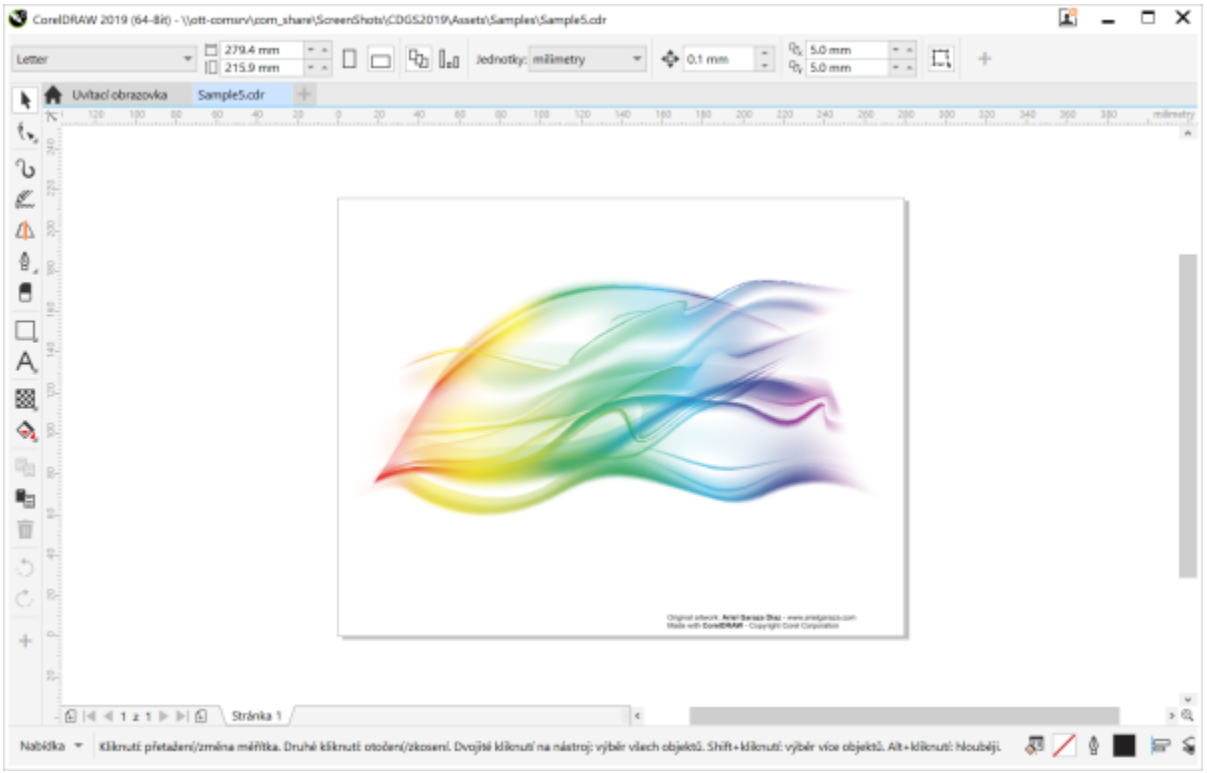
Akce	Postup
Posouvání dokumentu	Klepněte na obrazovku dvěma prsty a táhněte ve směru, kterým se chcete posouvat.
Zvětšení a zmenšení	Roztáhněte na obrazovce dva sevřené prsty a zvětšete pohled, nebo rozevřené prsty stáhněte, a pohled tak zmenšete.
Současné zvětšování a posouvání	Roztáhněte nebo stáhněte na obrazovce dva prsty a současně je přetáhněte v požadovaném směru.
Výběr nástroje umístěného v plovoucí nabídce	V okně nástrojů klepněte na tlačítko plovoucí nabídky a pak na požadovaný nástroj.

Dotyková pracovní plocha

Dotyková pracovní plocha je optimalizovaná pro dotyková zařízení, a tím je ideální pro práci v terénu a skicování. Své úkoly můžete dokončit pomocí dotykových nebo otočných ovládacích prvků případně stylusu, bez nutnosti používat klávesnici nebo myš.

Dotyková pracovní plocha zjednodušuje uživatelské rozhraní (UI), které vám ukazuje pouze ty nástroje a příkazy, jež budete pravděpodobně potřebovat při používání tabletu. Ve srovnání s ostatními dostupnými pracovními plochami se dotyková pracovní plocha vyznačuje následujícími změnami:

- Tlačítka a další prvky UI jsou větší, aby se lépe ovládaly dotykem.
- Okno nástrojů je změněno, aby zahrnovalo pouze nástroje, které budete pravděpodobně používat nejčastěji.
- Okno nástrojů umožňuje používat příkazy Zpět a Znovu, stejně jako Kopírovat, Vložit a Odstranit.
- Pruh nabídky již není v horní části hlavního okna. Příkazy nabídky jsou přístupné kliknutím na tlačítko nabídky v levém dolním rohu stavového řádku.
- Stavový řádek umožňuje rychle změnit úroveň zvětšení, stejně jako používat běžné příkazy a ukotvitelné panely.



Dotyková pracovní plocha v aplikaci CorelDRAW

Přepínání mezi dotykovou pracovní plochou a pracovní plochou počítače

Režim tabletu je funkce systému Windows, která optimalizuje uživatelské rozhraní pro dotyková zařízení. Obvykle se režim tabletu aktivuje, když odpojíte tablet od jeho základny. Když je tablet k základně připojen, přepnete se do režimu počítače. V systému Windows 10 aplikace CorelDRAW automaticky přepne do dotykové pracovní plochy, když je zapnut režim tabletu. Když je režim tabletu vypnut, aplikace přepne do režimu počítače. Můžete si zvolit, kterou pracovní plochu chcete používat v režimu počítače a kterou v režimu tabletu. Automatické přepínání pracovní plochy můžete také vypnout.

Kromě toho můžete skrýt nebo zobrazit pravítka pro režim počítače a tabletu nezávisle podle vašeho způsobu práce. Další informace naleznete v tématu „Postup při zobrazení nebo skrytí pravítek v režimu počítače a tabletu” na straně 611.

Podobně jako ostatní pracovní plochy i dotyková pracovní plocha může být vybrána v nabídce **Okno** ▸ **Pracovní plocha**.

Postup při nastavení možností přepínání mezi režimem tabletu a počítače

1 Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.

2 V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Režim tabletu**.

3 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Zapněte nebo vypněte automatické přepínání pracovní plochy při přechodu mezi režimem počítače a tabletu.	Zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí pole **Automatické přepínání mezi pracovními plochami tabletu a počítače**. Automatické přepínání pracovní plochy není dostupné v systému Windows 8 ani Windows 7. Chcete-li přepnout do dotykové pracovní plochy, musíte ji vybrat ručně (**Okno** ▸ **Pracovní plocha**).
Nastavte pracovní plochu pro režim tabletu	V seznamu **Režim tabletu** vyberte pracovní plochu.
Nastavte pracovní plochu pro režim počítače	V seznamu **Režim počítače** vyberte pracovní plochu.

Postup při výběru dotykové pracovní plochy

- Klikněte na tlačítko **Okno** ▸ **Pracovní plocha** ▸ **Dotyková** ▸ **Dotyková**.

Kruhové ovladače

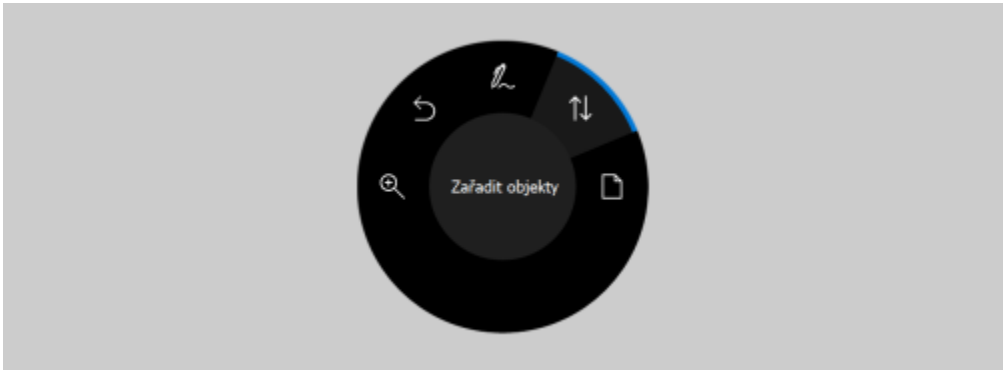
V aplikaci CorelDRAW Graphics Suite můžete využívat výhod ovladače Microsoft Surface Dial a dalších kruhových ovladačů a soustředit se tak plně na svoji kreativní práci. Otočný volič vám pomůže přirozeně a ergonomicky kreslit a tvořit a je zvláště užitečný v kombinaci se stylusem. Při skicování nebo navrhování pomocí stylusu tak můžete druhou rukou snadno přecházet mezi nástroji a úlohami.

Kruhový ovladač lze použít ve dvou režimech: mimo obrazovku (na pracovním stole) a na obrazovce (přímo na displeji).

Další informace o nastavení kruhového ovladače naleznete v pokynech výrobce.

Režim mimo obrazovku

Jestliže je kruhový ovladač mimo obrazovku, lze jeho on-screen rozhraní použít k zoomování a též vracení a opakování akcí. Kromě toho můžete procházet stránky dokumentu a měnit pořadí objektů přesunutím vybraných objektů před nebo za jiné objekty. Navíc vám otočný volič může pomáhat s efektivnějším používáním nástroje LiveSketch. Další informace naleznete v tématu „Otočné voliče a nástroj LiveSketch” na straně 113.



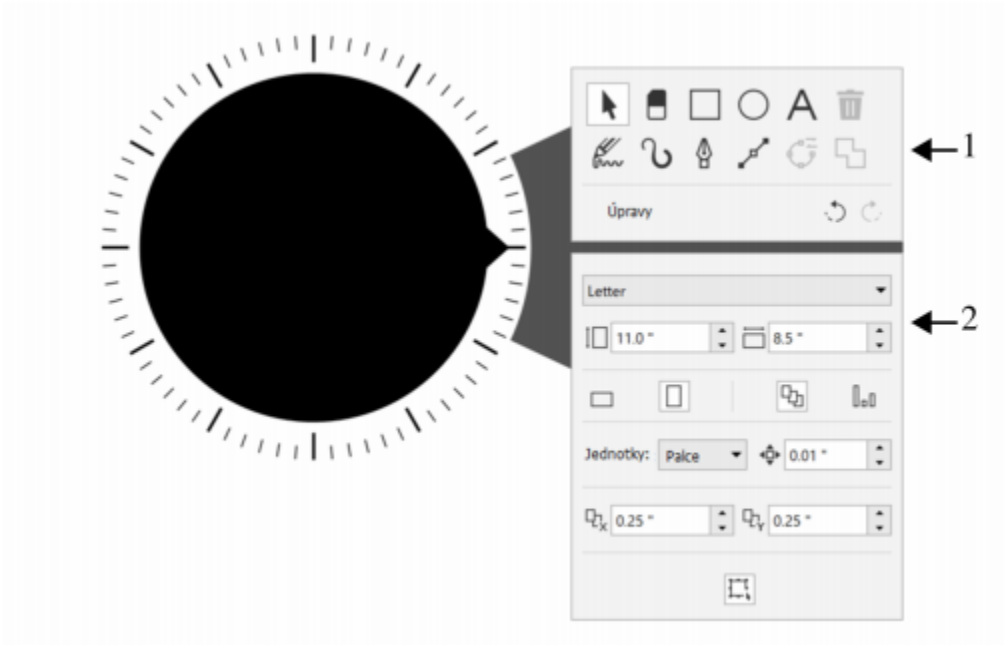
Zobrazené uživatelské rozhraní zařízení Surface Dial při použití v režimu mimo obrazovku v softwaru CorelDRAW.

Režim na obrazovce

V režimu na obrazovce (když otočný volič umístíte na obrazovku) je zobrazené uživatelské rozhraní navrženo tak, aby připomínalo malířskou paletu, a umožňuje rychlý přístup k nástrojům a ovládacím prvkům prostřednictvím panelů **Nástroj** a **Vlastnost**. K výběru nástroje nebo ovládacího prvku v zobrazeném uživatelském rozhraní můžete použít stylus nebo stačí prostě klepnout na dotykovou obrazovku zařízení.

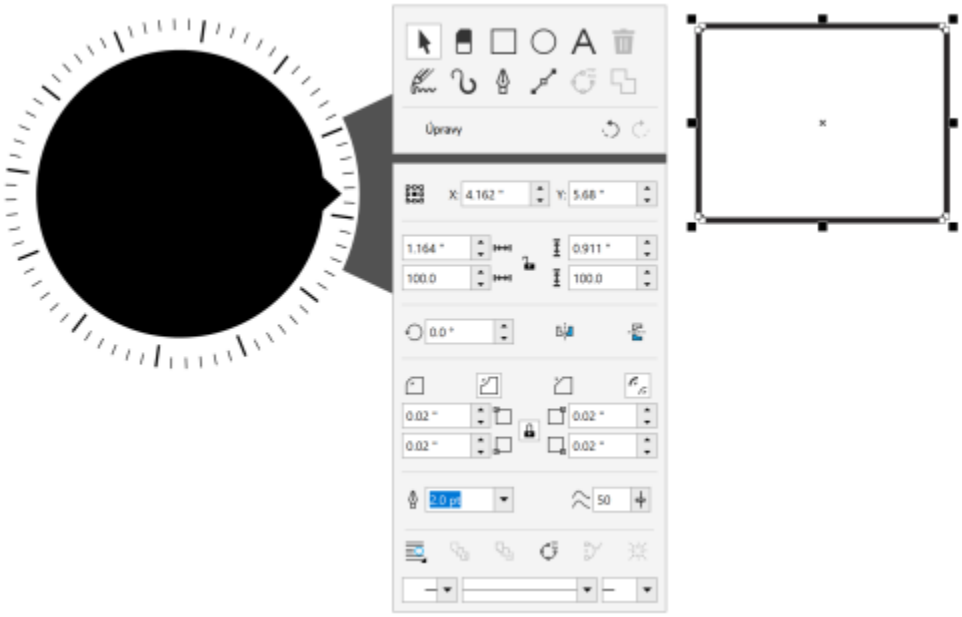
Výchozí panel **Nástroj** umožňuje přepínat mezi následujícími nástroji: **Výběr**, **Guma**, **Obdélník**, **Elipsa**, **Text**, **Pero** a **Bézierův režim**. Dále máte přístup k běžně používaným příkazům jako **Odstranit**, **Převést na křivky** a **Sloučit**.

Z panelu **Vlastnost** můžete upravovat nastavení dokumentu, nástroje a objektu. Můžete například změnit rozměry a orientaci dokumentu nebo jednotku měření.



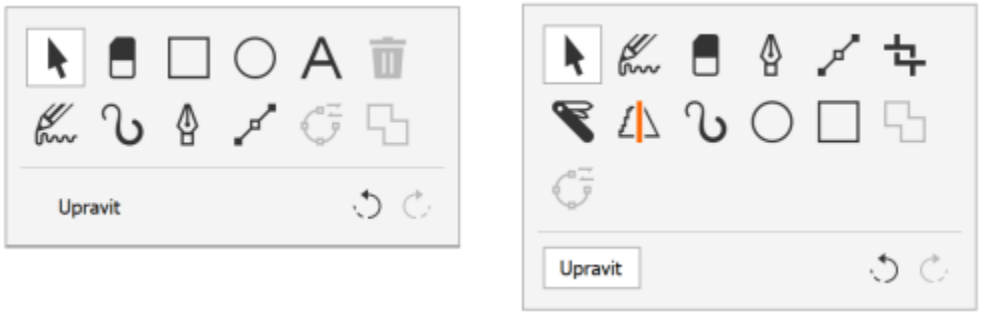
Po umístění kruhového ovladače do okna kresby se zobrazí panel nástrojů (1) a panel vlastností (2).

Panel **Vlastnost** se podobá panelu vlastností. Obsahuje ovládací prvky, které souvisejí s vybraným nástrojem a objektem. Při každém přepnutí nástrojů na panelu **Nástroj** se panel **Vlastnost** aktualizuje, abyste mohli vlastnosti nástroje a objektu ihned upravovat. Když máte například vybraný objekt v okně kresby, pomocí panelu **Vlastnost** můžete rychle upravit šířku a výšku objektu či šířku obrysu. Objekt také můžete zrcadlit a otočit. Pokud potřebujete upravit hodnoty vlastnosti, otočný volič vám umožní je přesně vyladit.



Panel Nástroj zobrazuje ovládací prvky umožňující upravovat vybraný objekt, v tomto případě obdélník.

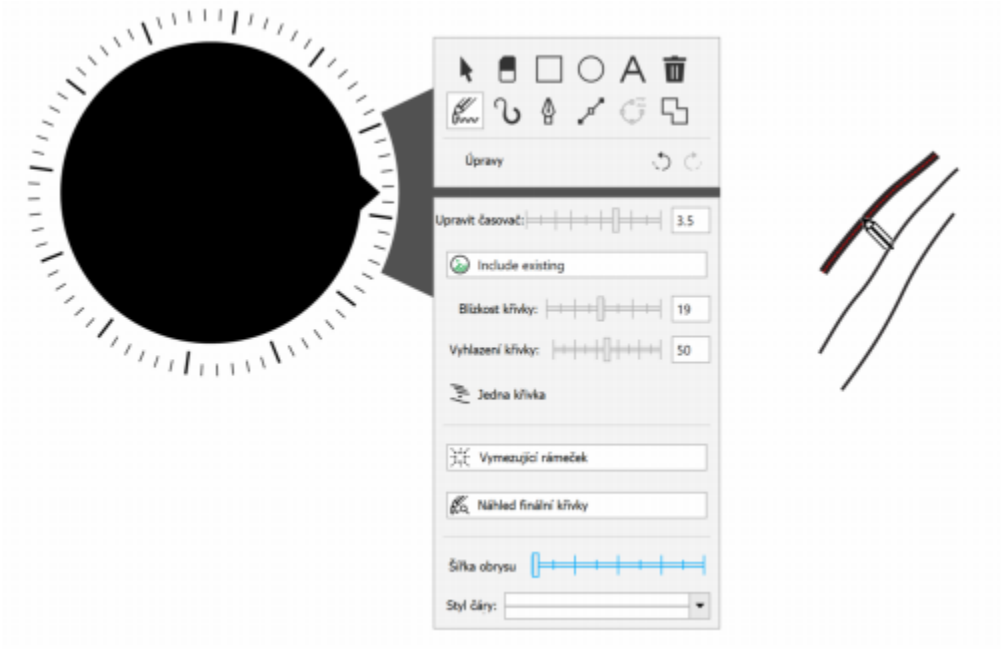
Odstraněním, přidáním nebo změnou uspořádání nástrojů si můžete panel **Nástroj** přizpůsobit na míru svým pracovním postupům, abyste měli po ruce přehlednou a zároveň kompletní sbírku nástrojů.



Vlevo: Výchozí panel Nástroj. Vpravo: Přizpůsobený panel Nástroj. V tomto příkladu jsou přidány nové nástroje (Oříznout, Nůž a Inteligentní kreslení). Tlačítko Odstranit je odstraněno a uspořádání nástrojů je změněno.

Otočné voliče a nástroj LiveSketch

Otočný volič může být obzvláště užitečný při skicování pomocí nástroje LiveSketch. V režimu mimo obrazovku můžete pomocí kruhového ovladače snadno vracet a opakovat svoje tahy. V režimu na obrazovce můžete jemně nastavit dobu změny tahů a nastavovat další vlastnosti nástrojů a tahů. Navíc nebudete muset používat klávesnici k resetování časovače a tahy se v obou režimech otočného voliče upraví okamžitě.



Panel Vlastnost zobrazuje ovládací prvky související s nástrojem LiveSketch.

Požívání otočného voliče v režimu mimo obrazovku

1 Stisknutím kruhového ovladače otevřete nabídku na obrazovce a poté ovladač uvolněte.

2 Otočením voliče vyberte některý z následujících příkazů ze zobrazené nabídky a klikněte.

- **Lupa** – umožňuje zvětšit či zmenšit zobrazení.
- **Zpět** – umožňuje vrátit nebo opakovat akce.
- **LiveSketch** – umožňuje vracet a okamžitě měnit tahy při použití nástroje **LiveSketch**. Další informace naleznete v tématu „Používání nástroje LiveSketch s otočným voličem v režimu mimo obrazovku” na straně 116.
- **Zařadit objekty** – umožňuje přesunout vybraný objekt nahoru nebo dolů v pořadí objektů.
- **Stránka** – umožňuje procházet stránkami dokumentu

3 Úlohu dokončíte otočením voliče ve směru nebo proti směru hodinových ručiček.

Výběr nástrojů a změny vlastností pomocí otočného ovladače v režimu na obrazovce

1 Umístěte otočný volič na obrazovku druhou rukou, než kterou kreslíte.
Vedle otočného voliče se zobrazí panely **Nástroj** a **Vlastnost**.

2 Pomocí stylusu nebo myši proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Změna vlastností dokumentu	Ujistěte se, že v okně kreslení není vybrán žádný objekt. Vyberte nástroj **Výběr** na panelu **Nástroj**. Na panelu **Vlastnost** vyberte ovládací prvek. Otočením voliče ve směru nebo proti směru hodinových ručiček upravte hodnoty.
Výběr nástroje	Vyberte nástroj na panelu **Nástroj**.

Akce	Postup
Změna vlastností nástroje a objektu	Vyberte požadovaný ovládací prvek na panelu **Vlastnost**. Otočením voliče ve směru nebo proti směru hodinových ručiček upravte hodnoty.

Odstranění, převod nebo sloučení objektů pomocí otočného voliče v režimu na obrazovce

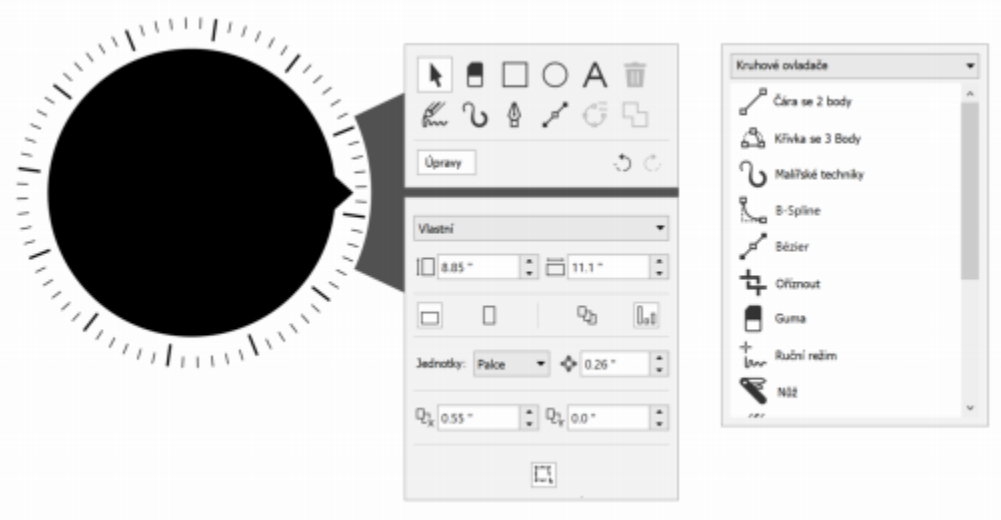
1. Umístěte otočný volič na obrazovku.
   Vedle otočného voliče se zobrazí panely **Nástroj** a **Vlastnost**.
2. Pomocí stylusu nebo myši proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Odstranění vybraného objektu	Vyberte tlačítko **Odstranit** na panelu **Nástroj**.
Převod vybraných objektů na křivky	Vyberte tlačítko **Převést na křivky** na panelu **Nástroj**.
Sloučení vybraných objektů	Vyberte tlačítko **Sloučit** na panelu **Nástroj**.

Přizpůsobení panelu Nástroj

1. Umístěte otočný volič na obrazovku.
   Vedle otočného voliče se zobrazí panely **Nástroj** a **Vlastnost**.
2. Pomocí stylusu nebo myši vyberte možnost **Upravit** na panelu **Nástroj**.
   Otevře se panel **Přizpůsobení**.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Přidání nástroje	Přetáhněte nástroj z panelu **Přizpůsobení** na panel Nástroj.
Odstranění nástroje	Přetáhněte nástroj mimo panel **Nástroj**.
Přesunutí nástroje	Přetáhněte nástroj na nové místo v rámci panelu **Nástroj**.



Přizpůsobení panelu Nástroj přidáním, odstraněním a změnou uspořádání nástrojů.

Používání nástroje LiveSketch s otočným voličem v režimu mimo obrazovku

1. V aplikaci CorelDRAW klepněte na nástroj **LiveSketch** v okně nástrojů.
2. Stisknutím kruhového ovladače otevřete nabídku na obrazovce, otočením ovladače vyberte možnost **LiveSketch** a klikněte.
3. Začnete skicovat a proveďte některou z těchto akcí:
   - Chcete-li vrátit nebo opakovat tahy, otočte voličem proti směru nebo ve směru hodinových ručiček.
   - Chcete-li tah okamžitě upravit, než uplyne doba prodlevy, klikněte.

Používání nástroje LiveSketch s otočným voličem v režimu na obrazovce

1. V aplikaci CorelDRAW klepněte na nástroj **LiveSketch** v okně nástrojů.
2. Přiložte kruhový ovladač na obrazovku, aby se zobrazila nabídka na obrazovce.
3. Proveďte některou z akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Změna nastavení nástroje LiveSketch	Pomocí stylusu nebo myši vyberte požadovaný ovládací prvek na panelu **Vlastnost**. Otočením voliče ve směru nebo proti směru hodinových ručiček upravte hodnoty.
Resetování časovače a okamžitá změna tahů	Během skicování pomocí nástroje **LiveSketch** klikněte otočným voličem, když chcete tah dokončit, než uplyne doba prodlevy. Bez kruhového ovladače můžete ihned vynulovat čas a upravit tahy stisknutím klávesy **Enter**.

Čáry, tvary a obrysy

Čáry, obrysy a štětcem **119**

Tvary **161**

Tvarování objektů **173**

Symetrické kreslení **237**

Čáry, obrysy a štětcem

Aplikace CorelDRAW umožňuje přidat čáry a tahy štětcem pomocí nejrůznějších technik a nástrojů. Po nakreslení čar nebo nanesení tahů štětcem na čáry je lze formátovat. Lze také formátovat obrysy, které obklopují objekty.

Aplikace CorelDRAW obsahuje předvolené objekty, které lze nanášet podél čáry. V kresbách můžete také vytvářet spojovací a kótovací čáry.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Řádky” (straně 119)
- „Kaligrafické čáry a předvolené čáry” (straně 128)
- „LiveSketch” (straně 130)
- „Formátování čar a obrysů” (straně 136)
- „Přidávání šipek k čárám a křivkám” (straně 142)
- „Kopírování, převádění a odebírání obrysů” (straně 144)
- „Tahy štětcem” (straně 147)
- „Tahy štětcem a používání stylusu” (straně 148)
- „Nanášení objektů podél čáry” (straně 150)
- „Spojovací a odkazovací čáry” (straně 152)
- „Kótovací čáry” (straně 156)
- „Pera a zařízení citlivá na tlak” (straně 159)

Čáry je možné kreslit pomocí rozpoznávání tvarů. Další informace naleznete v tématu „Používání funkce rozpoznávání tvarů” na straně 170.

Čáry je také možné přesně kreslit pomocí souřadnic objektu. Další informace naleznete v tématu „Použití souřadnic objektu ke kreslení a úpravám objektů” na straně 262.

Řádky

Čára je křivka mezi dvěma body. Čáry mohou sestávat z více segmentů a segmenty čáry mohou být křivkové nebo úsečkové. Segmenty jsou spojeny uzly, které se zobrazují jako malé čtverečky. Aplikace CorelDRAW obsahuje různé kreslicí nástroje, které umožňují nakreslit zakřivené a rovné čáry a také čáry obsahující úsečkové i křivkové segmenty.

Nástroje Ruční režim a Lomená čára

Nástroje **Ruční režim** a **Lomená čára** umožňují kreslit čáry ručně, jako byste kreslili do skicáře. Uděláte-li při kreslení od ruky chybu, můžete nežádoucí část okamžitě vymazat a pokračovat v kreslení. Když kreslíte rovné čáry nebo úsečkové segmenty, můžete je omezit na svislý nebo vodorovný směr.

Pomocí nástroje **Ruční režim** lze ovlivňovat hladkost křivky, kterou kreslíte, a zároveň přidávat segmenty ke stávající čáře. Nástroj **Lomená čára** je však snáze použitelný pro rychlé nakreslení složité čáry, která sestává ze střídajících se křivkových a úsečkových segmentů.

Kromě kreslení čar v ručním režimu a rovných úseků je možné použít nástroj **Lomená čára** ke kreslení kruhových oblouků.

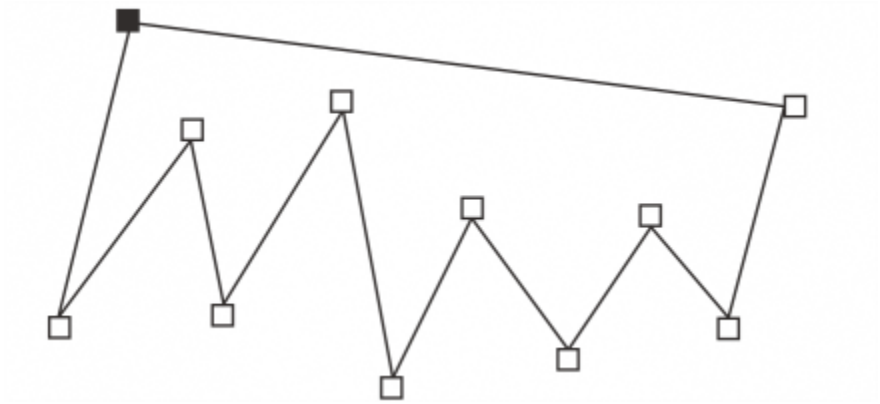
Volbou nastavení můžete určit, jak budou nástroje **Ruční režim** a **Lomená čára** pracovat. Například můžete změnit výchozí hladkost křivky, kterou jste pomocí těchto nástrojů vytvořili.

Nástroj Čára se 2 body

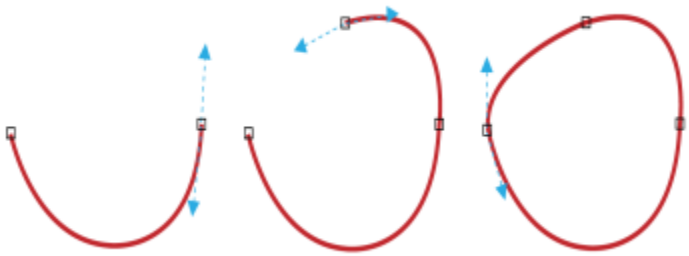
Pomocí nástroje **Čára se 2 body** můžete kreslit rovné čáry. Tento nástroj dále umožňuje vytvářet rovné čáry, které jsou kolmicemi nebo tečnami objektů.

Nástroje Bézierův režim a Pero

Nástroje **Bézierův režim** a **Pero** umožňují kreslit čáry po segmentech tak, že umístíte každý uzel s vysokou přesností a kontrolujete tvar každého křivkového segmentu. Když používáte nástroj **Pero**, uvidíte náhled úsečkových segmentů, které kreslíte.



Čáry s více segmenty lze kreslit pomocí nástroje Bézierův režim tak, že kliknete pokaždé, když chcete změnit směr čáry.

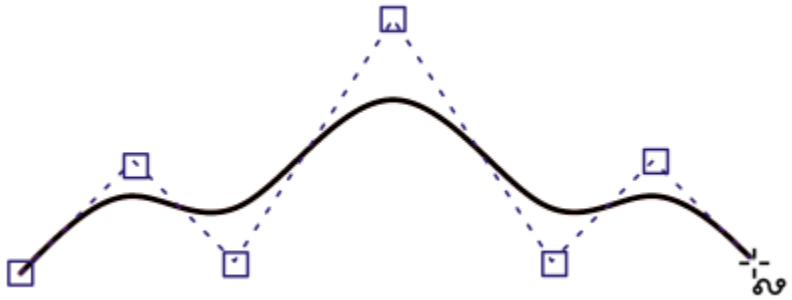


Křivky lze nakreslit pomocí nástroje Bézierův režim tažením ovládacích úchytů v koncových bodech Bézierovy křivky.

Nástroj B-Spline

Pomocí řídicích bodů můžete snadno upravit tvar křivky či nakreslit křivku B-spline, což je obvykle hladká souvislá křivka. Křivky B-spline začínají v prvním a končí v posledním řídicím bodě a lze je upravit posunutím mezilehlých bodů. Na rozdíl od bodů na Bézierových křivkách však řídicí body neumožňují určit body, jimiž bude křivka procházet v případě, že má být zarovnána s ostatními prvky kresby.

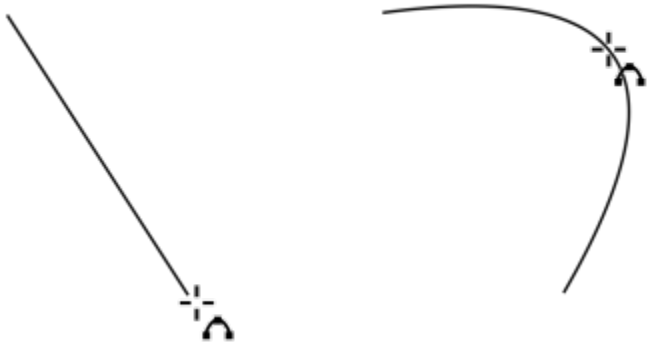
Řídicí body, které leží na dané čáře, jsou označovány jako „vetknuté“. Vetknuté řídicí body fungují jako kotvicí body. Řídicí body, které danou čáru upravují, ale nedotýkají se jí, jsou označovány jako „plovoucí“. U křivek B-spline s otevřenými konci jsou první a poslední řídicí body vždy vetknuté. Body uprostřed jsou ve výchozím nastavení plovoucí, ale pokud chcete na křivce B-spline vytvořit ostré uzly nebo úsečky, můžete uzly ukotvit. Dokončené křivky B-spline můžete upravit přesouváním řídicích bodů.



Tvar křivky B-spline určují vytvořené řídicí body.

Nástroj Křivka se 3 body

Nástroj **Křivka se 3 body** umožňuje kreslit jednoduché zakřivené čáry zadáním jejich šířky a výšky. Tento nástroj slouží k rychlému vytváření oblouků bez manipulace s uzly.



Křivku lze nakreslit zadáním její šířky (vlevo), výšky a kliknutím na stránku (vpravo).

Nástroj Inteligentní kreslení

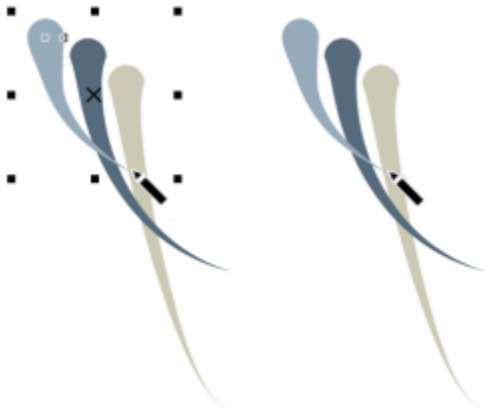
Nástroj **Inteligentní kreslení** umožňuje kreslení rovných a zakřivených čar pomocí rozpoznávání tvarů. Další informace naleznete v tématu „Používání funkce rozpoznávání tvarů” na straně 170.

Uzly a ovládací úchyty

Některé čáry mají uzly a ovládací úchyty, kterými lze v průběhu kreslení manipulovat, a tím tvarovat čáry. Informace o různých typech uzlů najdete v tématu „Objekty s křivkami” na straně 174.

Skrytí vymezujícího rámečku

Při kreslení čar pomocí nástrojů křivky můžete skrýt vymezující rámeček, který se kolem čar po nakreslení zobrazí. Nástroje křivek obsahují nástroje **Ruční režim**, **Čára se 2 body**, **Bézierův režim**, **Malířské techniky**, **Pero**, **B-spline**, **Lomená čára** a **Křivka se 3 body**.



Vymezovací rámeček lze skrýt a zvýšit plynulost tahů uměleckou technikou, které vytváříte rychle po sobě.

Postup při kreslení čáry pomocí nástroje Ruční režim

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Ruční režim** .

2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Kreslení zakřivené čáry	Klikněte v místě, kde chcete zakřivenou čáru začít, a táhněte.
Kreslení rovné čáry	Klikněte na místo, kde chcete čáru začít, a potom tam, kde ji chcete ukončit.
Nastavení hladkosti zakřivené čáry	Zadejte hodnotu do políčka **Vyhlazení ručního režimu** na panelu vlastností. Při vyšších hodnotách jsou křivky hladší.
Změna umístění čáry	Podržte pravé i levé tlačítko myši a přetáhněte čáru do nového umístění.
Umístění kopie čáry do kresby	Podržte pravé tlačítko myši a přetáhněte čáru do nového umístění. Klikněte na příkaz **Zkopírovat sem**.
Přidání úsečkových segmentů ke stávající čáře	Klikněte na koncový uzel zvolené čáry a klikněte na místo, kde chcete nový segment ukončit.

Akce	Postup
Vytvoření uzavřeného tvaru ze dvou nebo více spojených čar	U čáry obsahující dva segmenty klikněte na koncový uzel, a potom klikněte na počáteční uzel.

Čáru nakreslenou pomocí nástroje **Ruční režim** můžete omezit do předvoleného úhlu, takzvaného omezujícího úhlu, podržením klávesy **Ctrl** během tažení. Tato funkce je vhodná pro kreslení rovných svislých a vodorovných čar. Informace o změně omezujícího úhlu naleznete v tématu „Postup při změně omezujícího úhlu” na straně 309.

Část zakřivené čáry nakreslené v ručním režimu lze vymazat podržením klávesy **Shift** a tažením zpět přes čáru dříve, než uvolníte tlačítko myši.

Postup při kreslení čáry pomocí nástroje Lomená čára

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Lomená čára** .
2. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Chcete-li nakreslit úsečkový segment, klikněte nejprve na místo, kde chcete úsečku začít, a potom na místo, kde ji chcete ukončit.
   - Chcete-li nakreslit křivkový segment, klikněte na místo, kde chcete segment začít, a přetáhněte kurzor po stránce kresby.

   Je možné přidat libovolný počet segmentů a střídat segmenty křivkové a úsečkové.
3. Dvojitým kliknutím čáru dokončete.

Další možnosti

Změna umístění čáry při kreslení	Podržte pravé i levé tlačítko myši a přetáhněte čáru do nového umístění.
Umístění kopie čáry do kresby	Podržte pravé tlačítko myši a přetáhněte čáru do nového umístění. Klikněte na příkaz **Zkopírovat sem**.

Než vytvoříte zakřivený segment, kliknutím na tlačítko **Automaticky uzavřít křivku** na panelu vlastností automaticky zavřete otevřený objekt.

Postup při kreslení oblouku pomocí nástroje Lomená čára

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Lomená čára** .
2. Klikněte do okna kresby a uvolněte tlačítko myši.
3. Podržte stisknutou klávesu **Alt** a přesunutím ukazatele vytvořte oblouk.
4. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Kliknutím dokončete oblouk a uvolněním klávesy **Alt** se vraťte do ručního režimu kresby.
   - Kliknutím dokončete oblouk, aniž byste uvolnili klávesu **Alt**, a posunutím ukazatele nakreslete další oblouk.
5. Dvojitým kliknutím čáru dokončete.

Chcete-li oblouk omezit na přírůstky odpovídající 15 stupňům nebo jinému předvolenému úhlu (takzvanému omezujícímu úhlu), můžete podržet klávesu **Ctrl** společně s klávesou **Alt**. Informace o změně omezujícího úhlu naleznete v tématu „Omezení objektů” na straně 308.

Postup při kreslení rovné čáry pomocí nástroje Čára se 2 body

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Čára se 2 body**.
2. Ukažte na místo, kde má čára začínat, a tažením ji nakreslete.

   Při tažení se ve stavovém řádku zobrazí délka a úhel segmentu. Pokud prodlužujete stávající čáru, zobrazí se také celková délka všech segmentů.

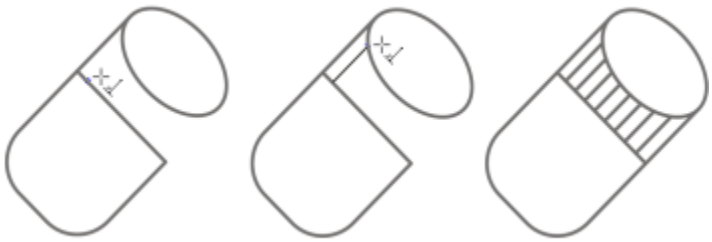
Postup při kreslení kolmé čáry

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Čára se 2 body**.
2. Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Kolmá čára se 2 body**.
3. Klikněte na okraj objektu a přetáhněte jej na místo, kde má daná čára končit.
   Chcete-li nakreslit čáru, která bude kolmá na dva objekty, přetáhněte ji k okraji druhého objektu a při zobrazení kolmého bodu přichycení uvolněte tlačítko myši.

   Chcete-li čáru prodloužit až za druhý objekt, podržte při zobrazení kolmého bodu přichycení klávesu **Ctrl** a přetáhněte čáru na místo, kde má končit.

Tento postup nelze použít k nakreslení čáry, která je kolmá k účaří textového objektu.

Kolmou čáru můžete nakreslit také tažením existující čáry.



Kreslení kolmých čar

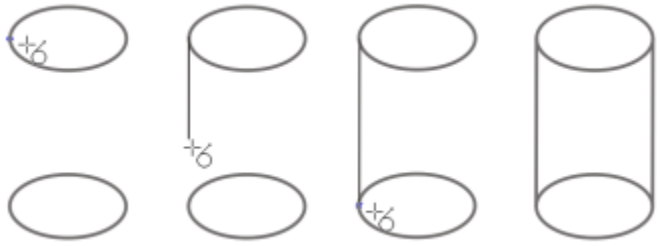
Postup při kreslení tečné čáry

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Čára se 2 body**.
2. Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Tečná čára se 2 body**.
3. Klikněte na okraj křivkového segmentu v objektu a přetáhněte jej na místo, kde má tečná čára končit.

Chcete-li nakreslit čáru, která bude tečná ke dvěma objektům, přetáhněte ji k okraji druhého objektu a při zobrazení tečného bodu přichycení uvolněte tlačítko myši. Pokud se bod přichycení kvadrantu shoduje s tečným bodem přichycení, zobrazí se bod přichycení kvadrantu.

Chcete-li čáru prodloužit až za druhý objekt, podržte při zobrazení tečného bodu přichycení klávesu **Ctrl** a přetáhněte čáru na místo, kde má končit.

Režim **Tečná čára se 2 body** lze použít k nakreslení stran válce.



Kreslení tečných čar

Postup při kreslení čáry pomocí nástroje Bézierův režim

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Bézierův režim** .

2 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li nakreslit křivkový segment, klikněte na místo, kde chcete umístit první uzel a přetáhněte ovládací úchyt na místo, kde chcete umístit další uzel. Uvolněte tlačítko myši a přetáhněte ovládací úchyt tak, abyste vytvořili křivku.
- Chcete-li nakreslit úsečkový segment, klikněte na místo, kde chcete segment začít, a tam, kde ho chcete ukončit.

Je možné přidat libovolný počet segmentů.

3 Stisknutím klávesy **Mezerník** čáru dokončete.

Další možnosti

Nakreslení křivkového a následně úsečkového segmentu	Nakreslete křivkový segment, dvakrát klikněte na koncový uzel a klikněte na místo, kde chcete úsečkový segment ukončit.
Nakreslení úsečkového a následně křivkového segmentu	Nakreslete úsečkový segment. Klikněte na koncový bod segmentu, přetáhněte ho na libovolné místo a uvolněte tlačítko myši. Tažením nakreslete křivku.
Změna úhlu křivky v předvolených krocích při kreslení	Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a přetáhněte ovládací úchyt.

Postup při kreslení čáry pomocí nástroje Pero

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Pero** .

2 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li nakreslit křivkový segment, klikněte na místo, kde chcete umístit první uzel a přetáhněte ovládací úchyt na místo, kde chcete umístit další uzel. Uvolněte tlačítko myši a přetáhněte ovládací úchyt tak, abyste vytvořili požadovanou křivku.
- Chcete-li nakreslit úsečkový segment, klikněte na místo, kde chcete segment začít, a tam, kde ho chcete ukončit.

Je možné přidat libovolný počet segmentů a střídat segmenty křivkové a úsečkové. Další informace o střídání křivkových a úsečkových segmentů naleznete v tématu „Postup při kreslení čáry pomocí nástroje Bézierův režim” na straně 125.

3 Dvojitým kliknutím čáru dokončete.

Další možnosti

Zobrazení náhledu čáry při kreslení	Vyberte tlačítko **Režim náhledu** na panelu vlastností. Klikněte na stránku kresby a uvolněte tlačítko myši. Přesuňte myš a kliknutím čáru dokončete.
Přidání uzlu k čáře	Vyberte tlačítko **Automaticky přidávat nebo odstraňovat uzly** na panelu vlastností. Ukažte na místo, kde chcete na čáru přidat uzel, a klikněte, když se ukazatel změní do stavu **Přidat uzly**.
Odstranění uzlu z čáry	Ukažte na uzel a klikněte, když se ukazatel změní do stavu **Odstranit uzly**.

Postup při kreslení křivky B-spline

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **B-spline**.

2 Klikněte na místo, kde má čára začínat.

3 Kliknutím nastavte řídicí body potřebné k určení tvaru čáry.
Řídicí body jsou ve výchozím nastavení plovoucí, ale je možné je stisknutím klávesy **V** a kliknutím na tlačítko myši vetknout do čáry.

4 Dvojitým kliknutím čáru dokončete.

Při stisknutí klávesy **Esc** bude čára zrušena, namísto aby byla dokončena.

Další možnosti

Úprava tvaru čáry pomocí řídicích bodů	Pomocí nástroje **Tvar** vyberte čáru a přemístěním řídicích bodů upravte její tvar.
Nastavení plovoucího řídicího bodu	Pomocí nástroje **Tvar** vyberte čáru, klikněte na vetknutý řídicí bod a poté na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Plovoucí řídicí bod**.
Nastavení vetknutého řídicího bodu	Pomocí nástroje **Tvar** vyberte čáru, klikněte na plovoucí řídicí bod a poté na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Vetknutý řídicí bod**.

Další možnosti

Přidání řídicího bodu	Pomocí nástroje **Tvar** vyberte čáru a dvakrát klikněte na řídicí čáru.
Odstranění řídicího bodu	Pomocí nástroje **Tvar** vyberte čáru a dvakrát klikněte na řídicí bod, který chcete odstranit.
Výběr více řídicích bodů	Pomocí nástroje **Tvar** vyberte čáru a při kliknutí na řídicí body, které chcete vybrat, podržte klávesu **Shift**.

Pokud přidáváte řídicí body do křivky B-spline pomocí výběru prvního nebo posledního řídicího bodu, vetknutý řídicí bod se při kreslení další části čáry automaticky změní na plovoucí řídicí bod.

Dále můžete při kreslení křivky B-spline přidávat řídicí body stisknutím klávesy **mezerník** namísto kliknutí.

Postup při kreslení křivky pomocí nástroje Křivka se 3 body

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Křivka se 3 body**.
2. Klikněte na místo, kde chcete křivku začít, a přetáhněte kurzor tam, kde ji chcete ukončit.
3. Uvolněte tlačítko myši a klikněte na místo, kde chcete mít střed křivky.

Další možnosti

Kreslení kruhové křivky	Podržte klávesu **Ctrl** při tažení.
Kreslení symetrické křivky	Při tažení podržte klávesu **Shift**.

Nastavení možností pro nástroje Ruční režim a Bézierův režim

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Ruční režim**/**Béziérův režim**.
3. Posunutím jezdce **Vyhlazení ručního režimu** nastavíte výchozí hladkost křivek.

   Při vyšších hodnotách jsou křivky hladší.
4. Zadejte hodnotu do libovolného z následujících polí:
   - **Corner threshold** (Práh rohu) – pro nastavení hodnoty, při které se uzel rohu změní z ostrého na hladký
   - **Straight line threshold** (Práh rovné čáry) – pro nastavení velikosti, o kterou se čára může odchýlit od přímé trajektorie, a přesto být považována za rovno čáru
   - **Auto-join** (Automaticky spojit) – pro nastavení toho, jak blízko musí být dva koncové uzly, aby byl automaticky spojeny a aby vytvořily uzavřeno křivku

Pro zobrazení stránky **Ruční režim/Bézierův režim** v dialogovém okně **Možnosti** dvakrát klikněte na nástroj **Ruční režim** nebo **Bézierův režim**.

Postup při skrytí vymezujícího rámečku při práci s křivkovými nástroji

1 V okně nástrojů klikněte na jeden z následujících křivkových nástrojů:
- **Ruční režim**
- **Čára se 2 body**
- **Bézierův režim**
- **Malířské techniky**
- **Pero**
- **B-Spline**
- **Lomená čára**
- **Křivka se 3 body**

2 Klikněte na tlačítko **Vymezující rámeček** na panelu vlastností.

Při skrytí vymezujícího rámečku při práci s některým křivkovým nástrojem zůstane vymezující rámeček skrytý pro všechny křivkové nástroje. Pokud vymezující rámeček skryjete například při práci s nástrojem **Ruční režim**, zůstane skrytý i při přepnutí na nástroj **Bézierův** režim.

Vymezovací rámeček můžete také skrýt kliknutím na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**, kliknutím na položku **Zobrazení** a zaškrtnutím políčka **Skrýt vymezovací rámeček při práci s křivkou**.

Kaligrafické čáry a předvolené čáry

Aplikace CorelDRAW umožňuje při kreslení čar simulovat efekt kaligrafického pera. Kaligrafické čáry mají proměnnou tloušťku v závislosti na směru čáry a úhlu hrotu pera. Standardně se kaligrafické čáry zobrazují jako uzavřené tvary nakreslené tužkou. Tloušťku kaligrafické čáry lze měnit změnou úhlu kreslené čáry vzhledem ke zvolenému kaligrafickému úhlu. Je-li například čára, kterou kreslíte, kolmá ke kaligrafickému úhlu, bude mít maximální tloušťku danou šířkou pera. Čára kreslená v kaligrafickém úhlu má ovšem tloušťku minimální nebo žádnou.

Kaligrafické pero vám umožňuje kreslit čáry s proměnlivou tloušťkou.

Aplikace CorelDRAW umožňuje vytvářet čáry, jejichž tloušťka se mění v závislosti na přítlaku pera. Další informace naleznete v tématu „Tahy štětcem a používání stylusu” na straně 148.

Květina nakreslená čarami pomocí tří různých malířských technik: kaligrafických čar (vlevo), čar citlivých na tlak o proměnlivé tloušťce (uprostřed) a stejnoměrných předvolených čar (vpravo).

Aplikace CorelDRAW obsahuje předvolené čáry, které umožňují vytvářet tlusté tahy různých tvarů. Na kaligrafickou nebo předvolenou čáru lze po nakreslení použít výplň podobně jako u jiných objektů. Informace o použití výplní naleznete v tématu „Výplně” na straně 371.

Postup při kreslení kaligrafické čáry

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Malířské techniky**.
2. Klikněte na tlačítko **Kaligrafické** na panelu vlastností.
3. Zadejte hodnotu do políčka **Kaligrafický úhel** na panelu vlastností.
4. Táhněte kurzorem, dokud nebude mít čára požadovaný tvar.

Další možnosti

Nastavení šířky čáry	Zadejte hodnotu do pole **Šířka tahu** na panelu vlastností.

Další možnosti

Vyhlazení okrajů čáry	Zadejte hodnotu do políčka **Vyhlazení ručního režimu** na panelu vlastností.
Použití transformací na tloušťku čáry při změně měřítka	Klikněte na tlačítko **Měřítko tahu podle objektu** na panelu vlastností.

Šířka, kterou nastavíte, je největší možnou šířkou čáry. Skutečnou šířku čáry určuje úhel čáry, kterou kreslíte, vzhledem ke kaligrafickému úhlu.

Postup při kreslení předvolené čáry

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Malířské techniky**.
2. Klikněte na tlačítko **Předvolba** na panelu vlastností.
3. Vyberte předvolenou čáru v seznamu **Přednastavený tah**.
4. Táhněte kurzorem, dokud nebude mít čára požadovaný tvar.

Další možnosti

Nastavení šířky čáry	Zadejte hodnotu do pole **Šířka tahu** na panelu vlastností.
Vyhlazení okrajů čáry	Zadejte hodnotu do políčka **Vyhlazení ručního režimu** na panelu vlastností.
Použití transformací na tloušťku čáry při změně měřítka	Klikněte na tlačítko **Měřítko tahu podle objektu** na panelu vlastností.

Dále můžete vybrat předvolené čáry v ukotvitelném panelu **Malířské techniky**. Ukotvitelný panel **Malířské techniky** můžete otevřít kliknutím na příkaz **Efekty ▸ Malířské techniky**.

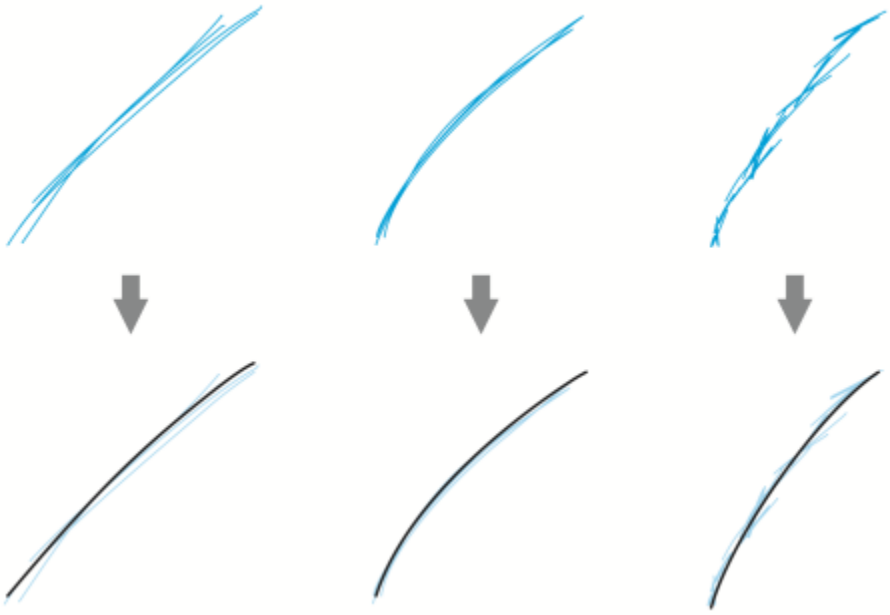
LiveSketch

Nástroj **LiveSketch** nabízí jednoduchost a rychlost volného skicování v kombinaci s inteligentním nastavením tahů a kreslením vektorů. Při skicování aplikace CorelDRAW analyzuje vlastnosti, dočasné pořadí a prostorovou vzdálenost nakreslených tahů, nastavuje je a převádí na Bézierovy křivky.

Jako dokonalý nástroj pro rychlé skici a kresby vám nástroj **LiveSketch** umožňuje zrychlit postup práce a zaměřit se na samotnou kreativitu. Namísto přílišné práce s uzly a úchyty a přepínání mezi nástroji můžete popustit uzdu své kreativitě a dosáhnout požadovaného výsledku rychle a efektivně. Není nutné již skenovat vaše skici a trasovat je. Váš koncept a nápady můžete naskicovat pomocí vektorových křivek již od začátku.

Aplikace CorelDRAW vám umožní upravit tahy a pomůže vám rychle vaše nápady přetvořit z představ do reality, ať už máte dokonalé kreslicí schopnosti, nebo se kreslit teprve učíte. Kresba: Andrew Stacey.

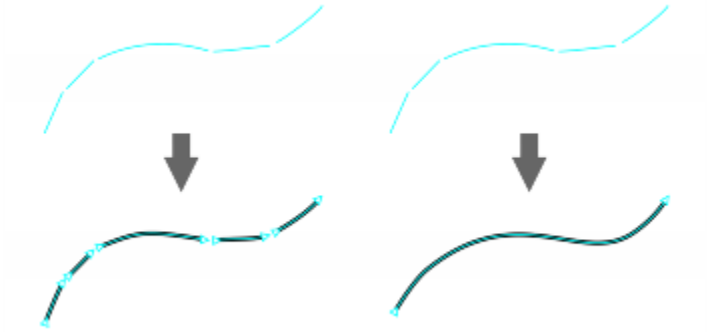
Aplikace CorelDRAW podporuje většinu běžných stylů kreslení: diskrétní překrývající se tahy, složené tahy (črtání různými směry po ploše, zdvojené čáry na sobě), črtání krátkými čarami (rychlé kreslení krátkých čar jednu za druhou a vytváření dlouhých linií a velkých tvarů).



Tahy před (nahoře) nastavením tahu a po něm (dole): diskrétní překrývající se tahy (vlevo), složené tahy (uprostřed) a krátké tahy (vpravo)

Chcete-li využít nástroj **LiveSketch** na maximum, použijte stylus a přizpůsobte si aplikaci CorelDRAW svému stylu skicování.

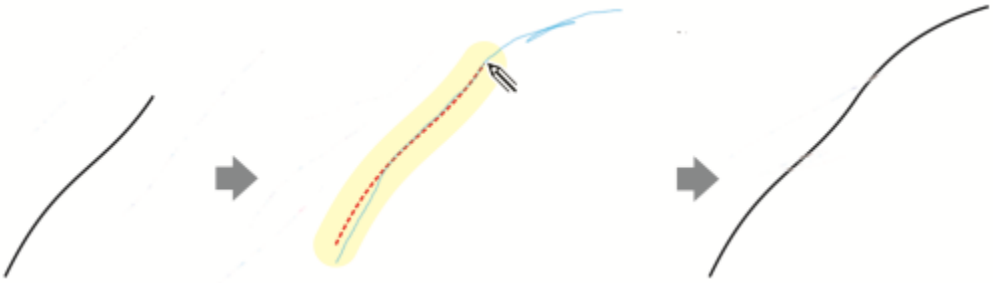
Můžete zadat čas, po který trvá aktivace úprav tahů poté, co nakreslíte jeden nebo několik tahů. Pokud například nastavíte časovač na jednu sekundu a uděláte několik tahů, funkce zlepšení tahu se provede jednu sekundu po dokončení kreslení tahů. Časovač vytvoří dočasné okno, ve kterém se samostatné tahy analyzují a převádějí do křivek. Experimentujte s časovačem a vyhledejte nastavení, které nejlépe odpovídá rychlosti skicování a stylu. Chcete-li pomocí více drobných tahů vytvořit silnější čáru, nastavte krátkou prodlevu, aby křivky vznikaly ihned, a přizpůsobte rychlost skicování. Případně zvyšte prodlevu na 5 sekund a využijte živého náhledu, abyste zjistili, jak vaše nakreslené tahy vypadají, a mohli s nimi pokračovat. Nastavením delší prodlevy získáte více času na manipulaci s čarami.



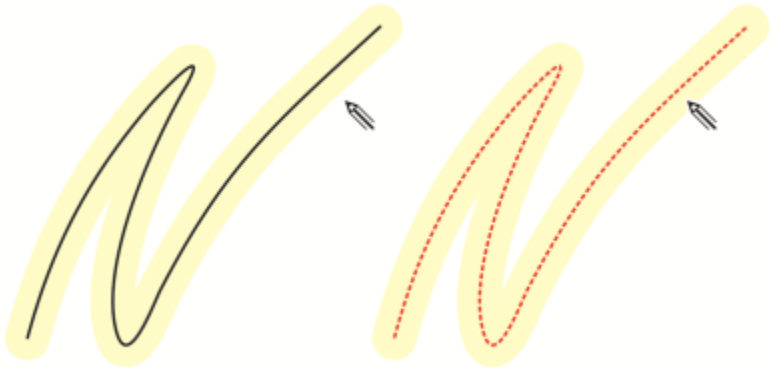
Když je časovač nastaven na 0 milisekund (vlevo), postupné tahy jsou převedeny na diskrétní křivky. Když je časovač nastaven na 1 sekundu (vpravo), postupné tahy jsou převedeny na jednu křivku.

Časovač můžete resetovat a upravit tahy před uplynutím stanoveného času. Můžete také tahy odstranit ještě předtím, než jsou upraveny.

Jak vaše kompozice pokračuje, může být vhodné překreslit stávající čáry a změnit jejich polohu a tvar nebo je jednoduše vylepšit. Aplikace CorelDRAW umožňuje upravit stávající křivky jejich zahrnutím do skici jako nové nakreslené tahy. Můžete určit šířku upravitelné plochy okolo dříve nakreslených křivek. Když skicujete v této oblasti, stávající křivky jsou zpracovány společně s ostatními nakreslenými tahy a jsou znovu upraveny; když skicujete mimo stanovenou vzdálenost, jsou vaše nakreslené tahy přidány k novým objektům.

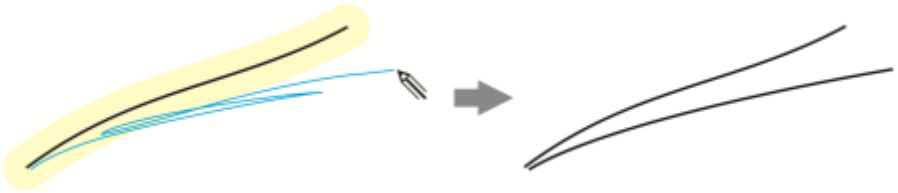


Stávající tah (vlevo); nový tah (modře) je vytvořen blízko stávající křivky (uprostřed); stávající tah je prodloužen a upraven (vpravo).



Když přesunete ukazatel dovnitř upravitelné plochy stávající křivky, je křivka vybrána a signalizuje tak, že ji můžete upravit.

Pokud potřebujete skicovat velmi blízko stávajícím čarám nebo kreslit přes tahy, abyste je zesílili, můžete dočasně nebo trvale vypnout úpravy tahů na základě blízkosti a tahy pak budou přidávány jako samostatné objekty.

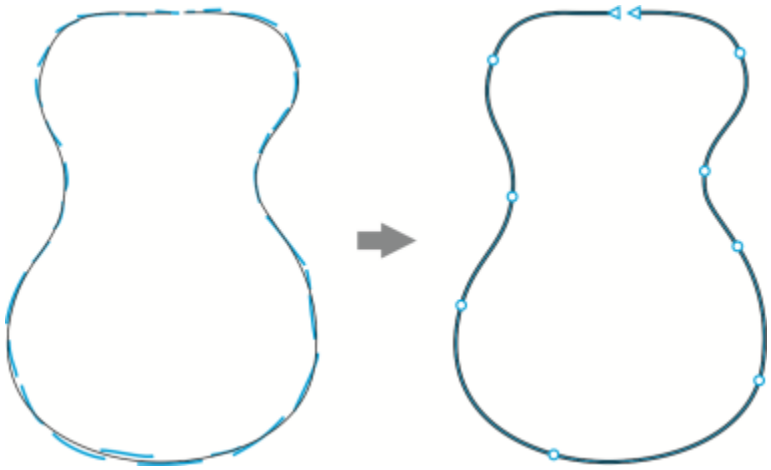


Vypněte úpravy tahů na základě blízkosti, abyste tahy zachovali jako samostatné objekty.

Když stávající křivku zahrnete do skici, výsledná křivka získá vlastnosti stávající křivky.

Křivka vytvořená nástrojem Malířské techniky (vlevo); nový tah nakreslený nástrojem LiveSketch je na hranici blízkosti stávajícího tahu (uprostřed); výsledný tah přebírá vlastnosti stávající křivky (vpravo).

Občas může být nutné definovat celý rozsah tvaru a objekt s jedinou křivkou. Může však být obtížné udržet hladké čáry na velkou vzdálenost a na dlouhé křivce bez zvednutí stylusu z tabletu nebo uvolnění tlačítka myši. Aplikace CorelDRAW vám pomáhá pracovat se spojitými čarami vytvářením nepřetržitých křivek z tahů, které nakreslíte ve stanoveném časovém intervalu.

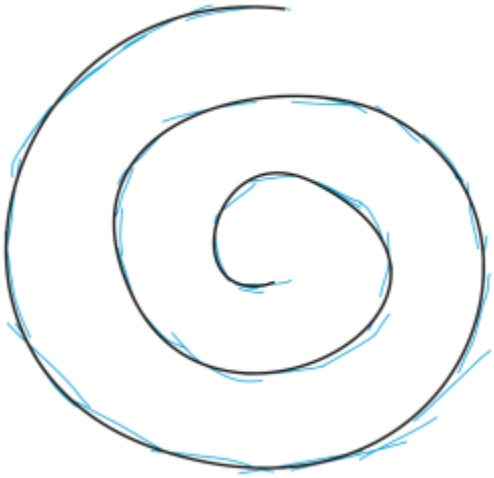


Příklad objektu vytvořeného z tahů spojených do jedné křivky.

Povšimněte si, že aplikace CorelDRAW zpracovává pouze nakreslené tahy, které jsou zhotoveny ve stanovené časové prodlevě, takže může být nutné nastavit časovač podle rychlosti skicování.

Jak kreslíte další a další části skici a začínáte zlepšovat svou přesnost a vzhled svých čar, může být nutné vymazat stávající křivky nebo jejich části. Můžete snadno přepnout do režimu mazání obrácením stylusu (pokud má stylus nebo pero mazací konec); obrácením zpět přejdete zpět do režimu rýsování. Mějte na paměti, že je-li vybrána křivka, budou se odmazávat pouze části této křivky. Chcete-li vymazat určitou část obrázku, nezapomeňte před použitím mazacího konce pera zrušit výběr všech objektů. Informace o zrušení výběru objektů naleznete v části „Postup při zrušení výběru objektů” na straně 254. Nemá-li stylus mazací konec nebo pracujete-li s myší, můžete k mazání křivek použít nástroj **Guma**. Další informace o mazání Bézierových křivek naleznete v části „Postup vymazání oblasti obrázku” na straně 215.

Aplikace CorelDRAW standardně zobrazuje znázornění upraveného tahu během kreslení. Pokud je pro vás náhled příliš rozptylující, můžete jej skrýt.



V režimu náhledu aplikace CorelDRAW zobrazuje upravený tah (černě) před uplynutím prodlevy a zpracováním nakreslených tahů (modře).

Také můžete ovládat míru vyhlazení křivek.

Postup při skicování nástrojem LiveSketch

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **LiveSketch** .

2 Na panelu vlastností upravte libovolná nastavení nástroje.

3 Skicujte v okně dokumentu.

Nástroj **LiveSketch** můžete také aktivovat stisknutím klávesy **S** na klávesnici.

Postup při nastavení prodlevy před úpravou nakreslených tahů

- Posuňte jezdec **Časovač**.

Standardně je prodleva nastavena na 1000 milisekund nebo 1 sekundu. Minimální prodleva je 0 milisekund; maximální je 5 sekundy.

Kliknutím na jiný nástroj před uplynutím stanovené časové prodlevy provede úpravu tahu.

Chcete-li resetovat časovač a upravit tahy před uplynutím stanoveného času, stiskněte klávesu **Enter**.

Chcete-li odstranit nakreslené tahy, než proběhne jejich úprava, stiskněte klávesu **Esc**.

Nastavením delší prodlevy vám poskytne více času na manipulaci s čarami.

Postup při úpravách stávající křivky

1 Klikněte na přepínací tlačítko **Zahrnout křivky** na panelu vlastností a povolte jej.

2 Přesuňte jezdec **Vzdálenost od křivky** a nastavte vzdálenost, do které budou stávající křivky zahrnuty do skici jako nové nakreslené tahy.

3 Skicujte přes stávající tah a upravte jej tak.

Chcete-li dočasně vypnout úpravy tahů na základě blízkosti, podržte klávesu **Shift** a udělejte jeden nebo několik tahů.

Chcete-li vypnout úpravy tahů na základě blízkosti trvale, klikněte na přepínací tlačítko **Zahrnout křivky** na panelu vlastností.

Standardně je limit vzdálenosti 5 pixelů. Minimální hodnota je 0 pixelů; maximální je 40 pixelů.

Postup při vytváření jedné křivky z tahů

1 Klikněte na tlačítko **Vytvořit jednu křivku** na panelu vlastností, aby mohly být nakreslené tahy převedeny do jedné spojité čáry.

2 Skicujte v okně dokumentu.

Nejlepších výsledků dosáhnete, když nastavíte delší čas prodlevy. Aplikace CorelDRAW zpracovává pouze ty tahy, které jsou v rozsahu stanoveného času prodlevy.

Postup při mazání křivky

1 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vymazání oblasti obrázku	Zrušte výběr všech objektů na stránce kresby.
Vymazání částí křivky	Vyberte křivku. **Poznámka:** Poslední křivka nakreslená před oddálením stylusu od tabletu je automaticky vybrána jako výchozí.

2 Obraťte stylus; tím automaticky přepnete do režimu mazání a můžete přejíždět nežádoucí oblasti.

Chcete-li vymazat křivku nebo její části a nemáte stylus s mazacím koncem nebo pracujete s myší, vyberte křivku, klikněte na nástroj **Guma** v okně nástrojů a přejeďte přes místo, které chcete vymazat.

Můžete změnit velikost a tvar hrotu gumy. Informace najdete v části „Postup vymazání oblasti obrázku” na straně 215.

Postup při zobrazení nebo skrytí náhledu výsledné křivky

- Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Režim náhledu** .

Postup při ovládání vyhlazení křivky

- Zadejte hodnotu do políčka **Vyhlazení křivky** na panelu vlastností.

Při vyšších hodnotách jsou křivky hladší.

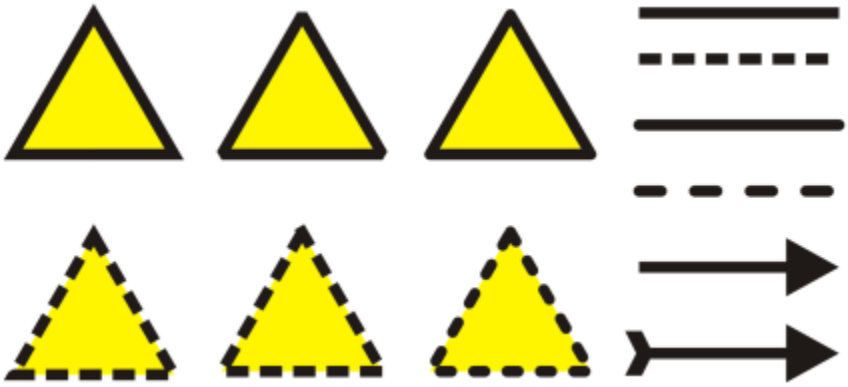
Formátování čar a obrysů

S čarami se zachází stejně jako s obrysy uzavřených tvarů, například elips nebo mnohoúhelníků. V některých programech jsou obrysy uváděny pod názvem tahy štětcem nebo tlusté čáry.

Vzhled čar a obrysů můžete měnit pomocí ovládacích prvků v části **Obrys** ukotvitelného panelu **Vlastnosti objektu**, v dialogovém okně **Obrysové pero** a na panelu vlastností. Můžete například určit barvu, šířku a styl čar a obrysů. V aplikaci CorelDRAW je jako předvolba k dispozici plná nebo přerušovaná čára.

Rohy a konce

Ke změně tvaru rohů u čar můžete volit styl rohů a ke změně zobrazení koncových bodů čáry lze volit styl zakončení čáry.



Na horní a dolní řadu trojúhelníků byly použity různé styly rohů. Na čáry v pravém horním rohu byla použita různá zakončení čar. Na čáry v pravém dolním rohu byly použity šipky.

Zvolíte-li v případě přerušované čáry a obrysů možnost **Výchozí pomlčky**, budou pomlčky použity po celé délce čáry a obrysu beze změn v rozích a koncových bodech. Vzhled pomlček na koncích a kolem rohů ale můžete změnit pomocí dalších dvou možností. Volba **Zarovnat pomlčky** slouží k zarovnání pomlček s koncovými a rohovými body tak, aby v rozích ani u počátečního a koncového bodu čáry nebo obrysu nebyla prázdná místa. Volba **Pevné pomlčky** vytvoří v koncových a rohových bodech pomlčky o pevné délce.

Omezení špičatosti

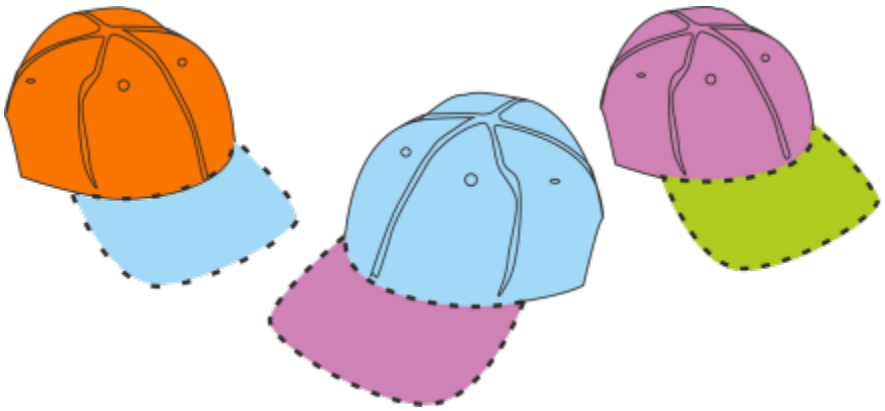
Můžete nastavit omezení špičatosti a určit tvar rohů v objektech obsahujících čáry, které se setkávají v ostrých úhlech. Rohy, jejichž úhly překračují hodnoty omezení špičatosti, jsou ostré; rohy, jejichž úhly nepřekračují hodnoty omezení špičatosti, jsou zkosené.

Nastavení Za výplní, Měřítko podle objektu a Přetisk obrysu

Standardně se obrys zanese na horní vrstvu výplně objektu, ale můžete jej zanést i za výplň s tím, že výplň bude překrývat obrys. Velikost objektu lze také propojit s tloušťkou obrysu tak, aby se zároveň se zvětšením velikosti objektu zvětšil i obrys, nebo zmenšil, když zmenšíte velikost objektu. Navíc můžete obrys nastavit k tisku přes podkladové barvy, bez jejich odebrání během tisku.

Umístění obrysu

Můžete také zadat umístění obrysu tím, že jej umístíte vně nebo dovnitř objektu nebo že jej vystředíte tak, aby překrýval vnitřek i vnějšek objektu stejně. Efekt jednotlivých možností umístění obrysu je patrnější u tlustých obrysů.



Můžete určit umístění obrysu. Možnosti obrysu zleva doprava: Vně, Vystředěný, Uvnitř

Styly čar a kaligrafické obrysy

Aplikace umožňuje vytvářet vlastní styly čar a upravovat dostupné předvolené styly čar.

Kromě toho můžete vytvářet kaligrafické obrysy. Kaligrafický obrys se liší v tloušťce, čímž vytváří efekt kresby rukou.

Výchozí vlastnosti čáry a obrysu

Výchozí vlastnosti čáry a obrysu u každého nového objektu, který kreslíte, jsou tyto:

- černá barva
- plná čára
- pravoúhlý styl rohů a zakončení čar
- vystředěný obrys
- žádné šipky
- obrys se vykresluje přes výplň objektu,
- obrys není propojen s velikostí objektu

Kteroukoli z těchto výchozích vlastností čáry a obrysu můžete však kdykoli změnit.

Vyřezávatelné obrysy

Chcete-li vytvořit vyřezávatelný obrys pro zařízení jako jsou plotry, řezačky a tisková a řezací zařízení, musíte jim přiřadit odpovídající předdefinovaný název barvy (obvykle CutContour), která je specifikována výrobcem zařízení.

Vezměte na vědomí, že vyřezávatelné obrysy se při identifikaci zařízením RIP nebo tiskovým a řezacím zařízením nevytisknou. Chcete-li umožnit tisk obrysů, můžete použít příkaz **Objekt** ▸ **Tvarovat** ▸ **Ohraničení**. Další informace naleznete v tématu „Postup při vytváření ohraničení kolem vybraných objektů” na straně 262.

Postup při změně barvy čáry nebo obrysu

1. Vyberte čáru nebo objekt, které obsahují obrys.
2. Na paletě barev na obrazovce klikněte pravým tlačítkem myši na barvu.

Postup při určení nastavení čáry nebo obrysu

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
3. V části **Obrys** zadejte hodnotu do pole **Šířka**.
   Pokud se část **Obrys** nezobrazí, klikněte na možnost **Obrys**.
   Pokud chcete změnit barvu, otevřete okno pro výběr barvy a klikněte na barvu.
4. V poli **Styl** vyberte styl čáry.

Další možnosti

Změna měrných jednotek šířky obrysu	V poli **Jednotky obrysu** zvolte měrné jednotky.
Nastavení tvaru rohů	Klikněte na jedno z následujících tlačítek: • **Špičaté rohy** – vytváří špičaté rohy • **Zaoblené rohy** – vytváří zaoblené rohy • **Zešikmené rohy** – vytváří zešikmené rohy

Další možnosti

Rohy zleva doprava: špičatý, zaoblený a zešikmený.

Nastavení zobrazení koncových bodů otevřených křivek

Klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Čtvercové zachycení** – vytváří pravoúhlé tvary
- **Kulaté zachycení** – vytváří kulaté tvary
- **Rozšířené čtvercové zakončení** – vytváří pravoúhlé tvary, které prodlužují délku čáry

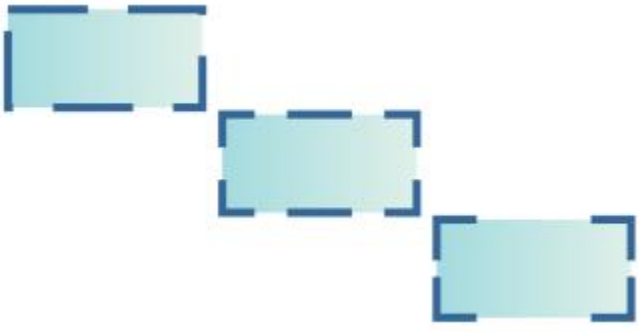
Zachycení čáry zleva doprava: Čtvercové zachycení, Rozšířené čtvercové zachycení a Kulaté zachycení.

Ovládání rohových a koncových bodů přerušovaných čar a obrysů

Klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Zarovnat pomlčky** – zarovná pomlčky s koncovými a rohovými body čar a obrysů.
- **Pevné pomlčky** – vytvoří v rozích a na koncích pomlčky o pevné délce. Tyto pomlčky mají poloviční délku oproti první pomlčce přerušované čáry.

Tip: Tlačítkem **Výchozí pomlčky**, které je ve výchozím nastavení aktivní, lze pomlčky rozložit rovnoměrně po celé délce čáry nebo obrysu bez dalších úprav.



Další možnosti

Možnosti přerušované čáry shora dolů: Výchozí pomlčky, Zarovnat pomlčky a Pevné pomlčky.

Zadání omezení špičatosti u čar, které se stýkají pod ostrým úhlem

Zadejte hodnotu do políčka **Omezení špičatosti**.

Čáry se stýkají pod ostrým úhlem. Vlevo: Úhel překračuje omezení špičatosti a vzniká tak špičatý roh. Vpravo: Úhel nepřekračuje omezení špičatosti a vzniká tak zešikmený roh.

Zadání polohy obrysu

Klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Vnější obrys** – umístí obrys vně objektu
- **Vystředěný obrys** – vystředí obrys podél okraje objektu
- **Vnitřní obrys** – umístí obrys uvnitř objektu

Umístění obrysu za výplň objektu

Zaškrtněte políčko **Za výplní**.

Pokud není toto zaškrtávací políčko zobrazeno, klikněte na tlačítko se šipkou v dolní oblasti části **Obrys**.

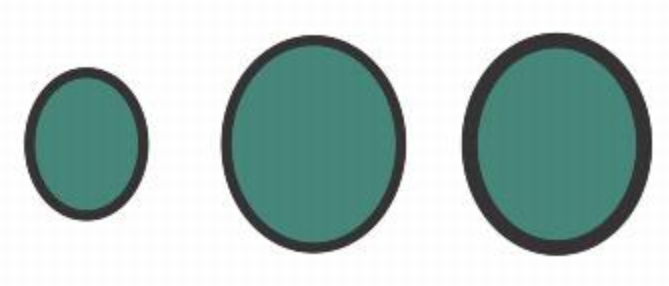
Políčko Za výplní není (vlevo) resp. je zaškrtnuté (vpravo).

Propojení tloušťky obrysu s velikostí objektu

Zaškrtněte políčko **Měřítko podle objektu**.

Pokud není toto zaškrtávací políčko zobrazeno, klikněte na tlačítko se šipkou v dolní oblasti části **Obrys**.

Další možnosti



Zleva doprava: Původní objekt; objekt v měřítku s políčkem Měřítko podle objektunezaškrtnutým – nedochází ke změně tloušťky obrysu; objekt v měřítku s aktivní volbou Měřítko podle objektu.

Nastavení tisku obrysu přes podkladové barvy	Zaškrtněte políčko **Přetisknout obrys**. Pokud není toto zaškrtávací políčko zobrazeno, klikněte na tlačítko se šipkou v dolní oblasti části **Obrys**.

V dialogovém okně **Obrys pera** můžete také určit nastavení čáry a obrysu. Okno **Obrysové pero** lze otevřít dvojím kliknutím na ikonu **Outline** ve stavovém řádku nebo klávesou **F12.**

Šířku vybraného objektu můžete také změnit zadáním hodnoty do políčka **Šířka obrysu** na panelu vlastností.

Postup při vytvoření nebo úpravě stylu čáry

1. Vyberte objekt.
2. V části **Obrys** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** (**Okno ▸ Ukotvitelné panely ▸ Vlastnosti)** můžete provádět operace uvedené v následující tabulce.

Akce	Postup
Vytvoření stylu čáry	Klikněte na tlačítko **Nastavení** a posuňte jezdec v dialogovém okně **Upravit styl čáry**. Kliknutím na pole nalevo od jezdce můžete zadat umístění a hustotu teček v novém stylu čáry, který vytvoříte. Klikněte na tlačítko **Přidat**.
Úprava stylu čáry	V seznamu **Styl** vyberte styl čáry a klikněte na tlačítko **Nastavení**. V dialogovém okně **Upravit styl čáry** vyberte styl čáry a klikněte na tlačítko **Nahradit**.

Postup při vytváření kaligrafického obrysu

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na položky **Okno ▸ Ukotvitelné panely ▸ Vlastnosti**.
3. V části **Obrys** klikněte na jedno z následujících tlačítek a nastavte tvar rohů:

- **Špičaté rohy**
- **Zaoblené rohy**
- **Zešikmené rohy**

Pokud se část **Obrys** nezobrazí, klikněte na možnost **Obrys**.

4 Chcete-li změnit šířku hrotu pera, zadejte hodnotu do okna **Změnit velikost**.

Pokud není toto volba **Změnit velikost** zobrazena, klikněte na tlačítko se šipkou v dolní oblasti části **Obrys**.

Rozsah hodnot je od 1 do 100; 100 je výchozí nastavení. Sníží-li se hodnota, čtvercové hroty se změní na obdélníkové a kruhové na oválné a zvýrazní se kaligrafický efekt.

5 Zadáním hodnoty do políčka **Náklon pera** změníte orientaci pera vzhledem k ploše kresby.

Chcete-li obnovit původní hodnoty nastavení **Změnit velikost** a **Náklon pera**, klikněte na tlačítko **Výchozí**.

V dialogovém okně **Obrys pera** můžete také vytvořit kaligrafický obrys. K dialogovému oknu **Obrysové pero** lze získat rychlý přístup dvojím kliknutím na ikonu **Obrys** ve stavovém řádku.

Hodnoty **Změnit velikost** a **Úhel** můžete také upravit tažením v poli pro náhled **Tvar hrotu**.

Postup při nastavení vlastností čáry a obrysu pro nové objekty

1 Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na prázdné místo v okně kresby, čímž se zruší výběr všech objektů.

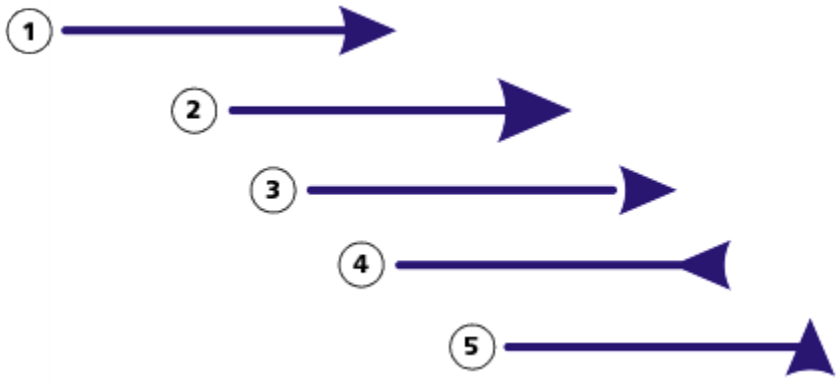
2 Dvakrát klikněte na ikonu **Obrys** ve stavovém řádku.

3 V dialogovém okně **Změnit výchozí nastavení dokumentu** zaškrtněte políčko pro objekty a text, jejichž výchozí nastavení chcete změnit, a klikněte na tlačítko **OK**.

4 Zadejte požadované nastavení v dialogovém okně **Obrysové pero**.

Přidávání šipek k čárám a křivkám

Šipky umožňují rozšířit počáteční a koncové body čar a křivek. Atributy šipky můžete přesně určit. Můžete například definovat přesnou velikost šipky a odsazení nebo otočení šipky o určitou hodnotu. Dále šipky můžete vodorovně nebo svisle převrátit. Zadané atributy můžete uložit jako předvolby šipek pro pozdější použití.



Šipka v původním tvaru (1), se změněnou velikostí (2), s odsazením o 60 % podél osy x (3), svisle převrácená (4) a otočená o 90 stupňů (5).

Existující předvolby šipek můžete upravit, případně můžete vytvořit novou předvolbu šipky na základě existující předvolby. Dále můžete vytvářet předvolby šipek na základě objektů, jako jsou například křivky nebo uzavřené tvary. Když už předvolbu šipky nepotřebujete, můžete ji odstranit.

Postup při přidání šipky

1. Vyberte čáru nebo křivku.
2. Otevřete výběr **Šipka na začátku** na panelu vlastností a klikněte na tvar zakončení čáry.
3. Otevřete výběr **Šipka dozadu** a klikněte na tvar zakončení čáry.

Šipku můžete odstranit výběrem předvolby **Bez šipky** z výběru **Šipka na začátku** nebo **Šipka na konci**.

Pomocí dialogového okna **Obrys pera** nebo části **Obrys** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** můžete také přidávat šipky.

Postup při určování atributů šipek čáry nebo křivky

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte čáru nebo křivku se šipkou.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
3. V části **Obrys** klikněte na tlačítko **Nastavení šipky** vedle výběru **Šipka na začátku** nebo výběru **Šipka na konci** a klikněte na možnost **Atributy**.
   Pokud se část **Obrys** nezobrazí, klikněte na možnost **Obrys**. Pokud není tlačítko **Nastavení šipky** zobrazeno, klikněte na tlačítko se šipkou v dolní oblasti části **Obrys**.
   Chcete-li, aby měly šipky na začátku a na konci stejnou velikost, odsazení, úhel otáčení a orientaci, zaškrtněte políčko **Sdílet atributy**.
4. V dialogovém okně **Atributy šipky** proveďte libovolnou úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Určení velikosti šipky	Do oblasti **Velikost** zadejte hodnotu do pole **Délka** nebo **Šířka**. Chcete-li vytvořit neproporční šipku, zrušte zaškrtnutí políčka **Proporční**.
Odsazení šipky	V části **Odsazení** zadejte hodnoty do polí **X** a **Y**.
Zrcadlení šipky	V části **Zrcadlení** zaškrtněte políčko **Vodorovně** nebo **Svisle**.
Otočení šipky	V poli **Otočení** určete úhel.
Uložení vlastních atributů šipky jako předvolby šipky	Zaškrtněte políčko **Uložit jako předvolbu šipky**. Novou předvolbu šipky můžete zobrazit pomocí výběrů **Šipka na začátku** a **Šipka na konci** na panelu vlastností.

Šipky lze přepínat z jednoho konce čáry nebo křivky na druhý kliknutím na tlačítko **Nastavení šipky** a kliknutím na příkaz **Vyměnit**.

Šipky můžete z čáry nebo křivky odstranit kliknutím na tlačítko **Nastavení šipek** a kliknutím na příkaz **Žádná**.

Postup při úpravě předvolby šipky

1. Vyberte objekt se šipkou pomocí nástroje **Výběr** .
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
3. V části **Obrys** klikněte na tlačítko **Nastavení šipky** vedle výběru **Šipka na začátku** nebo výběru **Šipka na konci** a klikněte na možnost **Upravit**.

   Pokud se část **Obrys** nezobrazí, klikněte na možnost **Obrys**. Pokud není výběr **Šipka na začátku** zobrazen, klikněte na tlačítko se šipkou v dolní oblasti části **Obrys**.
4. V dialogovém okně **Atributy šipky** zadejte požadované atributy.

Můžete vytvořit předvolbu šipky založenou na existující předvolbě. Klikněte na tlačítko **Nastavení šipky** a na možnost **Nový.** Poté určete požadované atributy v dialogovém okně **Atributy šipky** a zadejte název předvolby do oblasti **Uložit šipku**.

Chcete-li odstranit předvolbu šipky, vyberte ji ve výběru **Šipka na začátku** nebo **Šipka na konci**, klikněte na tlačítko **Nastavení šipky** a klikněte na příkaz **Odstranit.**

Postup při vytváření předvolby šipky z objektu

1. Vyberte objekt, který chcete použít jako šipku.
2. Klikněte na položku **Objekt** ▸ **Vytvořit** ▸ **Šipka**.
3. V dialogovém okně **Vytvořit šipku** zadejte hodnotu do pole **Délka** nebo **Šířka**.

   Chcete-li vytvořit neproporční šipku, zrušte zaškrtnutí políčka **Proporční** a zadejte hodnoty do polí **Délka** a **Šířka**.

Kopírování, převádění a odebírání obrysů

Aplikace CorelDRAW umožňuje kopírovat vlastnosti obrysu do jiných objektů.

Můžete rovněž převést obrys na objekt a můžete odstranit obrys. Převedení obrysu na objekt vytvoří uzavřený objekt bez výplně ve tvaru obrysu. Na nový objekt lze použít výplně a speciální efekty. Objekty můžete vyhledávat na základě šířky obrysu a tyto vlastnosti nahradit.

Postup při kopírování vlastností obrysu na jiný objekt

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte objekt s obrysem, který chcete kopírovat.
2. Pomocí pravého tlačítka myši přetáhněte zdrojový objekt nad cílový objekt, na který chcete použít obrys.

   Modrý obrys původního objektu bude následovat ukazatel až k novému objektu.
3. Když se ukazatel změní na ukazatel ve tvaru nitkového kříže , uvolněte tlačítko myši a vyberte z místní nabídky příkaz **Zkopírovat obrys sem**.

Ke kopírování vlastností obrysu můžete také použít nástroj **Kapátko atributů** . Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování vlastností výplně, obrysu nebo textu z jednoho objektu do druhého” na straně 270.

Můžete také nabrat vzorek barvy stávajícího objektu a použít tuto nabranou barvu na obrys jiného objektu. Další informace naleznete v tématu „Postup při nabírání barvy” na straně 358.

Postup při převádění obrysu na objekt

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Převést obrys na objekt**.

Obrysy se stanou uzavřenými objekty bez výplně, nezávislými na výplni původního objektu. Chcete-li na nový objekt použít výplň, bude tato výplň použita na oblast, která byla obrysem původního objektu.

Hvězda s aplikováním obrysu (vlevo); obrys byl převeden na objekt nezávislý na původní výplni (uprostřed); na nový uzavřený objekt byla použita přechodová výplň.

Obrys je také možné převést na objekt stisknutím kombinace kláves **Ctrl** + **Shift** + **Q**.

Postup při odebrání obrysu objektu

1. Vyberte objekt.
2. Na panelu vlastností vyberte ze seznamu **Šířka obrysu** možnost **Žádná**.

Obrys můžete z objektu také odebrat výběrem objektu a kliknutím pravým tlačítkem myši na vzorek **Bez barvy** na paletě barev.

Hledání a nahrazení šířek obrysu

1. Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Najít a nahradit**.
2. Na ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** vyberte **Nahradit objekty** ze seznamu v horní části ukotvitelného panelu.
3. Vyberte možnost **Obrys**.
4. Zaškrtněte políčko **Šířka obrysu** v oblasti **Najít**.
5. Zadejte šířku obrysu, kterou chcete najít.

6 Zaškrtněte políčko **Šířka obrysu** v oblasti **Nahradit** a zadejte náhradní šířku obrysu.

7 Klikněte na položku **Najít** a klikněte na jednu z následujících možností:

- **Najít další** nebo **Najít předchozí**, chcete-li procházet objekty, které splňují kritéria hledání obrysu.
- **Najít vše**, chcete-li vybrat všechny objekty, které splňují kritéria hledání obrysu.
- **Nahradit**, chcete-li nahradit obrys vybraného objektu.
- **Nahradit vše**, chcete-li nahradit všechny obrysy, které splňují kritéria hledání obrysu.

Další možnosti

Nastavení hledání a nahrazení škálování obrysu	Zaškrtněte políčko **Škálovat šířku s obrázkem** v oblasti **Najít** a zadejte nastavení, které chcete najít. Poté zaškrtněte políčko **Škálovat šířku s obrázkem** v oblasti **Najít** a zadejte náhradní nastavení.
Nastavení hledání a nahrazení přetisku obrysu	Zaškrtněte políčko **Přetisknout obrys** v oblasti **Najít** a zadejte nastavení, které chcete najít. Poté zaškrtněte políčko **Přetisknout obrys** v oblasti **Najít** a zadejte náhradní nastavení.

Hledání a nahrazení barev obrysu

1 Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Najít a nahradit**.

2 Na ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** vyberte **Nahradit objekty** ze seznamu v horní části ukotvitelného panelu.

3 Vyberte možnost **Barva**.

4 Zvolte barvu a vyhledejte ji ve výběru **Najít barvu**.

5 Vyberte možnost **Obrysy** v oblasti **Nahradit**.

6 Zvolte náhradní barvu a vyhledejte ji ve výběru **Nahradit**.
Chcete-li do hledání zahrnout jednobarevné rastry, zaškrtněte políčko **Použít u jednobarevných rastrů**.

7 Klikněte na položku **Najít** a klikněte na jednu z následujících možností:

- **Najít další** nebo **Najít předchozí**, chcete-li procházet objekty, které splňují kritéria hledání obrysu.
- **Najít vše**, chcete-li vybrat všechny objekty, které splňují kritéria hledání obrysu.
- **Nahradit**, chcete-li nahradit barvu obrysu vybraného objektu.
- **Nahradit vše** , chcete-li nahradit barvu všech obrysů, které splňují kritéria hledání obrysu.

Další možnosti

Hledání a nahrazení modelu barvy obrysu	Vyberte možnost **Barevný model nebo paleta**, vyberte možnost **Najít model určité barvy** v oblasti **Najít**, zvolte barevný model, který chcete najít, a vyberte model náhradní barvy ze seznamu **Nahradit**.
Hledání palety barev obrysu a její nahrazení barevným modelem	Vyberte možnost **Barevný model nebo paleta** vyberte možnost **Najít model určité barvy** v oblasti **Najít**, zvolte barevný model, který chcete najít, a vyberte model náhradní barvy ze seznamu **Nahradit**.

Tahy štětcem

Aplikace CorelDRAW umožňuje použít nejrůznější přednastavené tahy štětcem od tahů se šipkami až k tahům, které jsou vyplněné duhovými vzory. Při kreslení přednastaveného tahu štětcem můžete zadat některé z jeho atributů. Můžete například změnit šířku tahu štětcem a zadat jeho hladkost.

Také můžete vytvořit vlastní tahy štětcem pomocí objektu nebo skupiny vektorových objektů. Když vytvoříte vlastní tah štětcem, můžete jej uložit jako předvolbu.

Výše uvedený obrázek byl vytvořen pomocí mnoha různých tahů štětcem a šířek.

Postup při použití přednastaveného tahu štětcem

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Malířské techniky**.
2. Klikněte na tlačítko **Štětec** na panelu vlastností.
3. Ze seznamu **Kategorie** vyberte kategorii štětce.
4. V seznamu **Tah štětcem** vyberte tah štětcem.
5. Táhněte kurzorem, dokud nebude mít tah požadovaný tvar.

Další možnosti

Nastavení šířky tahu štětcem	Zadejte hodnotu do pole **Šířka tahu** na panelu vlastností.
Vyhlazení okrajů tahu štětcem	Zadejte hodnotu do políčka **Vyhlazení ručního režimu** na panelu vlastností.
Použití transformací na tloušťku tahu štětcem při změně měřítka	Klikněte na tlačítko **Měřítko tahu podle objektu** na panelu vlastností.

Máte-li přístup k tahu štětcem, který není v seznamu **Tah štětcem**, můžete jej použít kliknutím na tlačítko **Procházet** na panelu vlastností a vyhledáním souboru tahu štětcem.

Dále můžete vybrat tahy štětcem na ukotvitelném panelu **Malířské techniky**. Ukotvitelný panel **Malířské techniky** můžete otevřít kliknutím na příkaz **Efekty ▸ Malířské techniky**.

Postup při vytváření vlastního tahu štětcem

1. Vyberte objekt nebo sadu seskupených objektů.
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Malířské techniky** .
3. Klikněte na tlačítko **Štětec** na panelu vlastností.
4. Klikněte na objekt nebo seskupené objekty.
5. Klikněte na tlačítko **Uložit tah Malířských technik** na panelu vlastností.
6. Zadejte název souboru pro tah štětcem.
7. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Vlastní tahy štětcem lze zobrazit na panelu vlastností výběrem volby **Vlastní** ze seznamu **Kategorie**. Vlastní tahy štětcem se zobrazí v seznamu **Tahy štětcem**.

Chcete-li odstranit vlastní tah štětcem, vyberte možnost **Vlastní** v seznamu **Kategorie** na panelu vlastností, vyberte tah štětcem v seznamu **Tah štětcem** a klikněte na tlačítko **Odstranit** .

Tahy štětcem a používání stylusu

Můžete použít tahy pera, které odpovídají tlaku pera, jeho náklonu a natočení, a to za předpokladu, že stylus nebo pero tyto funkce podporuje. Tlak pera umožňuje měnit velikost hrotu štětce. Náklon pera umožňuje měnit plochost hrotu štětce a natočení pera umožňuje měnit otočení hrotu štětce.

Režim Výraz nástroje Malířské techniky umožňuje měnit vzhled tahů štětce pomocí tlaku, náklonu a natočení stylusu.

Tlak, náklon a natočení pera můžete použít současně, nebo pouze jednu nebo dvě z těchto funkcí. Můžete například použít tlak pera ke změně velikosti hrotu štětce, ale vypnout náklon pera, a neměnit tak plochost hrotu. Náklon pera můžete nastavit pevně, abyste hrot udělali plošší. Vypnutím tlaku pera můžete měnit pevně nastavenou velikost hrotu štětce. Vypnutím natočení pera můžete použít pevně natočený hrot.

Postup při použití tahů štětce, které odpovídají tlaku, náklonu a natočení pera

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Malířské techniky** .

2 Klikněte na tlačítko **Výraz** na panelu vlastností.

3 Ujistěte se, zda jsou na panelu vlastností zapnutá následující tlačítka:

- **Tlak pera** – umožňuje měnit velikost hrotu štětce. Používáte-li myš, pro simulaci změn v tlaku pera a změnu šířky tahu použijte **šipku nahoru** a **šipku dolů**.
- **Náklon pera** – umožňuje měnit plochost hrotu štětce.
- **Natočení pera** – umožňuje měnit otočení hrotu štětce.

4 Táhněte kurzorem, dokud nebude mít tah požadovaný tvar.

Další možnosti

Změna šířky tahu	Zadejte hodnotu do pole **Šířka tahu** na panelu vlastností.
Změna šířky tahu při změně měřítka objektu	Klikněte na tlačítko **Měřítko tahu podle objektu** na panelu vlastností.

Šířka, kterou nastavíte, reprezentuje největší možnou šířku tahu. Míra použitého tlaku určuje skutečnou velikost hrotu štětce.

Náklon a natočení pera můžete používat ke změně tahů štětce pouze v případě, že stylus nebo pero takové funkce podporují.

Postup při použití hrotu štětce pevné šířky, plochosti nebo otočení

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Malířské techniky**.

2 Klikněte na tlačítko **Výraz** na panelu vlastností.

3 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Nastavení velikosti hrotu štětce	Kliknutím na tlačítko **Tlak pera** na panelu vlastností jej vypněte. Zadejte hodnotu do pole **Šířka tahu**.
Zadáním pevné hodnoty náklonu pera můžete hrot štětce zploštit	Kliknutím na tlačítko **Náklon pera** na panelu vlastností jej vypněte. Zadejte hodnotu do pole **Úhel náklonu**. Zadejte hodnotu mezi 15 a 90 stupni.
Zadáním pevné hodnoty natočení pera můžete hrot štětce otočit	Kliknutím na tlačítko **Natočení pera** na panelu vlastností jej vypněte. Zadejte hodnotu do pole **Úhel natočení**.

Nanášení objektů podél čáry

Aplikace CorelDRAW umožňuje nanést sérii objektů v řadě. Kromě grafických a textových objektů můžete k nanášení podél čáry importovat rastry a symboly.

Zobrazení nanášené čáry můžete ovládat úpravou rozestupů mezi objekty tak, aby byly blíž k sobě nebo dál od sebe. Můžete také měnit pořadí objektů v řadě. Pokud například nanášíte sérii objektů, jejíž součástí je hvězda, trojúhelník a čtverec, můžete změnit pořadí nanášení tak, aby se čtverec zobrazil jako první, po něm trojúhelník a potom hvězda. Aplikace CorelDRAW také umožňuje posunout umístění objektů vzhledem k nanášené čáře tím, že je otáčíte podél křivky nebo je odsazujete v jednom ze čtyř směrů: střídavě, vlevo, náhodně nebo vpravo. Můžete například vybrat směr odsazení vlevo, aby se nanášené předměty zarovnaly vlevo od křivky.

Rovněž můžete vytvořit nový vzor nanášení s vlastními objekty.

Objekty nanesené podél zakřivené čáry (vlevo). Objekty a čáry byly upraveny po nanesení objektů (vpravo).

Postup při použití vzoru nanášení

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Malířské techniky**.
2. Klikněte na tlačítko **Nanášení** na panelu vlastností.
3. Vyberte kategorii vzoru nanášení ze seznamu **Kategorie** na panelu vlastností.
4. Vyberte vzor nanášení ze seznamu **Vzor nanášení** na panelu vlastností.
5. Tažením kurzoru nakreslete čáru.

Další možnosti

Úprava počtu objektů nanášených na každý interval rozestupu	Zadejte číslo do horního políčka pole **Počet obrázků na jedno nanesení a mezerování obrázků** 1 na panelu vlastností.
Úprava mezer mezi naneseními	Zadejte číslo do dolního políčka pole **Počet obrázků na jedno nanesení a mezerování obrázků** 25.4 na panelu vlastností.

Další možnosti

Nastavení pořadí nanášení	Vyberte pořadí nanášení ze seznamu **Pořadí nanášení** na panelu vlastností.
Úprava velikosti nanášených objektů	Zadejte číslo do horního políčka pole **Velikost nanášených objektů** na panelu vlastností.
Zvětšení nebo zmenšení velikosti nanášených objektů, které se zobrazují podél čáry	Zadejte číslo do spodního políčka pole **Velikost nanášených objektů** na panelu vlastností.
Použití transformací na tloušťku nanášené čáry při změně měřítka	Klikněte na tlačítko **Měřítko tahu podle objektu** na panelu vlastností.

Zvětšíte-li hodnotu velikosti nanášených objektů podél čáry, objekty se při rozmísťování podél křivky zvětší.

Vzory nanášení, které mají složitější objekty, využívají více systémových zdrojů. Aplikace CorelDRAW vyžaduje na vytvoření čar delší dobu, používáte-li složité objekty, a tyto objekty také zvětšují velikost souboru. Používání symbolů pro každou skupinu v seznamu může pomoci snížit velikost souboru a zmenšit požadavky na váš systém. Další informace o vytváření symbolů naleznete v tématu „Symboly” na straně 331.

Dále můžete vybrat vzory nanášení v ukotvitelném panelu **Malířské techniky**. Ukotvitelný panel **Malířské techniky** můžete otevřít kliknutím na příkaz **Efekty** ▸ **Malířské techniky**.

Postup při otáčení nanášených čar

1. Vyberte vzor nanášení, který chcete upravit.
2. Klikněte na tlačítko **Otočení** na panelu vlastností.
3. Zadejte hodnotu od 0 do 360 do políčka **Úhel** na panelu vlastností.
   Chcete-li, aby se každý objekt v nanesené řadě otočil v několika krocích, zaškrtněte políčko **Použít přírůstek** a zadejte hodnotu do políčka **Přírůstek**.
4. Vyberte jednu z následujících možností:
   - **Vzhledem k cestě** – objekty se otočí vzhledem k čáře.
   - **Vzhledem ke stránce** – objekty se otočí vzhledem ke stránce.
5. Stiskněte klávesu **EnterReturn**.

Postup při odsazení nanášených čar

1. Vyberte vzor nanášení.
2. Klikněte na tlačítko **Odsazení** na panelu vlastností.
3. Zaškrtněte políčko **Použít odsazení** k odsazení objektů od křivky nanášené čáry.
   Chcete-li upravit vzdálenost odsazení, zadejte novou hodnotu do políčka **Odsazení**.
4. Vyberte směr odsazení ze seznamu **Směr odsazení**.

   Chcete-li střídat pozici vlevo a vpravo od čáry, vyberte **Střídavé**.

Vytvoření nového vzoru nanášení

1. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Malířské techniky**.
2. Vyberte objekt, sadu seskupených objektů nebo symbol.
3. Klikněte na tlačítko **Uložit** v ukotvitelném panelu **Malířské techniky**.
4. Vyberte volbu **Nanášení objektů**.
5. Klikněte na tlačítko **OK**.
6. Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.
7. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Vzory nanášení jsou ukládány jako soubory CorelDRAW (CDR) a lze k nim získat přístup pomocí volby **Vlastní** v seznamu **Kategorie** na panelu vlastností **Malířské techniky** a výběrem vzoru nanášení ze seznamu **Vzor nanášení**.

Chcete-li odstranit vlastní vzor nanášení, vyberte vzor nanášení v seznamu **Vzor nanášení** na panelu vlastností a klikněte na tlačítko **Odstranit** .

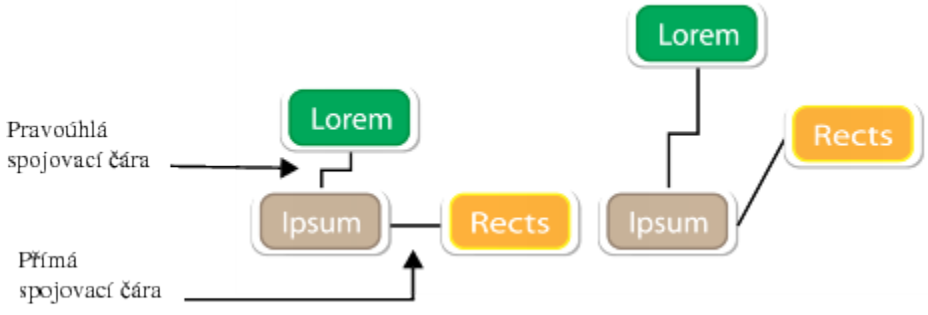
Spojovací a odkazovací čáry

Mezi objekty můžete kreslit spojovací čáry. Objekty zůstanou těmito čarami spojeny, i když budete jeden nebo oba objekty přesouvat. Spojovací čáry jsou používány v technických výkresech, jako jsou například diagramy, vývojové diagramy a schémata. Informace o kreslení tvarů vývojových diagramů naleznete v tématu „Předdefinované tvary” na straně 170.

Existují tři typy spojovacích čar, které lze nakreslit. Můžete nakreslit přímou spojovací čáru. Dále můžete kreslit pravoúhlé spojovací čáry s ostrými nebo kulatými rohy. Spojovací čáry můžete upravit pomocí přesunutí, přidání nebo odstranění segmentů.

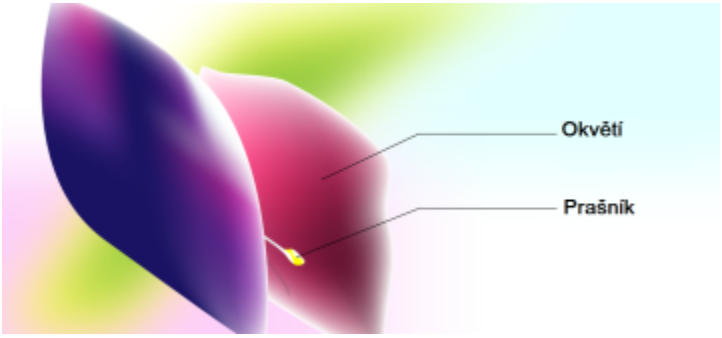
Pomocí ovládacích prvků na panelu vlastností můžete upravit šířku a styl spojovací čáry a použít šipky. Další informace naleznete v tématu „Formátování čar a obrysů ” na straně 136. Dále je možné změnit barvu spojovacích čar.

Můžete také zvolit výchozí nastavení pro spojovací čáry, jako jsou body uchycení a vzdálenost pro objekty, které spojují.



Při přesouvání objektů zůstávají spojovací čáry připojeny.

Můžete kreslit odkazovací čáry, které objekty označí štítkem a upozorňují na ně.



Příklady odkazovacích čar

Chcete-li používat spojovací a odkazovací čáry s vysokou přesností, musíte je přichytit ke konkrétním uzlům objektů. Další informace o přichytávání a režimech přichytávání naleznete v tématu „Postup při přichycení objektů” na straně 279.

Postup při kreslení spojovací čáry mezi dvěma nebo více objekty

1 V okně nástrojů klikněte na tlačítko nástroje **Spojovací čára** a poté klikněte na jednu z následujících možností:

- Nástroj **Přímá spojovací čára** – vytvoří se rovná spojovací čára v jakémkoliv úhlu.
- Nástroj **Pravoúhlá spojovací čára** – vytvoří se spojovací čára obsahující segmenty pouze ve svislém a vodorovném směru.
- Nástroj **Pravoúhlá zaoblená spojovací čára** – vytvoří se spojovací čára obsahující svislé a vodorovné prvky spojené pravoúhlým zaobleným rohem.

2 Táhněte kurzor od uzlu jednoho objektu k uzlu jiného objektu.

Další možnosti

Přesunutí vodorovného segmentu na úhlovém typu spojovací čáry	Pomocí nástroje **Tvar** vyberte spojovací čáru a přetáhněte prostřední uzel segmentu, který chcete přesunout.
Přesunutí koncového bodu úhlového typu spojovací čáry	Pomocí nástroje **Tvar** přetáhněte koncový uzel podél okraje objektu.
Přidání segmentu na úhlovém typu spojovací čáry	Pomocí nástroje **Tvar** přetáhněte rohový uzel.
Odstranění segmentu na úhlovém typu spojovací čáry	Pomocí nástroje **Tvar** přetáhněte rohový uzel přes nejbližší rohový uzel.

Postup při změně směru spojovací čáry

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Úpravy kotvy**.

2 Klikněte na bod ukotvení, z něhož chcete změnit směr spojovací čáry.

3 Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Upravit směr ukotvení**.

4 Do pole **Upravit směr ukotvení** zadejte jednu z následujících hodnot:

- **0** – nasměruje spojovací čáru vpravo
- **90** – nasměruje spojovací čáru nahoru
- **180** – nasměruje spojovací čáru vlevo
- **270** – nasměruje spojovací čáru dolů

Směr můžete změnit pouze pro pravoúhlé spojovací čáry.

Postup při přidávání kotvicího bodu k objektu

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Úpravy kotvy**.
2. Dvojitým kliknutím na libovolnou část objektu přidejte kotvicí bod.

Ve výchozím nastavení nejsou kotvicí body přidávané k objektu při přesouvání objektu v kresbě k dispozici jako body přichycení pro spojovací čáru. Chcete-li kotvicí bod zpřístupnit jako bod přichycení, vyberte jej pomocí nástroje **Úpravy kotvy** a klikněte na tlačítko **Automatické ukotvení** na panelu vlastností.

Ve výchozím nastavení je pozice kotvicího bodu vypočtena v závislosti na jeho pozici na stránce. Pozici kotvicího bodu můžete nastavit vzhledem k objektu, k němuž je připojen, což je vhodné v případě, že chcete nastavit kotvicí body na stejnou relativní pozici ve více objektech. Chcete-li nastavit pozici kotvicího bodu vzhledem k danému objektu, vyberte kotvicí bod pomocí nástroje **Úpravy kotvy**. Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Vzhledem k objektu** a zadejte souřadnice do pole **Umístění ukotvení**.

Postup při přesunu nebo odstranění kotvicího bodu

Akce	Postup
Přesunutí ukotvení na libovolné místo na obvodu objektu	Pomocí nástroje **Úpravy kotvy** přetáhněte bod ukotvení na jiný bod na obvodu.
Přesunutí ukotvení do středu objektu	Přesuňte kotvicí bod na libovolný bod objektu.
Odstranění ukotvení	Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Odstranit ukotvení**.

Postup při nastavení spojovací čáry k obtékání objektů

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte objekt, k němuž je spojovací čára připojena.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
3. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na možnost **Souhrn** a zobrazte další možnosti.
4. Zaškrtněte políčko **Zalomit spojovací čáru**.

Aby spojovací čára obtékala objekt, musí být k tomuto objektu připojena alespoň jedním koncem.

Postup při přidání textového štítku ke spojovací čáře

1 V okně nástrojů klikněte na tlačítko nástroje **Spojovací čára** a poté klikněte na jednu z následujících možností:

- Nástroj **Přímá spojovací čára**
- **Nástroj** Pravoúhlá spojovací čára
- Nástroj **Pravoúhlá zaoblená spojovací čára**

2 Dvakrát klikněte na spojovací čáru.
Zobrazí se textový kurzor.

3 Zadejte text.

Při přesunu spojovací čáry zůstane textový štítek k této čáře připojen.

Postup při výběru výchozích nastavení spojovací čáry

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.

2 V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Spojovací čára**.

3 Chcete-li spojovací čáry přichycení a připojení omezit pouze na kotvicí body v objektech, zrušte zaškrtnutí políčka **Používat geometrické kotvicí body jako body přichycení**. Je-li toto políčko zaškrtnuto, můžete spojovací čáry přichytit k uzlům hran, středovým uzlům a dalším geometrickým bodům v objektu.

4 Chcete-li zvětšit nebo zmenšit vzdálenost mezi spojovacími čarami a objekty, zadejte vyšší nebo nižší hodnotu do pole **Směrovat vzdálenost od objektu**. Toto nastavení nemá vliv na přímé spojovací čáry.

Postup při kreslení odkazovací čáry

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Odkazovací čára se 3 body** .

Nástroj **Odkazovací čára se 3 body** se nachází na plovoucí nabídce **Nástroje kótování**.

2 Klikněte na místo, kde chcete začít první odkazovací segment a tažením myši přejděte na místo, kde chcete první segment ukončit.

3 Klikněte v místě, kde chcete zakončit druhý segment.

Textový kurzor se zobrazí na konci odkazovací čáry a označí místo, kam můžete napsat k objektu štítek.

4 Zadejte odkazovací text.

Další možnosti

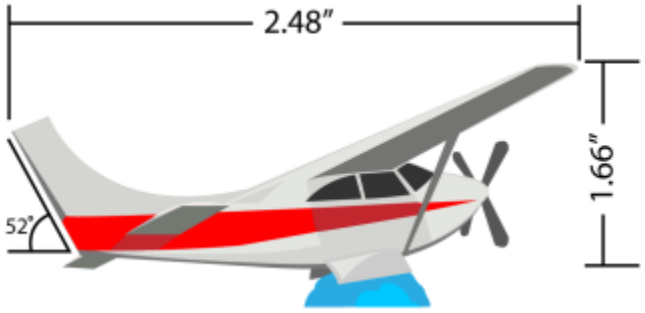
Změna tvaru bubliny	Na panelu vlastností zvolte tvar bubliny v poli **Bublina**.
Změna vzdálenosti mezi textem a bublinou	Zadejte hodnotu do pole **Mezera**.

Chcete-li nezávisle upravit odkazovací čáru a text odkazovací čáry (jako čáru a textový objekt), je nutné nejprve oddělit odkazovací čáru od textu odkazovací čáry kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Rozdělit: Odkazovací čára**.

Kótovací čáry

Můžete kreslit kótovací čáry, chcete-li v kresbě vyznačit vzdálenost mezi dvěma body nebo velikost objektů. Můžete přidat několik typů kótovacích čar:

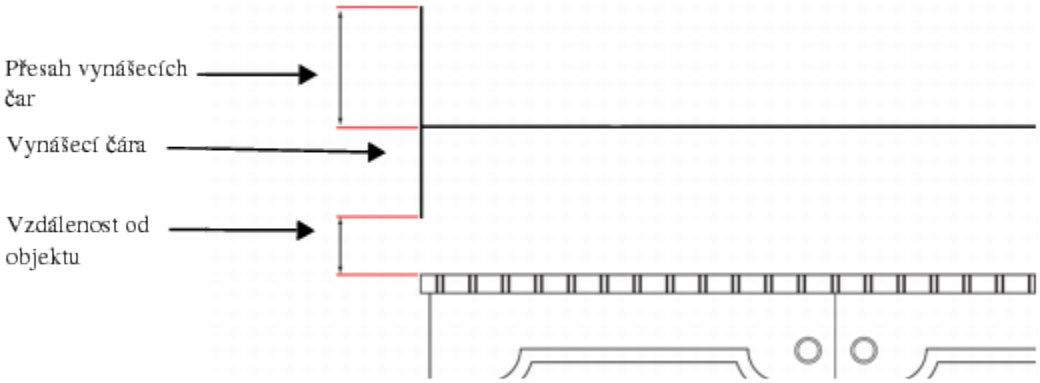
- *Rovnoběžné kótovací čáry* měří skutečnou vzdálenost mezi dvěma uzly.
- *Svislé nebo vodorovné kótovací čáry* měří svislou (osa y) nebo vodorovnou (osa x) vzdálenost mezi libovolnými dvěma uzly.
- *Úhlové kótovací čáry* měří úhly.
- *Kótovací čáry segmentů* měří přímou vzdálenost mezi koncovými uzly segmentu nebo přímou vzdálenost mezi dvěma nejvzdálenějšími uzly ve více segmentech. Kótovací čáry segmentů mohou také měřit vybrané sousedící segmenty.



Kótovací čáry zleva doprava: Úhlové, vodorovné a svislé

Můžete nastavit způsob zobrazení kótovacího textu a čar. Například můžete vybrat měrné jednotky, určit polohu a písmo jednotek kótování a přidávat předpony nebo přípony ke kótovacímu textu. Můžete zadat výchozí hodnoty ke všem nově vytvořeným kótovacím čarám.

Můžete upravit vynášecí čáry, na kterých kóta leží. Můžete určit vzdálenost mezi vynášecí čárou, objektem, který je měřen a délku přesahu vynášecích čar. Délka přesahu vynášecích čar představuje část vynášecí čáry, která se nachází za šipkami kóty.



Kótovací čáry lze přizpůsobit zadáním hodnot pro přesah vynášecích čar a vzdálenosti od objektu.

Ve výchozím nastavení je kótovací text dynamický. Pokud změníte velikost objektu, k němuž je připojena kótovací čára, bude kótovací text automaticky aktualizován, aby se zobrazil v nové velikosti. V případě potřeby však můžete kótovací text nastavit jako statický.

Chcete-li používat kótovací čáry s vysokou přesností, musíte je přichytit ke konkrétním uzlům objektů. Další informace o přichytávání a režimech přichytávání naleznete v tématu „Postup při přichycení objektů” na straně 279.

Postup při kreslení svislé, vodorovné nebo rovnoběžné kótovací čáry

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li nakreslit rovnoběžnou kótovací čáru, klikněte v okně nástrojů na nástroj **Rovnoběžná kótovací čára** .
- Chcete-li nakreslit svislou nebo vodorovnou kótovací čáru, klikněte na nástroj **Vodorovná nebo svislá kótovací čára** .

2 Kliknutím umístěte počáteční bod a proveďte tažení do místa koncového bodu kótovací čáry.

3 Přesuňte ukazatel myši na umístění kótovací čáry a kliknutím umístěte kótovací text.

Ve výchozím nastavení je kótovací text na kótovací čáře zarovnán na střed.

Postup při kreslení úhlové kótovací čáry

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Úhlové kótování** .

2 Klikněte, kde se mají protnout čáry určující daný úhel, a proveďte tažení k umístění konce první čáry.

3 Klikněte v místě, kde chcete zakončit druhou čáru.

4 Klikněte na místo, kde chcete zobrazit štítek úhlu.

Postup při kreslení kótovací čáry segmentu

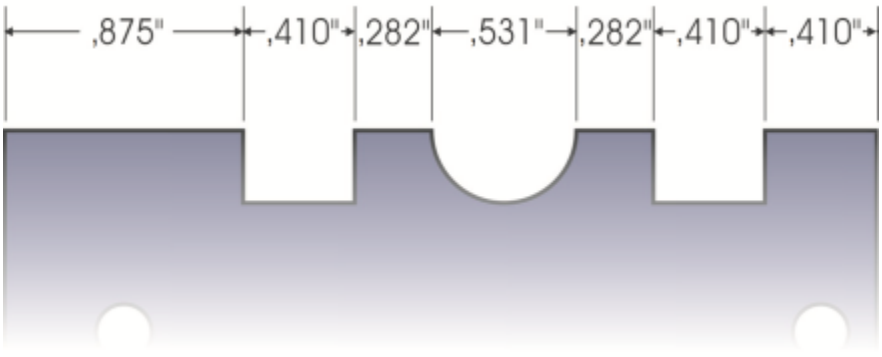
1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Kótování segmentů** .

2 Klikněte na segment, který chcete změřit.

3 Přesuňte ukazatel myši na požadované umístění kótovací čáry a klikněte na požadované umístění kótovacího textu.

Další možnosti

Změření vzdálenosti mezi dvěma nejvzdálenějšími uzly v různých segmentech	Pomocí nástroje **Kótování segmentů** vyberte segmenty ohraničením, přetažením umístěte kótovací čáru a klikněte na požadované umístění kótovacího textu.
Automatické měření sousedících segmentů	Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Automatické postupné kótování** a ohraničte segmenty, které chcete změřit. Proveďte přetažení na umístění kótovací čáry a klikněte na požadované umístění kótovacího textu.



Kótovací čáry segmentů mohou být na vybrané sousedící segmenty použity automaticky.

Postup při nastavení zobrazení jednotek kótování

1 Vyberte kótovací čáru.

2 Na panelu vlastností vyberte možnosti z následujících seznamů:

- **Styl kótování –** umožňuje vybrat zlomkové, desetinné nebo standardní jednotky kótování.
- **Přesnost kótování –** umožňuje vybrat míru přesnosti pro měření.
- **Jednotky kótování –** umožňuje vybrat měrné jednotky.

Další možnosti

Skrytí jednotek kótování	Klikněte na tlačítko **Zobrazit jednotky**
Zadání umístění jednotek kótování	Klikněte na tlačítko **Umístění textu** na panelu vlastností a klikněte na umístění textu.
Změna bodové velikosti a písma u jednotek kótování	Vyberte kótovací text pomocí nástroje **Výběr** . Na panelu vlastností vyberte styl písma z okna **Seznam písem** a zadejte hodnotu do políčka **Velikost písma**.
Určení předpony nebo přípony ke kótovacímu textu	Zadejte předponu nebo příponu do pole **Předpona** nebo **Přípona** na panelu vlastností.
Skrytí nebo zobrazení počáteční nuly v hodnotě kótování	Klikněte na tlačítko **Počáteční nula** na panelu vlastností. (Počáteční nula se v kótovacích čarách ve výchozím nastavení zobrazí.)
Nastavení statického kótovacího textu	Klikněte na tlačítko **Dynamické kótování** . Většina ovládacích prvků kótovacích čar na panelu vlastností nebude k dispozici. Pokud změníte velikost objektu, k němuž je připojena kótovací čára, text kótovací čáry nebude aktualizován.

Postup při nastavení výchozích vlastností pro nové kótovací čáry

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.

2 V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte jednu z následujících možností:

- **Úhlové kótování** – pro nastavení výchozích vlastností úhlových kótovacích čar
- **Kótování** – pro nastavení výchozích vlastností všech ostatních kótovacích čar

3 Zadejte styl kótování, přesnost a jednotky, předponu a příponu.
Ovládací prvek stylu kóty není k dispozici pro úhlové kótovací čáry.

Postup při přizpůsobení vynášecích čar

1 Vyberte kótovací čáru.

2 Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Možnosti vynášecích čar** .

3 Chcete-li určit vzdálenost mezi vynášecími čarami a objektem, zaškrtněte políčko **Vzdálenost od objektu** a zadejte hodnotu do pole **Vzdálenost**.

4 Chcete-li určit délku přesahu vynášecích čar, zaškrtněte políčko **Přesah vynášecích čar** a zadejte hodnotu do pole **Vzdálenost**.

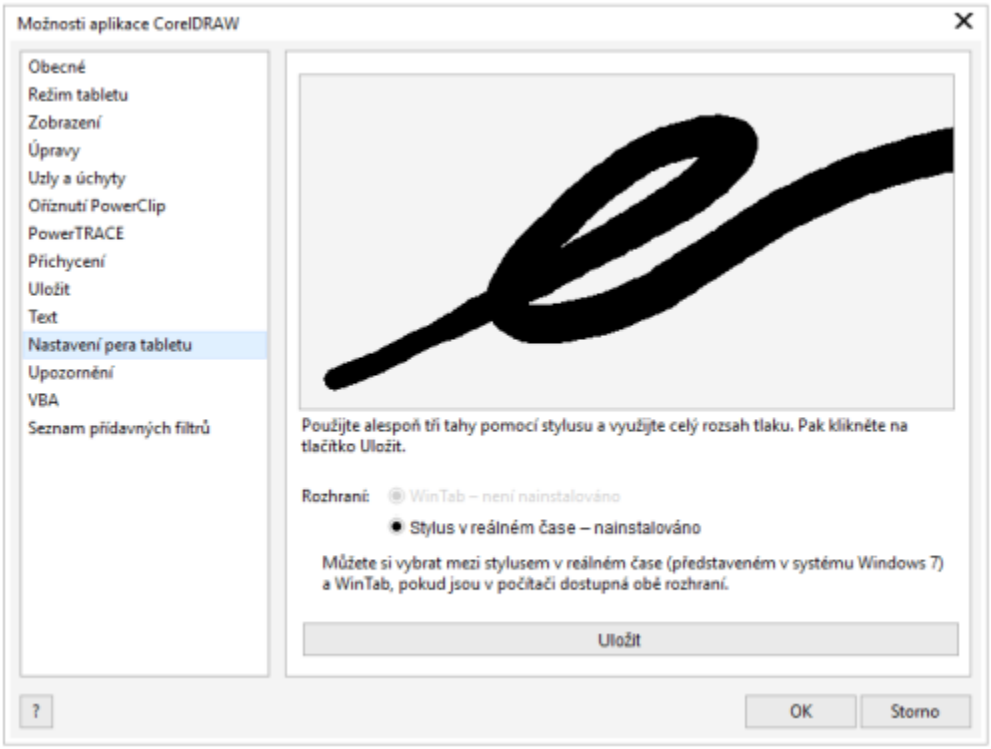
Pera a zařízení citlivá na tlak

Následující nástroje v aplikaci CorelDRAW umožňují využívat tlak vašeho pera, stylusu nebo jiného zařízení citlivého na tlak: **Malířské techniky (režim** Výraz**)**, **Guma**, **Rozmazat**, **Vír**, **Přitáhnout a Odpudit**, **Zdrsnit** a **Rozetřít**.

Kromě toho můžete měnit tahy štětce pomocí náklonu a natočení pera v nástroji **Malířské techniky (režim** Výraz**)**, **Guma**, **Zdrsnit** a **Rozetřít**. Náklon a natočení pera můžete používat pouze v případě, že stylus nebo pero takové funkce podporují.

Tlak a nastavení pera

Pokud použijete stylus citlivý na tlak nebo tablet s perem v aplikaci CorelDRAW, podle použitého tlaku se při kreslení použije šířka tahů. Každá osoba používá odlišnou sílu nebo úroveň tlaku při tahu a aplikaci lze nastavit tak, aby odpovídala vaší síle tahu nastavením možností pera. Správné nastavení pera je zvláště užitečné, pokud máte lehký dotyk. Pokud lehký tah nezanechá žádnou stopu, může úprava nastavení pera zvýšit citlivost konkrétních nástrojů. Náhlé změny v šířce tahů štětcem naznačují, že je nutné upravit nastavení pera na stránce **Nastavení pera** v dialogovém okně **Možnosti**. Nastavení pera lze uložit jako předvolbu pro další použití.



Nastavení pera můžete upravit tak, aby odpovídala intenzitě vašich tahů.

Náklon a natočení

Náklon pera umožňuje měnit plochost hrotu štětce. Pokud nechcete měnit plochost hrotu pera, vypněte náklon pera a zadejte pevnou hodnotu úhlu náklonu, čímž plochost určíte pevně. Náklon pera vám umožňuje použít směr, ve kterém se stylus naklápí, a měnit tak otočení hrotu. Natočení pera můžete vypnout a nastavit pevnou hodnotu úhlu natočení hrotu.

Rozhraní Real-Time Stylus (RTS) a WinTab

Můžete plně využívat výhod tlaku a sklonu tabletů nebo zařízení s pery kompatibilními s rozhraním RTS k ovládání tahů štětcem. Aplikace CorelDRAW obsahuje podporu pro rozhraní RTS (Real-Time Stylus), které bylo představeno se systémem Windows 7. Pokud máte grafický tablet nebo zařízení kompatibilní se systémem Wacom, můžete stále pro optimální výsledky používat rozhraní WinTab.

Nastavení pera

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Nastavení pera**.
3. Pomocí stylusu nebo digitálního pera proveďte alespoň tři tahy a postupně zvyšujte tlak od nejnižšího po nejvyšší.

Chcete-li nastavení uložit jako předvolbu, klikněte na tlačítko **Uložit**.

Postup výběru rozhraní tabletu s perem

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Nastavení pera**.
3. Vyberte jednu z následujících možností tabletů:
   - **WinTab** – doporučeno pro tablety s perem nebo zařízení kompatibilní se systémem Wacom.
   - **Real-Time Stylus** – doporučeno pro tablety s perem nebo zařízení používající rozhraní RTS systému Windows 7 a novějších verzí.

CorelDRAW® 2019

Tvary

Aplikace CorelDRAW umožňuje kreslit základní tvary, které lze měnit pomocí speciálních efektů a nástrojů pro změnu tvaru.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech:

- „Obdélníky a čtverce” (straně 161)
- „Tvary elips, kruhů, oblouků a výsečí” (straně 164)
- „Mnohoúhelníky a hvězdy” (straně 166)
- „Spirály” (straně 168)
- „Mřížky” (straně 169)
- „Předdefinované tvary” (straně 170)
- „Používání funkce rozpoznávání tvarů” (straně 170)

Tvary je také možné přesně kreslit pomocí souřadnic objektu. Další informace naleznete v tématu „Použití souřadnic objektu ke kreslení a úpravám objektů” na straně 262.

Obdélníky a čtverce

Aplikace CorelDRAW umožňuje kreslit obdélníky a čtverce. Obdélník nebo čtverec můžete nakreslit diagonálním přetažením pomocí nástroje **Obdélník** nebo zadáním šířky a výšky pomocí nástroje **Obdélník se 3 body**. Nástroj **Obdélník se 3 body** slouží k rychlému kreslení obdélníků pod libovolným úhlem.

Tříbodový obdélník můžete vytvořit nejprve nakreslením základny a poté nakreslením výšky. Výsledný obdélník je zkosený.

Můžete rovněž nakreslit obdélník nebo čtverec se zaoblenými, vykrouženými nebo zkosenými rohy. Rohy můžete upravovat jednotlivě, nebo můžete změnit všechny najednou. Kromě toho můžete zadat, aby rohy měnily měřítko podle objektu. Určit lze rovněž výchozí velikost rohu pro kreslení obdélníků a čtverců.

Seznámení se zaoblenými, vykrouženými a zkosenými rohy

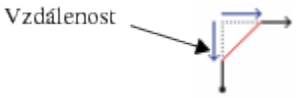
Zaoblení vytvoří kulatý roh, vykroužení nahradí roh hranou s kulatým vrubem a zkosení nahradí roh rovnou hranou, známé také jako zešikmení.

Ve směru zleva doprava jsou znázorněny standardní rohy bez úprav, zaoblené rohy, vykroužené rohy a zkosené rohy.

Chcete-li nakreslit obdélníky nebo čtverce se zaoblenými, vykrouženými nebo zkosenými rohy, musíte zadat velikost rohů. Pro zaoblení nebo vykroužení určuje velikost rohu jeho poloměr. Tento poloměr se měří od středu křivky k jejímu okraji. Vyšší hodnoty velikosti rohu vytvoří zaoblenější rohy, resp. rohy s velkým vykroužením.

Zleva doprava vidíte poloměr zaobleného rohu a poloměr vykrouženého rohu.

Hodnota velikosti pro zkosení rohu představuje vzdálenost, ve které bude zkosení začínat ve vztahu k původnímu rohu. Vyšší velikost rohu vytvoří roh s delším zkosením.



Další informace o úpravách rohů křivkových objektů, jako jsou čáry, text nebo rastry, naleznete v tématu „Zaoblení, vykroužení a zkosení rohů” na straně 222.

Postup při kreslení obdélníku nebo čtverce diagonálním přetažením

Akce	Postup
Kreslení obdélníku	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Obdélník** . Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít obdélník požadovanou velikost.
Kreslení čtverce	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Obdélník** . Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít čtverec požadovanou velikost.

Obdélník můžete nakreslit od středu ven podržením klávesy **Shift** při tažení. Čtverec můžete nakreslit od středu ven podržením klávesy **Shift** + **Ctrl** při tažení.

Můžete nakreslit obdélník, který pokrývá stránku kresby, dvojím kliknutím na nástroj **Obdélník**.

Postup při kreslení obdélníku zadáním jeho šířky a výšky

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Obdélník se 3 body** .

2 V okně kresby ukažte na místo, kde chcete obdélník začít, tažením nakreslete šířku a uvolněte tlačítko myši.

3 Posunutím ukazatele nakreslete výšku a klikněte.

Velikost obdélníku můžete upravit zadáním hodnot do políček **Velikost objektů** na panelu vlastností.

Chcete-li omezit úhel základny na předvolený násobek, takzvaný omezující úhel, podržte při tažení klávesu **Ctrl** . Informace o změně omezujícího úhlu naleznete v tématu „Postup při změně omezujícího úhlu” na straně 309.

Postup při kreslení obdélníku nebo čtverce se zaoblenými, vykrouženými nebo zkosenými rohy

1 Klikněte na obdélník nebo čtverec.

2 Na panelu vlastností klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Zaoblit roh** – vytvoří zaoblený roh
- **Vykroužit roh** – nahradí roh hranou s kulatým vrubem
- **Zkosit roh** – nahradí roh plochou hranou

3 Zadejte hodnoty do oblastí **Poloměr rohů** na panelu vlastností.

4 Klikněte na tlačítko **Použít**.

Další možnosti

Použití stejné změny na všechny rohy	Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Upravovat rohy společně** .
Zakázání změny měřítka rohů podle objektu	Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Relativní velikost rohů** .

Rohy vybraného obdélníku nebo čtverce můžete rovněž změnit kliknutím na nástroj **Tvar** , kliknutím na tlačítko možnosti rohu na panelu vlastností a poté přetažením uzlu rohu směrem ke středu tvaru. Pokud chcete změnit pouze jeden roh, stiskněte klávesu **Ctrl** a poté táhněte uzel rohu směrem ke středu tvaru.

Postup při určení výchozího tvaru a velikosti rohu pro kreslení obdélníků a čtverců

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.

2 V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Obdélník**.

3 Chcete-li zadat výchozí roh (zaoblený, vykroužený nebo zkosený), klikněte na jedno z tlačítek v horní části pravého podokna.

4 Zadejte hodnoty do polí v části **Rohy**.

Další možnosti

Použití stejné změny na všechny rohy	Klikněte na tlačítko **Upravovat rohy společně** .
Škálování rohů vzhledem k velikosti objektu	Zaškrtněte políčko **Škálovat rohy**.

Tvary elips, kruhů, oblouků a výsečí

Elipsu nebo kruh můžete nakreslit diagonálním přetažením pomocí nástroje **Elipsa** nebo lze elipsu nakreslit pomocí nástroje **Elipsa se 3 body**, kdy zadáváte její šířku a výšku. Nástroj **Elipsa se 3 body** umožňuje rychle vytvořit elipsu pod libovolným úhlem, a tím odstraňuje nutnost ji po vytvoření otočit.

Pomocí nástroje **Elipsa** můžete nakreslit nový oblouk nebo výseč, nebo můžete nakreslit elipsu nebo kruh a poté je změnit na oblouk nebo výseč. Můžete také měnit výchozí vlastnosti nových objektů, které jste nakreslili pomocí nástroje **Elipsa**. Můžete například nastavit výchozí vlastnosti tak, aby všechny nové tvary, které nakreslíte, byly oblouky nebo výseče.

Pomocí nástroje Elipsa se 3 body lze nakreslit elipsu tak, že nejprve nakreslíte její středovou osu a poté nakreslíte její výšku. Tento způsob vám umožňuje nakreslit elipsu pod libovolným úhlem.

Postup při kreslení elipsy nebo kruhu diagonálním přetažením

Akce	Postup
Kreslení elipsy	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Elipsa** . Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít elipsa požadovaný tvar.
Kreslení kruhu	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Elipsa** . Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít kružnice požadovanou velikost.

Elipsu nebo kružnici můžete nakreslit od středu podržením klávesy **Shift** při tažení.

Postup při kreslení elipsy zadáním šířky a výšky

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Elipsa se 3 body**.

2 V okně kresby nakreslete přetažením osu elipsy v požadovaném úhlu.
Osa protíná střed elipsy a určuje její šířku.

3 Posuňte ukazatel, definujte jím výšku elipsy a klikněte.

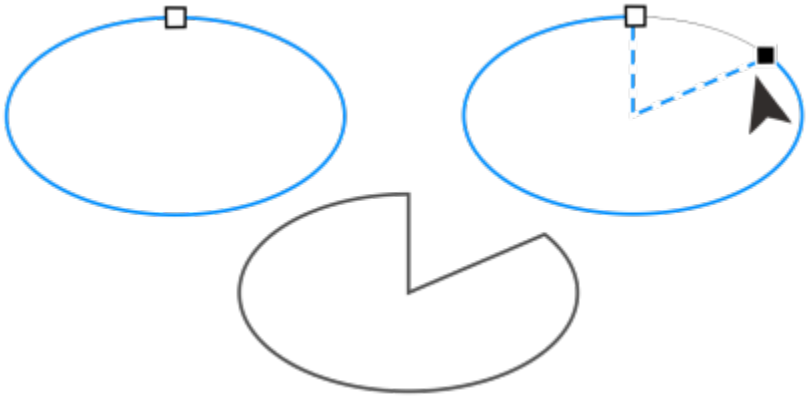
Postup při kreslení oblouku nebo výseče

Akce	Postup
Kreslení oblouku	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Elipsa**. Klikněte na tlačítko **Oblouk** na panelu vlastností. Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít oblouk požadovaný tvar.
Kreslení výseče	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Elipsa**. Klikněte na tlačítko **Výseč** na panelu vlastností. Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít výseč požadovaný tvar.

Chcete-li nakreslit oblouk, musí mít elipsa nebo kruh obrys.

Můžete změnit směr vybraného oblouku nebo výseče kliknutím na tlačítko **Změnit směr** na panelu vlastností.

Pohyb uzlu můžete omezit na násobky 15 stupňů tím, že při tažení myší podržíte stisknutou klávesu **Ctrl**



Pomocí nástroje Tvar vytvoříte tvar výseče tažením uzlu elipsy (vlevo) dovnitř elipsy (uprostřed). Chcete-li vytvořit oblouk, přetáhněte uzel mimo elipsu (vpravo).

Postup při změně výchozích vlastností nových objektů nakreslených pomocí nástroje Elipsa

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.

2 V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Elipsa**.

3 Chcete-li změnit tvar nových objektů na oblouky nebo výseče, zvolte jednu z následujících možností:
   - **Výseč**
   - **Oblouk**

4 Zadejte hodnoty do políček **Počáteční úhel** a **Koncový úhel**.

5 Chcete-li změnit směr všech nových oblouků nebo výsečí, Zvolte jednu z následujících možností:
   - **Po směru hodinových ručiček**
   - **Proti směru hodinových ručiček**

Mnohoúhelníky a hvězdy

Aplikace CorelDRAW umožňuje kreslit mnohoúhelníky a dva typy hvězd: ideální a složité. Ideální hvězdy jsou hvězdy tradičního tvaru a lze u nich použít výplň na celý tvar hvězdy. Složité hvězdy mají protínající se strany a s použitím výplní vytvářejí originální výtvory.

Zleva doprava: Mnohoúhelník, ideální hvězda a složitá hvězda vyplněné přechodovou výplní

Můžete měnit mnohoúhelníky a hvězdy. Můžete například změnit počet stran mnohoúhelníku nebo počet vrcholů hvězdy a můžete také vrcholy hvězdy zaostřit. Chcete-li měnit tvar mnohoúhelníků a složitých hvězd, můžete také použít nástroj **Tvar**, jako u jakéhokoliv jiného křivkového objektu. Další informace o práci s křivkovými objekty naleznete v tématu „Objekty s křivkami” na straně 174. Tvar ideálních hvězd lze také měnit, ale s určitým omezením.

Postup při kreslení mnohoúhelníku

- V okně nástrojů klikněte na nástroj **Mnohoúhelník** , a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít mnohoúhelník požadovanou velikost.

Mnohoúhelník můžete nakreslit od středu podržením klávesy **Shift** při tažení.

Symetrický mnohoúhelník můžete nakreslit podržením klávesy **Ctrl** při tažení.

Postup při kreslení hvězdy

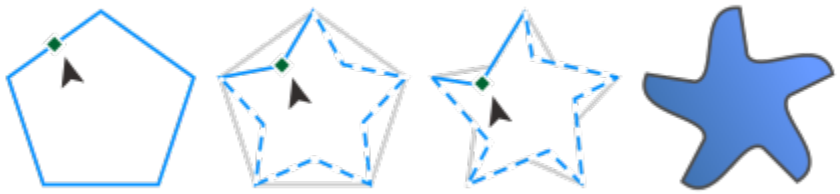
Akce	Postup
Kreslení ideální hvězdy	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Hvězda** , a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít hvězda požadovanou velikost.
Kreslení složité hvězdy	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Hvězda** . Na panelu vlastností klikněte na nástroj **Složitá hvězda** a táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít složitá hvězda požadovanou velikost.

Hvězdu můžete nakreslit od středu podržením klávesy **Shift** při tažení.

Symetrickou hvězdu můžete nakreslit podržením klávesy **Ctrl** při tažení.

Postup při úpravě mnohoúhelníku

Akce	Postup
Změna počtu stran mnohoúhelníku	Vyberte mnohoúhelník, zadejte hodnotu do pole **Vrcholy nebo strany** na panelu vlastností a stiskněte klávesu **Enter**.
Změna tvaru mnohoúhelníku na hvězdu	Vyberte mnohoúhelník, klikněte na nástroj **Tvar** a táhněte uzel na mnohoúhelníku, dokud nemá hvězda požadovaný tvar.



Zleva doprava: Pomocí nástroje Tvar byl mnohoúhelník změněn na hvězdu, kterou lze vytvarovat na křivkový objekt. Úsečkové segmenty hvězdy se poté převedly na křivkové a upravily tak, aby vznikl tvar hvězdice.

Postup při úpravě hvězdy

Akce	Postup
Změna počtu vrcholů hvězdy	Vyberte hvězdu, zadejte hodnotu do pole **Vrcholy nebo strany** na panelu vlastností a stiskněte klávesu **Enter**.
Zaostření vrcholů hvězdy	Klikněte na hvězdu a zadejte hodnotu do pole **Ostrost** na panelu vlastností.
Změna tvaru hvězdy	Vyberte hvězdu, klikněte na nástroj **Tvar** a přetáhněte uzel hvězdy.

Používáte-li ke změně tvaru ideální hvězdy nástroj **Tvar**, pohyb uzlu je omezený. Na ideálních hvězdách také nemůžete přidávat nebo odstraňovat uzly, ani převádět úsečkové segmenty na křivkové.

Spirály

Můžete nakreslit dva typy spirál: symetrickou a logaritmickou. Symetrické spirály se rozvíjejí pravidelně tak, že vzdálenost mezi každým otočením je stejná. Logaritmické spirály se rozvíjejí tak, že vzdálenost mezi otočeními narůstá. Můžete nastavit rychlost, jakou se logaritmická spirála rozvíjí.

Výchozí nastavení nástroje Spirála můžete změnit tak, aby všechny nové spirály, které nakreslíte, měly požadované vlastnosti.

Symetrická spirála (vlevo) a logaritmická spirála (vpravo)

Postup při kreslení spirály

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Spirála**.
2. Zadejte hodnotu do pole **Otočení spirály** na panelu vlastností.
3. Na panelu vlastností klikněte na některé z následujících tlačítek:
   - **Symetrická spirála**
   - **Logaritmická spirála**

   Chcete-li změnit míru rozvíjení spirály při pohybu ven, posuňte jezdec **Faktor rozvinutí spirály**.
4. Táhněte diagonálně v okně kresby, dokud spirála nedosáhne požadované velikosti.

Spirálu můžete nakreslit od středu ven podržením klávesy **Shift** při tažení.

Můžete také nakreslit spirálu se stejnou vodorovnou a svislou velikostí podržením klávesy **Ctrl** při tažení.

Postup při výběru výchozích nastavení nástroje Spirála

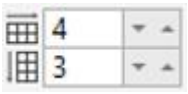
1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Spirála**.
3. Změňte požadovaná nastavení.

Mřížky

Můžete nakreslit mřížku a nastavit počet řádků a sloupců. Mřížka je seskupená sada obdélníků, které lze rozdělit.

Výchozí nastavení nástroje Milimetrový papír můžete změnit a zadat počet řádků a sloupců nové mřížky.

Postup při kreslení mřížky

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Milimetrový papír** .
2. Zadejte hodnoty do horní a dolní části pole **Sloupce a řádky** 

na panelu vlastností.

   Hodnota, kterou zadáte do horní části, určuje počet sloupců. Hodnota, kterou zadáte do dolní části, určuje počet řádků.
3. Ukažte na místo, kde chcete mřížku zobrazit.
4. Diagonálním přetažením nakreslete mřížku.

Chcete-li nakreslit mřížku ze středu ven, podržte při tažení klávesu **Shift**. Chcete-li nakreslit mřížku se čtvercovými buňkami, podržte při tažení klávesu **Ctrl** .

Postup při rozdělení mřížky

1. Vyberte mřížku pomocí nástroje **Výběr** .
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Seskupit** ▸ **Zrušit skupinu**.

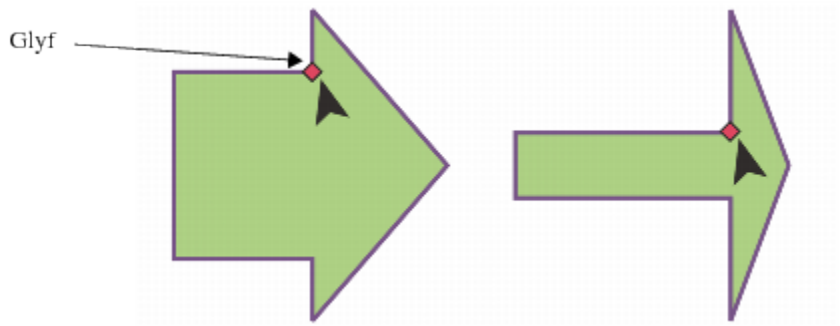
Mřížku můžete také rozdělit kliknutím na tlačítko **Zrušit skupinu** na panelu vlastností.

Postup při výběru výchozích nastavení nástroje Milimetrový papír

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Milimetrový papír**.
3. Zadejte hodnoty do polí **Počet sloupců** a **Počet řádků**.

Předdefinované tvary

Pomocí nabídky Ideální tvary™ můžete nakreslit předdefinované tvary. Některé tvary – a to základní tvary, tvary šipek, tvary nápisu a bubliny – obsahují kosočtvercové úchyty, tzv. glyfy. Přetažením glyfu můžete změnit vzhled tvaru.



Pomocí nástroje Tvar můžete přetažením glyfu změnit tvar.

Text lze přidávat dovnitř nebo vně tvaru. Můžete například vložit štítek do symbolu nebo odkazovací čáry vývojového diagramu.

Postup při kreslení předdefinovaného tvaru

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Běžné tvary**.
2. Otevřete výběr **Ideální tvary** na panelu vlastností a klikněte na tvar.
3. Táhněte kurzorem v okně kresby, dokud nebude mít tvar požadovanou velikost.

Stejně jako jiné tvary lze tvary nakreslené pomocí nástroje Ideální tvary upravit.

Postup při úpravě předdefinovaného tvaru

1. Vyberte tvar, který obsahuje glyf.
2. Táhněte glyf, dokud nedosáhnete požadovaného tvaru.

Tvary pravý úhel, srdce, blesk, exploze a vývojový diagram neobsahují glyfy.

Postup při přidání textu do předdefinovaného tvaru

1. Klikněte na nástroj **Text** .
2. Umístěte kurzor dovnitř obrysu tvaru, dokud se nezmění na textový kurzor .
3. Zadejte text do tvaru, vyberte písmo a text zformátujte.

Používání funkce rozpoznávání tvarů

Nástroj **Inteligentní kreslení** lze použít k rozpoznání ručních tahů a jejich převedení na základní tvary. Obdélníky a elipsy jsou převedeny na implicitní objekty aplikace CorelDRAW. Lichoběžníky a rovnoběžníky budou převedeny na objekty Ideální tvary. Čáry, trojúhelníky, čtverce, kosočtverce, kruhy a šipky budou převedeny na křivkové objekty. Pokud není objekt převeden na tvar, lze

jej vyhladit. Objekty a křivky nakreslené pomocí rozpoznávání tvarů je možné upravovat. Můžete nastavit úroveň, na níž aplikace CorelDRAW rozpoznává tvary a převádí je na objekty. Také můžete zadat míru vyhlazení křivek.

Můžete nastavit dobu, která uplyne mezi tahem pera a rozpoznáváním tvarů. Pokud je například prodleva nastavena na jednu sekundu a nakreslíte kruh, rozpoznávání tvarů se projeví jednu sekundu po nakreslení kruhu.

Při kreslení můžete provádět opravy. Také můžete změnit tloušťku a styl čáry tvaru, který jste nakreslili pomocí rozpoznávání tvarů.

Tvary vytvořené pomocí nástroje Inteligentní kreslení jsou rozpoznány a vyhlazeny.

Postup při kreslení tvaru nebo čáry pomocí rozpoznávání tvarů

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Inteligentní kreslení** .
2. V seznamu **Úroveň rozpoznání tvarů** na panelu vlastností vyberte úroveň rozpoznání.
3. V seznamu **Úroveň inteligentního vyhlazování** na panelu vlastností vyberte úroveň vyhlazování.
4. V okně kresby nakreslete tvar nebo čáru.

Panel vlastností **Nástroj Inteligentní kreslení** se zobrazuje jen tehdy, pokud je vybraný nástroj **Inteligentní kreslení**.

Postup při nastavení prodlevy rozpoznávání tvarů

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Inteligentní kreslení**.
3. Posuňte jezdec **Prodleva rozpoznání kresby**.

Minimální prodleva je 10 milisekund; maximální je 2 sekundy.

Postup při provádění oprav při používání rozpoznávání tvarů

- Dřív než uplyne období prodlevy rozpoznávání, stiskněte a podržte klávesu **Shift** a přetáhněte kurzor na místo, které chcete opravit.

  Tvar nebo čára se musí začít mazat od posledního nakresleného bodu.

Pokud kreslíte tvar od ruky, který sestává z několika křivek, můžete poslední nakreslenou křivku odstranit stisknutím klávesy **Esc**.

Postup při změně tloušťky obrysu u objektu nakresleného pomocí rozpoznávání tvarů

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Inteligentní kreslení** .

2 Klikněte na tvar.

3 Ze seznamu **Šířka obrysu** na panelu vlastností vyberte tloušťku obrysu.

Panel vlastností **Nástroj Inteligentní kreslení** se zobrazuje jen tehdy, pokud je vybraný nástroj **Inteligentní kreslení**.

Pokud se čáry nakreslené pomocí nástroje **Inteligentní kreslení** překrývají, tloušťka obrysu je určena průměrem.

Styl čáry tvaru nakresleného pomocí rozpoznávání tvarů lze měnit. Další informace naleznete v tématu „Postup při určení nastavení čáry nebo obrysu” na straně 138.

Tvarování objektů

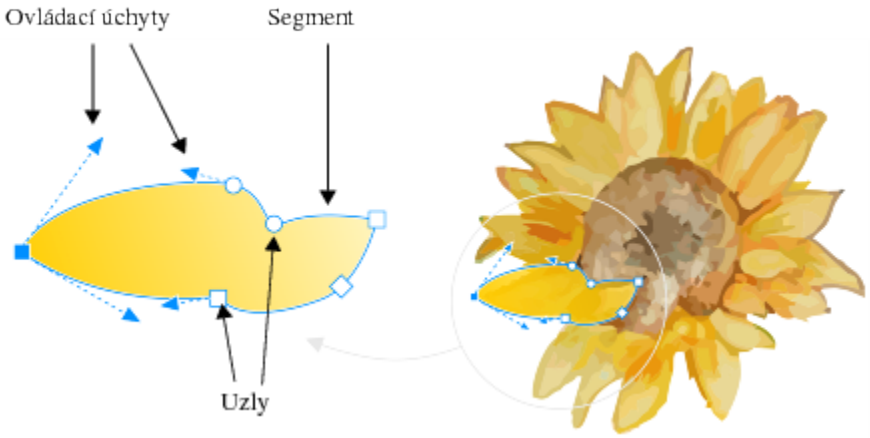
Aplikace CorelDRAW umožňuje různé úpravy tvaru objektů.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Objekty s křivkami” (straně 174)
- „Výběr a přesun uzlů” (straně 175)
- „Zarovnání a rozmístění uzlů” (straně 177)
- „Manipulace se segmenty” (straně 184)
- „Spojování křivek” (straně 186)
- „Kopírování a vyjímání segmentů” (straně 187)
- „Přidávání, odebírání a spojování uzlů” (straně 188)
- „Typy uzlů” (straně 189)
- „Transformace uzlů” (straně 190)
- „Rozdělení osnovy objektů s křivkami” (straně 191)
- „Zrcadlení změn v objektech s křivkami” (straně 192)
- „Zkosení nebo roztažení objektů” (straně 193)
- „Roztírání a rozmazávání objektů” (straně 195)
- „Zdrsnění objektů” (straně 198)
- „Vyhlazení objektů” (straně 199)
- „Přitažení nebo odpuzení uzlů pro tvar” (straně 201)
- „Použití efektů zkreslení” (straně 202)
- „Přidání efektů víru” (straně 204)
- „Tvarování objektů pomocí obálek” (straně 205)
- „Oříznutí a mazání objektů” (straně 213)
- „Dělení objektů” (straně 218)
- „Oříznutí objektů” (straně 220)
- „Zaoblení, vykroužení a zkosení rohů” (straně 222)
- „Sloučení a průnik objektů” (straně 224)
- „Objekty PowerClip” (straně 226)
- „Nastavení možností uzlů, úchytů a náhledů” (straně 232)

Objekty s křivkami

Objekt s křivkami má uzly a ovládací úchyty, pomocí kterých lze měnit tvar objektu. Objekt s křivkami může mít libovolný tvar složený z rovných nebo zakřivených čar. Uzly objektu se rozumí malé tvary, které se zobrazují podél obrysu objektu. Čára mezi dvěma uzly se nazývá segment. Segmenty mohou být křivkové nebo úsečkové. Každý uzel má pro každý křivkový segment, který je k němu připojený, jeden ovládací úchyt. Ovládací úchyty umožňují upravit zakřivení segmentu.



Součásti křivky: ovládací úchyty, segmenty a uzly

Objekty s křivkami vytvořené v aplikaci CorelDRAW sledují osnovu, která definuje jejich tvar. Osnova může být otevřená (například čára) nebo uzavřená (například elipsa) a může někdy obsahovat podosnovy. Další informace o osnovách a podosnovách najdete v části „Rozdělení osnovy objektů s křivkami” na straně 191.

Většina objektů přidaných do kresby nepatří mezi objekty s křivkami s výjimkou spirál, ručních čar a Bézierových křivek. Pokud tedy chcete upravit tvar objektu nebo textového objektu, je třeba jej nejprve převést na objekt s křivkami.

Vlastnosti objektu s křivkami si můžete zobrazit v ukotvitelném panelu **Vlastnosti**.

Postup při převodu objektů na objekty s křivkami

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Převést na křivky**.

Řetězcový text lze převést na křivky a následně upravit tvar jednotlivých znaků.

Rastry nelze převádět na objekty s křivkami.

Postup při zobrazení vlastností křivky

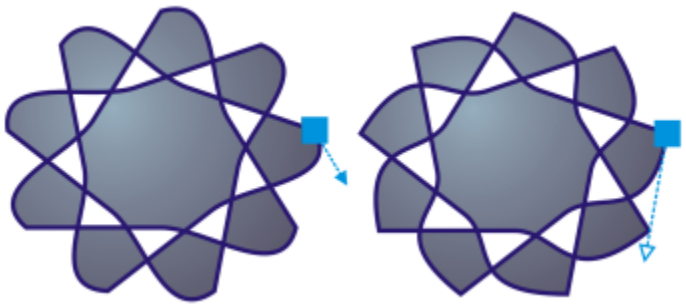
1. Vyberte objekt s křivkami.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.
3. V horní části ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Křivka**.

Převedení objektu na objekt s křivkami lze také provést výběrem objektu a následným kliknutím na tlačítko **Převést na křivky** na panelu vlastností.

Výběr a přesun uzlů

Můžete vybrat jeden, několik nebo všechny uzly objektu. Pokud vyberete několik uzlů, můžete současně měnit tvar různých částí objektu. Uzly lze také vybrat tak, že je ohraničíte obdélníkovým nebo nepravidelným rámečkem výběru. Pokud chcete vybrat určité uzly na složitých křivkách, použijte výběr obrysu od ruky.

Po výběru uzlu na křivkovém segmentu se zobrazí ovládací úchyty. Uzly nebo ovládací úchyty umožňují změnit tvar křivkových segmentů.



Ovládací úchyt se většinou zobrazuje jako plná modrá šipka (vlevo). Pokud se ovládací úchyt překrývá s uzlem, zobrazí se jako nevyplněná modrá šipka vedle uzlu (vpravo).

Uzel můžete přemístit zadáním jeho souřadnic.

Nástroj **Tvar** je standardním nástrojem pro přesunutí uzlů. Dále můžete nastavit možnost pro použití nástrojů **Výběr** a **Bézierův režim** pro výběr a přesun uzlů.

Výběr uzlu

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** .
2. Vyberte objekt s křivkami.
3. Klikněte na uzel.

Další možnosti

Výběr několika uzlů pomocí obrysu	Na panelu vlastností vyberte položku **Obdélníkový** v seznamu **Režim výběru** a táhněte kolem uzlů, které chcete vybrat.
Výběr několika uzlů pomocí obrysu od ruky	Na panelu vlastností vyberte položku **Ruční režim** v seznamu **Režim výběru** a pak táhněte myší kolem uzlů, které chcete vybrat.
Výběr několika uzlů	Podržte klávesu **Ctrl** a klikněte na uzel.
Výběr všech uzlů na vybraném objektu s křivkami	Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vybrat vše** ▸ **Uzly**.
Postupný výběr uzlů	Podržte klávesu **Shift**, klikněte na první uzel a poté poslední uzel, který chcete vybrat.

Další možnosti

	Chcete-li změnit směr, ve kterém jsou uzly vybírány, podržte klávesu **Shift** a klikněte.
Výběr uzlu, který následuje nebo předchází před vybraným uzlem	Stiskněte klávesu **Tab** nebo **Shift + Tab.**
Zrušení výběru uzlu	Podržte klávesu **Ctrl** a klikněte na vybraný uzel.
Zrušení výběru několika uzlů	Podržte klávesu **Ctrl** a klikněte na všechny vybrané uzly.
Zrušení výběru všech uzlů	Klikněte na volné místo v okně kresby.

Uzel lze také vybrat pomocí nástroje **Výběr** , **Ruční režim** , **Bézierův režim** nebo **Lomená čára** . To lze provést tak, že kliknete na nabídku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**. Klikněte na položku **Uzly a úchyty** a zaškrtněte políčko **Povolit sledování uzlů**. Klikněte na objekt s křivkami, přesuňte ukazatel myši nad uzel tak, aby se změnil na kurzor nástroje pro stav tvaru , a klikněte na uzel. Povšimněte si, že při zaškrtnutí políčka **Zapnout sledování uzlů** již nemůžete vybrat a přesunout objekt kliknutím na libovolný z jeho uzlů a jeho přetažením.

Chcete-li vybrat všechny uzly na vybrané křivce, dvakrát klikněte na nástroj **Tvar**.

Postup při přemísťování uzlu

1. Vyberte objekt pomocí nástroje **Tvar** .
2. Přetáhněte uzel, dokud nedosáhnete požadovaného tvaru.

Uzel lze také posunout pomocí nástroje **Výběr** , **Ruční režim** , **Bézierův režim** , nebo **Lomená čára** .

Chcete-li tuto akci provést, je nejprve nutné kliknout na možnost **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**. Klikněte na položku **Uzly a úchyty** a ověřte, že je zaškrtnuté políčko **Povolit sledování uzlů**. Klikněte na objekt s křivkami, přesuňte ukazatel myši nad uzel tak, že se změní na kurzor nástroje pro stav tvaru , a přetáhněte uzel.

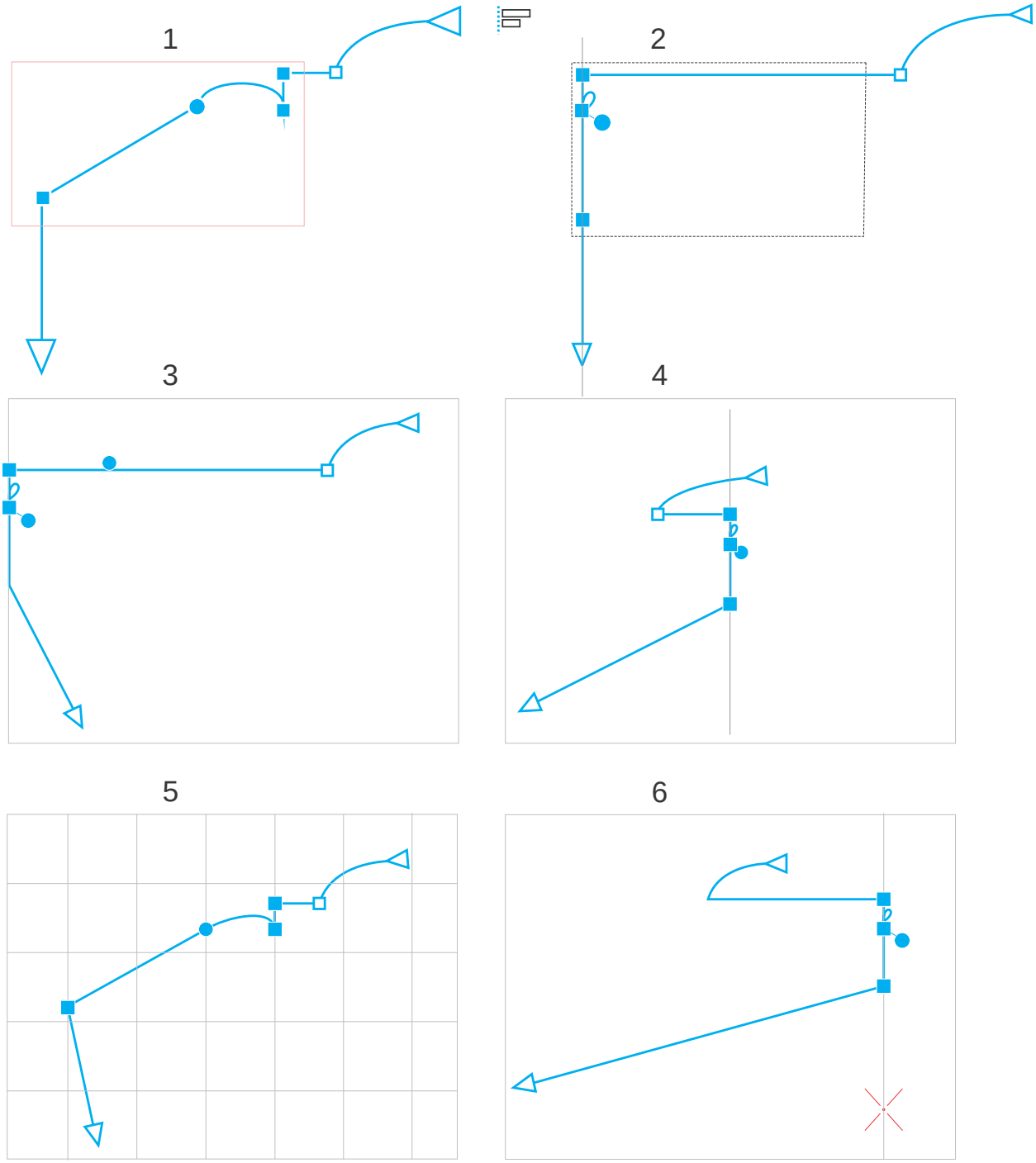
Postup při zadání souřadnic uzlu

1. Klikněte na nástroj **Tvar** .
2. Vyberte uzel na vybraném objektu s křivkami.
3. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Souřadnice**.
4. Klikněte na tlačítko **Křivka s více body** .
5. Zadejte hodnoty umístění bodu na pravítkách X a Y do polí **X** a **Y**.
6. Klikněte na některý z následujících nástrojů:
   - **Vytvořit objekt** – přidá nový objekt s křivkami do okna kresby
   - **Nahradit objekt** – nahradí vybraný objekt s křivkami novým

Zarovnání a rozmístění uzlů

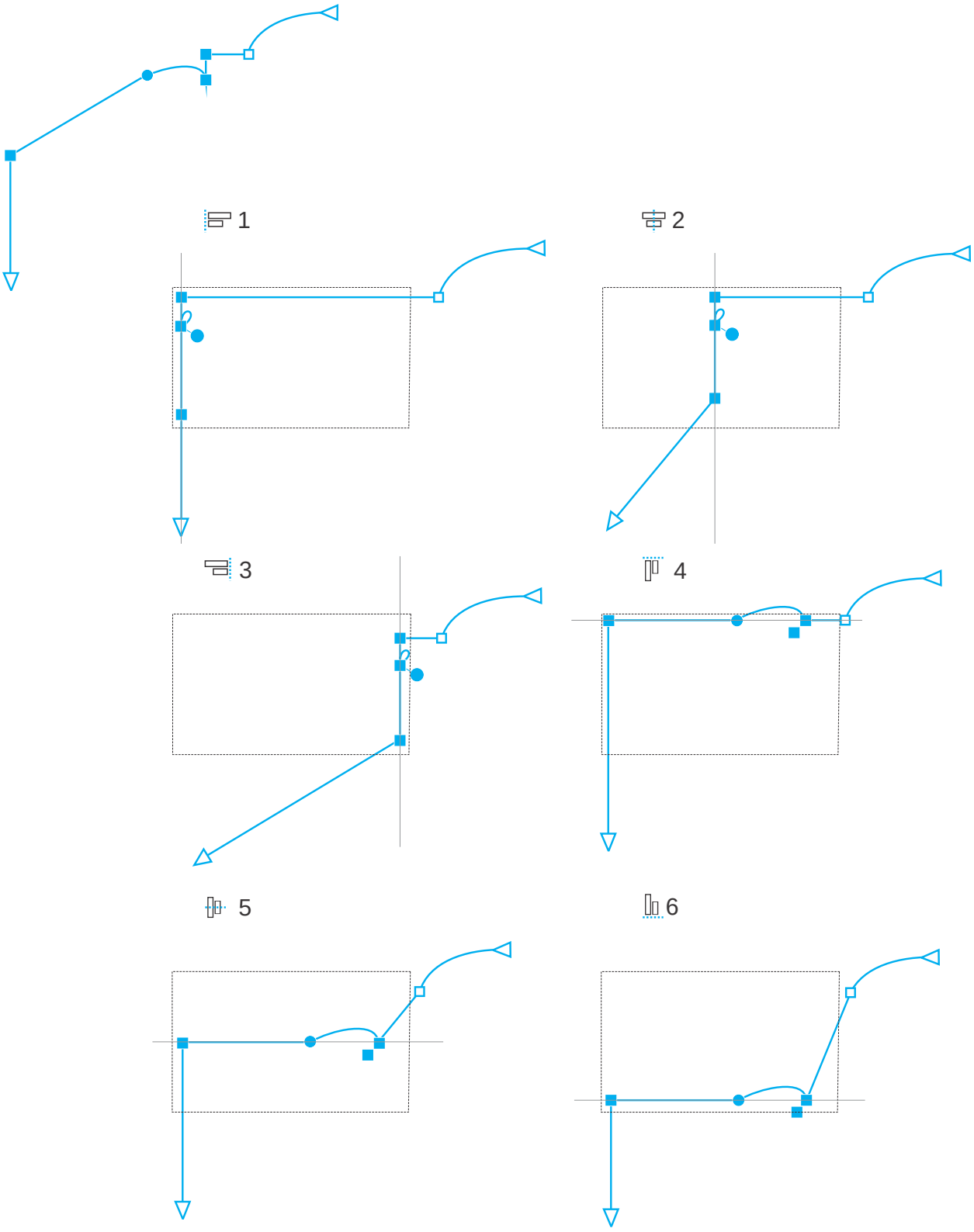
Aplikace CorelDRAW umožňuje rychlé zarovnání a rozmístění uzlů jedné nebo více křivek.

Nejprve vyberte referenční bod. Referenčním bodem může být vymezující rámeček výběru, okraj nebo střed stránky, nejbližší linka mřížky nebo libovolně určený bod.



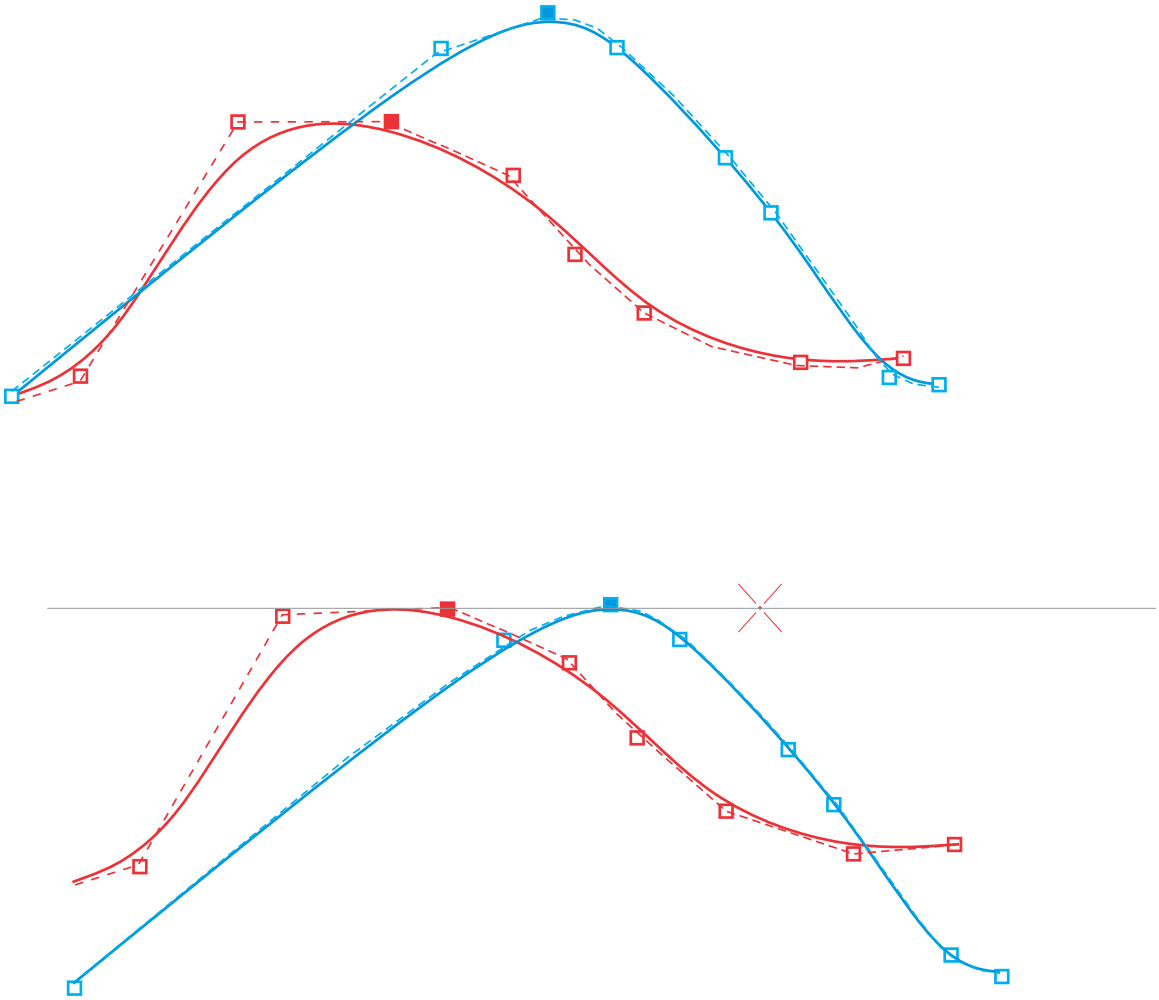
Uzly na křivce (1) jsou zarovnány vlevo vzhledem k vymezujícímu rámečku všech aktivních uzlů (2), okraji (3) nebo středu (4) stránky, nejbližší lince mřížky (5) nebo zadanému bodu (6).

Máte-li zadán referenční bod, můžete zvolit možnost zarovnání. Uzly lze zarovnat vlevo, vpravo, nahoru nebo dolů nebo podle vodorovné či svislé osy.



Aktivní uzly na křivce (vlevo nahoře) jsou zarovnány vlevo (1), vpravo (3), nahoru (4), dolů (6) resp. podle svislé (2) a vodorovné (5) osy vzhledem k vymezujícímu rámečku výběru.

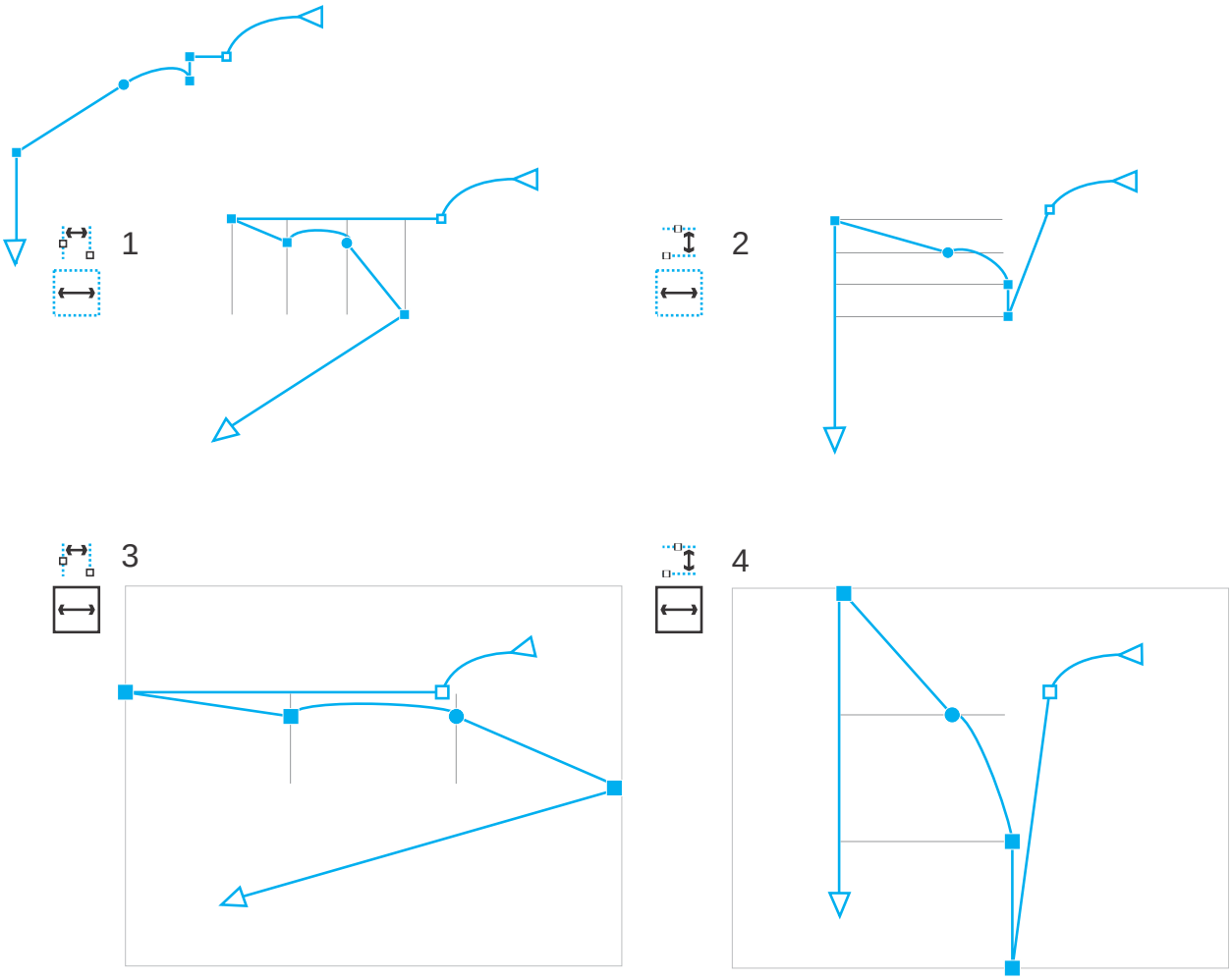
Zarovnat lze i uzly z různých křivek.



Vybrané uzly obou křivek budou zarovnány vzhledem k zadanému bodu.

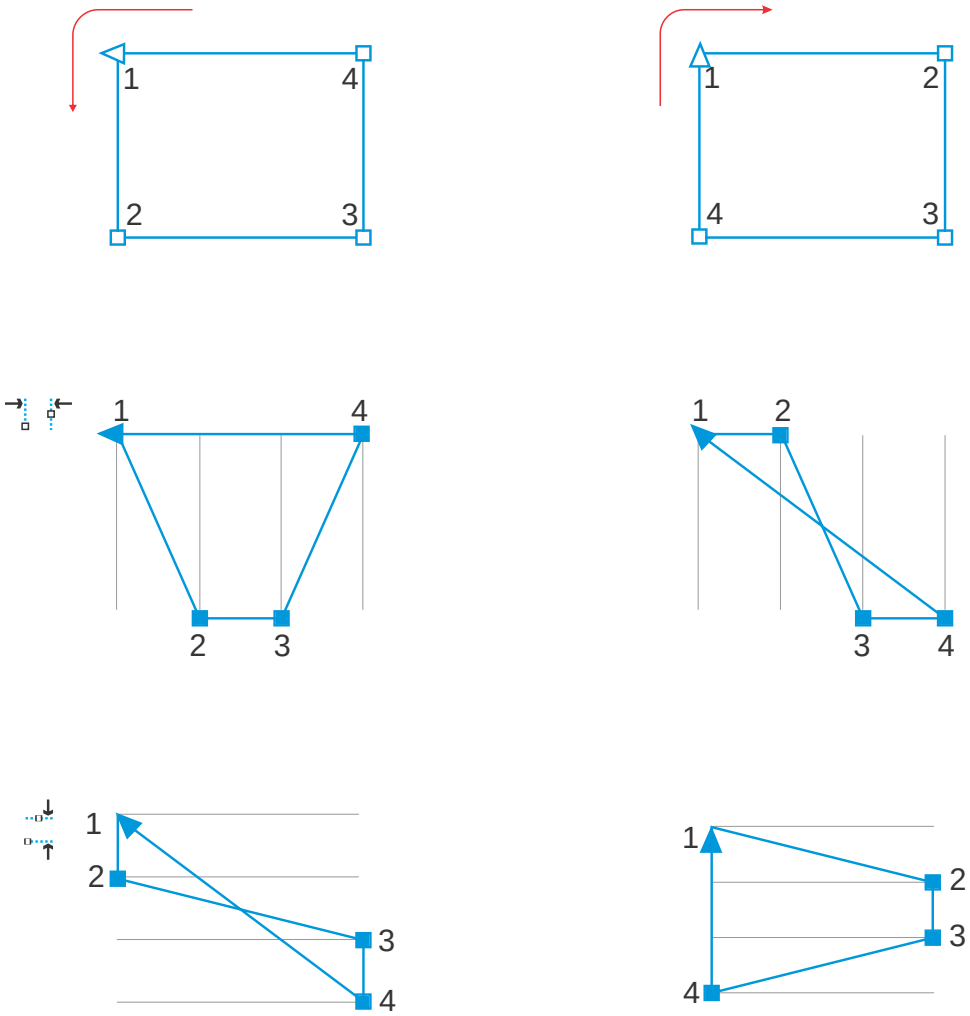
Zarovnáte-li uzly ve výběru, bude zarovnání provedeno podle průměru vymezujícího rámečku aktivních uzlů. Aplikace CorelDRAW provádí zarovnání uzlů podle pořadí, v němž se vyskytují na křivce, nikoli v pořadí výběru; u složitějších objektů se stovkami uzlů by totiž byl výběr uzlů časově náročný. Pořadí uzlů můžete změnit obrácením směru objektu s křivkami.

Provedete-li rozmístění uzlů, budou mezi uzly rovnoměrné vodorovné nebo svislé odstupy. Uzly můžete rozmístit v rámci jejich vymezujícího rámečku nebo na celé stránce kresby.



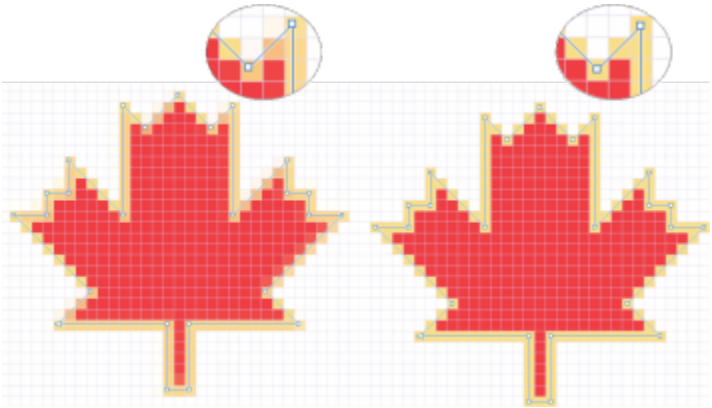
Uzly rozmístěné vodorovně (1 a 3) a svisle (2 a 4) v rámci jejich vymezujícího rámečku (1 a 2) resp. přes celou stránku (3 a 4).

Aplikace CorelDRAW provádí rozmístění uzlů v pořadí, v němž se vyskytují na dané křivce.



Shora dolů: Uzly na křivce (vlevo a vpravo nahoře) jsou rozmístěny vodorovně (uprostřed) resp. svisle (dole) v pořadí, v němž se na křivce vyskytují.

Aby se zabránilo rozostřeným okrajům v objektech s křivkami určenými pro použití na webu, můžete zarovnat uzly objektů s pixelovou mřížkou. Tato funkce zarovná uzly objektu tak, aby byly správně umístěny na pixelové mřížce.



Zarovnejte uzly pomocí pixelové mřížky, aby se zabránilo rozostřeným okrajům.

Postup při zarovnání uzlů

1 Vyberte uzly pomocí nástroje **Tvar** .

2 V ukotvitelném panelu **Zarovnat a rozmístit** (**Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zarovnat a rozmístit**) vyberte referenční bod pomocí některé z následujících operací:

Akce	Postup
Zarovnání uzlů podle vymezujícího rámečku aktivních uzlů	Klikněte na tlačítko **Aktivní uzly** v části **Zarovnat uzly na**. **Poznámka:** Když vyberete uzly na křivce, bude jejich zarovnání provedeno v pořadí, v němž se na křivce vyskytují. Chcete-li změnit směr křivky, klikněte na tlačítko **Obrátit směr** na panelu vlastností **Tvar**.
Zarovnání uzlů k okraji stránky	Klikněte na tlačítko **Okraj stránky** v části **Zarovnat uzly na**.
Zarovnání uzlů na střed stránky	Klikněte na tlačítko **Střed stránky** v části **Zarovnat uzly na**. **Tip:** Chcete-li zarovnat uzly na střed stránky, ujistěte se, že jsou v části **Zarovnat** aktivní tlačítka **Zarovnat vodorovně** a **Zarovnat svisle** .

3 V části Zarovnat ukotvitelného panelu klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Zarovnat vlevo** – zarovná uzly doleva
- **Zarovnat vodorovně** – zarovná uzly podle svislé osy
- **Zarovnat vpravo** – zarovná uzly doprava
- **Zarovnat nahoru** – zarovná uzly nahoru
- **Zarovnat svisle** – zarovná uzly podle vodorovné osy
- **Zarovnat dolů** – zarovná uzly dolů

Další možnosti

Zarovnání uzlu na nejbližší čáru mřížky	Klikněte na tlačítko **Mřížka** v části **Zarovnat uzly na**.
Zarovnání uzlů k zadanému bodu	Klikněte na tlačítko **Zadaný bod** v části **Zarovnat uzly na** a zadejte hodnoty do polí **Zadat souřadnice**.

Další možnosti

Tip: Bod můžete zadat také interaktivně kliknutím na tlačítko **Zadat bod** a kliknutím do okna dokumentu.

Nastavení možnosti zarovnání textových uzlů

V oblasti **Text** vyberte některou z následujících možností:

- **Účaří prvního řádku** – zarovná text na účaří prvního řádku
- **Účaří posledního řádku** – zarovná text na účaří posledního řádku
- **Vymezující rámeček** – zarovná text podle vymezujícího rámečku

Dále můžete zarovnat uzly v aktivním výběru svisle nebo vodorovně kliknutím na tlačítko **Zarovnat uzly** na panelu vlastností a aktivací jedné nebo více možností v okně **Zarovnat uzly**.

Postup pro rozmístění uzlů

1. Vyberte uzly pomocí nástroje **Tvar**.
2. V ukotvitelném panelu **Zarovnat a rozmístit** (**Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zarovnat a rozmístit**) klikněte na jedno z následujících tlačítek v oblasti **Rozmístit uzly na** vyberte oblast, v níž budou uzly rozmístěny:
   - **Rozsah výběru** – rozmístí uzly v rámci vymezujícího rámečku, který je obklopuje
   - **Rozsah stránky** – rozmístí uzly v rámci stránky kresby
3. Chcete-li rozmístit uzly vodorovně, klikněte na některé z tlačítek pro vodorovné rozmístění.
4. Chcete-li rozmístit uzly svisle, klikněte na některé z tlačítek pro svislé rozmístění.

Uzly nemají skutečnou šířku ani výšku, a proto bude po kliknutí na tlačítko pro vodorovné nebo svislé rozmístění mezi uzly stejný vodorovný, resp. svislý odstup.

Postup při zarovnání uzlů pomocí pixelové mřížky

1. Vyberte křivku.

   Chcete-li zobrazit výsledky, klikněte na možnost **Zobrazit** ▸ **Pixely** a nastavte úroveň přiblížení na 800 % nebo vyšší.
2. Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Zarovnat a rozmístit** ▸ **Zarovnat a rozmístit**.
3. Klikněte na možnost **Zarovnat pomocí pixelové mřížky**.

Manipulace se segmenty

Posunutím křivkových segmentů můžete změnit tvar objektu. Můžete také ovládat hladkost křivkových segmentů.

Směr zakřivení objektu lze změnit záměnou počátečního a koncového uzlu. Efekt je viditelný pouze v případě, že konce objektu s křivkami se navzájem liší. Je-li například na koncový uzel objektu s křivkami použita šipka, změna směru bude mít za následek přesunutí šipky do počátečního uzlu.

Změna směru křivky

Postup při manipulaci se segmenty objektu s křivkami

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** .
2. Klikněte na objekt s křivkami.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Tvarování segmentu pomocí ovládacích úchytů bez přemístění uzlu.	Klikněte na uzel, poté přetáhněte jeden z ovládacích úchytů.
Tvarování segmentu pomocí ovládacích úchytů s přemisťováním uzlu	Klikněte na uzel. Stiskněte a podržte klávesu **Alt** a přetáhněte jeden z ovládacích úchytů.
Další možnosti	
Převedení křivkového segmentu na úsečkový	Klikněte na segment křivky a pak na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Převést na úsečku** .
Převedení úsečkového segmentu na křivkový	Klikněte na úsečkový segment a pak na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Převést na křivku**
Vyhlazení segmentu	Klikněte na uzel a na panelu vlastností posuňte jezdec **Vyhlazení křivky**. Chcete-li vyhladit všechny segmenty v objektu s křivkami, vyberte před posunutím jezdce **Vyhlazení křivky** všechny uzly objektu.
Změna směru objektu s křivkami	Klikněte na segment a pak na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Obrátit směr** .

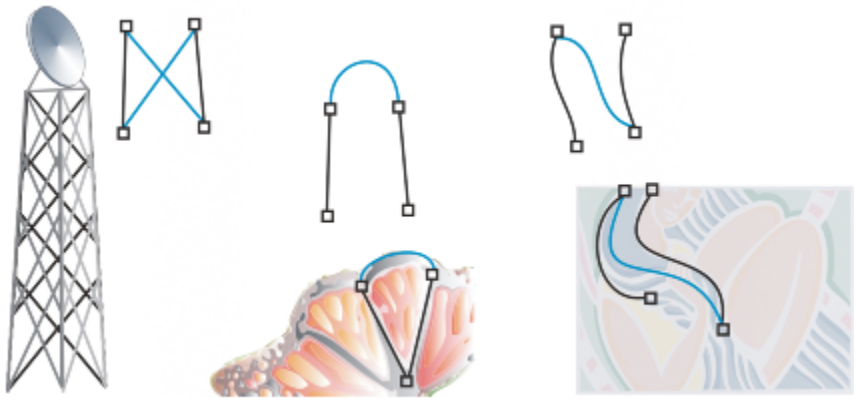
Spojování křivek

Můžete spojit křivky a segmenty čar, a vytvořit tak složitější křivky a také uzavřené objekty. Tvar spojovacích čar je stanoven režimem, který si vyberete: **Prodloužení**, **Zkosení**, **Zaoblení** nebo **Bézierova křivka**.

Čáry v levém horním rohu byly spojeny pomocí různých režimů. Režimy zleva doprava: Prodloužení, Zkosení, Zaoblení a Bézierova křivka.

Můžete také nastavit toleranci mezery, což je maximální vzdálenost mezi koncovými body, které lze spojit. Pokud jsou koncové body dále od sebe, než je hodnota tolerance mezery, spojit je nelze.

Když spojíte křivky, výsledná křivka převezme vlastnosti posledního objektu, který byl vybrán.



Spojení křivek a čárových segmentů může sloužit jako výchozí bod pro složitější obrázky.

Postup při spojování křivek

1. Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a pomocí nástroje **Výběr** vyberte jednotlivé objekty .
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Spojit křivky**.
3. V ukotvitelném panelu **Spojit křivky** vyberte v seznamu některou z následujících možností:
   - **Prodloužení**
   - **Zkosení**
   - **Zaoblení**
   - **Bézierova křivka**
4. Klikněte na tlačítko **Použít**.
   Pokud křivky nejsou spojené, musíte zvýšit toleranci mezery.

Další možnosti

Nastavte toleranci mezery	Zadejte hodnotu do pole **Tolerance mezery**.
Určení poloměru	Zadejte hodnotu do pole **Poloměr**. Tento ovládací prvek je dostupný pouze v režimu **Zaoblení**.

Nemůžete spojovat vnitřní body, ale pouze koncové body.

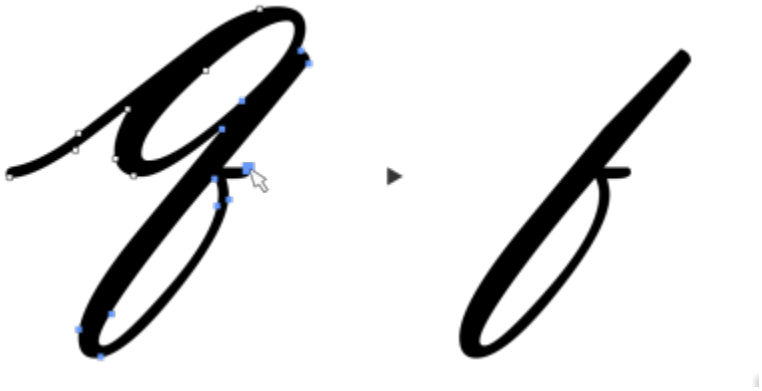
Pokud spojované koncové body nesdílejí souřadnice, jsou koncové body prodlouženy do místa jejich průsečíku.

Můžete rovněž spojit podosnovy ve skupině objektů.

Čáry lze vybrat také pomocí ohraničení rámečkem výběru. Pokud jsou čáry vybrány pomocí obrysu, jsou použity vlastnosti z dolního objektu ve vrstvě. Chcete-li zjistit, který objekt je dolní, otevřete ukotvitelný panel **Objekty** kliknutím na možnost **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Objekty**.

Kopírování a vyjímání segmentů

Můžete kopírovat i vyjímat křivkové segmenty a poté je vkládat jako objekty. Můžete tak snadno vyjímat podosnovy nebo vytvářet sousední tvary s podobnými konturami.



Křivkový objekt byl zkopírován (vlevo) a poté vložen jako objekt (vpravo).

Postup při kopírování nebo vyjmutí křivkového segmentu

1 Vyberte objekt s křivkami.

2 Nástrojem **Tvar** vyberte uzly na křivkovém segmentu a poté stiskněte jednu z následujících kombinací kláves:

- **Ctrl + C** pro kopírování křivkového segmentu
- **Ctrl + X** pro vyjmutí křivkového segmentu
- **Ctrl + D** pro duplikování křivkového segmentu v určené vzdálenosti odsazení

Chcete-li křivkový segment vložit, stiskněte kombinaci kláves **Ctrl + V**.

Přidávání, odebírání a spojování uzlů

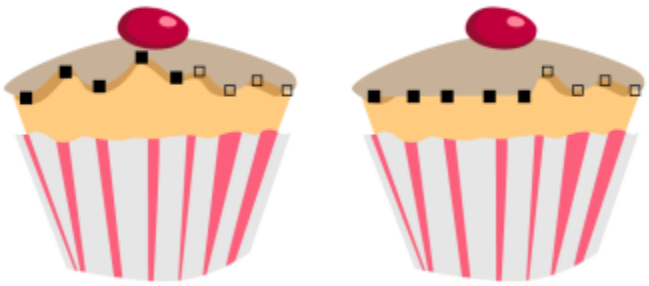
Pokud přidáte uzly, zvětšíte počet segmentů, a tedy i možnosti ovládání tvaru objektu. Chcete-li tvar objektu zjednodušit, můžete uzly odstranit.

Pokud objekty s křivkami obsahují velký počet uzlů, je obtížné je upravovat a složitější je také jejich výstup na zařízení, jako jsou například kreslicí a vyřezávací plottery nebo gravírovací frézky. Počet uzlů v objektech s křivkami lze nechat snížit automaticky. Při zmenšení počtu uzlů dojde k odstranění uzlů, které se překrývají, a může dojít k vyhlazení objektu s křivkami. Tato funkce je vhodná ke snížení počtu uzlů v objektech importovaných z jiných aplikací.

Snížení počtu uzlů pro vyhlazení křivkových objektů

Počáteční a koncové uzly otevřené osnovy můžete spojit, jako například u čáry k vytvoření uzavřeného objektu. Tato funkce je vhodná k vyplnění objektu barvou, protože výplně lze použít pouze v uzavřených objektech. Informace o použití výplní naleznete v tématu „Výplně" na straně 371.

Uzly objektu s křivkami lze zarovnat vodorovně nebo svisle.



Vodorovné zarovnání uzlů

Postup při přidání a odstranění uzlu

Akce	Postup
Přidání uzlu	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** , vyberte objekt s křivkami a dvakrát klikněte na místo, kam chcete uzel přidat.
Odstranění uzlu	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar**, vyberte objekt s křivkami a dvakrát klikněte na uzel.

Postup při snížení počtu uzlů v objektu s křivkami

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** .

2 Klikněte na objekt s křivkami a proveďte některou z následujících akcí:

- Chcete-li snížit počet uzlů v celém objektu, klikněte na panelu vlastností na tlačítko **Vybrat všechny uzly** .
- Pokud chcete snížit počet uzlů v části objektu s křivkami, ohraničte část objektu, kterou chcete upravit.

3 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Automaticky odeberte překrývající se a redundantní uzly kliknutím na tlačítko **Redukovat uzly** na panelu vlastností.
- Určete počet uzlů, které chcete odebrat, posunutím jezdce **Vyhlazení křivky**. Při odebrání velkého počtu uzlů může dojít ke změně tvaru objektu s křivkami.

Postup při spojení koncových uzlů jedné podosnovy

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** .

2 Klikněte na podosnovu.

3 Klikněte na tlačítko **Uzavřít křivku** na panelu vlastností.

Můžete zavřít více podosnov objektu najednou, a to kliknutím na položku **Objekt** ▸ **Spojit křivky** a volbou nastavení v ukotvitelném panelu **Spojit křivky**. Další informace naleznete v tématu „Spojování křivek” na straně 186.

Postup při spojení uzlů v několika podosnovách

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** .

2 Podržte klávesu **Shift** a klikněte na uzel z každé podosnovy.

3 Klikněte na tlačítko **Prodloužit křivku a uzavřít** na panelu vlastností.

Chcete-li spojit uzly z různých objektů s křivkami, je nejprve nutné je zkombinovat do jednoho objektu s křivkami a pak spojit koncové uzly nových podosnov. Informace o kombinování objektů naleznete v tématu „Kombinování objektů” na straně 303.

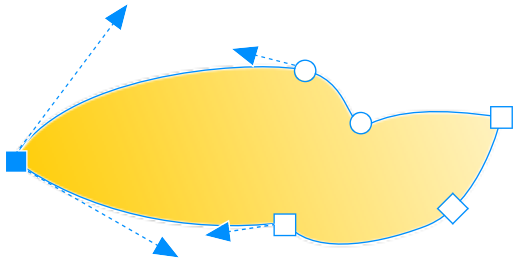
Typy uzlů

Uzly na objektu s křivkami lze změnit na některý z následujících typů: ostré, hladké a symetrické. Ovládací úchyty jednotlivých typů uzlů se chovají různým způsobem.

Ostré uzly umožňují vytvořit v objektu s křivkami výrazné přechody, jako jsou rohy nebo ostré úhly. Ovládacími úchyty v ostrém uzlu lze pohybovat nezávisle na sobě. Úchyty mění pouze jednu čáru na každé straně uzlu.

Čáry procházející hladkými uzly mají tvar křivky a vytvářejí plynulý přechod mezi segmenty. Ovládací úchyty na hladkém uzlu jsou vždy naproti sobě, ale mohou být od uzlu různě vzdáleny.

Symetrické uzly jsou podobné hladkým uzlům. Uzly vytváří hladký přechod mezi segmenty a dále určují, že procházející čáry mají na obou stranách uzlu stejné zakřivení. Ovládací úchyty symetrických uzlů jsou přímo naproti sobě a ve stejné vzdálenosti od uzlu.



Každý typ uzlu se zobrazuje s jiným tvarem – hladké uzly jako kružnice, ostré uzly jako čtverce a symetrické uzly jako kosočtverce.

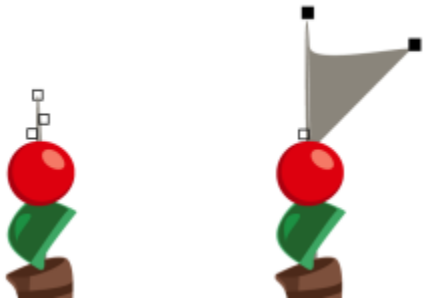
Postup při tvarování objektu s křivkami pomocí ostrých, hladkých a symetrických uzlů

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** .
2. Klikněte na uzel.
3. Na panelu vlastností klikněte na některé z následujících tlačítek:
   - **Ostrý uzel**
   - **Hladký uzel**
   - **Symetrický uzel**
4. Přetáhněte ovládací úchyty uzlu.

Typ existujícího uzlu lze změnit použitím klávesových zkratek. Chcete-li změnit hladký uzel na ostrý nebo naopak, klikněte na požadovaný uzel pomocí nástroje **Tvar** a stiskněte klávesu **C**. Pokud chcete změnit symetrický uzel na hladký nebo naopak, klikněte na uzel pomocí nástroje **Tvar** a stiskněte klávesu **S**.

Transformace uzlů

Objekty lze tvarovat roztažením, změnou měřítka, otočením nebo zkosením jejich uzlů. Změnou měřítka rohových uzlů na objektu s křivkami lze například objekt proporcionálně zvětšit. Objekt s křivkami nebo jeho části je možné také otočit ve směru nebo proti směru hodinových ručiček.



Roztažení uzlů

Postup při roztažení, změně měřítka, otočení nebo zkosení uzlů

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** .
2. Vyberte objekt s křivkami.
3. Vyberte uzly podél křivky, kterou chcete transformovat.
4. Na panelu vlastností klikněte na některé z následujících tlačítek:
   - **Změnit velikost nebo měřítko uzlů**
   - **Otočit a zkosit uzly**
5. Přetažením sady úchytů proveďte transformaci uzlů.

Rozdělení osnovy objektů s křivkami

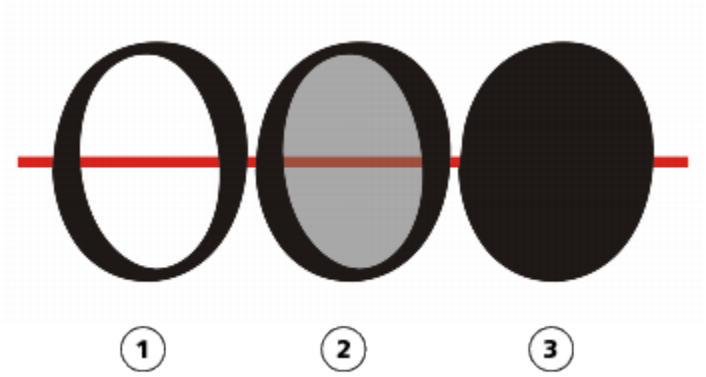
Osnovu objektu křivky můžete přerušit.

Osnovy

Osnovy definují tvar objektu a často se zobrazují jako jedna nebo několik úsečkových nebo křivkových segmentů. Úsečkové segmenty od sebe odpojit a vytvořit podosnovy. Podosnovy, přestože nejsou propojené, jsou stále součástí osnovy, která definuje původní objekt. Podosnovu však lze vyjmout a vytvořit dva samostatné objekty – vyjmutou podosnovu a objekt, ze kterého byla vyjmuta.

Podosnovy

Podosnovy představují základní křivky a tvary, ze kterých se vytváří jednotlivé objekty s křivkami. Při převodu textu na křivky se například často vytváří jeden objekt s křivkami, který obsahuje podosnovy. Písmeno „O“ se například skládá ze dvou elips: vnější elipsa definuje tvar písmene a vnitřní elipsa určuje „otvor“. Elipsy tvoří podosnovy, které vytvářejí jednotlivé objekty s křivkami pro písmeno „O“. Jedním ze základních důvodů, proč jsou objekty vytvářený pomocí podosnov, je možnost vytvoření objektů s otvory. V následujícím příkladu můžete vidět objekty, které se nacházejí pod středem písmene „O“.



1) Písmeno „O“ je převedeno na křivky. 2) Výslednými podosnovami jsou vnější elipsa, která definuje tvar písmene, a vnitřní elipsa (šedý odstín), která určuje otvor. 3) Pro porovnání černá elipsa se skládá z jedné osnovy a nemůže obsahovat „otvor“.

Postup při rozdělení osnovy

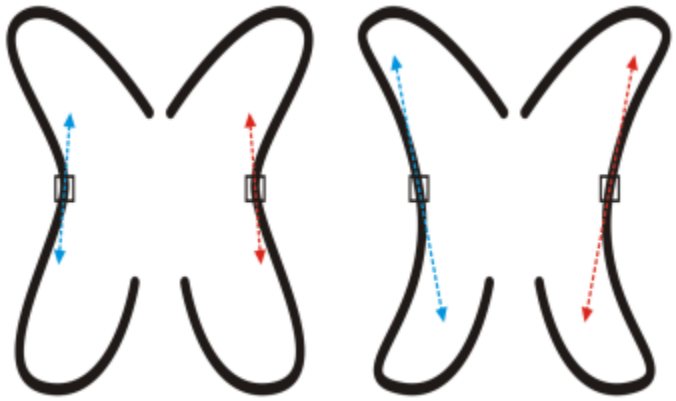
Akce	Postup
Rozdělení osnovy	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** . Vyberte uzel na osnově a pak klikněte na tlačítko **Rozdělit křivku** na panelu vlastností.
Vyjmutí rozdělené osnovy z objektu	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar**. Klikněte pravým tlačítkem myši na osnovu a pak klikněte na možnost **Rozdělit**. Vyberte segment, uzel nebo skupinu uzlů představující část osnovy, kterou chcete vyjmout, a pak klikněte na tlačítko **Vyjmout podosnovu** na panelu vlastností.

Při rozdělení osnovy v objektu s křivkami zůstávají podosnovy částí daného objektu. Při extrahování osnovy z objektu můžete vytvořit dva oddělené objekty.

Zrcadlení změn v objektech s křivkami

Když zrcadlíte změny v objektech s křivkami pomocí režimu Zrcadlit uzly, upravujete uzly a necháte stejné změny provádět zrcadlově na odpovídajících uzlech. Můžete například přesunout uzel doprava a odpovídající uzel se přesune o stejnou vzdálenost doleva. Tato funkce je užitečná, pokud chcete tvarovat objekt s křivkami a zrcadlit změny podél levé a pravé strany objektu nebo podél jeho horní či dolní strany.

Chcete-li zrcadlit změny, je nutné vybrat dva objekty s křivkami (z nichž jeden byl vytvořen jako zrcadlový obraz druhého) nebo symetrický objekt. Informace o zrcadlení objektů naleznete v tématu „Otočení a zrcadlení objektů” na straně 293. Dále je potřeba vybrat, zda chcete změny zrcadlit vodorovně (podle svislé osy souměrnosti) nebo svisle (podle vodorovné osy souměrnosti). Nakonec je třeba vybrat odpovídající uzly tak, aby se prováděné změny zrcadlily na vybrané objekty.



Vlevo: V zrcadlených objektech s křivkami jsou vybrány dva odpovídající uzly. Vpravo: Jakmile posunete modré ovládací úchyty, změna se projeví na odpovídajících ovládacích úchytech (červené).

Postup při zrcadlení změn v objektech s křivkami

1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte zrcadlené nebo symetrické objekty s křivkami.

2 Klikněte na nástroj **Tvar** .

3 Na panelu vlastností klikněte na některou z následujících položek:

- Tlačítko **Zrcadlit uzly vodorovně** umožňuje upravovat odpovídající uzly v objektech, které byly zrcadleny ve vodorovném směru.
- Tlačítko **Zrcadlit uzly svisle** – umožňuje upravovat odpovídající uzly v objektech, které byly zrcadleny ve svislém směru.

4 Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a vyberte odpovídající uzly nalevo a napravo nebo nahoře a dole.

5 Upravte uzly na jedné straně.

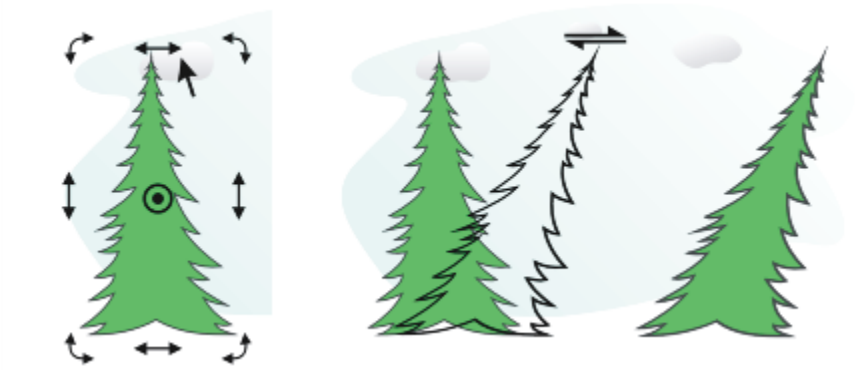
Změny se projeví na odpovídajících uzlech na druhé straně.

Chcete-li tvarovat několik objektů pomocí režimu Zrcadlit uzly, klikněte na první objekt a přetáhněte jej do vybraných uzlů nebo podržte klávesu **Shift** a klikněte na každý uzel v prvním objektu. Pak podržte klávesu **Shift**, klikněte na druhý objekt a přetáhněte jej do vybraných uzlů nebo podržte klávesu **Shift** a klikněte na každý uzel ve druhém objektu.

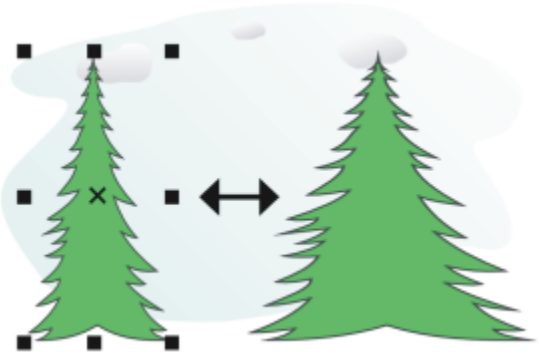
Zkosení nebo roztažení objektů

V aplikaci CorelDRAW je možné zkosit nebo roztáhnout objekty. Při zkosení objektu je nutné určit úhel, o který chcete objekt zešikmit. Pokud objekt roztáhnete, změníte jeho svislé a vodorovné rozměry v neproporcionálním poměru.

Aplikace CorelDRAW také umožňuje změnit kotvicí bod zkosení a změny velikosti z výchozího umístění ve středu objektu.



Vodorovné zkosení objektu



Vodorovné roztažení objektu

Postup při zkosení objektu

1 Vyberte objekt.

2 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Volná transformace**.

3 Klikněte na tlačítko **Volné zkosení** na panelu vlastností.

4 Zapište hodnoty do polí **Úhel zkosení** na panelu vlastností a zadejte hodnotu ve stupních, odpovídající úhlu, ve kterém chcete objekt vodorovně nebo svisle zkosit.

Pokud chcete raději použít změnu měřítka podle polohy objektu místo souřadnic x a y, klikněte na tlačítko **Vzhledem k objektu** na panelu vlastností.

Operaci zkosení objektu lze také ovládat interaktivně přetažením vybraného úchytu zkosení. Pokud nejsou úchyty zkosení zobrazeny, klikněte znovu na vybraný objekt a přejeďte kurzorem na prostřední úchyty.

Možnosti zkosení můžete zobrazit také v ukotvitelném panelu **Transformace**.

Postup při roztažení objektu

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Transformace**.

3 V ukotvitelném panelu **Transformace** klikněte na tlačítko **Velikost**.

4 Zrušte zaškrtnutí políčka **Proporční**.

5 Zadejte hodnoty do následujících polí:
   - **X** – určuje šířku vybraného objektu.
   - **Y** – určuje výšku vybraného objektu.

6 Klikněte na tlačítko **Použít**.

Nové hodnoty zadané pro roztažení objektu představují základ pro výpočet nového poměru stran pro vodorovné a svislé rozměry objektu. Pokud zaškrtnete políčka **Proporční**, všechny operace změny velikosti objektu budou udržovat nově zadaný poměr stran. Chcete-li před další transformací obnovit původní poměr stran objektu, je třeba zaškrtnout políčko **Proporční** a pak zadat původní hodnoty.

Rozměry objektu můžete proporčně změnit zaškrtnutím políčka **Proporční**, zadejte hodnotu do pole **H** nebo **V** a pak stiskněte klávesu **Enter**.

Objekt lze také roztáhnout ze středu stisknutím klávesy **Shift** a přetažením rohového úchytu výběru.

Objekt lze také roztáhnout po přírůstcích 100 % stisknutím klávesy **Ctrl** a přetažením rohového úchytu výběru.

Roztírání a rozmazávání objektů

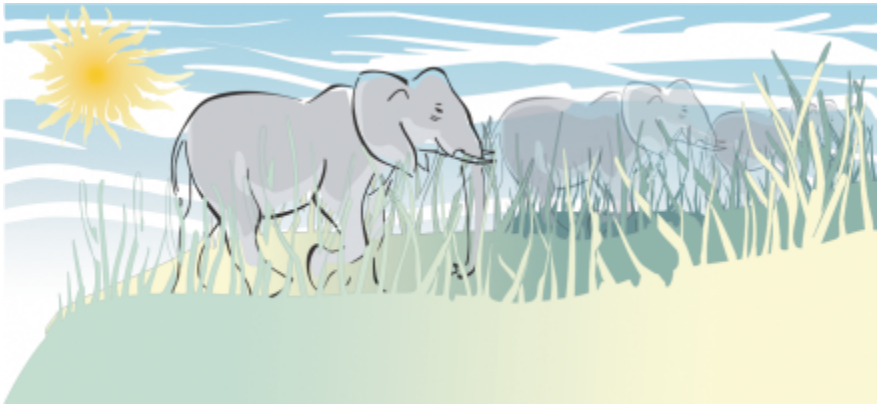
Roztírání a rozmazávání umožňuje tvarovat objekt vytažením vynášecích čar nebo vytvořením odrážek podél jeho obrysu. Pomocí rozmazávání vynášecí čáry a odrážky připomínají pruhy, jejichž šířka se příliš nemění, jak je táhnete pomocí nástroje **Rozetření**. Pomocí roztírání mají vynášecí čáry a odrážky plynulejší tvar, který má mírně zmenšující se šířku, jak je táhnete pomocí nástroje **Rozmazat**.

Roztírání objektů

Při použití operace rozmazání na objekt můžete určovat rozsah a tvar deformace, možnost aktivace ovládacích prvků pro pero tabletu nebo nastavení, které se vztahuje na myš.

Efekt rozmazání závisí na úhlu natočení a na úhlu náklonu pera tabletu. Otočením pera změníte úhel efektu rozmazání. Nakloněním pera otupíte špičku štětce a změníte tvar rozmazání. Pokud používáte myš, můžete simulovat natočení a naklonění pera zadáním číselných hodnot. Zvýšením hodnoty natočení v rozsahu 0 až 359° změníte úhel tahu štětce. Při snížení úhlu náklonu v rozsahu 90-15° otupíte špičku štětce a změníte tvar rozmazání.

Rozmazání může reagovat na tlak pera na tablet, kdy se při přitlačení rozmazání rozšiřuje a při odlehčení pera se naopak zužuje. Pokud používáte myš nebo chcete potlačit tlak pera, můžete tlak pera na grafický tablet simulovat zadáním pevných hodnot. Záporná čísla do hodnoty -10 vytvoří zužující se deformaci, 0 udržuje stálou šířku tahu a kladná čísla do hodnoty 10 vytvoří rozšiřující se deformaci.

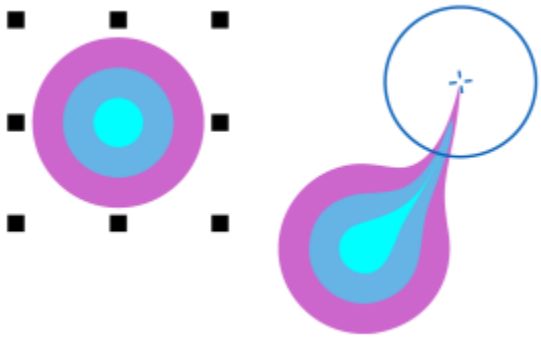


Sluneční paprsky a stébla trávy byly vytvořeny tažením směrem ven pomocí nástroje Rozetření a mraky byly vytvořeny tažením směrem dovnitř.

Bez ohledu na to, zda používáte stylus nebo myš, můžete určit velikost hrotu. Velikost hrotu určuje šířku rozmazání, které se použije na objekt.

Rozmazávání objektů

Chcete-li ovládat efekt rozmazávání, můžete nastavit velikost hrotu štětce, úroveň použitého efektu a můžete použít tlak digitálního pera. Při rozmazávání objektů můžete používat hladké křivky nebo křivky s ostrými rohy.



Rozmazání objektu

Postup při rozetření objektu

1. Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Rozetření** .
3. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Chcete-li roztírat do objektu, klikněte mimo objekt a táhněte směrem dovnitř.
   - Chcete-li roztírat ven z objektu, klikněte na objekt a táhněte směrem ven.

Další možnosti

Změna velikosti hrotu štětce	Zadejte hodnotu do pole **Velikost hrotu** na panelu vlastností .

Další možnosti

Změna velikosti hrotu štětce při použití grafického pera	Klikněte na tlačítko **Tlak pera** na panelu vlastností a měňte efekt štětce tlakem na pero.
Rozšíření nebo zúžení rozmazání	Zadejte hodnotu od -10 do 10 do políčka **Zasychání** na panelu vlastností.
Zadání tvaru rozmazání	Zadejte hodnotu od 15 do 90 do políčka **Náklon pera** na panelu vlastností.
Změna tvaru rozmazání při použití grafického pera	Klikněte na tlačítko **Použít náklon pera** na panelu vlastností.
Zadání úhlu tvaru hrotu pro rozmazání	Zadejte hodnotu od 0 do 359 do pole **Natočení pera** na panelu vlastností.
Změna úhlu tvaru hrotu pro rozmazání při použití grafického pera	Klikněte na tlačítko **Použít natočení pera** na panelu vlastností.

Rozmazání nelze použít na internetové nebo vložené objekty, propojené obrázky, mřížky, masky, objekty síťových výplní nebo objekty s efekty míchání barev a konturami.

Chcete-li pro ovládací prvky rozmazání nastavit minimální nebo maximální hodnoty, klikněte pravým tlačítkem myši na ovládací prvek na panelu nástrojů a poté klikněte na možnost **Nastavení**.

Postup při rozmazávání objektu

1. Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Rozmazat** .
3. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Chcete-li rozmazávat vnější stranu objektu, klikněte mimo objekt v blízkosti jeho hrany a táhněte směrem ven.
   - Chcete-li rozmazávat vnitřní stranu objektu, klikněte do objektu v blízkosti jeho hrany a táhněte směrem dovnitř.

Další možnosti

Změna velikosti hrotu štětce	Zadejte hodnotu do pole **Velikost hrotu** na panelu vlastností.
Nastavení úrovně rozmazání	Zadejte hodnotu do pole **Tlak**.

Další možnosti

K ovládání úrovně rozmazání použijte tlak digitálního pera	Klikněte na tlačítko **Tlak pera** na panelu vlastností.
Během rozmazávání používejte hladké křivky	Klikněte na tlačítko **Hladké rozmazávání** .
Během rozmazávání používejte křivky s ostrými rohy	Klikněte na tlačítko **Špičaté rozmazávání** .

Rozdíl mezi hladkým a špičatým rozmazáváním je rozpoznatelný pouze při vyšších hodnotách Tlak.

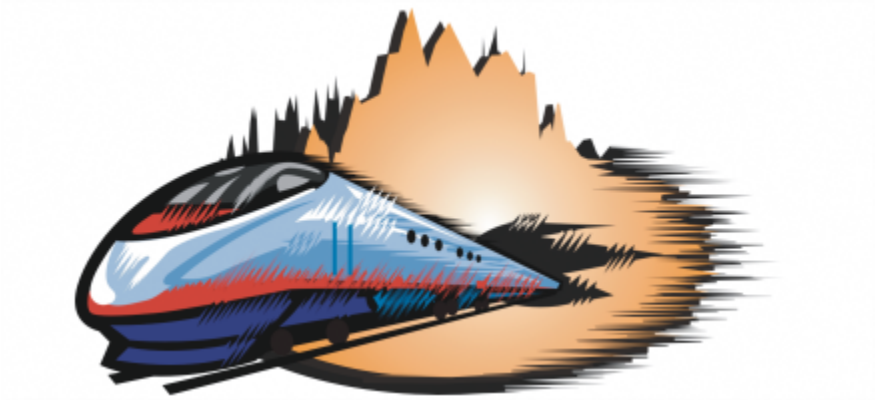
Zdrsnění objektů

Efekt zdrsnění nebo ostnatosti vytvoří na objektech (včetně čar, křivek a textu) zubaté nebo ostré okraje. Po aktivaci pera tabletu nebo při použití nastavení myši lze určit velikost, úhel, směr a počet ostnů.

Efekt zdrsnění lze definovat pohybem pera tabletu, provedením pevného nastavení nebo automaticky použitím kolmých ostnů podél čáry. Velikost ostnů zmenšíte nebo zvětšíte přikloněním pera k povrchu tabletu nebo od něj. Pokud používáte myš, můžete zadat úhel náklonu v rozsahu od 0 do 90°. Směr ostnů lze ovlivnit změnou úhlu natočení pera během používání efektu zdrsnění. Pokud používáte myš, můžete zadat pevný úhel natočení v rozsahu od 0 do 359°. Počet ostnů vykreslovaných při tažení nástroje lze také zmenšit nebo zvětšit.

Efekt zdrsnění také závisí na tlaku pera na tablet. Čím více tlačíte, tím větší počet ostnů se na zdrsněné oblasti vykresluje. Pokud používáte myš, můžete tlak pera simulovat zadáním hodnot.

Je také možné upravit velikost hrotu štětce.



Zdrsnění umožňuje vytvořit zubaté nebo ostnaté okraje na části obrysu nebo osnovy.

Postup při zdrsnění objektu

1. Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Zdrsnit** .
3. Ukažte na část obrysu, kterou chcete zdrsnit, a pak tažením obrys deformujte.

Další možnosti

Určení velikosti zdrsňujících ostnů	Do pole **Velikost hrotu** na panelu vlastností zadejte hodnotu v rozsahu od 0,01 do 2,0.
Změna počtu ostnů ve zdrsněné oblasti	Zadejte hodnotu od 1 do 10 do políčka **Frekvence ostnů** na panelu vlastností.
Změna počtu ostnů ve zdrsněné oblasti při použití grafického pera	Klikněte na tlačítko **Tlak pera** na panelu vlastností.
Určení délky zdrsňujících ostnů	Zadejte hodnotu od 0 do 90 do políčka **Náklon pera** na panelu vlastností.
Zvětšení počtu zdrsňujících ostnů při tažení	Zadejte hodnotu od -10 do 10 do políčka **Zasychání** na panelu vlastností.
Změna výšky zdrsňujících ostnů při použití grafického pera	Klikněte na tlačítko **Použít náklon pera** na panelu vlastností.
Určení směru zdrsňujících ostnů	Vyberte položku **Pevný směr** v seznamu **Směr ostnů**. Zadejte hodnotu od 0 do 359 do pole **Natočení** na panelu vlastností.
Změna směru zdrsňujících ostnů při použití grafického pera	V seznamu **Směr ostnů** na panelu vlastností vyberte položku **Nastavení stylu**.
Vytvoření zdrsňujících ostnů kolmých k osnově nebo obrysu	V seznamu **Směr ostnů** na panelu vlastností vyberte položku **Automaticky**.

Před použitím efektu zdrsnění jsou objekty obsahující deformace, obálky nebo perspektivu převedeny na objekty s křivkami.

Chcete-li, aby úhel náklonu a natočení odpovídal peru tabletu, klikněte pravým tlačítkem myši na zdrsňovaný objekt a vyberte příkaz z podnabídky.

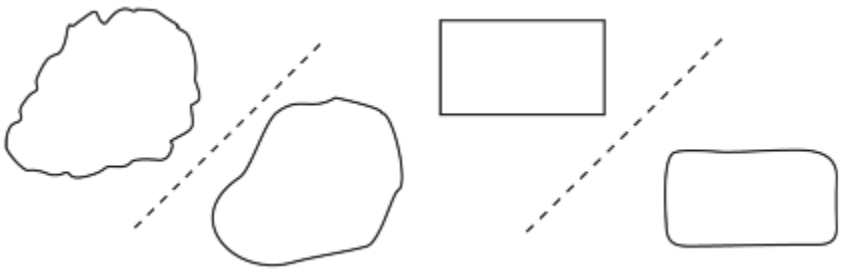
Chcete-li pro ovládací prvky zdrsnění nastavit minimální nebo maximální hodnoty, klikněte pravým tlačítkem myši na ovládací prvek na panelu vlastností a vyberte příkaz **Nastavení**.

Vyhlazení objektů

Vyhlazením zakřivených objektů můžete odstranit zubaté okraje a snížit počet uzlů. Můžete také vyhladit tvary, jako jsou obdélníky či mnohoúhelníky, a propůjčit jim organický vzhled ruční kresby.

Chcete-li ovládat efekt vyhlazení, můžete měnit velikost hrotu štětce a rychlost použití efektu a můžete také použít tlak digitálního pera.

Text převedený na křivky (nahoře) a stejný text vyhlazený nástrojem Vyhlazení (dole)



Vyhlazení zubatých okrajů (vlevo); propůjčení organického vzhledu tvarům (vpravo)

Postup při vyhlazení objektu

1. Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Vyhlazení** .
3. Táhněte podél okraje objektu.

Další možnosti

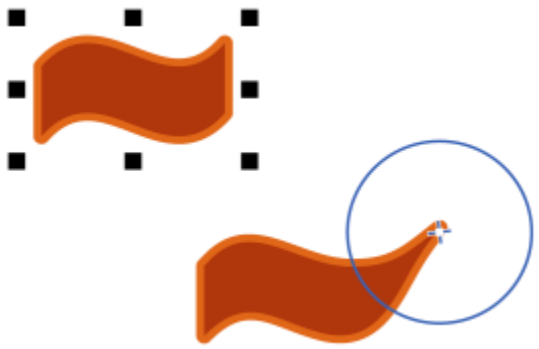
Nastavení velikosti hrotu štětce	Zadejte hodnotu do pole **Velikost hrotu** na panelu vlastností . Chcete-li změnit velikost hrotu štětce, můžete také táhnout myší v okně dokumentu a zároveň podržet stisknutou klávesu **Shift**. Tažením směrem ke středu hrotu dojde ke zmenšení velikosti a směrem pryč od středu dojde k jejímu zvětšení.
Nastavení rychlosti efektu vyhlazení	Zadejte hodnotu do pole **Rychlost** .

Další možnosti

	Můžete také podržet klávesu **Alt** a tažením zobrazit jezdec na obrazovce, který vám umožní interaktivně nastavit rychlost efektu vyhlazení.
K ovládání efektu použijte tlak digitálního pera	Klikněte na tlačítko **Tlak pera** na panelu vlastností.

Přitažení nebo odpuzení uzlů pro tvar

Nástroj **Přitáhnout** a **Odpudit** umožňuje tvarovat objekty přitažením nebo odtlačením uzlů. Chcete-li ovládat efekt tvarování, můžete měnit velikost hrotu štětce, rychlost, kterou jsou uzly přitahovány nebo odtlačovány a tlak digitálního pera.



Přitažení uzlů ke tvaru objektu

Odpuzení uzlů od tvaru objektu

Tvarování objektů přitažením nebo odtlačením uzlů

1. Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Přitáhnout a Odpudit** .
3. Proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li přitáhnout uzly ke kurzoru, klikněte na nástroj **Přitáhnout** na panelu vlastností.
- Chcete-li odpudit uzly od kurzoru, klikněte na nástroj **Odpudit**.

4 Klikněte na nebo mimo objekt, v blízkosti jeho hrany, a přidržením tlačítka myši změňte tvar hrany. Pro výraznější účinek během přidržení tlačítka táhněte myší.

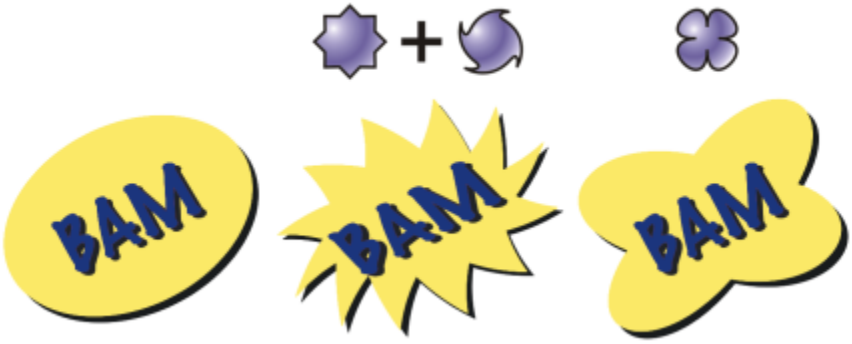
Další možnosti

Nastavení velikosti hrotu štětce	Zadejte hodnotu do pole **Velikost hrotu** na panelu vlastností. Chcete-li změnit velikost hrotu štětce, můžete také táhnout myší v okně dokumentu a zároveň podržet stisknutou klávesu Shift. Tažením směrem ke středu hrotu dojde ke snížení poloměru a směrem pryč od středu dojde k jeho zvýšení.
Nastavení rychlosti přitahování nebo odpuzování uzlů	Zadejte hodnotu do pole **Rychlost**.
K ovládání efektu použijte tlak digitálního pera	Klikněte na tlačítko **Tlak pera** na panelu vlastností.

Použití efektů zkreslení

Objekty lze tvarovat použitím tří typů deformačních efektů.

Deformační efekt	Popis
Tlak a tah	Umožňuje vtlačit okraje dovnitř objektu nebo vytáhnout okraje mimo objekt.
Kostrbatost	Uplatní na objekt efekt zubatých okrajů. Můžete nastavit intenzitu a četnost efektu.
Zkrut	Umožňuje otočit objekt a vytvořit efekt víru. Lze nastavit směr víru i stupeň a velikost otočení.



Zleva doprava: původní obrázek, použitá deformace Kostrbatost a Zkrut, použitá deformace Tah

Po deformaci objektu můžete změnit efekt úpravou středu deformace. Tento bod označuje úchyt ve tvaru diamantu, kolem kterého se zobrazuje deformace. Je podobný matematickému kompasu, kdy se pero pohybuje kolem nehybného bodu. Střed deformace lze umístit kamkoli v okně kresby. Střed deformace můžete umístit do středu objektu, takže bude deformace uplatněna pravidelně a tvar objektu se změní v závislosti na vzdálenosti od středu.

Efekt můžete dále umocnit, pokud na již deformovaný objekt uplatníte další deformaci. Pokud například na deformaci zkrutem použijete deformaci Kostrbatost, původní deformaci neztratíte. V aplikaci CorelDRAW lze také efekty zkreslení odebírat a kopírovat.

Postup při deformování objektu

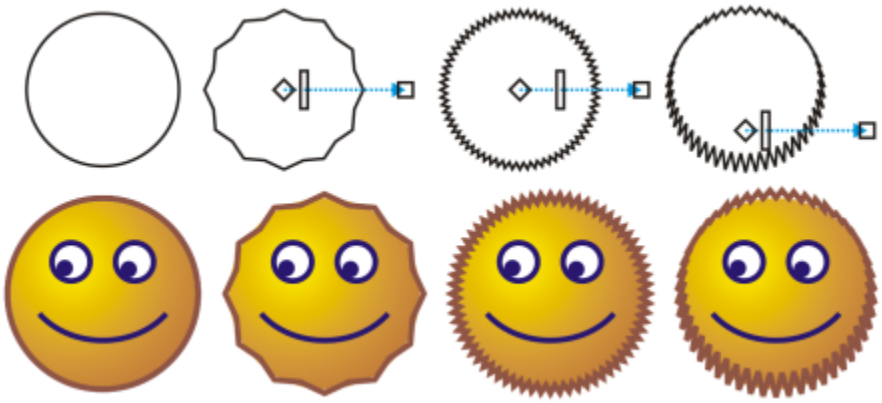
1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Deformovat** .
2. Na panelu vlastností klikněte na následující tlačítka a zadejte požadovaná nastavení:
   - **Deformace tlakem a tahem**
   - **Kostrbaté roztřepení**
   - **Deformace zkroucením**
3. Přesuňte ukazatel myši na místo, kam chcete umístit střed deformace, a táhněte, dokud objekt nezíská požadovaný tvar.

Další možnosti

Změna středu deformace	Přetáhněte úchyt ve tvaru diamantu na nové místo.
Úprava počtu bodů v deformaci Kostrbatost	Posuňte jezdcem ve středu úchytu deformace.
Použití předvolené deformace	Vyberte předvolenou deformaci v seznamu **Předvolba** na panelu vlastností.
Použití několika deformací na objektu	Na panelu vlastností vyberte jiný typ deformace, klikněte na objekt a táhněte myší.

Efekty lze znovu použít na deformované objekty.

Deformaci lze zarovnat na střed použitím tlačítka **Vystředit deformaci** na panelu vlastností.



Deformační efekt lze upravit použitím vektorových interaktivních prvků. Vlevo nahoře: efekt Kostrbatost použitý na kruh. Vpravo nahoře: efekty Kostrbatost s použitím vysoké frekvence (více ostnů). Dole: výsledky použití efektů Kostrbatost.

Postup při odstranění deformace

1 Vyberte deformovaný objekt.

2 Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Zrušit deformaci**.

Takové odstranění deformace smaže poslední použitou deformaci.

Deformaci lze z vybraného objektu odstranit také kliknutím na možnost **Zrušit deformaci** na panelu vlastností.

Postup při kopírování deformace

1 Vyberte objekt, na který chcete zkopírovat deformaci.

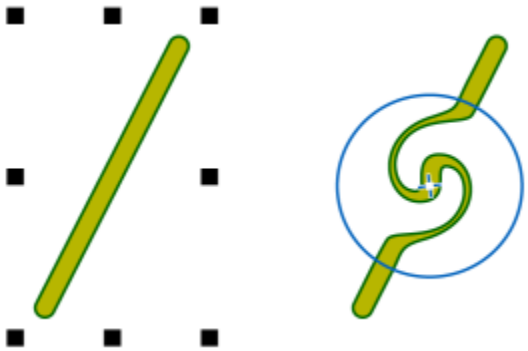
2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Kopírovat efekt** ▸ **Deformaci z**.

3 Klikněte na deformovaný objekt.

Efekt lze také zkopírovat použitím nástroje **Kapátko** . Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování efektů z jednoho objektu do druhého” na straně 271.

Přidání efektů víru

Do objektů lze přidat efekty víru. Můžete nastavit poloměr, rychlost a směr efektů víru. Ke změně úrovně efektu víru můžete použít tlak digitálního pera.



Přidání efektu víru

Postup při přidávání efektu víru do objektu

1 Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .

2 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Vír** .

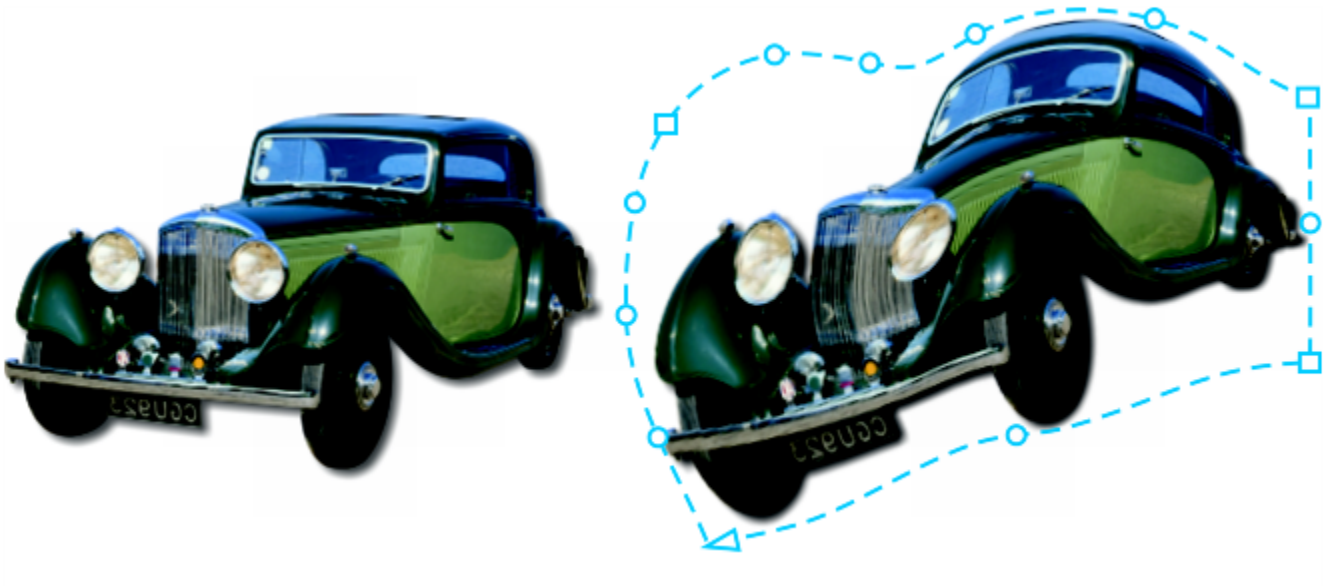
3 Klikněte na hranu objektu a přidržte tlačítko myši, dokud nemá vír požadovanou velikost. Chcete-li umístit a změnit tvar víru, můžete použít tažení se stisknutým tlačítkem myši.

Další možnosti

Nastavení poloměru efektu víru	Zadejte hodnotu do pole **Velikost hrotu** na panelu vlastností.
Nastavte rychlost, jakou je efekt víru použit.	Zadejte hodnotu mezi 1 a 100 v okně **Rychlost** na panelu vlastností.
Nastavení směru efektu víru	Klikněte na tlačítko **Vír proti směru hodinových ručiček** nebo **Vír ve směru hodinových ručiček** .
K ovládání úrovně efektu víru použijte tlak digitálního pera	Klikněte na tlačítko **Tlak pera** na panelu vlastností.

Tvarování objektů pomocí obálek

Aplikace CorelDRAW umožňuje tvarovat objekty včetně čar, řetězcového textu a rámečků odstavcového textu tím, že jsou na ně uplatněny obálky. Obálky tvoří řada uzlů, kterými lze pohybovat a tvarovat obálku. Výsledkem je změna tvaru objektu.

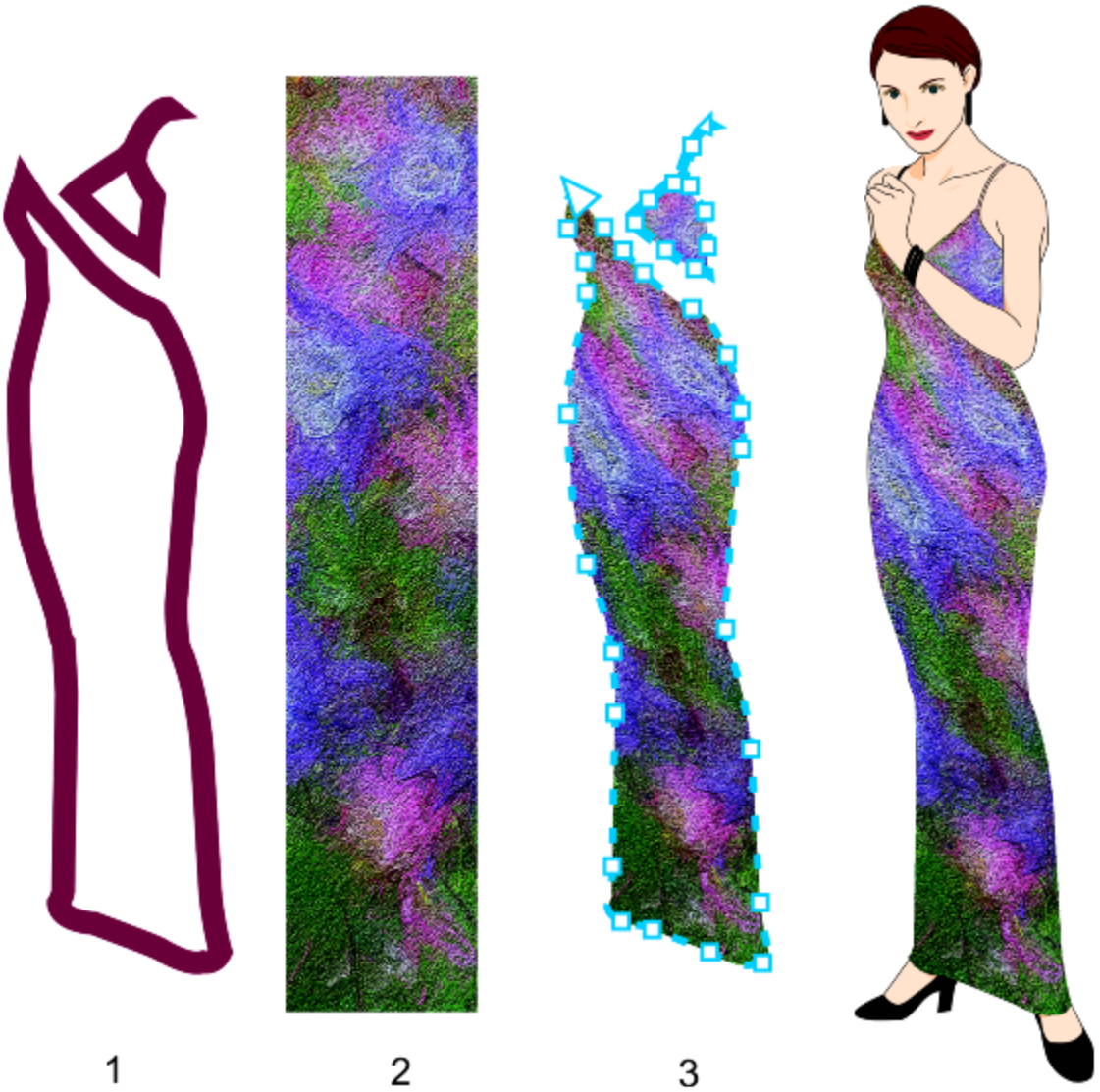


Původní rastr (vlevo) s obálkou (vpravo). Obálka je nedestruktivní, takže ji lze po přidání kdykoli upravit nebo odebrat a vrátit se k původnímu obrázku.

Můžete použít základní obálku, která odpovídá tvaru objektu, nebo můžete použít předvolenou obálku.

Předvolba obálky použitá na skupinu rastrů.

Jestliže žádná z předvoleb neodpovídá vašim potřebám, můžete vytvořit vlastní obálku a uložit ji pro pozdější použití. Předvolby obálek se ukládají v podobě souborů **Preset** (**.PST**) do složky \AppData\Roaming\Corel\CorelDRAW Graphics Suite 2018\Draw\Presets \Envelope.



Vlastní obálka (3) vytvořená z tvaru vektorového objektu (1) a použitá na rastr (2).

V aplikaci CorelDRAW lze také obálky kopírovat a odstranit.

Po uplatnění obálky můžete další úpravou nebo přidáním nové obálky pokračovat ve změně tvaru objektu. Obálku lze upravovat přidáním nebo přesunutím jejích uzlů. Přidáním uzlů získáte větší kontrolu nad tvarem objektu, který je obsažený v obálce. Aplikace CorelDRAW také umožňuje odstranit uzly, přesunout současně několik uzlů, změnit typ uzlu a změnit segment obálky na úsečkový nebo křivkový. Další informace o jednotlivých typech uzlů naleznete v tématu „Objekty s křivkami” na straně 174.

Změnou mapovacího režimu obálky můžete také určit, jak bude obálka odpovídat objektu. Objekt můžete například roztáhnout podle základních rozměrů obálky a pak jej použitím vodorovného mapovacího režimu vodorovně komprimovat, takže bude odpovídat tvaru obálky.

Postup při použití obálky

1 Vyberte objekt.

2 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Obálka** .

3 Na panelu vlastností klikněte na některé z následujících tlačítek:

- **Režim lomené čáry** – vytvoří obálky složené z rovných čar, které k objektům přidají perspektivu.
- **Režim jednoho oblouku** – vytváří obálky s oblouky na jedné straně a dodává tak objektům konvexní nebo konkávní vzhled.
- **Režim dvou oblouků** – vytváří obálky s oblouky ve tvaru písmene S na jedné nebo více stranách.
- **Režim bez omezení** – vytvoří obálky libovolného tvaru, ve kterých můžete měnit vlastnosti uzlů a uzly přidávat nebo odstraňovat.

4 Klikněte na objekt.

5 Přetažením uzlů upravte tvar obálky.

Chcete-li obnovit obálku, stiskněte před uvolněním tlačítka myši klávesu **Esc**.

Další možnosti

Použití předvolené obálky	Klikněte do pole **Seznam předvoleb** na panelu vlastností a klikněte na tvar obálky.
Použití obálky na objekt s obálkou	Klikněte na tlačítko **Přidat novou obálku** na panelu vlastností a tažením uzlů upravte tvar obálky.
Odstranění obálky	Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Vymazat obálku**.

Když použijete obálku na odstavcový text, můžete měnit pouze tvar textového rámečku. Chcete-li upravit text v rámečku, zvažte možnost převodu rámečku na křivku poté, co provedete úpravy a naformátujete obsah. Informace o převodu objektů na křivky naleznete v tématu „Postup při převodu objektů na objekty s křivkami" na straně 174. Mějte na paměti, že po převodu rámečku na křivku již nelze text upravovat. Chcete-li upravit tvar jednotlivých znaků pomocí obálky, použijte řetězcový text.

Obálku nelze použít na rastr s obálkou.

Obálku lze také použít pomocí ukotvitelného panelu **Obálka** (**Efekty** ▸ **Obálka**).

Chcete-li zabránit tomu, aby byly rovné čáry vektorového objektu převedeny na křivky, aktivujte na panelu vlastností možnost **Zachovat úsečky**.

Postup při vytvoření obálky na základě tvaru jiného objektu

1 Vyberte objekt, na který chcete použít obálku.

2 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Obálka**.

3 Klikněte na tlačítko **Vytvořit obálku z** na panelu vlastností.

4 Klikněte na objekt, ze kterého chcete obálku vytvořit.
Obálka bude použita na objekt vybraný v kroku 1.

Chcete-li obálku uložit pro pozdější použití, klikněte na tlačítko **Přidat předvolbu** na panelu vlastností, zadejte do pole **Název souboru** požadovaný název a klikněte na tlačítko **Uložit**.

Obálku lze vytvořit pouze z uzavřené křivky.

Postup při kopírování obálky

1 Vyberte objekt, na který chcete použít obálku.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Kopírovat efekt** ▸ **Obálku z**.

3 Vyberte objekt, ze kterého chcete zkopírovat obálku.

Obálku lze také zkopírovat tím, že vyberete objekt, kliknete na tlačítko **Kopírovat vlastnosti obálky** na panelu vlastností a vyberete objekt s obálkou, kterou chcete zkopírovat.

Obálku lze také zkopírovat pomocí nástroje **Kapátko** . Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování efektů z jednoho objektu do druhého" na straně 271.

Postup při úpravě uzlů a segmentů obálky

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Obálka** .

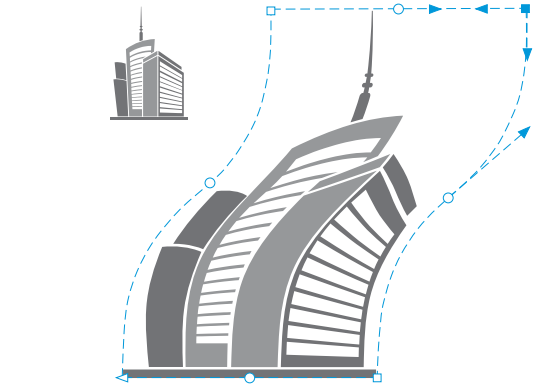
2 Vyberte objekt s obálkou.

3 Dvojitým kliknutím na obálku přidejte uzel nebo dvojitým kliknutím na uzel proveďte jeho odstranění.

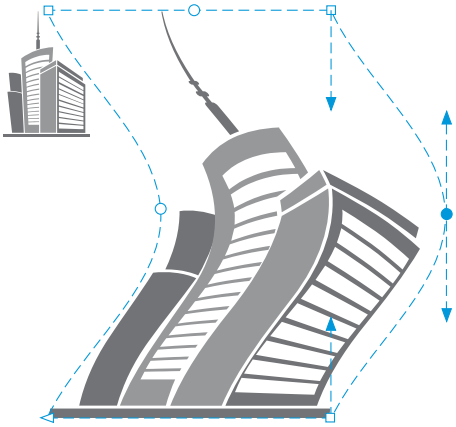
Další možnosti

Posunutí několika uzlů obálky najednou	Klikněte na tlačítko **Režim bez omezení** na panelu vlastností, pomocí výběrového obrysu vyberte uzly, které chcete posunout, a přetáhněte libovolný uzel na nové místo.
Výběr několika uzlů pomocí obrysu	Na panelu vlastností vyberte položku **Obdélníkový** v seznamu **Režim výběru** a táhněte kolem uzlů, které chcete vybrat.
Výběr několika uzlů pomocí obrysu od ruky	Na panelu vlastností vyberte položku **Ruční režim** v seznamu **Režim výběru** a pak táhněte myší kolem uzlů, které chcete vybrat.
Posunutí protilehlých uzlů o stejnou vzdálenost ve stejném směru	Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Režim lomené čáry** , **Režim jednoho oblouku** nebo **Režim dvou oblouků** tak, aby se tlačítko zobrazilo vyvýšené, stiskněte klávesy **Ctrl** a přetáhněte jeden z uzlů na nové místo.

Další možnosti



Posunutím rohových uzlů dojde ke zkosení obálky.



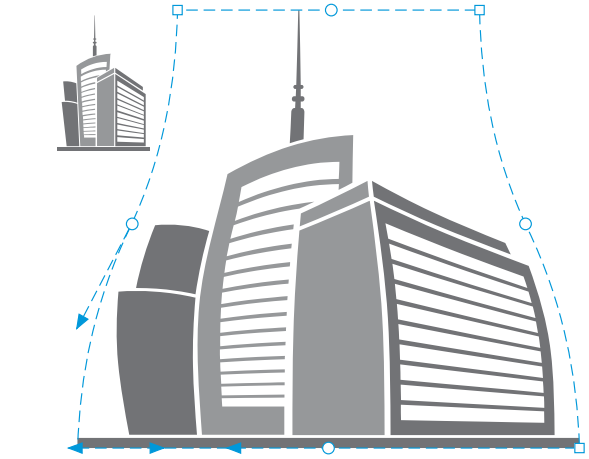
Posunutí středových uzlů

Poznámka: Tuto funkci lze použít pouze u některých předvoleb obálek se symetrickými uzly.

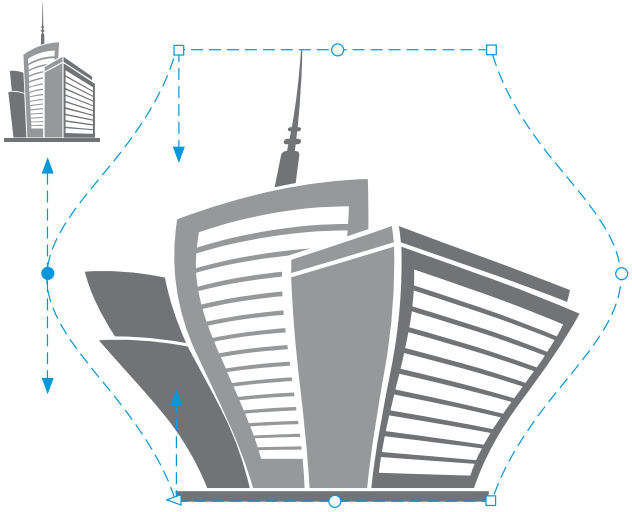
Posunutí protilehlých uzlů o stejnou vzdálenost v opačném směru

Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Režim lomené čáry**, **Režim jednoho oblouku** nebo **Režim dvou oblouků** tak, aby se tlačítko zobrazilo vyvýšené, stiskněte klávesu **Shift** a přetáhněte jeden z uzlů na nové místo.

Další možnosti



Posunutí rohových uzlů



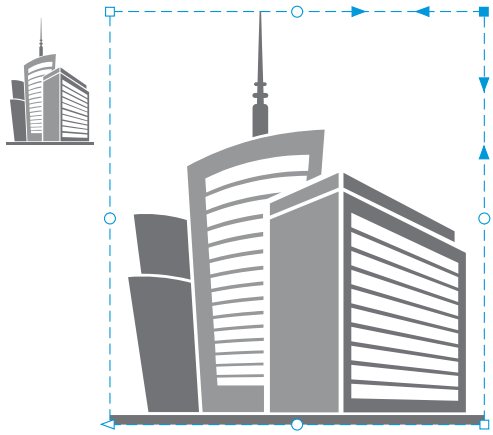
Posunutí středových uzlů

Poznámka: Tuto funkci lze použít pouze u některých předvoleb obálek se symetrickými uzly.

Posunutí všech protilehlých uzlů symetricky ke středu nebo od středu

Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Režim lomené čáry**, **Režim jednoho oblouku** nebo **Režim dvou oblouků** tak, aby se tlačítko zobrazilo vyvýšené, stiskněte klávesy **Ctrl + Shift** a přetáhněte jeden z uzlů na nové místo.

Další možnosti



Přesunutím všech rohových uzlů se obálka roztáhne ve vodorovném nebo svislém směru.

Přesunutím všech středových uzlů lze stlačit okraje obálky k sobě nebo naopak roztáhnout od sebe.

Poznámka: Tuto funkci lze použít pouze u některých předvoleb obálek se symetrickými uzly.

Změna typu uzlu obálky

Klikněte na tlačítko **Režim bez omezení** na panelu vlastností tak, aby se tlačítko zobrazilo stisknuté, a pak klikněte na tlačítko **Ostrý uzel**, **Hladký uzel** nebo **Symetrický uzel**.

Změna segmentu obálky na úsečkový nebo křivkový

Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Režim bez omezení** tak, aby se zobrazilo stisknuté, a pak klikněte na tlačítko **Převést na úsečku** nebo **Převést na křivku**.

Další možnosti

Poznámka: Použijete-li obálku na rastr, budou obě tlačítka **Převést na úsečku** a **Převést na křivku** neaktivní.

Jestliže rozdělíte, oříznete nebo vymažete část objektu s obálkou, nelze tuto obálku již upravovat.

Jestliže upravíte rastr pomocí obálky v aplikaci Corel PHOTO-PAINT nebo zkopírujete rastr s obálkou do aplikace Corel PHOTO-PAINT nebo do starší verze softwaru CorelDRAW, není již možné obálku upravovat.

Postup při změně mapovacího režimu

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Obálka**.
2. Klikněte na objekt s obálkou.
3. Na panelu vlastností vyberte v seznamu **Mapovací režim** některou z následujících položek:
   - **Vodorovně** – roztáhne objekt tak, aby odpovídal základním rozměrům obálky, a pak objekt stlačí ve vodorovném směru podle tvaru obálky.
   - **Původní** – mapuje rohové úchyty obdélníku pro výběr objektu na rohové uzly obálky. Ostatní uzly jsou mapovány lineárně podél okraje obdélníku pro výběr objektu.
   - **Tmelicí** – mapuje rohové úchyty obdélníku pro výběr objektu na rohové uzly obálky.
   - **Svisle** – roztáhne objekt tak, aby odpovídal základním rozměrům obálky, a pak objekt stlačí ve svislém směru podle tvaru obálky.
4. Přetáhněte uzly nebo ovládací úchyty.

Po použití obálky nelze změnit mapovací režim pro rámečky odstavcového textu.

Oříznutí a mazání objektů

Části objektů lze oříznout a vymazat.

Oříznutí

Oříznutím můžete v objektech nebo importovaných fotografiích rychle odstranit nepotřebné oblasti. Vyhnete se nutnosti rozdělovat skupiny objektů, rušit propojení skupin nebo převádět objekty na křivky. Oříznout lze vektorové objekty a rastry.

Oříznutí objektů

Při oříznutí objektů definujete obdélníkovou oblast (oblast oříznutí), kterou chcete zachovat. Části objektů vně oblasti oříznutí budou odstraněny. Můžete určit přesné umístění a velikost oblasti oříznutí a dále můžete oblast otáčet a měnit její velikost. Oblast oříznutí lze také odstranit.

Oříznout můžete pouze vybrané objekty, aniž by mělo oříznutí vliv na ostatní objekty v kresbě, nebo můžete oříznout všechny objekty na stránce kresby. V obou případech jsou oříznuté textové a tvarové objekty automaticky převedeny na křivky.

Vymazání

Aplikace CorelDRAW umožňuje vymazat nechtěné části rastrů a vektorových objektů. Nástroj **Guma** funguje stejně jako guma na obyčejné tužce: odstraní kteroukoli část obrázku, na kterou kliknete a potáhnete. Chcete-li vymazat pouze části určitého objektu, musíte jej vybrat. Není-li vybrán žádný objekt, bude nástroj **Guma** mazat všechny části kresby, přes které přejedete. Informace o výběru objektů naleznete v tématu „Vybírání objektů” na straně 252. Při vymazání jsou automaticky uzavřeny všechny osnovy, kterých se operace týká, a objekty jsou převedeny na křivky. Pokud vymažete spojovací čáry, aplikace CorelDRAW místo jednotlivých objektů vytvoří podosnovy. Objekty s konturami, přechody, stíny, blokové stíny a vysunutí nelze mazat.

Při práci s perem nebo stylusem můžete používat tlak, a měnit tak velikost hrotu gumy. Pokud pero nebo stylus podporují funkci náklonu a natočení, můžete je použít ke změně plochosti a otočení hrotu gumy. Můžete také nastavit pevné hodnoty úhlu náklonu a natočení tak, aby plochost a otočení hrotu zůstaly stejné.

Můžete použít stylus, a změnit tak velikost a plochost hrotu gumy.

Můžete také vybrat výchozí nastavení pro nástroj Guma, například výchozí velikost hrotu gumy. Objekty vytvořené v důsledku mazání budou mít uzly automaticky zmenšení. Toto nastavení však můžete zakázat.

Odstranit

Odstranit lze také virtuální úsečkové segmenty, které tvoří části objektů, které vzájemně přesahují. Můžete například odstranit smyčku na čáře, která protíná sama sebe, nebo smyčku v čárových segmentech, na kterých se překrývají dva nebo více objektů.

Postup při oříznutí objektu nebo importované fotografie

1. Vyberte objekt nebo importovanou fotografii, které chcete oříznout.
   Můžete vybrat jeden nebo více objektů. Pokud na stránce kresby nejsou vybrány žádné objekty, uplatní se oříznutí na všechny objekty kresby.
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Oříznout** .
3. Tažením myší definujte oblast oříznutí.
4. Dvakrát klikněte do oblasti oříznutí.

Další možnosti

Určení přesného umístění oblasti oříznutí	Na panelu vlastností zadejte hodnotu do polí **Umístění oříznutí** a stiskněte klávesu **Enter**.
Určení přesné velikosti oblasti oříznutí	Na panelu vlastností zadejte hodnotu do polí **Velikost oříznutí** a stiskněte klávesu **Enter**.
Otočení oblasti oříznutí	Zadejte hodnoty do pole **Úhel otočení**.
Odstranění oblasti oříznutí	Klikněte na možnost **Vymazat**.

Objekty na uzamčených vrstvách, skrytých vrstvách nebo na vrstvách vodítek nelze oříznout. Oříznout nelze ani objekty OLE, internetové objekty, rollovery nebo objekty PowerClip.

Při oříznutí dojde k automatickému rozdělení dotčených propojených skupin, jako jsou například kontury, přechody nebo vysunutí.

Oblast oříznutí lze interaktivně posouvat, otáčet a měnit její velikost stejně jako jakýkoli jiný objekt. Chcete-li přesunout oblast oříznutí, přetáhněte ji na nové místo. Pokud chcete změnit velikost oblasti oříznutí, táhněte za její úchyty. Oblast oříznutí lze také otočit tak, že kliknete dovnitř požadované oblasti a přetáhnete úchyt otočení .

Oblast oříznutí odstraníte stisknutím klávesy **Esc**.

Postup vymazání oblasti obrázku

1. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vymazání oblasti obrázku	Zrušte výběr všech objektů.
Vymazání částí objektu	Vyberte objekt.

2 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Pracujete-li s myší, klikněte na nástroj **Guma** v okně nástrojů.
- Jestliže používáte stylus, obraťte jej; tím automaticky přepnete do režimu mazání.

3 Přejeďte přes oblast, kterou chcete vymazat.

Další možnosti

Změna velikosti hrotu gumy	Na panelu vlastností zadejte hodnotu do pole **Tloušťka gumy** a stiskněte klávesu **Enter**.
Změna tvaru hrotu gumy	Klikněte na tlačítko **Kulatý hrot** nebo **Hranatý hrot** na panelu vlastností.
Změna šířky hrotu gumy	Kliknutím na tlačítko **Tlak pera** na panelu vlastností jej zapněte. Maximální šířka hrotu je stanovena hodnotou specifikovanou v poli **Tloušťka gumy**. Používáte-li myš, pro simulaci změn v tlaku pera a změnu šířky hrotu gumy použijte šipku nahoru a šipku dolů.
Změna plochosti hrotu gumy	Kliknutím na tlačítko **Náklon pera** na panelu vlastností jej zapněte.
Nastavením pevné hodnoty náklonu pera můžete hrot gumy zploštit	Kliknutím na tlačítko **Náklon pera** na panelu vlastností jej vypněte, pak zadejte hodnotu do pole **Úhel náklonu**. Můžete zadat hodnotu mezi 15 a 90. Čím nižší hodnota, tím plošší bude hrot.
Změna otočení hrotu gumy	Kliknutím na tlačítko **Natočení pera** na panelu vlastností jej zapněte.
Nastavením pevné hodnoty natočení pera můžete hrot gumy otočit	Kliknutím na tlačítko **Natočení pera** na panelu vlastností jej vypněte, pak zadejte hodnotu do pole **Úhel natočení**. Můžete zadat hodnotu mezi 0 a 359.
Zachování všech uzlů v mazané oblasti	Klikněte na tlačítko **Redukovat uzly** na panelu vlastností.

Po vymazání částí objektů dojde k automatickému zavření všech osnov, kterých se tato akce týkala.

Rovné čáry lze vymazat tak, že kliknete na počáteční bod mazání a pak kliknete na místo, kde chcete s mazáním skončit. Stisknutím klávesy **Ctrl** můžete omezit úhel čáry.

Oblast vybraného objektu lze také vymazat dvojitým kliknutím na příslušné místo pomocí nástroje **Guma**.

Volba výchozích nastavení gumy

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Guma**.
3. Chcete-li změnit velikost hrotu gumy, zadejte hodnotu tloušťky do pole **Tloušťka**.
4. Zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políčka **Automaticky redukovat uzly výsledných objektů**.

Postup při odstranění virtuálního úsečkového segmentu

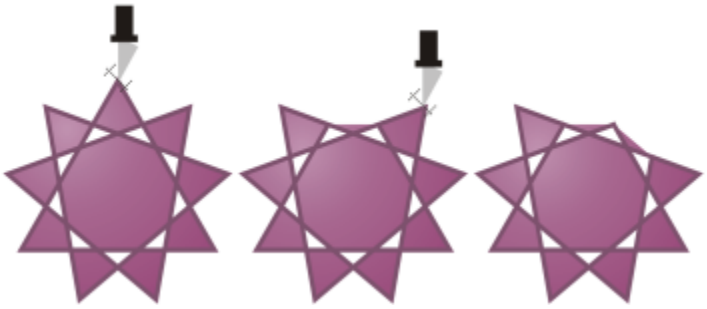
1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Odstranění virtuálních segmentů** .
2. Přesuňte ukazatel myši na úsečkový segment, který chcete odstranit.
   Jakmile je nástroj **Odstranění virtuálních segmentů** správně umístěný, dojde k jeho přichycení.
3. Klikněte na úsečkový segment.

   Pokud chcete současně odstranit několik úsečkových segmentů, kliknutím a tažením myší vytvořte obrys kolem všech segmentů, které chcete odstranit.

Další možnosti

Odstranění více úsečkových segmentů najednou	Přejeďte kurzorem do blízkosti nebo na průsečík všech cílových segmentů.
Odstranění virtuálního úsečkového segmentu, který protíná křivku	Podržte klávesu **Alt** a tažením nakreslete křivku.
Sloučení úsečkových segmentů	Přidržte klávesu **Shift** a klikněte na dva překrývající se koncové body. Můžete také přidržet klávesy **Alt** + **Shift** a přetažením obrysu vybrat překrývající se uzly.

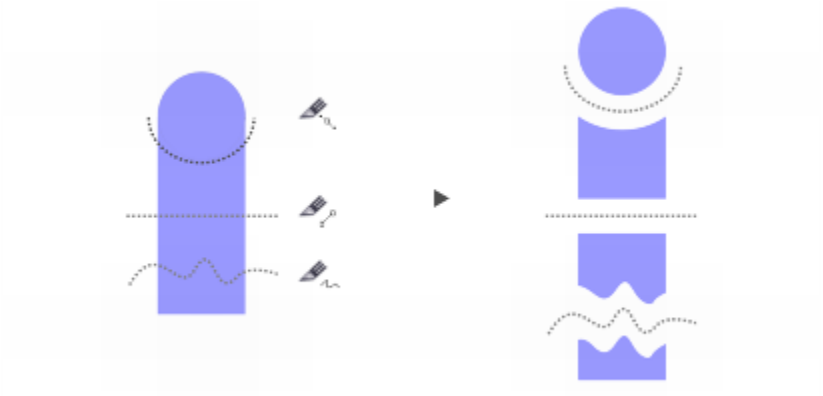
Nástroj **Odstranění virtuálních segmentů** nefunguje s propojenými skupinami, jako jsou stíny, text nebo obrázky.



Odstranění virtuálních úsečkových segmentů

Dělení objektů

Rozdělit lze vektorové objekty, texty a rastry. Samostatné objekty nebo skupiny objektů můžete dělit podél rovných čar, ručně nakreslených čar nebo Bézierových křivek.



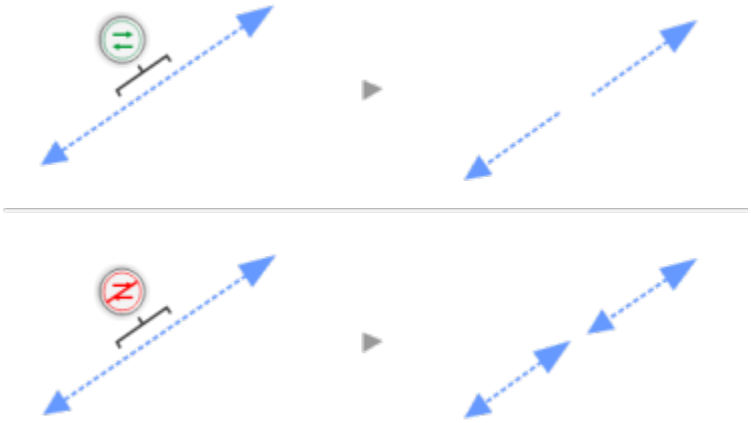
(Odshora dolů) K dispozici jsou tři režimy pro rozdělení objektů: Bézierova křivka, čára se dvěma body a ručně nakreslená čára.

Navíc můžete vytvořit mezeru mezi novými objekty vzniklou rozdělením nebo můžete vytvořit překrytí nových objektů.

Tento rastr byl rozdělen na dva podél ručně nakreslené čáry. Hodnota mezery byla zadána před rozdělením rastru.

Pokud objekt rozdělíte pomocí nástroje **Nůž** , aplikace CorelDRAW vás nechá si vybrat, zda obrysy proměníte na křivky nebo ponecháte obrysy. Ve výchozím nastavení aplikace vždy vybere možnost, která nejlépe zachování vzhled obrysů.

Při rozdělování objektů, které obsahují přerušované čáry, šipky a zakončení, zachová možnost **Převést na objekty** lépe vzhled obrysu. Pokud si pro takové objekty zvolíte možnost **Automaticky**, aplikace CorelDRAW převede obrysy na objekty.



Nahoře: Obrys (v tomto případě přerušovaná čára se šipkami) byl po rozdělení převeden na objekty a zachoval si původní vzhled. Dole: Byla použita možnost Zachovat obrysy, výsledkem jsou dvě čáry s počátečními a koncovými šipkami.

Postup při rozdělení objektu

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Nůž** .

2 Na panelu vlastností klikněte na některé z následujících tlačítek:

- **Režim Čára se dvěma body** – chcete-li rozdělit objekt podél rovné čáry. Chcete-li omezit změnu úhlu na kroky po 15 stupních, stiskněte a podržte kombinaci kláves **Shift + Ctrl**.
- **Ruční režim** – chcete-li rozdělit objekt podél ručně nakreslené čáry.

3 Přetáhněte objekt nebo skupinu objektů, kterou chcete rozdělit.

Další možnosti

Rozdělení objektu podél Bézierovy křivky	Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Bézierův režim** . Klikněte na místo, kde chcete začít rozdělovat objekt, přetáhněte ovládací úchyt na místo, kam chcete umístit další uzel, a klikněte. Pokračujte v klikání a přidejte do čáry další úsečkové segmenty. Chcete-li přidat zakřivený segment, ukažte na místo, kam chcete umístit uzel, a tažením vytvořte křivku. Chcete-li omezit změnu úhlu na kroky po 15 stupních, stiskněte a podržte kombinaci kláves **Shift + Ctrl**.
Vytvoření mezery nebo překrytí mezi novými objekty	Na panelu vlastností zvolte ze seznamu **Šířka řezu** možnost **Mezera** nebo **Překrytí**. Zadejte hodnotu do pole **Šířka**.
Výběr možností obrysu	Na panelu vlastností vyberte možnost ze seznamu **Možnosti obrysu**.

Po rozdělení objektu pomocí nástroje **Nůž**, se nové objekty stanou objekty s křivkami.

Oříznutí objektů

Při oříznutí dojde k odebrání přesahujících oblastí objektu a následnému vytvoření objektů nepravidelného tvaru. Oříznout lze prakticky všechny objekty včetně klonů, objektů na jiných vrstvách a jednotlivých objektů s protínajícími se čarami. Oříznout však nelze odstavcový text, kótovací čáry nebo předlohy klonů.

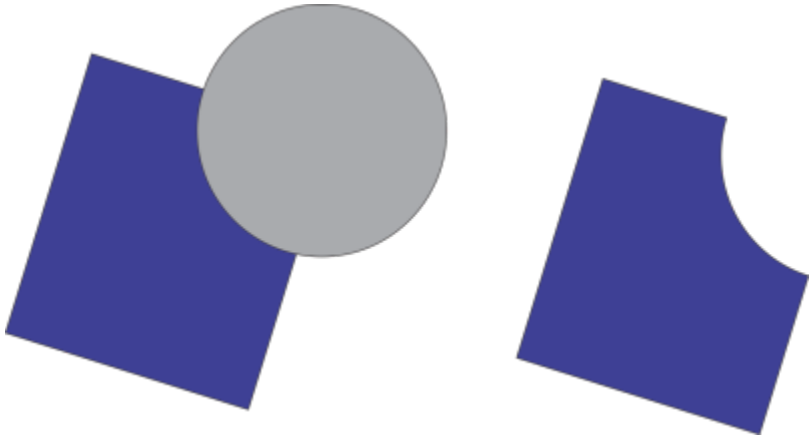
Před oříznutím je nutné rozhodnout, který objekt chcete oříznout (cílový objekt) a který objekt chcete použít k provedení řezání (zdrojový objekt). Chcete-li například vytvořit ze čtvercového objektu výřez ve tvaru hvězdy, hvězda představuje zdrojový objekt, protože se podle něj bude ořezávat čtverec. Čtverec je naopak cílovým objektem, protože se jedná o ořezávaný objekt. Zdrojový objekt ořezává části cílového objektu, které jej přesahují.

Cílový objekt si zachová atributy výplně a obrysu. Pokud například oříznete obdélník, který je překrytý kruhem, odstraní se zakrytá oblast obdélníka. Výsledkem je nepravidelný tvar.

Aplikace CorelDRAW podporuje různé způsoby oříznutí objektů. Jako zdrojový objekt můžete použít přední objekt, který ořízne objekt na pozadí, nebo můžete stejným způsobem použít objekt na pozadí k oříznutí předního objektu. Můžete také odebrat skryté oblasti překrývajících se objektů, takže v kresbě zůstanou pouze viditelné oblasti. Odebrání skrytých oblastí může snížit velikost souboru při převodu vektorové grafiky na rastry.

Pomocí oříznutí lze zmenšit počet objektů v kresbě. Místo přidání očí a teček do obrázku berušky je možné příslušné oblasti (zobrazené vlevo šedou barvou) vyříznout a odkrýt tak černé pozadí (vpravo).

Písmeno „A“ představuje přední objekt, který slouží k oříznutí zadního objektu. V logu je vytvořena částečná silueta písmene (vpravo).



Kružnice se používá k oříznutí obdélníku.

Postup při oříznutí objektu

1. Vyberte zdrojové objekty.
2. Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klikněte na cílový objekt.
3. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Tvarovat** ▸ **Oříznout**.

Pokud ohraničíte objekty, aplikace CorelDRAW ořízne objekt, který se nachází pod všemi objekty. Jestliže vyberete několik objektů jednotlivě, dojde k oříznutí naposledy vybraného objektu.

Objekty lze také oříznout tak, že ohraničíte zdrojový a cílový objekt a kliknete na tlačítko **Oříznout** na panelu vlastností.

Postup při oříznutí předního nebo zadního objektu

1. Pomocí obrysu vyberte zdrojový a cílový objekt.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Tvarovat** a klikněte na některou z následujících možností:
   - **Odečíst zadní objekt od předního** – odstraní zadní objekt z předního.
   - **Odečíst přední objekt od zadního** – odstraní přední objekt ze zadního,

Můžete oříznout řídicí objekt pro objekt PowerClip, takže objekt uvnitř objektu PowerClip převezme nový tvar kontejneru PowerClip. Informace o objektech PowerClip naleznete v tématu „Objekty PowerClip” na straně 226.

Propojené objekty jako stíny, text na osnově, přechody, kontury nebo vysunutí jsou před oříznutím převedeny na objekty s křivkami.

Postup při oříznutí překrývajících se oblastí v objektech

1 Pomocí obrysu vyberte objekty, které chcete oříznout.

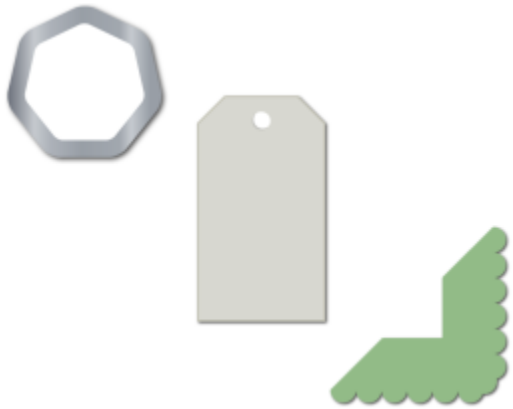
2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Tvarovat** ▸ **Zjednodušit**.

Můžete oříznout řídicí objekt pro objekt PowerClip, takže objekt uvnitř objektu PowerClip převezme nový tvar.

Propojené objekty jako stíny, text na osnově, přechody, kontury nebo vysunutí jsou před oříznutím převedeny na objekty s křivkami.

Zaoblení, vykroužení a zkosení rohů

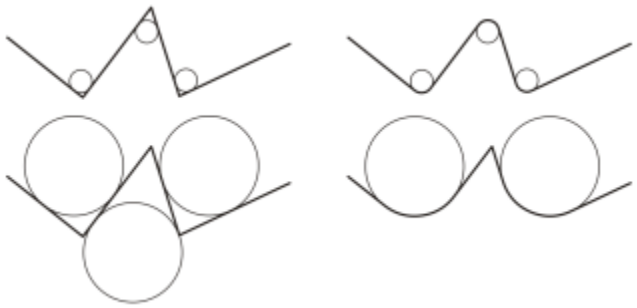
Rohy lze zaoblit, vykroužit nebo zkosit pro všechny objekty s křivkami bez ohledu na to, zda objekt vznikl z tvaru, čar, textu nebo rastru. Operace zaoblení vytvoří kulaté rohy, vykroužení zakulatí a převrátí roh tak, že se vytvoří drážka, a operace zkosení zajistí zešikmení rohu do plochého tvaru. Aplikace CorelDRAW umožňuje zobrazit náhled rohů před použitím změn. Další informace o úpravách rohů čtverců a obdélníků naleznete v tématu „Obdélníky a čtverce ” na straně 161.



Zaoblení, zkosení a vykroužení použité na různé tvary.

Pokud upravíte rohy nekřivkového tvaru, převede se tvar automaticky na křivkový. Pokud nevyberete jednotlivé uzly, uplatní se změny na všechny uzly. Předtím, než budete moci vybrat jednotlivé uzly, však budete muset objekt ručně převést na křivky pomocí příkazu **Převést na křivky**. Zaoblení, vykroužení nebo zkosení nelze použít na hladké nebo symetrické křivky. Křivka musí obsahovat roh tvořený dvěma úsečkovými nebo křivkovými segmenty, které se protínají v úhlu menším než 180 stupňů.

Je-li hodnota zaoblení, vykroužení nebo zkosení příliš vysoká, operace se na rohy neuplatní. K vynechání rohů dojde v případě, že úsečkové segmenty nejsou dostatečně dlouhé, aby bylo možné použít poloměr zaoblení či vykroužení nebo vzdálenost zkosení. Při nastavení hodnot pro tyto operace počítejte s tím, že přestože se zpočátku zdá, že úsečkové segmenty jsou dostatečně dlouhé, během použití akce na objekt dochází k jejich zkracování, neboť se postupně uplatňují hodnoty poloměru nebo zkosení.



V tomto příkladu kruhy představují nastavení poloměru zaoblení. Horní řádek ukazuje navrhované zaoblení (vlevo) a výsledné zaoblení (vpravo). Na dolním řádku je uvedeno navrhované zaoblení (vlevo) a na výsledku operace (vpravo) nejsou všechny rohy zaobleny. Po uplatnění první operace zaoblení nelze další roh zaoblit, protože úsečkový segment není dostatečně dlouhý. Tento roh se přeskočí a zaoblení se znovu uplatní na posledním rohu.

Postup při zaoblení rohů pomocí operace zaoblení

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Vyberte objekt s křivkami pomocí nástroje **Výběr** .
- Vyberte jednotlivé uzly na objektu s křivkami pomocí nástroje **Tvar** .

2 Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Rohy**.

3 V ukotvitelném panelu **Rohy** povolte možnost **Zaoblení**.

4 Zadejte hodnotu do pole **Poloměr**.

Poloměr použitý k vytvoření oblouku kružnice, jeho střed má stejnou vzdálenost od obou stran rohu. Při vyšších hodnotách vznikají oblejší rohy.

5 Klikněte na tlačítko **Použít**.

Tlačítko **Použít** je k dispozici pouze v případě, že jsou vybrány platné objekty nebo uzly.

Pokud máte čtverec nebo obdélník, můžete zaoblit všechny rohy najednou přetažením rohového uzlu směrem ke středu objektu při současné aktivaci nástroje **Tvar**. Použijete-li tuto metodu, tvar není převeden do křivek.

Postup při vykroužení rohů objektu

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

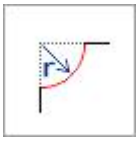
- Vyberte objekt s křivkami pomocí nástroje **Výběr** .
- Vyberte jednotlivé uzly na objektu s křivkami pomocí nástroje **Tvar** .

2 Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Rohy**.

3 V ukotvitelném panelu **Rohy** povolte možnost **Vykroužení**.

4 Zadejte hodnotu do pole **Poloměr**.

Poloměr se měří od původní polohy rohu k místu vytvoření vykrouženého oblouku.



5 Klikněte na tlačítko **Použít**.

Tlačítko **Použít** je k dispozici pouze v případě, že jsou vybrány platné objekty nebo uzly.

Postup při zešikmení rohů pomocí operace zkosení

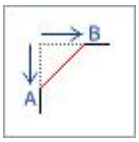
1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte objekt.

2 Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Rohy**.

3 V ukotvitelném panelu **Rohy** povolte možnost **Zkosení**.

4 V oblasti **Vzdálenost zkosení** zadejte hodnotu do pole **A** a nastavte, kde má zkosení začínat vzhledem k původnímu rohu.

Pokud nechcete, aby konce zkosení měly stejnou vzdálenost od původního rohu, klikněte na tlačítko **Zamknout** a zadejte jinou hodnotu do pole **B**. Hodnoty **A** a **B** jsou použity podle směru, ve kterém je čára nakreslena.



5 Klikněte na tlačítko **Použít**.

Pro výběr jednotlivých uzlů pomocí nástroje **Tvar** musíte nejprve objekt ručně převést na křivky pomocí příkazu **Převést na křivky**.

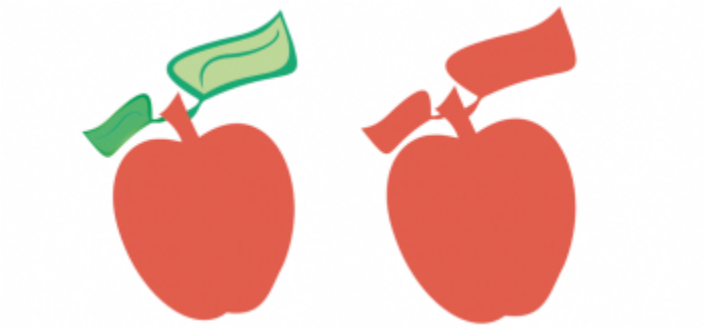
Sloučení a průnik objektů

Operacemi sloučení a průniku objektů lze vytvářet nepravidelné tvary. Sloučit nebo protnout lze prakticky všechny objekty včetně klonů, objektů na jiných vrstvách a jednotlivých objektů s protínajícími se čarami. Sloučit nebo protnout však nelze odstavcový text, kótovací čáry nebo předlohy klonů.

Sloučením objektů vytvoříte jeden objekt s jediným obrysem. Nový objekt používá jako obrys obvod sloučených objektů a přejme vlastnosti vyplnění a obrysu cílového objektu. Všechny protínající se čáry jsou odstraněny.

Objekty lze sloučit bez ohledu na to, zda se navzájem překrývají. Pokud sloučíte objekty, které se nepřekrývají, vytvoříte sloučenou skupinu, která se bude chovat jako jeden objekt. V obou případech bude mít sloučený objekt atributy výplně a obrysu cílového objektu.

Jeden objekt lze sloučit s protínajícími se čarami, takže se objekt rozdělí do několika podosnov. Vzhled objektu však zůstane stejný.



Sloučením listů s jablkem vznikne jeden obrys objektu.

Průnik vytvoří objekt z oblasti, kde dochází k průniku dvou nebo více objektů. Nový objekt může mít jednoduchý nebo složitý tvar – záleží na protínaných tvarech. Atributy výplně nebo obrysu objektu závisí na objektu, který definujete jako cílový objekt.

Postup při slučování objektů

1. Vyberte zdrojový objekt nebo objekty.
2. Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klikněte na cílový objekt.
3. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Tvarovat** ▸ **Sloučit**.

Nový objekt má vlastnosti výplně a obrysu cílového objektu.

Objekty lze také sloučit tak, že ohraničíte zdrojový a cílový objekt a kliknete na tlačítko **Sloučit** na panelu vlastností.

Postup při průniku objektů

1. Vyberte zdrojový objekt nebo objekty.
2. Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a vyberte cílový objekt.
3. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Tvarovat** ▸ **Průnik.**

Nový objekt, který je vytvořen z překrývajících se oblastí zdrojového a cílového objektu, má vlastnosti výplně a obrysu cílového objektu.

Průnik objektů lze také vytvořit tak, že ohraničíte zdrojový a cílový objekt a kliknete na tlačítko **Průnik** na panelu vlastností.

Postup při průniku více objektů

1. Pomocí obrysu vyberte zdrojový objekt nebo objekty.
2. Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klikněte na jednotlivé cílové objekty.
3. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Tvarovat** ▸ **Průnik.**

Průnik objektů lze také vytvořit tak, že obrysem ohraničíte zdrojové a cílové objekty a kliknete na tlačítko **Průnik** na panelu vlastností.

Objekty PowerClip

Aplikace CorelDRAW podporuje vkládání vektorových objektů a rastrů, jako jsou například fotografie, do jiných objektů nebo rámečků. Rámečkem může být libovolný objekt, například řetězcový text nebo obdélník. Pokud je objekt větší než rámeček, bude objekt, který se nazývá obsah, oříznut tak, aby se vešel do rámečku. Tím vytvoříte objekt PowerClip.

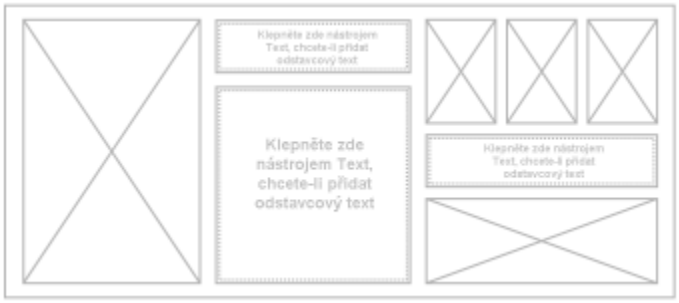
Objekty před převedením na objekt PowerClip: řetězcový text a rastr

V objektu PowerClip představuje řetězcový text rámeček a rastr vytváří obsah. Rastr je tvarován podle písmen řetězcového textu.

Obdélník je použit jako rámeček, v němž je umístěn strom pro vytvoření objektu PowerClip.

Objekt PowerClip můžete také umístit do jiného objektu PowerClip a vytvořit vnořený objekt jako složitější formu objektu PowerClip. Obsah objektu PowerClip lze také zkopírovat do jiného objektu PowerClip.

Z objektu můžete vytvořit prázdný rámeček PowerClip nebo převést rámeček PowerClip zpět na objekt. Vytvoření prázdných rámečků PowerClip nebo textových rámečků je užitečné, pokud chcete definovat rozvržení dokumentu před přidáním obsahu. Další informace o textových rámečcích naleznete v části „Odstavcový text” na straně 484. Po vytvoření prázdného rámečku PowerClip, do něj můžete přidávat obsah. Do rámečku PowerClip, který již obsahuje jiný objekt, můžete také přidávat obsah.



Vytvoření prázdných rámečků PowerClip a textových rámečků je užitečné, pokud si chcete před přidáním obsahu představit rozvržení stránky.

Po vytvoření objektu PowerClip můžete vybrat nebo upravit jeho obsah nebo obsah přemístit v rámci rámečku. Kdykoliv je vybrán objekt PowerClip, zobrazí se plovoucí panel nástrojů.

Panel nástrojů PowerClip umožňuje upravovat, vybírat, vyjímat, uzamykat nebo přemísťovat obsah uvnitř rámečku. Panel nástrojů se zobrazí kdykoliv je vybrán objekt PowerClip.

Obsah objektu PowerClip lze uzamknout, takže když pohybujete rámečkem, obsah se pohybuje s ním. Pokud chcete odstranit obsah objektu PowerClip nebo jej upravit bez ovlivnění rámečku, můžete obsah vyjmout.

Můžete nastavit výchozí funkci přetahování obsahu do rámečků PowerClip, zarovnávání nového obsahu na střed a označování prázdných rámečků PowerClip.

Postup při vytváření objektu PowerClip

1. Vyberte objekt, který chcete použít jako obsah objektu PowerClip.
2. Klikněte na položku **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Umístit do rámečku**.
3. Klikněte na objekt, který chcete použít jako rámeček.

   Chcete-li vytvořit vnořený objekt PowerClip, přetáhněte objekt PowerClip do jiného objektu PowerClip a přidržte během uvolnění tlačítka klávesu **W**, tím objekt vložíte do rámečku.

Můžete také kliknout pravým tlačítkem myši na objekt nebo skupinu objektů, kliknout na příkaz **Oříznutí PowerClip dovnitř** a pak kliknout na objekt, který chcete použít jako kontejner.

Pokud je obsah umístěn tak, že spadá mimo rámeček v aktuální poloze, bude, aby byl viditelný, automaticky vystředěn dovnitř rámečku. Chcete-li toto nastavení změnit, klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW** zvolte možnost **PowerClip** v levém podokně a nastavte požadované možnosti v oblasti **Automaticky vystředit nový obsah**.

Vytvoření prázdného rámečku PowerClip

1. Vyberte objekt, který chcete použít jako rámeček.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Vytvořit prázdný rámeček PowerClip**.

Můžete také kliknout pravým tlačítkem myši na objekt, vybrat možnost **Typ rámečku** a kliknout na možnost **Vytvořit prázdný rámeček PowerClip**.

Můžete také kliknout na tlačítko **Rámeček PowerClip** na panelu nástrojů **Rozvržení**. Chcete-li otevřít panel nástrojů **Rozvržení** klikněte na nabídku **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Rozvržení**.

Přidání obsahu do rámečku PowerClip

1. Přetáhněte objekt do rámečku PowerClip.
   Když se objekt přiblíží k rámečku, dojde ke zvýraznění rámečku.
2. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Chcete-li do prázdného rámečku PowerClip přidat objekt, uvolněte tlačítko myši.
   - Chcete-li přidat objekt do plného rámečku PowerClip, přidržte během uvolnění tlačítka myši klávesu **W**.

Obsah můžete také do rámečku PowerClip přetahovat přímo z aplikace Corel CONNECT.

Pokud je obsah umístěn tak, že spadá mimo rámeček v aktuální poloze, bude, aby byl viditelný, automaticky vystředěn dovnitř rámečku. Chcete-li toto nastavení změnit, klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW** zvolte možnost **PowerClip** v levém podokně a nastavte požadované možnosti v oblasti **Automaticky vystředit nový obsah**.

Převedení rámečku PowerClip zpět na objekt

- Pravým tlačítkem myši klikněte na rámeček PowerClip, vyberte možnost **Typ rámečku** a klikněte na možnost **Odebrat rámeček**.

Pokud se v rámečku vyskytuje obsah, dojde při převedení rámečku zpět na běžný objekt k odstranění obsahu. Chcete-li se vyhnout ztrátě obsahu, můžete jej nejprve vyjmout z objektu PowerClip.

Můžete také kliknout na tlačítko **Bez rámečku** na panelu nástrojů **Rozvržení**. Chcete-li otevřít panel nástrojů **Rozvržení** klikněte na nabídku **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Rozvržení**.

Postup při výběru obsahu objektu PowerClip

1. Vyberte objekt PowerClip.
   Objeví se panel nástrojů PowerClip.
2. Klikněte na tlačítko **Vybrat obsah** na panelu nástrojů PowerClip.

Umístění obsahu dovnitř rámečku PowerClip

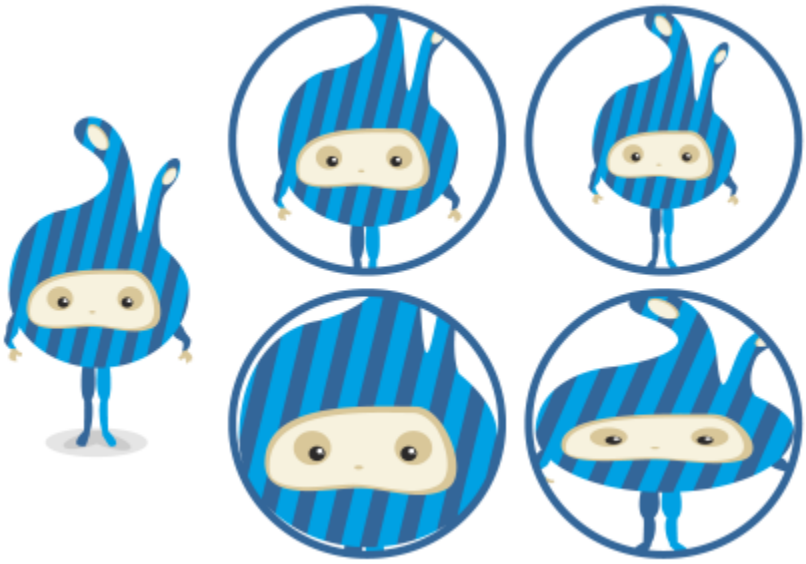
1. Vyberte objekt PowerClip.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vystředění obsahu uvnitř rámečku PowerClip	Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Na střed**.

Akce	Postup
Proporční přizpůsobení obsahu uvnitř rámečku PowerClip	Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Proporčně přizpůsobit**. Dojde ke změně velikosti obsahu tak, že nejdelší rozměr je přizpůsoben vnitřku rámečku. Obsah není zkreslený a má zachován poměr stran. Je vidět celý obsah, ale v rámečku se mohou vyskytovat prázdné oblasti.
Proporční vyplnění rámečku PowerClip	Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Proporčně vyplnit** . Dojde ke změně velikosti obsahu tak, že vyplní rámeček bez zkreslení. Je zachován poměr stran obsahu. Rámeček je zaplněn, ale mohou se vyskytovat části obsahu, které se nacházejí mimo rámeček a nejsou viditelné.
Přizpůsobení rámečku PowerClip natahováním obsahu	Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Roztáhnout pro vyplnění**. Dojde ke změně velikosti a zkreslení obsahu tak, že přesně vyplní rámeček. Není zachován poměr stran obsahu. Rámeček je zaplněn a veškerý obsah je viditelný.

Příkazy **Proporčně přizpůsobit**, **Proporčně vyplnit** a **Roztáhnout pro vyplnění** upravují obsah objektu PowerClip. Obsah zůstává upraven i v případě jeho vyjmutí z rámečku.

Obsah můžete také umístit kliknutím na tlačítko se šipkou na panelu nástrojů PowerClip a kliknutím na jeden z příkazů.



Příklady obsahu objektu PowerClip umístěného pomocí následujících příkazů: Zarovnat obsah na střed (nahoře vlevo), Proporčně přizpůsobit obsah (nahoře vpravo), Proporčně vyplnit rámeček (dole vlevo) a Změnit velikost obsahu tak, aby vyplnil rámeček (dole vpravo).

Postup při kopírování obsahu objektu PowerClip

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Kopírovat oříznutí PowerClip z**.
3. Klikněte na objekt PowerClip.

Postup při úpravě obsahu objektu PowerClip

1. Vyberte objekt PowerClip.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Upravit PowerClip**.
3. Upravte obsah objektu PowerClip.
4. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Dokončit úpravu oříznutí PowerClip**.

Při úpravách obsahu se rámeček zobrazí v režimu drátěného modelu a nelze jej vybrat ani upravit.

Můžete také dvakrát kliknout na objekt PowerClip a povolit jeho úpravy nebo objekt PowerClip vybrat a kliknout na tlačítko **Upravit** na panelu nástrojů PowerClip. Po dokončení úprav obsahu klikněte na tlačítko **Dokončit**.

Postup při zamknutí nebo odemknutí obsahu objektu PowerClip

1. Vyberte objekt PowerClip.
2. Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Zamknout obsah v objektu PowerClip**.

Pokud dojde k posunutí rámečku v okamžiku, kdy je obsah zamčený, obsah zůstane statický na stejném místě a bude vidět teprve poté, co nad něj posunete rámeček.

Můžete také kliknout pravým tlačítkem na objekt PowerClip a kliknout na možnost **Zamknout obsah v objektu PowerClip** nebo můžete vybrat objekt PowerClip a kliknout na tlačítko **Zamknout obsah** na panelu nástrojů PowerClip.

Postup při vyjmutí obsahu objektu PowerClip

1. Vyberte objekt PowerClip.
2. Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Oříznutí PowerClip** ▸ **Vyjmout obsah**.

   Obsah zůstane ve stejném umístění, ale bude oddělen od rámečku. Rámeček PowerClip zůstane jako prázdný rámeček PowerClip.

Ve vnořeném objektu PowerClip je nutné obsah vyjmout na každé úrovni zvlášť.

Můžete také vybrat objekt PowerClip a kliknout na tlačítko **Vyjmout obsah** na panelu nástrojů PowerClip.

Nastavení výchozích možností rámečků PowerClip

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Oříznutí PowerClip**.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Nastavit výchozí funkci přetahování obsahu do rámečku PowerClip	V seznamu **Přetáhnout obsah do rámečku PowerClip** vyberte ze seznamu možnost **PowerClip s obsahem** nebo **Prázdný rámeček PowerClip** a vyberte jednu z následujících možností: • **Ignorovat rámeček PowerClip** – umístí obsah nad rámeček PowerClip, nikoli do něj • **Přidat obsah do rámečku PowerClip** • **Nahradit stávající obsah** (k dispozici pouze u rámečků PowerClip s obsahem)
Nastavit výchozí funkci při zarovnávání nového obsahu na střed rámečku PowerClip	V oblasti **Automaticky umisťovat nový obsah do středu** vyberte některou z následujících možností: • **Když je obsah zcela mimo rámeček** – umístí obsah na střed pouze v případě, že se nachází za hranicemi rámečku PowerClip a nebude jinak viditelný • **Vždy** – vždy umístí nový obsah na střed • **Nikdy** – vypne automatické umisťování na střed
Označit prázdné rámečky PowerClip	Zaškrtněte políčko **Zobrazit čáry v prázdných rámečcích PowerClip** a vyberte jednu z následujících možností:

Akce	Postup
	• **Vždy (včetně tisku a exportu)** – zobrazí čáry v prázdných rámečcích PowerClip na obrazovce a ve vytištěných nebo exportovaných dokumentech • **Pouze na obrazovce** – zobrazí čáry v prázdných rámečcích PowerClip pouze na obrazovce

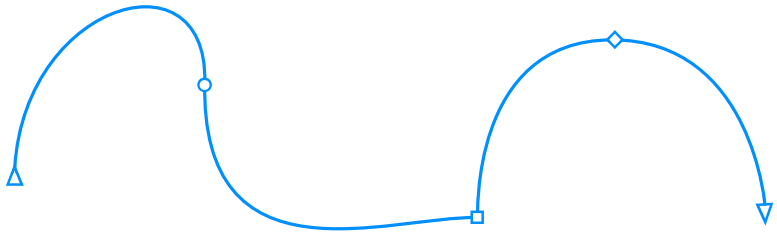
Nastavení možností uzlů, úchytů a náhledů

Strana **Uzly a úchyty** v dialogovém okně **CorelDRAW Možnosti** umožňuje přizpůsobit vzhled uzlů, úchytů a vektorových náhledů podle vašich potřeb, což usnadňuje úpravu uzlů a použití vektorových efektů a transformací.

Obecná nastavení

Můžete si vybrat velikost a tvar uzlů a zvolit skrytí nebo zobrazení směru křivky při úpravách. Pro uzly a úchyty jsou k dispozici tři předvolené velikosti: malé, střední a velké.

Standardně má každý z těchto tří typů uzlů jiný tvar. Ostré uzly se zobrazují jako čtverce, hladké uzly jako kružnice a symetrické uzly jako kosočtverce. Můžete si vybrat tvar jakéhokoliv typu uzlu, například trojúhelník, kosočtverec, kružnice a mnohoúhelník. Další informace o jednotlivých typech uzlů naleznete v tématu „Typy uzlů” na straně 189.

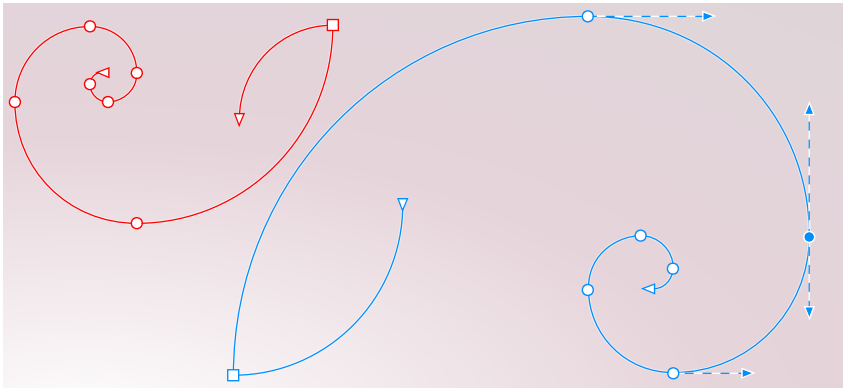


Standardně je každý typ uzlu zobrazen jiným tvarem – kružnice, čtverec nebo kosočtverec. Směr křivky je zobrazen s orientací konce uzlů.

Nástroj **Tvar** se obvykle používá k výběru a přesouvání uzlů. Můžete povolit sledování uzlů a přesunout uzly pomocí nástroje **Výběr** , **Ruční režim** , **Lomená čára** nebo **Bézierův režim** .

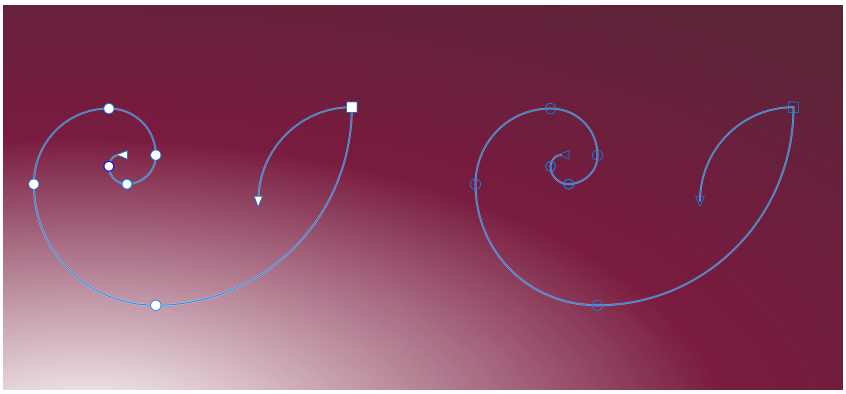
Nastavení barev

Výchozí schéma barev používá pro zobrazení uzlů, ovládacích úchytů a náhledů při úpravách jako hlavní barvu modrou a jako sekundární červenou. Hlavní barva se používá v první vybrané křivce. Když vyberete další křivky s nástrojem **Tvar**, jsou zobrazeny červenou, sekundární barvou. Kromě toho výchozí schéma barev použije bílou barvu pro zvýraznění a zlepšení viditelnosti. Tato bílá barva zvýraznění se také používá pro vyplnění nevybraných uzlů a pro zdůraznění vektorových náhledů. Máte také možnost zobrazit nevybrané uzly bez výplně.



U výchozího schématu barev je hlavní barva uzlů, úchytů a náhledů modrá (vpravo). Sekundární barva, červená, je použita pro další křivku vybranou nástrojem Tvar (vlevo). Nevybrané uzly jsou vyplněny bílou, zvýrazňující barvou.

Jsou-li uzly a úchyty špatně vidět na složitém pozadí, můžete klávesovou zkratkou (**Ctrl+Shift+I**) nahradit hlavní barvu sekundární barvou a obráceně. Zobrazení nevybraných uzlů s výplní a bez výplní můžete též přepínat klávesovou zkratkou (**Ctrl+Shift+G**).



Nevybrané uzly zobrazené s výplní (vlevo) a bez výplně (vpravo).

Můžete vytvořit vlastní barevné schéma změnou hlavní a sekundární barvy. Dále můžete skrýt zvýraznění v náhledech. Chcete-li odlišit typy uzlů snadněji, můžete nastavit aplikaci tak, aby zobrazila každý typ uzlu v jiné barvě.

Grafický procesor pro vektorové náhledy

Ve výchozím stavu je pro generování vektorových náhledů používán hlavní procesor (CPU). Aplikaci lze ale nastavit tak, aby místo něj používala grafický procesor (GPU). Použitím jednotky GPU pro vektorové náhledy lze u některých počítačů zlepšit výkon.

Postup při nastavení obecných možností uzlů, úchytů a náhledů

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Uzly a úchyty**.
3. Proveďte některou z akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Změna velikosti uzlu	Velikost vyberte v seznamu **Velikost uzlu**.

Akce	Postup
Změna tvaru uzlů	V seznamu **Tvar uzlu** vyberte tvar každého typu uzlu: ostrý, hladký a symetrický.
Návrat k výchozím tvarům uzlu	Vedle polí seznamu **Tvar uzlů** klikněte na tlačítko **Obnovit**.
Zobrazení nebo skrytí směru vybraných křivek	Zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí pole **Zobrazit při úpravách směr křivky**.
Vyberte a přesuňte uzly pomocí nástroje **Výběr** , **Ruční režim** , **Lomená čára** nebo **Bézierův režim** .	Zaškrtněte pole **Povolit sledování uzlů**.
Zobrazení nevybraných uzlů bez výplně	Zrušte zaškrtnutí políčka **Zobrazit nevybrané uzly s výplní**.

Postup při přepínání nastavení barev u uzlů, úchytů a náhledů pomocí klávesových zkratek

1. Vyberte uzly pomocí nástroje **Tvar**.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Nahrazení hlavní barvy sekundární barvou a obráceně	Stiskněte klávesy **Ctrl+Shift+I**.
Přepínání mezi zobrazením nevybraných uzlů s výplní a bez výplně	Stiskněte klávesy **Ctrl+Shift+G**.

Postup při výběru schématu barev

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Uzly a úchyty**.
3. Na oblasti **Barvy** zvolte v seznamu **Schéma barev** jedno z následujících schémat barev:
   - **Výchozí**
   - **Vlastní**

- Ovládací prvky v seznamu **Schéma barev** budou k dispozici pouze po výběru možnosti **Vlastní** v seznamu **Schéma barev**.

Postup při vytváření vlastního schématu barev pro uzly, úchyty a náhledy

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Uzly a úchyty**.
3. V části **Barvy** vyberte ze seznamu **Schéma barev** položku **Vlastní**.
4. Otevřete následující výběry barvy a vyberte barvu:
   - **Hlavní barva** – používá se v uzlech a úchytech, když je objekt vybrán k úpravám. Když vyberete několik objektů k úpravám, hlavní barva se použije pro uzly a úchyty prvního vybraného objektu.

- **Sekundární barva** – používá se v uzlech a úchytech, když jsou k úpravám nástrojem **Tvar** vybrané další objekty nebo když upravujete vektorové efekty, jako jsou prodloužení.

Další možnosti

Skrytí barev zvýraznění ve vektorových náhledech	Zrušte zaškrtnutí pole **Zobrazit zvýraznění**.
Zobrazení každého typu uzlu v jiné barvě	Zaškrtněte pole **Zobrazit typy uzlů v různých barvách**.
Vrácení výchozích hlavních a sekundárních barev	Klikněte na tlačítko **Obnovit** vedle položky **Hlavní barva** a **Sekundární barva**. Tlačítko **Obnovit** je k dispozici pouze u vlastních schémat barev.

Použití grafického procesoru pro vektorové náhledy

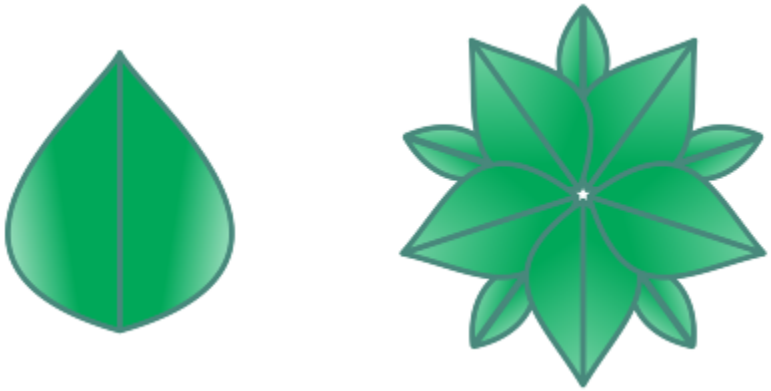
1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Obecné**.
3. Aktivujte políčko **Použít grafický procesor pro vektorové náhledy**.

CorelDRAW® 2019

Symetrické kreslení

Aplikace CorelDRAW umožňuje vytvářet v reálném čase symetrické objekty a návrhy, což zvyšuje produktivitu práce, protože časově náročné postupy jsou zde automatizovány. Ať již chcete vytvořit jednoduchý symetrický objekt nebo složitou kaleidoskopickou kresbu, máte v režimu Symetrické kreslení k dispozici všechny potřebné ovládací prvky.

Při symetrickém kreslení můžete pracovat s vektorovými i rastrovými objekty.



Ukázky jednoduchého a složitějšího symetrického návrhu s využitím vektorových objektů

Symetrický návrh s využitím rastrů

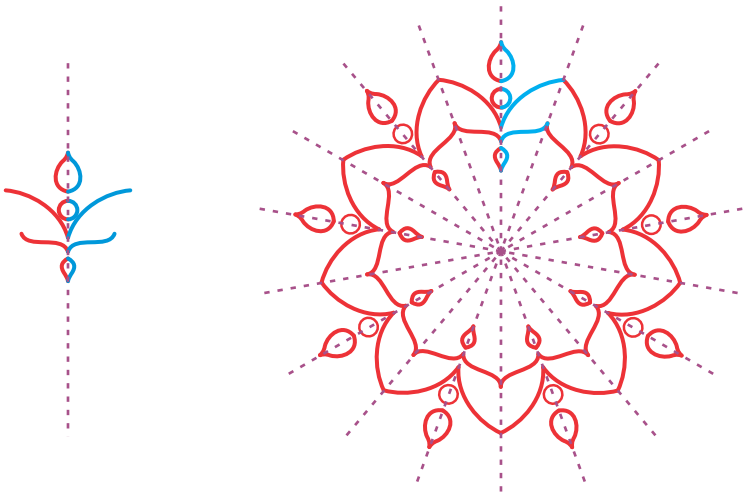
Tato část obsahuje následující témata:

- „Vytvoření symetrie” (straně 238)
- „Úprava symetrie” (straně 240)
- „Slučování křivek ve skupinách symetrie” (straně 245)
- „Odebrání symetrie a přerušení symetrie propojení” (straně 246)

Vytvoření symetrie

Chcete-li vytvořit symetrii, můžete převést stávající objekt na skupinu symetrie nebo začít od začátku nakreslením objektů v režimu symetrie. Převedené nebo nakreslené objekty nazýváme primární objekty; objekty vygenerované na základě symetrie jsou pak kopiemi objektů.

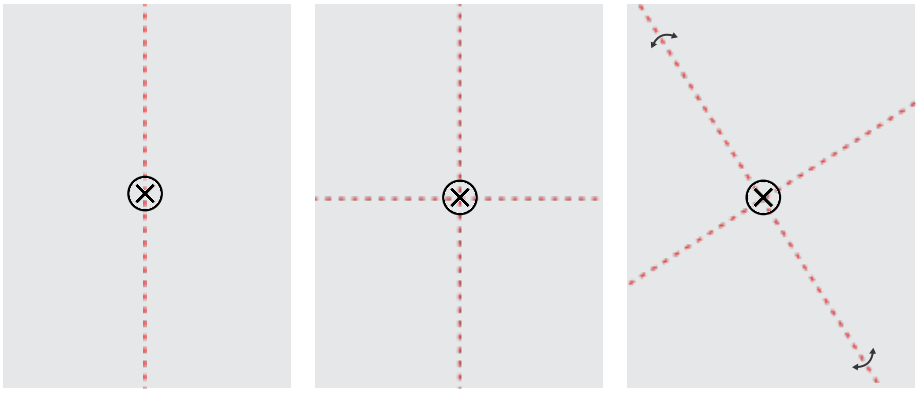
Aplikace CorelDRAW nabízí zrcadlovou symetrii, která umožňuje vytvářet shodné tvary a křivky zrcadlené nebo odrážené na souboru rovin. Ve výchozím režimu zrcadlové symetrie jsou primární objekty zrcadleny podle jedné osy symetrie. Chcete-li vytvořit složitější návrh, můžete přidat další osy symetrie.



Symetrie podle jedné osy (vlevo), symetrie podle více os (vpravo)

Vytváříte-li skupinu symetrie od začátku, můžete na začátku nastavit roviny symetrie. Máte možnost přidat další osy symetrie a vytvořit tak více kopií objektů. Kromě toho můžete osy symetrie posunovat a otáčet jejich přetažením v okně kresby nebo zadáním hodnot na panelu vlastností. Každá skupina symetrie má střed symetrie, který je označen kulatým kurzorem, pokud jsou vybrány osy symetrie.

V případě symetrie podle více os je středem symetrie průsečík těchto os. Osy symetrie se otáčejí okolo středu symetrie. Střed symetrie můžete přesunout přetažením nebo zadat jeho přesné souřadnice x a y.



Zleva doprava: výchozí osa symetrie, přidání osy symetrie, otočení os symetrie.

Informace o úpravách os symetrie naleznete v tématu „Úprava symetrie” na straně 240.

Postup při vytvoření skupiny symetrie z objektů

1 Vyberte nebo nakreslete křivku nebo tvar.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Symetrie** ▸ **Vytvořit novou symetrii**.
V okně kresby se obrazí osa symetrie a primární objekt je duplikován a zrcadlen.
Upravte primární objekt nebo přidejte další objekty.

3 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Symetrie** ▸ **Dokončit úpravy symetrie**.

V případě objektu s kaligrafickým obrysem je pro přesné zrcadlení nutné nejprve propojit tloušťku obrysu s velikostí objektu. Postupujte takto: Vyberte objekt, klikněte dvakrát na ikonu **Obrys** na stavovém řádku a v dialogovém okně **Obrysové pero** zaškrtněte políčko **Měřítko podle objektu**.

Máte také možnost vytvořit z objektu skupinu symetrie tím, že na objekt kliknete pravým tlačítkem myši a kliknete na možnost **Vytvořit novou symetrii**.
Skupinu symetrie můžete vytvořit i z většího počtu tvarů a křivek.

Postup při vytvoření nové zrcadlené skupiny symetrie

1 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Symetrie** ▸ **Vytvořit novou symetrii**.
Chcete-li přidat další osy symetrie a získat tak složitější skupinu symetrie, zadejte do pole **Zrcadlové řádky** na panelu vlastností požadovaný počet. Můžete použít maximálně 12 os symetrie.
Osy symetrie můžete také upravovat. Další informace naleznete v tématu „Postup při nastavení rovin symetrie” na straně 239.

2 Nakreslete křivku nebo tvar.

Postup při nastavení rovin symetrie

1 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Symetrie** ▸ **Vytvořit novou symetrii**.
Chcete-li změnit roviny symetrie v již existující skupině symetrie, klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Symetrie** ▸ **Upravit symetrii**.

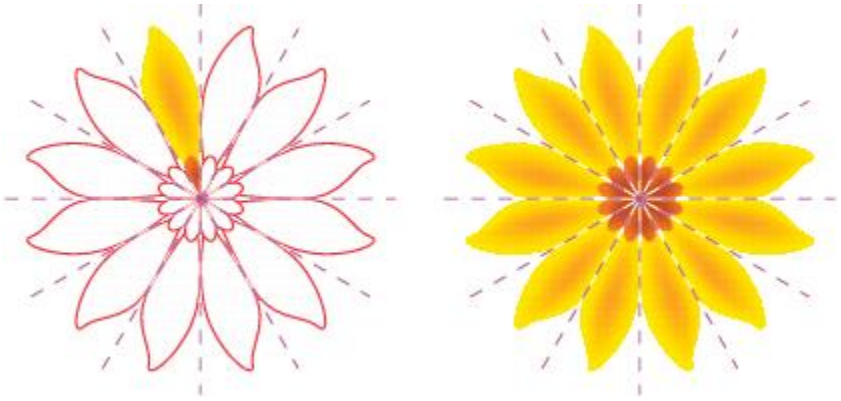
2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Zadání počtu os symetrie	Zadejte číslo do pole **Zrcadlové řádky** na panelu vlastností. Můžete přidat až 12 os symetrie.
Přesunutí osy symetrie	Pomocí nástroje **Výběr** přetáhněte osu symetrie v okně kresby.
Otočení osy symetrie	Pomocí nástroje **Výběr** klikněte dvakrát na osu symetrie a přetáhněte úchyt pro otáčení. Tip: Osu symetrie lze také otočit zadáním hodnoty do pole **Úhel otočení** na panelu vlastností.
Zadání středu symetrie	Do polí **X** a **Y** zadejte hodnoty. Touto operací přesunete i osy symetrie.

Úprava symetrie

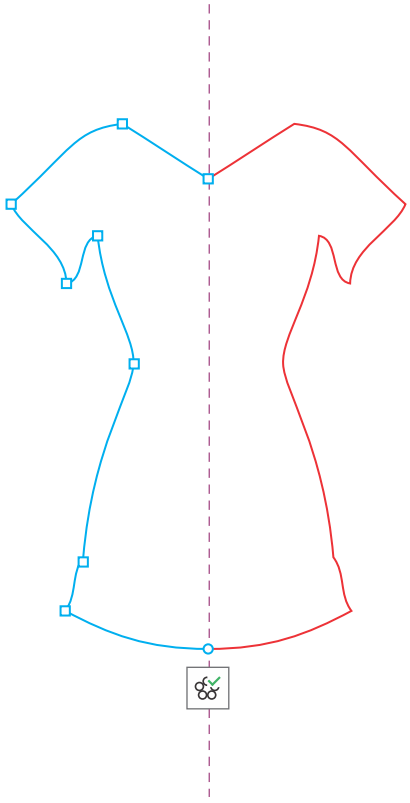
Skupiny symetrie můžete upravovat následujícími způsoby: úpravou objektů ve skupině symetrie, přidáním, přesunutím nebo otočením os symetrie nebo úpravou skupiny symetrie jako jediné entity.

Při úpravách skupiny symetrie si můžete zobrazovat pouze náhled obrysu kopií objektů, což urychluje vykreslování. Můžete tak snáze identifikovat primární objekty. Kopie objektů si můžete zobrazit i v plném náhledu se stejnými výplněmi, obrysy a efekty, které jste použili na primární objekty. Mezi oběma režimy náhledu můžete rychle přepínat. Pro snazší zhodnocení výsledku můžete také skrýt osy symetrie.



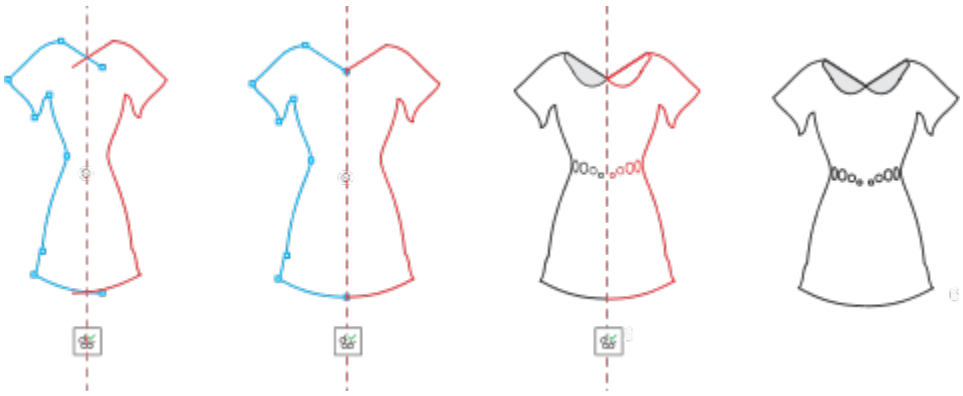
Náhled kopií objektů v podobě obrysů (vlevo) a plný náhled (vpravo)

Pomocí nástroje **Výběr** a **Tvar** můžete upravovat objekty ve skupině symetrie. Když změníte tvar primárních objektů pomocí nástroje **Tvar**, zobrazí se vektorové náhledy ve výchozí hlavní barvě a obrysy kopií objektů ve výchozí sekundární barvě. Informace o barvách náhledu a o možnosti je změnit naleznete v tématu „Nastavení možností uzlů, úchytů a náhledů” na straně 232.



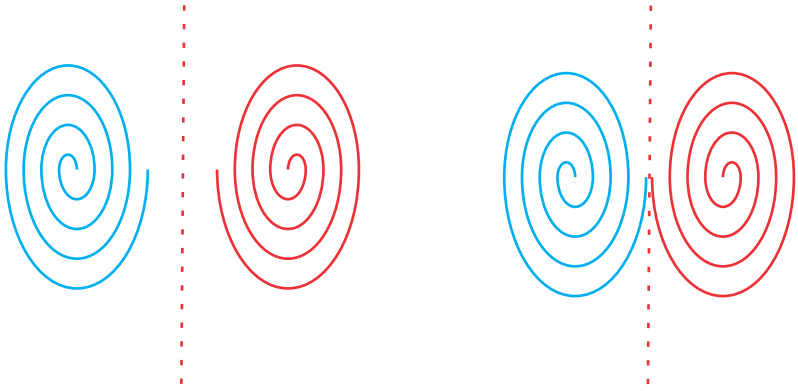
Vektorové náhledy primárních objektů se při změně tvaru objektů pomocí nástroje Tvar zobrazují ve výchozí hlavní barvě.

Na primární objekty můžete používat výplně, efekty a průhlednost. Veškeré změny provedené na primárních objektech se projeví i v kopiích objektů. Do skupiny symetrie můžete přidat objekty a již nepotřebné objekty můžete odstranit. Dále můžete objekty do skupiny symetrie přetáhnout, a to i v případě, že skupina právě není v režimu úprav symetrie.

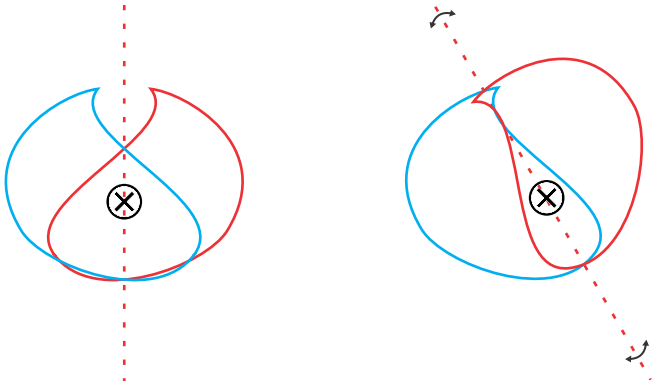


Úpravy skupin symetrie

Úpravou os symetrie lze ovlivnit umístění a orientaci prvků ve skupině symetrie. Máte možnost přidat další osy symetrie a vytvořit tak více kopií objektů. Dále můžete osy symetrie přesouvat, čímž zvětšíte nebo zmenšíte vzdálenost mezi primárními objekty a kopiemi objektů, nebo tyto osy otáčet. Další informace naleznete v tématu „Postup při nastavení rovin symetrie ” na straně 239.

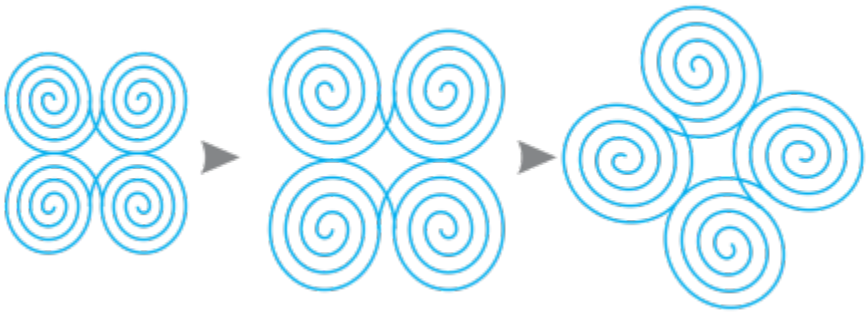


Přesunutím osy symetrie lze změnit vzdálenost mezi primárními objekty a kopiemi objektů.



Otočení osy symetrie

Podobně jako u kterékoli skupiny objektů můžete přesouvat, otáčet a měnit měřítko symetrie jako celku, přičemž prostorové vztahy mezi jejími prvky zůstanou zachovány. Na skupinu symetrie jako celek můžete též používat výplně a průhlednost nebo upravovat vlastnosti jejího obrysu.



Skupina symetrie (vlevo) po změně měřítka (uprostřed) a následném otočení (vpravo) pomocí nástroje Výběr.

Při úpravách skupiny symetrie lze objekty snadno přichytit na osu symetrie, protože ve výchozím stavu je aktivní možnost **Zobrazení** ▸ **Přichytit k** ▸ **Osy symetrie**. Můžete tak v symetrickém návrhu slučovat otevřené křivky a vytvářet uzavřené tvary. Jestliže nechcete, aby se upravované objekty chytaly na osy symetrie, můžete tuto funkci deaktivovat.

Postup při úpravě objektů ve skupině symetrie

1 Vyberte skupinu symetrie.

Po skupinou symetrie se zobrazí plovoucí panel nástrojů pro symetrii.

2 Klikněte na možnost **Upravit** na panelu nástrojů.

3 Upravte primární objekty ve skupině pomocí nástroje **Tvar** a **Výběr** . Dále můžete použít výplně a průhlednost i efekty jako kontury, obálky, přechody a deformace.

4 Přidejte nebo odstraňte objekty podle potřeby.

5 Na panelu nástrojů klikněte na tlačítko **Dokončit**.

Další možnosti

Zobrazení kopie objektů jako obrysy nebo plné objekty	Kliknutím na tlačítko **Zobrazit plný náhled** na panelu vlastností můžete plný náhled zapnout nebo vypnout.
Zobrazení nebo skrytí os symetrie	Kliknutím na tlačítko **Zobrazit čáry symetrie** na panelu vlastností můžete zobrazení zapnout nebo vypnout.

Úpravy skupiny symetrie můžete zahájit dvojím kliknutím na skupinu nebo kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Symetrie** ▸ **Upravit symetrii**.

Dále můžete přejít do režimu **Symetrie** tím, že kliknete na vybranou skupinu symetrie a podržíte klávesu **Ctrl**.

Úpravy skupiny symetrie můžete též dokončit kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Symetrie** ▸ **Dokončit úpravy symetrie**.

Postup při přetažení objektu do skupiny symetrie obsahující objekty

- Přetáhněte objekt nad skupinu symetrie, podržte klávesu **W** a uvolněte tlačítko myši.

Postup při přetažení objektu do prázdné skupiny symetrie

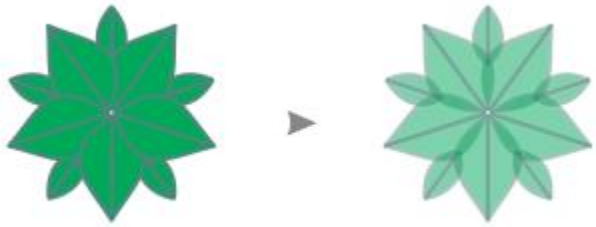
- Přetáhněte objekt nad skupinu symetrie a uvolněte tlačítko myši.

Postup při úpravách skupiny symetrie jako jediné entity

1 Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na skupinu symetrie.

2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Přesunutí skupiny symetrie	Přetáhněte skupinu na nové místo v okně kresby.
Změna měřítka skupiny symetrie	Přetáhněte rohový úchyt výběru.
Otočení skupiny symetrie	Klikněte znovu na skupinu symetrie, aby se zobrazily úchyty pro otáčení; jeden z nich nyní přetáhněte.

Akce	Postup
Použití výplně na skupinu symetrie	Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** a táhněte myší přes skupinu symetrie. Další informace o výplních naleznete v části „Výplně” na straně 371. Při použití výplně na skupiny symetrie se změní výplň všech objektů v dané skupině. Výplně s rastrovým a vektorovým vzorem se neduplikují. *Použití výplně na skupinu symetrie*
Použití průhlednosti na skupinu symetrie	Klikněte na nástroj **Průhlednost** a na panelu vlastností zvolte nastavení průhlednosti. Další informace o průhlednosti naleznete v tématu „Průhlednost objektu” na straně 395.  *Použití jednotné průhlednosti na skupinu symetrie* Průhlednost nahradí všechny případné hodnoty průhlednosti použité na jednotlivé objekty ve skupině. Průhlednost s rastrovým a vektorovým vzorem se neduplikuje.
Přidání obrysu do skupiny symetrie	Klikněte dvakrát na ikonu **Obrys** ve stavovém řádku a v okně **Obrysové pero** nastavte požadované vlastnosti obrysu. Další informace o obrysech naleznete v tématu „Formátování čar a obrysů” na straně 136. Při přidání obrysu ke skupině symetrie se změní obrys všech objektů v dané skupině.

Akce **Postup**

Aby zůstala symetrie zachována, nelze skupinu symetrie zkosit ani roztáhnout.

Pomocí ovládacích prvků na panelu vlastností můžete skupinu symetrie s vysokou přesností přesunout, otočit nebo změnit její měřítko.

Postup při vypnutí chytání na osy symetrie

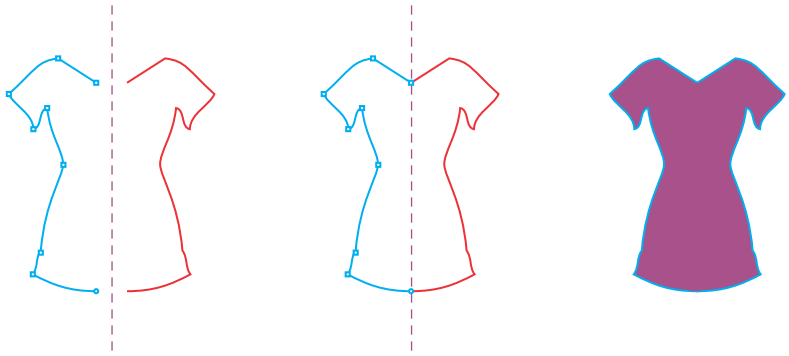
- Přejděte do režimu Upravit symetrii a klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Osy symetrie**.

Je-li chytání k osám symetrie vypnuté, je obtížné slučovat křivky ve skupinách symetrie.

Další informace o možnostech přichycení naleznete v tématu „Postup při přichycení objektů” na straně 279.

Slučování křivek ve skupinách symetrie

Chcete-li použít výplň na otevřenou křivku a její zrcadlenou kopii, musíte obojí sloučit do jediné křivky. Pro úspěšné sloučení je nutné, aby koncové body křivek byly přichyceny k ose symetrie.



Zleva doprava: vytvoření otevřené křivky, přichycení koncových bodů k ose symetrie a použití výplně na sloučenou křivku.

Po sloučení obou křivek bude na kopii použita výplň primární křivky. Uzly se nicméně objeví pouze na primární křivce sloučeného objektu. Tvar sloučeného objektu můžete upravit manipulací s uzly primární křivky.

Postup při sloučení otevřených křivek ve skupině symetrie

1 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Symetrie** ▸ **Upravit symetrii**.

2 Klikněte na otevřenou křivku, kterou chcete sloučit s její zrcadlenou kopií.

Jestliže koncové body křivky neleží na sobě na ose symetrie, přetáhněte je pomocí nástroje **Tvar** tak, aby se přichytily na osu symetrie. Jestliže se vám nedaří přichytit koncové body primární křivky k ose symetrie, zkontrolujte, zda je aktivní možnost **Přichytit na čáry symetrie** (**Zobrazení** ▸ **Přichytit k** ▸ **Čáry symetrie**).

3 Klikněte na panelu vlastností na tlačítko **Sloučit otevřené křivky**.

Sloučení proběhne pouze pro vybranou sadu křivek. Na otevřené křivky, které vybrány nejsou, nemá tato operace vliv.

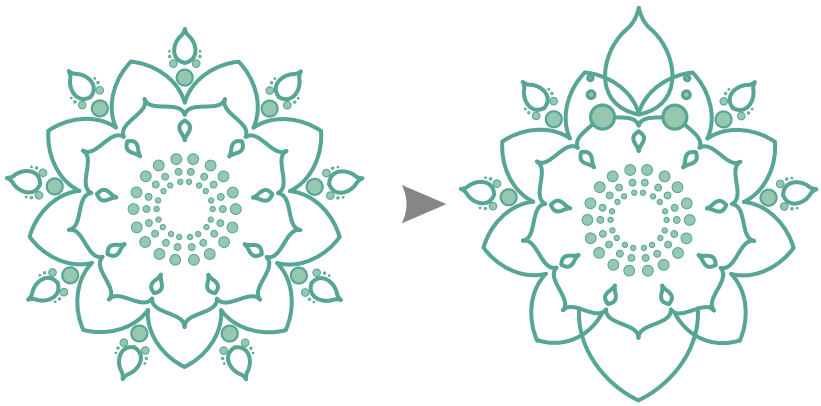
Sloučení můžete vrátit zpět dalším kliknutím na tlačítko **Sloučit otevřené křivky** na panelu vlastností.

Odebrání symetrie a přerušení symetrie propojení

Chcete-li ze skupiny symetrie odstranit všechny kopie objektů a zachovat pouze primární objekty, můžete odebrat celou symetrii.

Zleva doprava: skupina symetrie v režimu úprav, v normálním stavu a po odebrání se zachováním pouze primárních objektů.

Po vytvoření skupiny symetrie se může stát, že některé její prvky nechcete mít symetrické. K tomu je nutné přerušit propojení symetrie ve skupině, čímž se skupina změní na běžnou skupinu objektů. Poté můžete upravovat jednotlivé objekty ve skupině.



Ve skupině symetrie vlevo byla přerušena symetrie propojení. Poté došlo ke změně velikosti některých objektů a odstranění jiných (vpravo).

Postup při odebrání symetrie ze skupiny symetrie

1. Vyberte skupinu symetrie.
2. Klikněte na tlačítko **Odebrat** na plovoucím panelu nástrojů, který se zobrazí pod nebo nad skupinou symetrie.
   Všechny kopie objektů budou odstraněny.

Symetrii propojení můžete též odstranit kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Symetrie** ▸ **Odebrat symetrii**.

Další možností je kliknout pravým tlačítkem myši na skupinu symetrie a kliknout na možnost **Odebrat symetrii**.

Postup při přerušení symetrie propojení ve skupině symetrie

1. Vyberte skupinu symetrie.
2. Klikněte na tlačítko **Zrušit propojení** na plovoucím panelu nástrojů, který se zobrazí pod nebo nad skupinou symetrie.
   Po přerušení symetrie propojení se skupina symetrie stává běžnou skupinou objektů.

Symetrii propojení můžete též přerušit kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Symetrie** ▸ **Zrušit symetrii propojení**.

Další možností je kliknout pravým tlačítkem myši na skupinu symetrie a kliknout na možnost **Zrušit symetrii propojení**.

Objekty, symboly a vrstvy

Objekty 251

Propojování a vkládání objektů 311

Kódy QR 315

Vrstvy 321

Symboly 331

Správa a sledování projektů 339

Objekty

Práce s objekty je neodmyslitelnou součástí vytváření kreseb.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Vybírání objektů” (straně 252)
- „Transformování objektů” (straně 255)
- „Kopírování, duplikování a odstraňování objektů” (straně 258)
- „Vytváření objektů z uzavřených oblastí” (straně 261)
- „Vytváření ohraničení kolem vybraných objektů” (straně 261)
- „Použití souřadnic objektu ke kreslení a úpravám objektů” (straně 262)
- „Kopírování efektů, transformací a vlastností objektů” (straně 270)
- „Klonování objektů” (straně 272)
- „Umístění objektů” (straně 273)
- „Zarovnání a rozmístění objektů” (straně 275)
- „Použití hintování objektů” (straně 279)
- „Postup při přichycení objektů” (straně 279)
- „Dynamické vodicí linky” (straně 282)
- „Vodicí linky zarovnání” (straně 286)
- „Změna pořadí objektů” (straně 291)
- „Změna velikosti a měřítka objektů” (straně 292)
- „Otočení a zrcadlení objektů” (straně 293)
- „Úprava objektů pomocí ukotvitelného panelu Vlastnosti” (straně 295)
- „Umístění objektů na osnovu” (straně 297)
- „Seskupování objektů” (straně 302)
- „Kombinování objektů” (straně 303)
- „Uzamčení objektů” (straně 305)
- „Vyhledání a náhrada objektů” (straně 305)
- „Skrytí a zobrazení objektů” (straně 307)
- „Omezení objektů” (straně 308)
- „Čárové kódy” (straně 309)

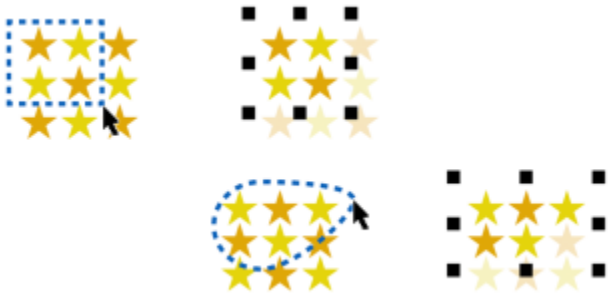
Vybírání objektů

Než budete moci objekt změnit, musíte jej vybrat. Vybrat lze viditelné objekty, objekty, které jsou skryty za ostatními objekty, a jeden objekt ve skupině nebo ve vnořené skupině. Dále lze objekty vybrat v pořadí, v němž byly vytvářeny, vybrat všechny objekty najednou a zrušit výběr objektů.

Kolem vybraných objektů se zobrazí vymezující rámeček a v jeho středu se zobrazí symbol X.

Je možné vybrat jeden objekt ve skupině.

Objekty můžete vybírat pomocí obrysu, jejich ohraničením oblastí výběru obdélníkového nebo nepravidelného tvaru.



Výběr objektů pomocí obrysu s využitím obdélníkové oblasti výběru (nahoře) a oblasti výběru s nepravidelným tvarem (dole)

Můžete vytvořit skupiny výběru, které umožňují zároveň vybrat konkrétní objekty bez jejich seskupení. Skupiny výběru jsou přidružené k číslům od 0 do 9 a jsou uloženy v dokumentu. Pokud stisknete číslo přidružené ke skupině výběru, dojde k výběru všech objektů v této skupině. Můžete také najednou vybrat a přiblížit všechny objekty ve skupině výběru. Do skupiny výběru můžete přidávat objekty.

Obvykle vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr**. Ve výchozím nastavení se všechny objekty považují za vyplněné, abyste například objekt bez výplně mohli vybrat kliknutím na jeho obrys nebo na oblast uvnitř objektu. Toto výchozí chování však můžete změnit, aby bylo objekty bez výplně možné vybrat pouze kliknutím na jejich obrysy. Tato změna je užitečná, pokud pracujete s perokresbami a často potřebujete vybírat objekty, které jsou překryté dalšími objekty.

Postup při vybírání objektů

Akce	Postup
Výběr objektu	Klikněte na nástroj **Výběr** a poté klikněte na objekt.
Výběr několika objektů	Klikněte na nástroj **Výběr** , podržte klávesu **Shift** a klikněte na každý objekt, který chcete vybrat.
Výběr objektů pomocí obrysu s využitím obdélníkové oblasti výběru	Klikněte na nástroj **Výběr** a tažením označte objekty, které chcete vybrat. Chcete-li omezit oblast výběru na čtvercový tvar, přidržte během tažení klávesu **Ctrl**.
Výběr objektů pomocí obrysu použitím oblasti výběru s nepravidelným tvarem	Klikněte na nástroj **Ruční výběr** a tažením označte objekty, které chcete vybrat. Objekty, které jsou v oblasti výběru uzavřeny pouze částečně, nejsou vybrány. Chcete-li vybrat objekty, které jsou v oblasti výběru uzavřeny pouze částečně, přidržte během tažení klávesu **Alt**. Chcete-li omezit oblast výběru na obdélníkový tvar, přidržte během tažení klávesu **Ctrl**.
Postupný výběr objektů v pořadí jejich vytvoření	Klikněte na nástroj **Výběr** a jednou nebo vícekrát stiskněte kombinaci kláves **Shift** + **Tab**, dokud se kolem objektu, který chcete vybrat, nezobrazí výběrový rámeček.
Postupný výběr objektů v obráceném pořadí jejich vytvoření	Klikněte na nástroj **Výběr** a jednou nebo vícekrát stiskněte klávesu **Tab**, dokud se kolem objektu, který chcete vybrat, nezobrazí výběrový rámeček.
Výběr všech objektů	Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Vybrat vše** ▸ **Objekty**.

Akce	Postup
Výběr objektu ve skupině	Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl**, klikněte na nástroj **Výběr** a pak klikněte na požadovaný objekt ve skupině.
Výběr objektu ve vnořené skupině	Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl**, klikněte na nástroj **Výběr** a pak klikejte na objekt, dokud se kolem něj nezobrazí výběrový rámeček.
Výběr objektu skrytého za ostatními objekty	Stiskněte a podržte klávesu **Alt**, klikněte na nástroj **Výběr** nebo **Ruční výběr** a pak klikejte na nejhořejší objekt, dokud se kolem skrytého objektu nezobrazí výběrový rámeček.
Výběr několika skrytých objektů	Stiskněte a podržte klávesu **Shift** + **Alt**, klikněte na nástroj **Výběr** nebo **Ruční výběr** a pak klikejte na nejhořejší objekt, dokud se kolem skrytého objektu nezobrazí výběrový rámeček.
Výběr skrytého objektu ve skupině	Stiskněte a podržte kombinaci kláves **Ctrl** + **Alt**, klikněte na nástroj **Výběr** a pak jednou či vícekrát klikněte na nejhořejší objekt, dokud se kolem skrytého objektu nezobrazí výběrový rámeček.

Ve stavovém řádku se zobrazují popisy jednotlivých skrytých objektů, jsou-li vybrány.

Postup při vytváření skupiny výběru

1. Klikněte na nástroj **Výběr** , podržte klávesu **Shift** a klikněte na každý objekt, který chcete zahrnout do skupiny výběru.
2. Stiskněte klávesu **Ctrl** a číslo od 0 do 9.

   Stisknuté číslo je přidruženo k nové skupině výběru.

Další možnosti

Výběr všech objektů ve skupině výběru	Stiskněte číslo přidružené ke skupině výběru.
Výběr a přiblížení všech objektů ve skupině výběru	Stiskněte dvakrát číslo přidružené ke skupině výběru.
Přidání objektu do skupiny výběru	Vyberte objekt a stiskněte klávesu **Alt +** a číslo přidružené k dané skupině výběru.

Postup při zrušení výběru objektů

Akce	Postup
Zrušení výběru všech objektů	Klikněte na nástroj **Výběr** a poté klikněte na prázdné místo v okně kresby.
Zrušení výběru jednoho objektu z několika vybraných objektů	Stiskněte a podržte klávesu **Shift**, klikněte na nástroj **Výběr** a pak klikněte na požadovaný objekt.

Postup při změně způsobu výběru objektů bez výplně

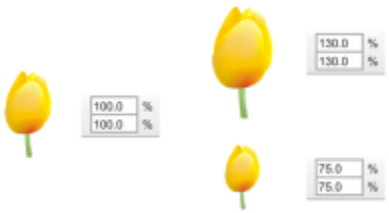
1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Výběr**.
3. Zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políčka **Všechny objekty jako vyplněné**.

   Zaškrtnutím políčka budete moci vybírat nevyplněné objekty kliknutím na jejich obrysy nebo oblast, kterou obrysy ohraničují; pokud zrušíte zaškrtnutí políčka, bude možné nevyplněné objekty vybírat pouze kliknutím na jejich obrys.

Nejsou-li vybrány žádné objekty, pomocí nástroje **Výběr** můžete také kliknout na tlačítko **Všechny objekty jako vyplněné** na panelu vlastností.

Transformování objektů

Pomocí následujících transformací můžete změnit vzhled objektů v okně kresby.

Transformace	Příklad
Změna velikosti umožňuje změnit šířku a výšku objektu.	
Změna měřítka umožňuje změnit velikost objektu na požadovaný počet procent jeho původní velikosti.	

Transformace	Příklad
Zkosení umožňuje zkosit objekt k jedné straně.	
Roztažení umožňuje neproporcionálně změnit výšku a šířku objektu.	
Otáčení umožňuje otočit objekt kolem středové osy nebo kolem bodu vzhledem k jeho poloze.	
Zrcadlení umožňuje vytvořit vodorovně nebo svisle zrcadlový obraz objektu.	

Interaktivní transformace objektů

Objekt můžete interaktivně transformovat pomocí myši a nástroje **Výběr**. Tato metoda je nejrychlejší, ale není doporučována v případě, že chcete objekt transformovat s velkou přesností.

Další metody transformování objektů

Objekt můžete transformovat libovolným z následujících způsobů:

- Chcete-li dosáhnout větší přesnosti, můžete vybrat objekt pomocí nástroje **Výběr** a upravit nastavení na panelu vlastností. Například můžete zadat přesný úhel otáčení nebo velikost objektu.
- Ukotvitelný panel **Transformace** umožňuje transformovat objekty s velkou přesností a použít transformaci i na automaticky vytvořený duplikát objektu. Tato funkce umožňuje experimentovat s transformacemi bez ovlivnění původního objektu. Na ukotvitelný panel **Transformace** může přejít kliknutím na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Transformace**.

- Panel nástrojů **Transformace** dále umožňuje transformovat objekty s velkou přesností. K panelu nástrojů **Transformace** můžete přistupovat kliknutím na příkaz **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Transformace**.

Každá z těchto metod umožňuje použití transformací na objekt nebo simultánně na více objektů.

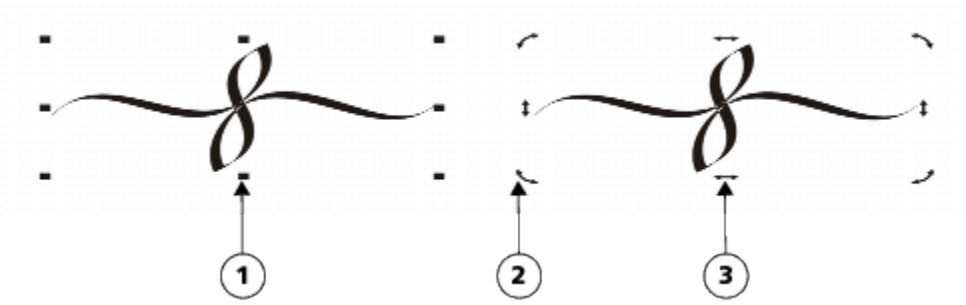
Zrušení a opakování transformací

Všechny transformace lze kdykoliv simultánně zrušit.

Další informace o tématu	Viz
Změna velikosti a měřítka	„Změna velikosti a měřítka objektů ” na straně 292
Zkosení a roztažení	„Zkosení nebo roztažení objektů ” na straně 193
Otáčení a zrcadlení	„Otočení a zrcadlení objektů ” na straně 293

Postup při interaktivní transformaci objektu

1 Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr**.
Zobrazí se vymezující rámeček objektu. Vymezující rámeček zahrnuje osm úchytů výběru, které slouží k nastavení velikost, roztažení a zrcadlení objektu. Kliknete-li na objekt znovu, zobrazí se nové úchyty. Tyto úchyty slouží k otočení a zkosení objektu.



Typy úchytů: úchyty výběru (1), úchyty pro otáčení (2) a úchyty pro zkosení (3)

2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Nastavení velikosti nebo měřítka objektu	Přetáhněte rohový úchyt výběru.
Roztažení objektu	Přetáhněte střední úchyt výběru.
Zkosení objektu	Kliknutím na objekt zobrazte úchyty pro zkosení a jeden z nich přetáhněte.
Otočení objektu	Kliknutím na objekt zobrazte úchyty pro otáčení a jeden z nich přetáhněte.

Akce	Postup
Zrcadlení objektu	Podržte klávesu **Ctrl** a přetáhněte úchyt výběru na opačnou stranu objektu.

Pokud chcete původní objekt ponechat beze změny a použít transformaci na vytvořené kopie, zadejte číslo do pole **Kopie** v ukotvitelném panelu **Transformace**.

Postup při zrušení všech transformací použitých na objekt

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Zrušit transformace**.

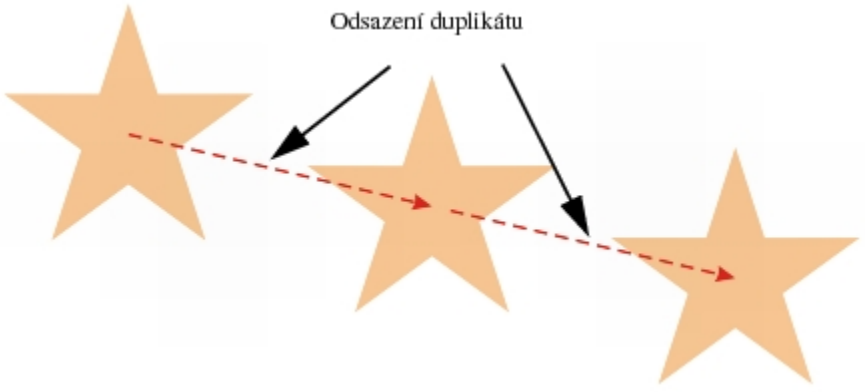
Příkaz **Zrušit transformace** lze vrátit zpět kliknutím na příkaz **Upravit** ▸ **Vrátit zpět: Zrušit transformace**.

Kopírování, duplikování a odstraňování objektů

Aplikace CorelDRAW nabízí několik různých metod kopírování objektů. Když už objekt nepotřebujete, můžete jej odstranit.

Můžete objekt vyjmout nebo zkopírovat, umístit jej do schránky a pak jej vložit do kresby nebo do jiné aplikace. Pokud objekt vyjmete, bude umístěn do schránky a odebrán z kresby. Pokud objekt zkopírujete, bude umístěn do schránky, ale v kresbě zůstane zachován.

Při duplikování je objekt umístěn přímo do okna kresby a není použita schránka. Duplikování je rychlejší než vyjímání a vkládání. Při duplikování objektu lze rovněž určit vzdálenost mezi duplikovaným objektem a originálem (vzhledem k osám x a y). Tato vzdálenost se označuje jako odsazení.



Na duplikát objektu můžete použít transformaci, například otočení, změnu velikosti nebo zkosení, a zachovat přitom původní objekt beze změny. Pokud se rozhodnete zachovat původní objekt, můžete duplikát odstranit.

Zadáte-li umístění, můžete vytvořit několik kopií objektu současně bez použití schránky. Kopie objektu můžete například rozmístit vodorovně, nalevo nebo napravo od původního objektu, nebo svisle, pod nebo nad původní objekt. Můžete zadat mezeru mezi kopiemi objektu a můžete rovněž zadat odsazení mezi jednotlivými kopiemi objektů.

K rychlému vytvoření kopií objektů můžete použít jiné metody, bez použití schránky. Pomocí znaménka plus (**+**) na numerické klávesnici můžete umístit kopii objektu nad původní objekt. Stisknutím **mezerníku** nebo kliknutím pravým tlačítkem myši při tažení objektu můžete vytvořit okamžité kopie.

Postup při vyjmutí nebo kopírování objektu

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na nabídku **Úpravy** a poté klikněte na jeden z následujících příkazů:

- **Vyjmout**
- **Kopírovat**

Objekt lze rovněž vyjmout nebo zkopírovat tak, že na něj kliknete pravým tlačítkem myši a pak kliknete na příkaz **Vyjmout** nebo **Kopírovat**.

Postup při vložení objektu do kresby

- Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vložit**.

Pomocí tohoto postupu můžete vložit objekt z jiné aplikace.

Chcete-li vložit objekt ze souboru nepodporovaného formátu nebo zadat možnosti pro vložený objekt, klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vložit jinak**. Další informace o vkládání objektů z jiných aplikací naleznete v tématu „Propojování a vkládání objektů” na straně 311.

Postup při duplikování objektu

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Duplikovat**.

Duplikování objektů je vhodné pro vytváření vyřezávatelných stínů pro zařízení, jako jsou například kreslicí a vyřezávací plottery.

Vybraný objekt můžete rovněž duplikovat stisknutím kombinace kláves **Ctrl + D**.

Postup při vytváření kopií objektu na určeném místě

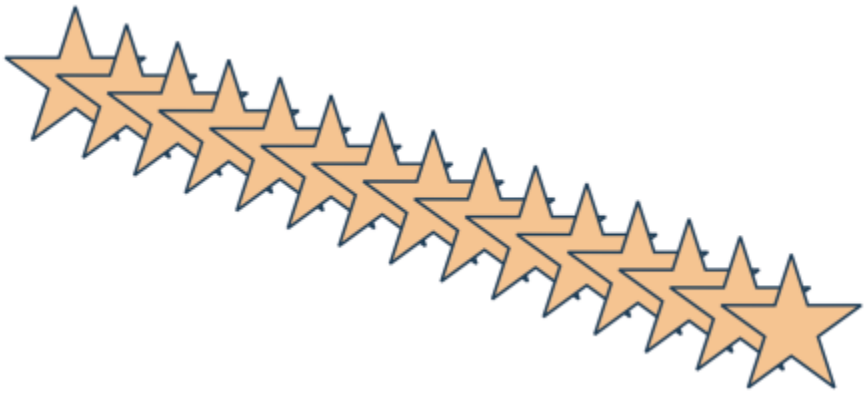
1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Krok a opakovat**.

3 Na ukotvitelném panelu **Krok a opakování** zadejte hodnotu do pole **Počet kopií** a klikněte na tlačítko **Použít**.

Akce	Postup
Vodorovné rozmístění kopií objektů	V oblasti **Svisle** vyberte v seznamu **Režim** položku **Bez odsazení**. V oblasti **Vodorovně** vyberte v seznamu **Režim** položku **Mezery mezi objekty**. Vzdálenost mezi kopiemi objektu můžete zadat do pole **Vzdálenost**. Chcete-li kopie objektu umístit napravo nebo nalevo od původního objektu, vyberte v seznamu **Směr** položku **Vpravo** nebo **Vlevo**.

Akce	Postup
Svislé rozmístění kopií objektů	V oblasti **Vodorovně** vyberte v seznamu **Režim** položku **Bez odsazení**. V oblasti **Svisle** vyberte v seznamu **Režim** položku **Mezery mezi objekty**. Vzdálenost mezi kopiemi objektů můžete zadat do pole **Vzdálenost**. Chcete-li kopie umístit pod nebo nad původním objektem, vyberte v seznamu **Směr** položku **Nahoru** nebo **Dolů**.
Odsazení všech kopií objektů o určenou vzdálenost	V oblastech **Vodorovně** a **Svisle** vyberte v seznamu **Režim** možnost **Odsazení** a do polí **Vzdálenost** zadejte požadované hodnoty.



Několik kopií objektu je odsazeno o určenou vzdálenost.

Přístup k ukotvitelnému panelu **Krok a opakování** získáte stisknutím kombinace kláves **Ctrl + Shift + D**.

Postup při rychlém vytváření kopií objektů

1. Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2. Při otáčení nebo transformaci objektu stiskněte klávesu **Mezerník**.

Další možnosti

Umístění kopie objektu přes originál	Stiskněte znaménko plus (**+**) na numerické klávesnici.
Vytvoření kopie pomocí myši nebo pera tabletu.	Při přesunu, otáčení nebo transformaci objektu klikněte pravým tlačítkem myši a poté uvolněte obě tlačítka myši.

Postup při transformaci duplikátu objektu

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Transformace**.
3. Na ukotvitelném panelu **Transformace** zvolte požadovaná nastavení.

4 Zadejte hodnotu **1** do pole **Kopie**.

5 Klikněte na tlačítko **Použít**.

Chcete-li transformaci zrušit, vyberte příslušný objekt a klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Zrušit transformace**.

Postup při odstranění objektu

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Odstranit**.

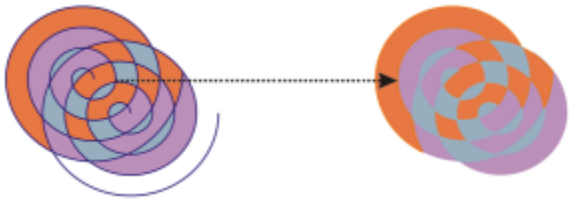
Chcete-li odstraněný objekt obnovit, je nutné použít příkaz **Zpět**. Další informace naleznete v tématu „Operace Zpět, Znovu a Opakovat” na straně 49.

Objekt můžete odstranit také tak, že jej vyberete a stisknete klávesu **Delete**.

Vytváření objektů z uzavřených oblastí

Objekty můžete rovněž vytvářet na základě oblastí tvořených jinými objekty. Pokud například nakreslíte v ručním režimu čáru, která se protíná a vytváří smyčky, můžete z těchto smyček vytvořit objekt. Je-li oblast zcela uzavřena, můžete vytvořit objekt, který odpovídá jejímu tvaru, bez ohledu na počet tvarů a čar, které danou oblast obklopují.

Další informace o vytváření objektů z uzavřených oblastí naleznete v tématu „Použití výplní na oblasti” na straně 391.

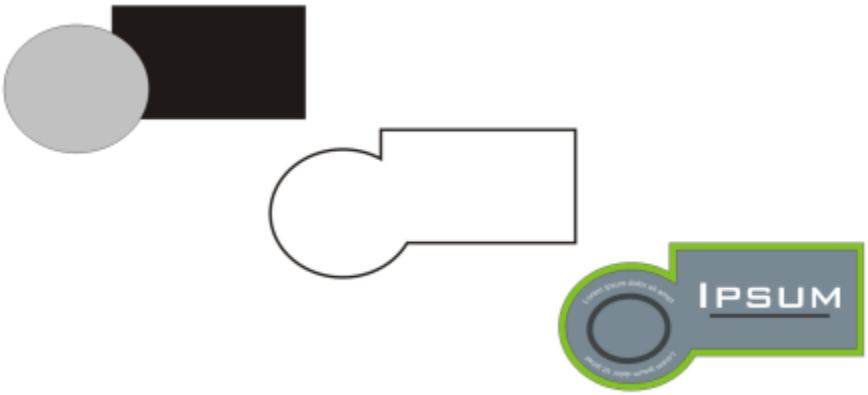


Nástroj Inteligentní výplň slouží k uzavření oblastí vytvořených dvěma objekty spirály (vlevo), aby bylo z dané uzavřené oblasti možné vytvořit nové objekty. V tomto příkladu jsou původní objekty spirál odstraněny a zůstávají pouze nově vytvořené objekty.

Vytváření ohraničení kolem vybraných objektů

Je možné automaticky vytvořit osnovu kolem vybraných objektů v rámci jedné vrstvy a vytvořit tak ohraničení. Toto ohraničení lze použít k různým účelům, například k vytvoření ohraničujících rámečků nebo ořezových křivek.

Ohraničení je tvořeno uzavřenou osnovou, která sleduje obrys vybraných objektů. U objektu vytvořeného ohraničením jsou použity výchozí vlastnosti obrysů a výplní.



Můžete vytvořit ohraničení kolem vybraných objektů (vlevo). Ohraničení je vytvořeno jako nový objekt (uprostřed), který lze použít jako ořezovou křivku nebo ohraničující rámeček pro dokončené (vpravo).

Postup při vytváření ohraničení kolem vybraných objektů

1 Vyberte objekty, které chcete obklopit ohraničením.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Tvarovat** ▸ **Ohraničení.**

Použití souřadnic objektu ke kreslení a úpravám objektů

Můžete použít ukotvitelný panel **Souřadnice** k přesnému kreslení a úpravám tvarů a čar. Náhled v reálném čase zobrazený v okně kresby vám umožňuje prohlížet efekt prováděných úprav.

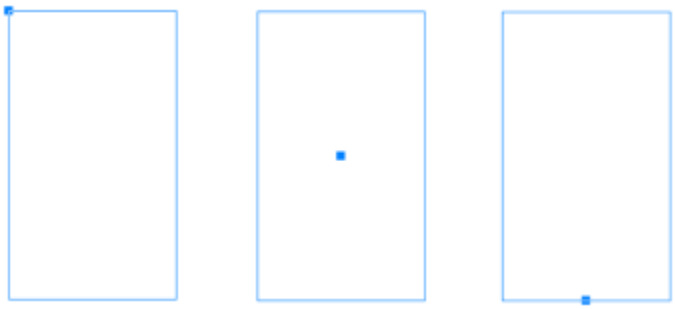
Zadáním hodnot souřadnic můžete určit přesnou polohu, rozměry a úhel otáčení objektu. Můžete také nastavit atributy objektu interaktivně tažením v okně kresby.

Obdélníky a čtverce

Chcete-li přesně nakreslit obdélník, můžete zadat počáteční bod, který je jedním z devíti bodů v obdélníku (čtyři rohové body, čtyři středové body a jeden střed). Otočíte-li obdélník, jako střed otáčení se použije počáteční bod. Můžete také zadat úhel otočení a výšku a šířku obdélníku.

Je-li úhel otáčení 0, můžete určit polohu levého dolního a pravého horního rohu obdélníku.

Chcete-li nakreslit čtverec, můžete zadat počáteční bod, délku strany a úhel otočení.



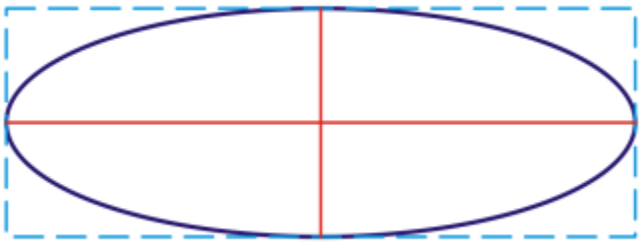
Vlevo: V náhledu v reálném čase se počáteční bod obdélníku zobrazí jako modrý uzel. Jako počáteční bod můžete vybrat střed nebo kterýkoli rohový či středový bod.

Elipsy a kružnice

Chcete-li přesně nakreslit elipsu, můžete zadat počáteční bod, který je jedním z devíti bodů vymezujícího rámečku, který lze nakreslit okolo elipsy. Počáteční bod slouží jako střed otáčení.

Můžete také zadat průměry elipsy, které odpovídají šířce a výšce vymezujícího rámečku okolo elipsy, a úhel otočení. Je-li úhel otáčení 0, můžete zadat přesnou polohu levého dolního a pravého horního rohu vymezujícího rámečku okolo elipsy.

Chcete-li nakreslit kruh, můžete zadat počáteční bod, průměr a úhel otáčení.

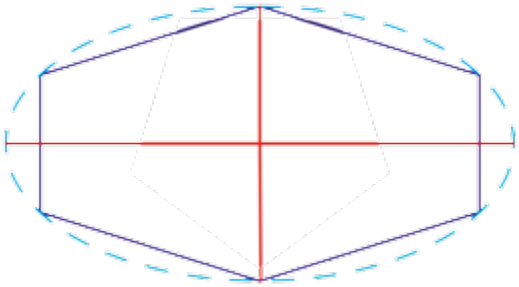


Můžete určit šířku a výšku vymezujícího rámečku, který lze nakreslit okolo elipsy.

Mnohoúhelníky

Chcete-li nakreslit mnohoúhelník, můžete zadat počet stran, úhel otáčení nebo střed a průměry vymezující elipsy, kterou lze nakreslit okolo mnohoúhelníku. Střed vymezující elipsy, nazývaný též „střed mnohoúhelníku“, slouží jako střed otáčení.

Můžete také přesně kreslit pravidelné mnohoúhelníky. Všechny strany pravidelného mnohoúhelníku mají stejnou délku. Můžete zadat délku strany a úhel otáčení nebo střed a průměr vymezující kružnice, kterou lze nakreslit okolo pravidelného mnohoúhelníku.



Můžete zadat průměry vymezující elipsy, kterou lze nakreslit okolo mnohoúhelníku.

Řádky

Rovnou čáru lze nakreslit dvěma způsoby. Prvním způsobem je zadání počátečního a koncového bodu čáry. Druhým způsobem je zadání počátečního bodu čáry, délky a úhlu otáčení.

Můžete vytvářet složité čáry zadáním souřadnic více bodů. Můžete odstraňovat body a také upravovat souřadnice stávajících bodů. Po přidání všech požadovaných bodů můžete zakřivenou čáru uzavřít spojením jejího počátečního bodu a koncového bodu.

Rovné čáry a čáry s více body

Hvězdy

Chcete-li kreslit jednoduché a složité hvězdy, můžete také použít souřadnice.

Úprava existujících objekt#

Můžete použít ukotvitelný panel **Souřadnice** k přesným úpravám existujících objektů. Upozorňujeme, že změníte-li existující objekt, bude nahrazen novým objektem. Budou proto ztraceny následující transformace a efekty, které byly použity na původní objekty: efekty obálky, otáčení a efekty zkosení. Kromě toho budou ztraceny také všechny změny, které byly dříve provedeny u uzlů mnohoúhelníku.

Postup při kreslení nebo úpravách obdélníku pomocí souřadnic objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Souřadnice**.
   Chcete-li upravit existující obdélník, vyberte jej.
2. Klikněte na plovoucí nabídku **Obdélník** a vyberte možnost **Obdélník**.
3. Proveďte kteroukoli z následujících úprav:
   - Chcete-li nastavit počáteční bod obdélníku, klikněte na bod v oblasti **Počátek**.
   - Chcete-li zadat přesnou polohu počátečního bodu, zadejte hodnoty do polí **x** a **y**.
   - Chcete-li zadat šířku a výšku obdélníku, zadejte hodnoty do polí **Velikost objektu**.
   - Chcete-li zadat pouze výšku nebo šířku obdélníku a druhý rozměr nechat automaticky upravit v daném poměru, zaškrtněte políčko **Nastavit proporčně**.
   - Chcete-li otočit obdélník v zadaném úhlu, zadejte hodnotu do pole **Úhel otáčení**. Počáteční bod obdélníku slouží jako střed otáčení.
4. Klikněte na některý z následujících nástrojů:
   - **Vytvořit objekt** – přidá nový obdélník do okna kresby
   - **Nahradit objekt** – nahradí vybraný obdélník novým

Další možnosti

Nakreslení obdélníku zadáním přesné polohy jeho levého dolního a pravého horního rohu	V části **Vymezující rámeček** zadejte hodnoty do polí **x** a **y**. První dvojice polí udává polohu levého dolního rohu. Druhá dvojice polí udává polohu pravého horního rohu. Tento způsob kreslení obdélníků je k dispozici pouze tehdy, pokud není použito otáčení.

Další možnosti

Nastavení levého dolního a pravého horního rohu obdélníku přímo v okně kresby	V oblasti **Vymezující rámeček** klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit levý dolní roh** nebo tlačítko **Interaktivně nastavit pravý horní roh** a klikněte v okně kresby.
Nastavení počátečního bodu přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit počátek** a klikněte v okně kresby.
Zadání rozměrů obdélníku přímo v okně kresby	Klikněte na jedno z tlačítek **Interaktivně nastavit rozměry** a táhněte v okně kresby.
Nastavení úhlu otáčení přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit úhel** a táhněte v okně kresby.

Postup při kreslení nebo úpravách čtverce pomocí souřadnic objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Souřadnice**.
   Chcete-li nahradit existující čtverec, vyberte jej.
2. Klikněte na plovoucí nabídku **Obdélník** a vyberte **Čtverec**.
3. Proveďte kteroukoli z následujících úprav:
   - Chcete-li nastavit počáteční bod čtverce, klikněte na bod v oblasti **Počátek**.
   - Chcete-li zadat přesnou polohu počátečního bodu, zadejte hodnoty do polí **x** a **y**.
   - Chcete-li určit délku strany, zadejte hodnotu do pole **Velikost objektu**.
   - Chcete-li otočit čtverec v zadaném úhlu, zadejte hodnotu do pole **Úhel otáčení**. Počáteční bod obdélníku slouží jako střed otáčení.
4. Klikněte na některý z následujících nástrojů:
   - **Vytvořit objekt** – přidá nový čtverec do okna kresby
   - **Nahradit objekt** – nahradí vybraný čtverec novým

Další možnosti

Nastavení počátečního bodu přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit počátek** a klikněte v okně kresby.
Zadání délky strany čtverce přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit rozměry** a táhněte v okně kresby.
Nastavení úhlu otáčení přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit úhel** a táhněte v okně kresby.

Postup při kreslení nebo úpravách elipsy pomocí souřadnic objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Souřadnice**.
   Chcete-li upravit existující elipsu, vyberte ji.
2. Klikněte na plovoucí nabídku **Elipsa** a vyberte možnost **Elipsa**.
3. Proveďte kteroukoli z následujících úprav:
   - Chcete-li nastavit počáteční bod elipsy, klikněte na bod v oblasti **Počátek**.
   - Chcete-li zadat přesnou polohu počátečního bodu, zadejte hodnoty do polí **x** a **y**.
   - Chcete-li zadat průměry (šířku a výšku) elipsy, zadejte hodnoty do polí **Velikost objektu**.
   - Chcete-li zadat pouze jeden průměr a druhý průměr nechat automaticky upravit v daném poměru, zaškrtněte políčko **Nastavit proporčně**.
   - Chcete-li otočit elipsu v zadaném úhlu, zadejte hodnotu do pole **Úhel otáčení**. Počáteční bod elipsy slouží jako střed otáčení.
4. Klikněte na některý z následujících nástrojů:
   - **Vytvořit objekt** – přidá novou elipsu do okna kresby
   - **Nahradit objekt** – nahradí vybranou elipsu novou

Další možnosti

Nakreslení elipsy zadáním levého dolního a pravého horního rohu vymezujícího rámečku okolo elipsy	V části **Vymezující rámeček** zadejte hodnoty do polí **x** a **y**. První dvojice polí udává polohu levého dolního rohu vymezujícího rámečku. Druhá dvojice polí udává polohu pravého horního rohu vymezujícího rámečku. Tento způsob kreslení elipsy je k dispozici pouze tehdy, pokud není na elipsu použito otáčení.
Nastavení levého dolního a pravého horního rohu vymezujícího rámečku elipsy přímo v okně kresby	V části **Vymezující rámeček** klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit levý dolní roh** nebo **Interaktivně nastavit pravý horní roh** a klikněte v okně kresby.
Nastavení počátečního bodu přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit počátek** a klikněte v okně kresby.
Zadání rozměrů elipsy přímo v okně kresby	Klikněte na jedno z tlačítek **Interaktivně nastavit průměr** a táhněte v okně kresby.
Nastavení úhlu otáčení přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit úhel** a táhněte v okně kresby.

Postup při kreslení nebo úpravách kružnice pomocí souřadnic objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Souřadnice**.
   Chcete-li nahradit existující kružnici, vyberte ji.
2. Klikněte na plovoucí nabídku **Elipsa** a vyberte možnost **Kruh**.
3. Proveďte kteroukoli z následujících úprav:

- Chcete-li nastavit počáteční bod čtverce, klikněte na bod v oblasti **Počátek**.
- Chcete-li zadat přesnou polohu počátečního bodu, zadejte hodnoty do polí **x** a **y**.
- Chcete-li určit průměr kružnice, zadejte hodnotu do pole **Velikost objektu**.
- Chcete-li otočit kružnici v zadaném úhlu, zadejte hodnotu do pole **Úhel otáčení**. Počáteční bod kružnice slouží jako střed otáčení.

4 Klikněte na některý z následujících nástrojů:
- **Vytvořit objekt** – přidá novou kružnici do okna kresby
- **Nahradit objekt** – nahradí vybranou kružnici novou

Další možnosti

Nastavení počátečního bodu přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit počátek** a klikněte v okně kresby.
Zadání průměru kružnice přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit průměr** a táhněte v okně kresby.
Nastavení úhlu otáčení přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit úhel** a táhněte v okně kresby.

Postup při kreslení nebo úpravách mnohoúhelníku pomocí souřadnic objektu

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Souřadnice**.
Chcete-li upravit existující mnohoúhelník, vyberte jej.

2 Klikněte na plovoucí nabídku **Mnohoúhelník** a vyberte možnost **Mnohoúhelník**.

3 V části **Velikost objektu** zadejte hodnotu do pole **Vrcholy nebo strany**.

4 Proveďte kteroukoli z následujících úprav:
- Chcete-li otočit mnohoúhelník v zadaném úhlu, zadejte hodnotu do pole **Úhel otáčení**.
- Chcete-li zadat střed mnohoúhelníku, zadejte hodnoty do polí **x** a **y** v části **Vymezující kružnice**. Střed mnohoúhelníku je střed vymezující elipsy, kterou lze okolo mnohoúhelníku nakreslit. Střed mnohoúhelníku slouží jako střed otáčení.
- Chcete-li zadat průměry vymezující elipsy okolo mnohoúhelníku, zadejte hodnoty do polí **Velikost objektu** a **Vymezující kružnice**.
- Chcete-li zadat pouze jeden průměr a druhý průměr nechat automaticky upravit v daném poměru, zaškrtněte políčko **Nastavit proporčně**.

5 Klikněte na některý z následujících nástrojů:
- **Vytvořit objekt** – přidá nový mnohoúhelník do okna kresby
- **Nahradit objekt** – nahradí vybraný mnohoúhelník novým

Další možnosti

Nastavení úhlu otáčení přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit úhel** a táhněte v okně kresby.
Nastavení středu mnohoúhelníku přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit střed mnohoúhelníku** a klikněte v okně kresby.

Další možnosti

Zadání poloměrů vymezující elipsy přímo v okně kresby	Klikněte na jedno z tlačítek **Interaktivně nastavit průměr** a táhněte v okně kresby.

Postup při kreslení nebo úpravách pravidelného mnohoúhelníku pomocí souřadnic objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Souřadnice**.
   Chcete-li upravit existující mnohoúhelník, vyberte jej.
2. Klikněte na plovoucí nabídku **Mnohoúhelník** a vyberte možnost **Pravidelný mnohoúhelník**.
3. V části **Velikost objektu** zadejte hodnotu do pole **Vrcholy nebo strany**.
4. Zadejte hodnotu do pole **Délka strany**.
5. Proveďte kteroukoli z následujících úprav:
   - Chcete-li otočit mnohoúhelník v zadaném úhlu, zadejte hodnotu do pole **Úhel otáčení**.
   - Chcete-li zadat střed mnohoúhelníku, zadejte hodnoty do polí **x** a **y** v části **Vymezující kružnice**.
   - Chcete-li určit průměr vymezující kružnice okolo mnohoúhelníku, zadejte hodnotu do pole **Velikost objektu**.
6. Klikněte na některý z následujících nástrojů:
   - **Vytvořit objekt** – přidá nový mnohoúhelník do okna kresby
   - **Nahradit objekt** – nahradí vybraný mnohoúhelník novým

Další možnosti

Nastavení délky strany přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit rozměry** a táhněte v okně kresby.
Nastavení úhlu otáčení přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit úhel** a táhněte v okně kresby.
Nastavení středu mnohoúhelníku přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit střed mnohoúhelníku** a klikněte v okně kresby.
Zadání poloměru vymezující kružnice přímo v okně kresby	Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit průměr** a táhněte v okně kresby.

Postup při kreslení nebo úpravách rovné čáry pomocí souřadnic objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Souřadnice**.
   Chcete-li upravit existující čáru, vyberte ji.
2. Klikněte na tlačítko **Čára se 2 body** .
3. Chcete-li zadat počáteční a koncový bod podle pravítek **x** a **y**, zadejte hodnoty do polí **x** a **y** v části **Body**.
   V náhledu v reálném čase je počáteční bod zvýrazněn.
4. Klikněte na některý z následujících nástrojů:
   - **Vytvořit objekt** – přidá novou čáru do okna kresby

- **Nahradit objekt** – nahradí vybranou čáru novou

Další možnosti

Nakreslení rovné čáry zadáním počátečního bodu, délky a úhlu otáčení	V části **Body** zadejte hodnoty do polí **Počáteční bod** **x** a **y**. V části **Velikost objektu** zadejte hodnotu do pole **Délka strany**. Zadejte hodnotu do pole **Úhel otočení**.
Nastavení počátečního bodu a koncového bodu čáry přímo v okně kresby	V části **Body** klikněte na jedno z tlačítek **Interaktivně nastavit bod** a klikněte v okně kresby.
Nastavení délky čáry přímo v okně kresby	V části **Velikost objektu** klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit délku čáry** a táhněte v okně kresby.
Nastavení úhlu otáčení přímo v okně kresby	V části **Velikost objektu** klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit úhel** a táhněte v okně kresby.

Postup při kreslení nebo úpravách čáry s více body pomocí souřadnic objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Souřadnice**.
   Chcete-li nahradit existující čáru novou, vyberte čáru.
2. Klikněte na tlačítko **Křivka s více body** .
3. Klikněte na tlačítko **Přidat bod** .
4. Proveďte jednu z následujících úprav:
   - Chcete-li zadat přesnou polohu bodu podle pravítek x a y, zadejte hodnoty do polí **X** a **Y**.
   - Chcete-li přidat další bod, klikněte na tlačítko **Přidat bod** a zadejte hodnoty do polí **X** a **Y**.
5. Po zadání všech potřebných bodů klikněte na jednu z následujících možností:
   - **Vytvořit objekt** – přidá novou čáru do okna kresby
   - **Nahradit objekt** – nahradí vybranou čáru novou

Další možnosti

Zadání polohy bodu přímo v okně kresby	Klikněte na bod v ukotvitelném panelu **Souřadnice**. Klikněte na tlačítko **Interaktivně nastavit bod** a klikněte v okně kresby.
Odstranění bodu	Klikněte na bod v ukotvitelném panelu **Souřadnice** a klikněte na tlačítko **Odstranit bod** .
Spojení počátečního bodu a koncového bodu čáry	Klikněte na tlačítko **Automaticky uzavřít/otevřít křivku** .

Pomocí následujících klávesových zkratek můžete rychle vytvořit čáru s více body:

- Chcete-li přidat bod, klikněte v části **Body** a stiskněte klávesu **Insert**.
- Chcete-li odstranit vybraný bod, stiskněte klávesu **Delete**.
- Chcete-li aktivovat pole **X** nebo **Y** vybraného bodu, stiskněte klávesu **F2**.
- Chcete-li procházet pole **X** a **Y** dostupných bodů, vyberte pole a opakovaně stiskněte klávesu **Tab**.
- Chcete-li procházet zpět poli **X** a **Y** dostupných bodů, vyberte pole a opakovaně stiskněte klávesy **Shift + Tab**.
- Chcete-li aktivovat tlačítko **Interaktivně nastavit bod**, dvakrát klikněte na bod v ukotvitelném panelu.

Postup při kreslení nebo úpravách jednoduché a složité hvězdy pomocí souřadnic objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Souřadnice**.
   Chcete-li nahradit existující hvězdu za novou, vyberte hvězdu.
2. Klikněte na tlačítko **Hvězda** nebo **Složitá hvězda**.
3. Zadejte požadovaná nastavení.
4. Klikněte na některý z následujících nástrojů:
   - **Vytvořit objekt** – přidá novou čáru do okna kresby
   - **Nahradit objekt** – nahradí vybranou čáru novou

Kopírování efektů, transformací a vlastností objektů

Aplikace CorelDRAW umožňuje kopírovat atributy mezi objekty. Můžete zkopírovat vlastnosti objektu, například vlastnosti obrysu, výplně a textu. Můžete rovněž zkopírovat transformace objektů, například změnu velikosti, otočení nebo umístění. Dále můžete zkopírovat efekty použité u objektu.

Postup při kopírování vlastností výplně, obrysu nebo textu z jednoho objektu do druhého

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Kapátko atributů**.
2. Klikněte na plovoucí nabídku **Vlastnosti** na panelu vlastností a zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
   - **Obrys**
   - **Výplň**
   - **Text**
3. Klikněte na objekt, jehož vlastnosti chcete zkopírovat.
   Nástroj **Kapátko atributů** se automaticky přepne do režimu **Použít atributy objektu**.
4. Klikněte na objekt, na který chcete použít zkopírované vlastnosti.

Při kopírování vlastností jsou rovněž použity možnosti povolené v plovoucích nabídkách **Transformace** a **Efekty** na panelu vlastností.

Chcete-li kopírovat vlastnosti obrysu nebo výplně (nebo obojí), klikněte na objekt pravým tlačítkem myši pomocí nástroje **Výběr** , přetáhněte jej na požadovaný objekt, uvolněte tlačítko myši a vyberte možnost **Zkopírovat výplň sem**, **Zkopírovat obrys sem** nebo **Zkopírovat všechny vlastnosti**.

Postup při kopírování velikosti, umístění nebo otočení z jednoho objektu do druhého

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Kapátko atributů** .
2. Klikněte na plovoucí nabídku **Transformace** na panelu vlastností a zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
   - **Velikost**
   - **Otočení**
   - **Umístění**
3. Klikněte na objekt, jehož transformaci chcete zkopírovat.
   Nástroj **Kapátko atributů** se automaticky přepne do režimu **Použít atributy objektu**.
4. Klikněte na objekt, na který chcete použít zkopírovanou transformaci.

Při kopírování vlastností jsou rovněž použity možnosti zaškrtnuté v plovoucích nabídkách **Vlastnosti** a **Efekty** na panelu vlastností.

Postup při kopírování efektů z jednoho objektu do druhého

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Kapátko atributů** .
2. Klikněte na plovoucí nabídku **Efekty** na panelu vlastností a zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
   - **Perspektiva**
   - **Obálka**
   - **Přechod**
   - **Vysunutí**
   - **Kontura**
   - **Čočka**
   - **Oříznutí PowerClip**
   - **Stín**
   - **Deformace**
3. Klikněte na objekt, jehož efekty chcete zkopírovat.
   Nástroj **Kapátko atributů** se automaticky přepne do režimu **Použít atributy objektu**.
4. Klikněte na objekt, na který chcete použít zkopírované efekty.

Při kopírování vlastností jsou rovněž použity možnosti zaškrtnuté v plovoucích nabídkách **Vlastnosti** a **Transformace** na panelu vlastností.

Klonování objektů

Při klonování objektu je vytvořena kopie objektu, která je propojena s původním objektem. Libovolné změny původního objektu se automaticky odrazí i ve vytvořeném klonu. Změny klonu se však v původním objektu automaticky neodrazí. Změny provedené v klonu lze odebrat tak, že se vrátíte k původnímu objektu.

Klonování umožňuje upravit několik kopií objektu současně, a to změnou předlohového objektu. Tento druh úpravy je zvláště vhodný v případě, chcete-li, aby se klonované objekty lišily od předlohy určitými vlastnostmi, například barvou obrysu nebo výplní, ale aby současně předloha řídila všechna ostatní vlastnosti, například tvar.

Chcete-li však pouze několikrát použít tentýž objekt v kresbě, zvažte použití symbolů. Na rozdíl od klonů výrazně nezvětšují velikost souboru. Další informace o symbolech naleznete v tématu „Symboly” na straně 331.

Objekt nalevo byl klonován dvakrát. Pro klony byly použity různé vlastnosti obrysu a výplně. U klonu napravo byl rovněž upraven tvar.

Postup při klonování objektu

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Klonovat**.

Další možnosti

Výběr předlohy klonu	Klikněte na klon pravým tlačítkem myši a klikněte na příkaz **Vybrat předlohu**.
Výběr klonů vybrané předlohy	Klikněte na předlohu pravým tlačítkem myši a pak klikněte na příkaz **Vybrat klony**.

Předlohu lze klonovat několikrát, ale klony již dále klonovat nelze.

Postup při návratu k předloze klonu

1 Klikněte na upravený klon pravým tlačítkem myši a pak klikněte na příkaz **Vrátit se k předloze**.

2 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:

- **Výplň klonu** – obnoví atributy výplně předlohy.
- **Obrys klonu** – obnoví atributy obrysu předlohy.
- **Tvar osnovy klonu** – obnoví atributy osnovy předlohy.
- **Transformace klonu** – obnoví atributy velikosti a tvaru předlohy.
- **Klonovat barevnou masku rastru** – obnoví nastavení barev předlohy.

V dialogovém okně **Vrátit se k předloze** jsou k dispozici pouze vlastnosti klonů, které se liší od šablony.

Umístění objektů

Objekty lze umístit přetažením na nové umístění, posunutím nebo zadáním jejich vodorovné a svislé souřadnice.

Posunutí umožňuje přemístit objekt o určitou vzdálenost stisknutím klávesy se **šipkou**. Pro tuto vzdálenost je používán termín vzdálenost posunutí. Mikroposun umožňuje přemístit objekt o zlomek vzdálenosti posunutí. Násobný posun umožňuje přemístit objekt o násobek vzdálenosti posunutí. Ve výchozím nastavení je možné objekty posouvat v krocích po 0,1 palce, ale tuto hodnotu lze podle potřeby změnit. Hodnoty mikroposunu a násobného posunu lze rovněž změnit.

Chcete-li umístit objekt, můžete nastavit jeho vodorovné a svislé souřadnice, které jsou relativní vzhledem ke kotvicímu bodu středu objektu nebo k jinému kotvicímu bodu objektu.

Objekt lze přesunout na jinou stránku. Další informace naleznete v tématu „Postup při přesunu objektu na jinou stránku” na straně 607.

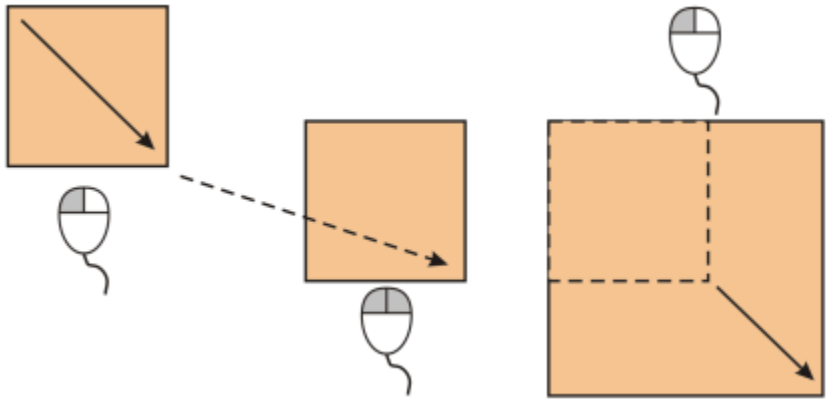
Postup při přesunu objektu

1. Vyberte objekt.
2. Přesuňte ukazatel myši na střed vymezujícího rámečku.
3. Při zobrazení kurzoru přetáhněte objekt na nové umístění v kresbě.

Objekt můžete přesunout na jinou stránku přetažením objektu přes kartu čísla stránky ve spodní části okna dokumentu a následným přetažením objektu do okna dokumentu.

Postup při přesunu objektu při kreslení

1. Začněte kreslit požadovaný tvar, například obdélník, elipsu nebo mnohoúhelník.
2. Podržte pravé tlačítko myši, aniž byste uvolnili levé tlačítko, a přetáhněte nedokončený objekt na nové místo.
3. Uvolněte pravé tlačítko myši a pokračujte v kreslení.



Přesun objektu při kreslení

Postup při posunu objektu

Akce	Postup
Posun vybraného objektu o předvolenou vzdálenost	Stiskněte klávesu **Šipka**.
Posun vybraného objektu o zlomek předvolené vzdálenosti (mikroposun)	Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a pak stiskněte klávesu **Šipka**.
Posun vybraného objektu o násobek předvolené vzdálenosti (násobný posun)	Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a pak stiskněte klávesu **Šipka**.

Postup při nastavení vzdálenosti posunu

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2. V levém podokně dialogového okna klikněte na možnost **Pravítka**.
3. Zadejte hodnotu do libovolného z následujících polí:
   - **Posun**
   - **Násobný posun**
   - **Mikroposun**

Vzdálenost posunu můžete rovněž nastavit tak, že zrušíte výběr všech objektů a pak zadáte požadovanou hodnotu do polí **Vzdálenost posunu** na panelu vlastností.

Chcete-li nové vzdálenosti posunu uložit a použít je v dalších kresbách, klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Uložit nastavení jako výchozí**.

Postup při umístění objektu pomocí souřadnic x a y

1. Vyberte objekt.

   Chcete-li změnit počátek objektu, klikněte na bod na tlačítku **Počátek objektu** na panelu vlastností.
2. Zadejte hodnoty do následujících polí:
   - **x** – odpovídá umístění objektu na vodorovné ose.
   - **y** – odpovídá umístění objektu na svislé ose.

   Hodnoty x a y určují přesnou polohu počátku objektu.
3. Stiskněte klávesu **Enter**.

Počátek objektu známý také jako „kotvicí bod“ nebo „referenční bod“ lze vystředit podle objektu nebo libovolného z úchytů výběru objektu. Když je objekt umístěn zadáním hodnot do polí **x** a **y** na panelu vlastností, zůstává počátek objektu statický.

Postup při umístění objektu změnou kotvicího bodu

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Transformace**.
3. Klikněte na tlačítko **Umístění**.
4. Zrušte zaškrtnutí políčka **Relativní poloha** na ukotvitelném panelu **Transformace**.
5. Zadejte hodnoty do následujících polí:

- **X** – umožňuje určit hodnotu umístění objektu na vodorovné ose.
- **Y** – umožňuje určit hodnotu umístění objektu na svislé ose.

6 Zaškrtněte políčko odpovídající požadovanému kotvicímu bodu, který chcete nastavit.

7 Klikněte na tlačítko **Použít**.

Ve výchozím nastavení je počátkem (0,0) levý dolní roh stránky kresby.

Při zaškrtnutí políčka **Relativní poloha** na ukotvitelném panelu **Transformace**, je umístění kotvicího bodu středu objektu určeno jako 0,0 v polích **X** a **Y**. Při zadání jiného umístění do polí **X** a **Y** reprezentují dané hodnoty změnu z aktuální pozice měřenou od kotvicího bodu středu objektu.

Zarovnání a rozmístění objektů

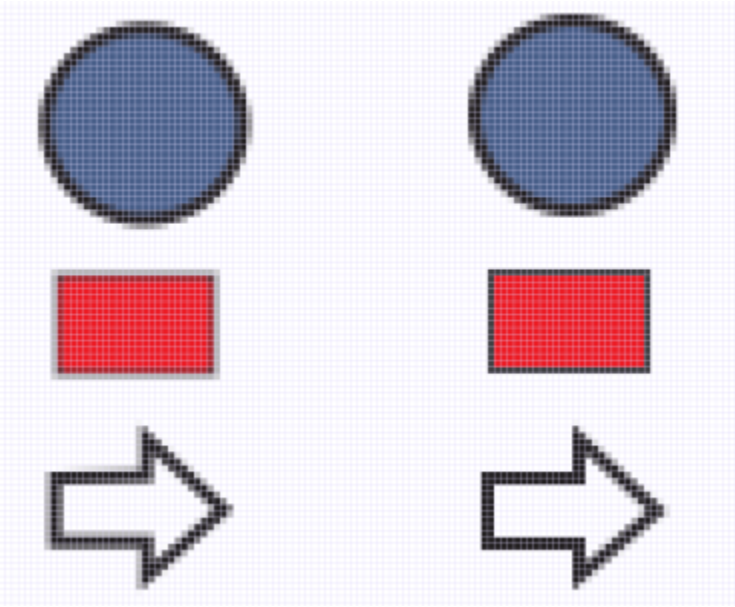
Aplikace CorelDRAW umožňuje přesně zarovnat a rozmístit objekty v kresbě. Objekty lze zarovnávat vůči sobě navzájem nebo vzhledem ke stránce kresby, například ke středům, okrajům či mřížce. Zarovnáváte-li objekty vzhledem k objektům, můžete je zarovnat podle jejich středů nebo podle okrajů.

Můžete zarovnat několik objektů na střed stránky kresby vodorovně nebo svisle. Jeden nebo více objektů lze rovněž uspořádat podél okraje stránky nebo k nejbližšímu bodu mřížky. Objekty můžete také zarovnávat podle referenčních bodů zadáním přesných souřadnic x a y.

Při rozmístění jsou objekty automaticky odsazeny od sebe na základě své výšky, šířky a středového bodu. Objekty lze rozmístit tak, aby jejich středové body nebo vybrané okraje (například horní nebo pravý okraj) byly od sebe stejně vzdáleny. Objekty lze však rozmístit i tak, aby mezi nimi byla stejná vzdálenost. Objekty lze rozmístit i vně příslušných vymezujících rámečků či přes celou stránku kresby.

Náhodně rozptýlené objekty (vlevo) jsou svisle zarovnány a rovnoměrně rozmístěny (vpravo).

Aby se zabránilo rozostřeným okrajům v objektech určeným pro použití na webu, můžete objekty zarovnat pomocí pixelové mřížky. Tato funkce zarovná uzly nebo okraje objektů tak, aby byly správně umístěny na pixelové mřížce.



Zarovnejte objekty pomocí pixelové mřížky, aby se zabránilo rozostřeným okrajům.

Postup při zarovnání objektů

1 Vyberte objekty.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Zarovnat a rozmístit** ▸ **Zarovnat a rozmístit**.

3 V oblasti **Zarovnat** ukotvitelného panelu klikněte na jedno z následujících tlačítek a proveďte zarovnání podle okraje nebo středu obrázku.

- **Zarovnat vlevo** – zarovnání levých okrajů objektů
- **Zarovnat střed vodorovně** – zarovnání středů objektů podle svislé osy
- **Zarovnat vpravo** – zarovnání pravých okrajů objektů
- **Zarovnat nahoru** – zarovnání horních okrajů objektů
- **Zarovnat střed svisle** – zarovnání středů objektů podle vodorovné osy
- **Zarovnat dolů** – zarovnání dolních okrajů objektů

Chcete-li objekty zarovnat podle obrysů, klikněte na tlačítko **Obrys** .

4 V oblasti **Zarovnat objekty k** proveďte jednu z následujících úloh.

Akce	Postup
Zarovnat objekt k určitému objektu	Klikněte na tlačítko **Aktivní objekty** . Pokud objekty vybíráte postupně jeden po druhém, je jako referenční objekt pro zarovnání ostatních objektů použit poslední vybraný objekt. Pokud pomocí rámečku vyberete objekty, bude jako referenční bod použit objekt umístěný v levém horním rohu výběru.

Akce	Postup
Zarovnat objekt vzhledem k okraji stránky	Klikněte na tlačítko **Okraj stránky** .
Zarovnat objekt vzhledem ke středu stránky	Klikněte na tlačítko **Střed stránky** . Chcete-li zarovnat střed objektu na střed stránky, ujistěte se, že jsou v oblasti **Zarovnat** povolena tlačítka **Zarovnat střed vodorovně** a **Zarovnat střed svisle** .
Zarovnat objekt na nejbližší čáru mřížky	Klikněte na tlačítko **Mřížka** .
Zarovnat objekt k zadanému bodu	Klikněte na tlačítko **Zadaný bod** a zadejte hodnoty do polí **Zadat souřadnice**. Bod můžete zadat také interaktivně kliknutím na tlačítko **Zadat bod** a kliknutím do okna dokumentu.
Nastavit možnost zarovnání textových objektů	V oblasti **Text** vyberte některou z následujících možností: • **Účaří prvního řádku** – zarovná text na účaří prvního řádku • **Účaří posledního řádku** – zarovná text na účaří posledního řádku • **Vymezující rámeček** – zarovná text podle vymezujícího rámečku

Chcete-li rychle zarovnat objekty podle jiného objektu, aniž byste použili ukotvitelný panel **Zarovnat a rozmístit**, klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Zarovnat a rozmístit** a pak klikněte na libovolný z prvních šesti příkazů pro zarovnání. Písmeno vedle názvu příkazu udává klávesovou zkratku, kterou můžete k zarovnání objektů použít. Příklad: Písmeno **L** vedle příkazu **Zarovnat vlevo** udává, že stisknutím klávesy **L** můžete zarovnat objekty k nejlevějšímu bodu objektu, který je použit jako referenční bod.

Chcete-li zarovnat všechny objekty svisle i vodorovně na střed stránky, můžete rovněž stisknout klávesu **P**.

Postup při rozmístění objektů

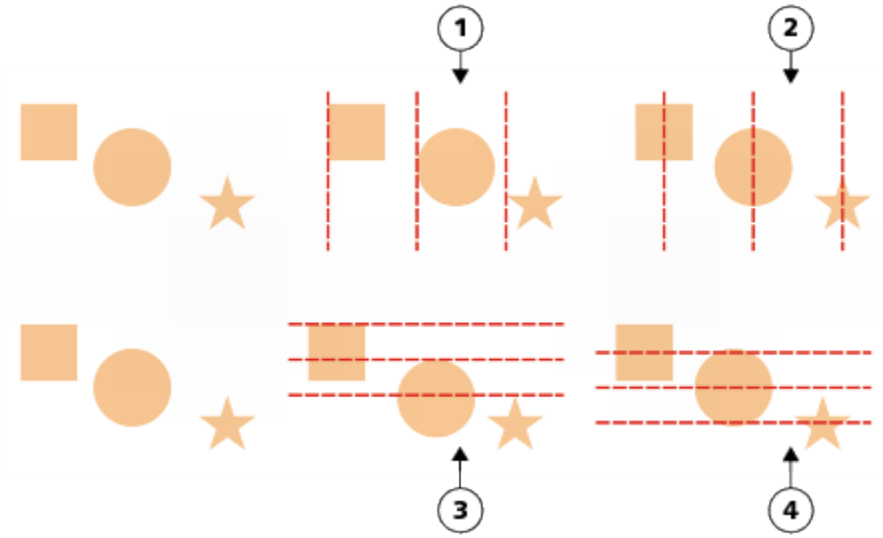
1. Vyberte objekty.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Zarovnat a rozmístit** ▸ **Zarovnat a rozmístit**.
3. Chcete-li rozmístit objekty vodorovně, klikněte na následující tlačítka:
   - **Rozmístit vlevo** – rovnoměrně rozmístí levé okraje objektů
   - **Rozmístit střed vodorovně** – rovnoměrně rozmístí středy objektů podle vodorovné osy
   - **Rozmístit vpravo** – rovnoměrně rozmístí pravé okraje objektů
   - **Rozmístit mezeru vodorovně** – umístí vybrané objekty do stejné vzdálenosti od sebe podle vodorovné osy

4 Chcete-li rozmístit objekty svisle, klikněte na následující tlačítka:

- **Rozmístit nahoru** – umístí horní okraje objektů do stejné vzdálenosti od sebe
- **Rozmístit střed svisle** – rovnoměrně rozmístí středy objektů podle svislé osy
- **Rozmístit dolů** – rovnoměrně rozmístí dolní okraje objektů
- **Rozmístit mezeru svisle** – umístí vybrané objekty do stejné vzdálenosti od sebe podle svislé osy

5 Chcete-li vybrat oblast, do které jsou objekty rozmisťovány, klikněte v oblasti **Rozmístit objekty do** na jedno z následujících tlačítek:

- **Rozsah výběru** – rozmístí objekty v rámci vymezujícího rámečku, který je obklopuje
- **Rozsah stránky** – rozmístí objekty v rámci stránky kresby



Horní řádek: Možnosti vodorovného rozmístění objektů. 1) Možnost Vlevo rovnoměrně rozmístí levé okraje. 2) Možnost Na střed rovnoměrně rozmístí středové body. Spodní řádek: Možnosti svislého rozmístění objektů. 3) Možnost Nahoru rovnoměrně rozmístí horní okraje. 4) Možnost Na střed rovnoměrně rozmístí středové body.

Postup při zarovnání objektu pomocí pixelové mřížky

1 Vyberte objekt.

Chcete-li zobrazit výsledky, klikněte na možnost **Zobrazit** ▸ **Pixely** a nastavte úroveň přiblížení na 800 % nebo vyšší.

2 Klikněte na položku **Objekt** ▸ **Zarovnat a rozmístit** ▸ **Zarovnat a rozmístit**.

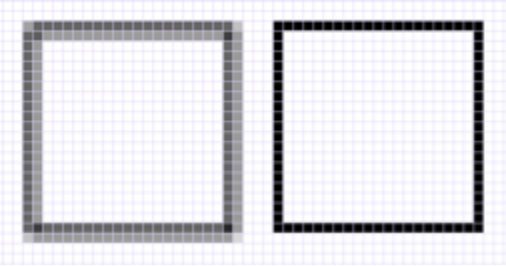
3 Klikněte na možnost **Zarovnat pomocí pixelové mřížky**.

Vymezující rámeček objektu je zarovnán pomocí pixelové mřížky.

Funkce **Zarovnat pomocí pixelové mřížky** funguje se základními křivkami a tvary. Není k dispozici pro složité objekty a efekty, jako jsou symboly, texty, skupiny symetrie, vektorové efekty a objekty PowerClip.

Použití hintování objektů

Hintování objektů umožňuje zlepšovat vykreslování objektů úpravou zobrazení objektu tak, že se zarovná s pixelovou mřížkou. Například vytváříte-li tlačítko pro web, můžete povolit funkci hintování objektů, a zajistit tak, že se objekt při exportu jako rastru zobrazí čistě a ostře.



Pixelové zobrazení čtverce (vlevo) s šířkou čáry 1 pixel, které bylo vytvořeno bez hintování objektu. Kopírování čtverce (vpravo) zobrazeného pomocí hintování objektu.

Použití hintování objektu

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na položku **Objekt** ▸ **Hintování objektů**.

Postup při přichycení objektů

Když přesunete nebo nakreslíte objekt, můžete jej přichytit k jinému objektu kresby. Objekt lze přichytit k různým bodům přichycení v cílovém objektu. Pokud přesunete ukazatel do blízkosti bodu přichycení, bude bod přichycení zvýrazněn jako cíl, ke kterému se ukazatel přichytí.

Objekty můžete přichytit na další objekty, na prvky stránky (například střed stránky), k mřížce dokumentu, pixelové mřížce, mřížce účaří nebo vodicím linkám. Při úpravách skupin symetrie můžete též chytat objekty k osám symetrie. Všechny tyto možnosti přichycení lze zapínat a vypínat v nabídce **Zobrazení** a pomocí tlačítka **Přichytit k** na standardním panelu nástrojů.

Potřebujete-li dočasně vypnout vybranou možnost chytání, můžete vypnout veškeré chytání tlačítkem **Zrušit přichycení** na standardním panelu nástrojů nebo v nabídce **Zobrazení**. Vybrané možnosti přichycení můžete znovu aktivovat stejným způsobem.

Chcete-li přichytit objekt k jinému objektu s větší přesností, přichyťte nejprve ukazatel k bodu přichycení objektu a pak přichyťte objekt k bodu přichycení v cílovém objektu. Například můžete přichytit ukazatel ke středu obdélníku a pak obdélník za jeho střed přetáhnout a přichytit ke středu jiného obdélníka.

Ukazatel byl přichycen ke koncovému uzlu listu (vlevo) a list byl pak přetažen a přichycen ke koncovému uzlu větve (dole).

Režimy přichycení určují, které body přichycení je možné v objektu použít. Níže uvedená tabulka obsahuje popisy všech dostupných režimů přichycení.

Režim přichycení	**Popis**	**Indikátor režimu přichycení**
Uzel	Umožňuje přichycení k uzlu objektu	
Průsečík	Umožňuje přichycení ke geometrickému průsečíku objektů	
Středový bod	Umožňuje přichycení ke středu úsečkového segmentu	
Kvadrant	Umožňuje přichycení k bodům, které jsou na kruhu, elipse nebo oblouku po úhly 0°, 90°, 180° a 270°	
Tečna	Umožňuje přichycení k bodům na vnějším okraji oblouku, kruhu nebo elipsy, kde se čára objektu dotkne, ale neprotíná jej.	
Kolmice	Umožňuje přichycení k bodům na vnějším okraji segmentu, kde je čára k objektu kolmá.	
Okraj	Umožňuje přichycení k bodu, který leží na okraji objektu.	
Střed	Umožňuje přichycení ke středu nejbližšího objektu (oblouk, pravidelný mnohoúhelník nebo těžiště křivky).	
Účaří textu	Umožňuje přichycení k bodu na účaří řetězcového nebo odstavcového textu	

K dispozici je celá řada nastavení přichycení. Můžete například některé nebo všechny režimy přichycení zablokovat a dosáhnout tak rychlejšího běhu aplikace. Můžete rovněž nastavit práh přichycení, který určuje vzdálenost od ukazatele, při níž se bod přichycení aktivuje.

Postup při zapnutí a vypnutí přichycení

- Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce:

Akce	Postup
Povolení přichycení pro všechny objekty	Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Objekty**.
Povolení přichycení objektů k prvkům stránky (okraje, středové body okrajů a střed stránky)	Klikněte na položku **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Stránka**.
Povolení přichycení objektů k pixelové mřížce	Klikněte na položku **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Pixely**. Tato volba je dostupná pouze, pokud je povoleno pixelové zobrazení. Další informace naleznete v tématu „Režimy zobrazení” na straně 54.
Povolení přichycení objektů k mřížce dokumentu	Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Mřížka dokumentu**. Další informace naleznete v tématu „Mřížka dokumentu a pixelová mřížka” na straně 611.
Povolení přichycení objektů k mřížce účaří	Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Mřížka účaří**. Další informace naleznete v tématu „Mřížka účaří” na straně 613.
Povolení přichycení objektů k vodicím linkám	Klikněte na položku **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Vodicí linky**. Další informace naleznete v tématu „Nastavení vodicích linek” na straně 614.
Povolení přichycení objektů k osám symetrie	Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Čáry symetrie**. Tato možnost je k dispozici pouze v režimu symetrie. Další informace naleznete v tématu „Úprava symetrie” na straně 240.

Značka zaškrtnutí vedle příkazu přichycení označuje, že je přichycení zapnuto.

Můžete také stisknout klávesovou zkratku **Alt + Z** a zapínat a vypínat přichytávání k objektům nebo stisknout klávesovou zkratku **Alt + Y** a zapínat a vypínat přichytávání k mřížce dokumentů.

Režimy přichycení můžete také zapínat a vypínat tlačítkem **Přichytit k** na standardním panelu nástrojů.

Postup při vypnutí a zapnutí přichycení

- Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Zrušit přichycení**.

  Jestliže se u příkazu zobrazí zatržítko, je veškeré chytání vypnuté. Příkazy nabídky **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** a tlačítko **Přichytit k** na standardním panelu nástrojů se v tom případě zobrazí šedě. Dalším kliknutím na příkaz **Zobrazit** ▸ **Zrušit přichycení** lze znovu aktivovat veškeré přichycení a obnovit všechny vybrané možnosti přichycení.

Další možností je také vypnout nebo zapnout všechny vybrané možnosti přichycení klávesovou zkratkou **Alt + Q** nebo kliknutím na tlačítko **Zrušit přichycení** na standardním panelu nástrojů.

Chcete-li dočasně vypnout přichycení během přesouvání objektu, podržte klávesu **Q**.

Postup při přichycení objektů

1. Vyberte objekt, který chcete přichytit k cílovému objektu.
2. Pohybujte ukazatelem po objektu, dokud se nezvýrazní požadovaný bod přichycení.
3. Přetáhněte objekt blízko k cílovému objektu, dokud se na cílovém objektu nezvýrazní požadovaný bod přichycení.

Chcete-li objekt přichytit již při kreslení, táhněte kurzorem v okně kresby, dokud se nezvýrazní cílový objekt.

Postup při nastavení přichycení

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Přichycení**.
3. Chcete-li povolit přichycení objektů k prvkům stránky (střed hrany a stránky), zaškrtněte políčko **Přichytit ke stránce**.
4. Zaškrtněte jedno nebo více políček v oblasti **Režimy**.
   Chcete-li povolit všechny režimy přichycení, klikněte na tlačítko **Vybrat vše**.
   Chcete-li zakázat všechny režimy přichycení, aniž byste vypnuli přichycení, klikněte na tlačítko **Zrušit výběr**.
5. Zadejte hodnotu do pole **Poloměr přichytávání** a nastavte poloměr oblasti přichytávání okolo ukazatele (v pixelech).

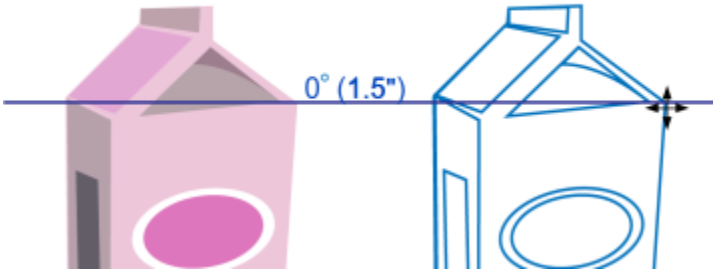
Další možnosti

Zobrazení nebo skrytí indikátorů režimu přichycení	Zaškrtněte políčko **Zobrazit značky místa přichycení** nebo zrušte jeho zaškrtnutí.
Zobrazení nebo skrytí popisů na obrazovce	Zaškrtněte políčko **Zobrazit režim přichycení v tipu na obrazovce** (Zobrazovat režim přichycení v popisku na obrazovce) nebo zrušte jeho zaškrtnutí.

Dynamické vodicí linky

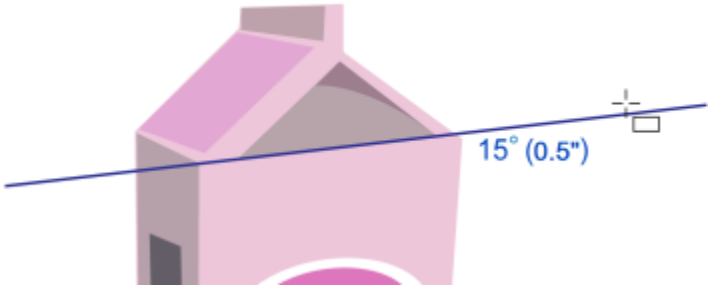
Zobrazení dynamických vodicích linek umožňuje přesněji přesouvat, zarovnávat a kreslit objekty ve vztahu k jiným objektům. Dynamické vodicí linky jsou dočasné vodicí linky, které lze u objektů vést z následujících bodů přichycení – střed, uzel, kvadrant a účaří textu. Další informace o bodech přichycení a režimech přichycení naleznete v tématu „Postup při přichycení objektů” na straně 279.

Při tažení objektu podél dynamické vodicí linky můžete zkontrolovat vzdálenost objektu od bodu přichycení použitého k vytvoření linky, což umožňuje umístit objekt zcela přesně. Pomocí dynamických vodicích linek můžete umístit objekty ve vztahu k jiným objektům již v okamžiku, kdy je kreslíte. Dále je rovněž možné zobrazit protínající se dynamické linky a umístit objekt na jejich průsečík.



Dynamická vodicí linka byla natažena z uzlu objektu vlevo. V popisu vedle uzlu se zobrazuje úhel dynamické vodicí linky (0°) a vzdálenost mezi uzlem a ukazatelem (1,5 palce). Objekt vpravo byl přetažen podél dynamické vodicí linky a umístěn přesně 1,5 palce od uzlu, na jehož základě byla dynamická vodicí linka vytvořena.

Dynamické vodicí linky obsahují neviditelné dílky, k nimž je ukazatel přitahován. Dílky umožňují přesouvat objekty podél vodicí linky s velkou přesností. Mezery mezi dílky lze upravit tak, aby vyhovovaly vašim potřebám. Přichytávání k dílkům lze rovněž vypnout. Lze rovněž nastavit další možnosti pro dynamické vodicí linky. Dynamické vodicí linky lze například vytvořit pod jedním nebo několika předem určenými úhly nebo pod vlastními zadanými úhly. Můžete zobrazit náhled nastavení úhlů. Můžete také upravit barvu a styl čáry dynamických vodicích linek. Pokud již nepotřebujete dynamickou vodicí linku pod určitým úhlem, můžete nastavení pro tento úhel odstranit. Je rovněž možné zobrazit dynamické vodicí linky, které jsou prodloužením úsečkových segmentů.



Tato dynamická vodicí linka je prodloužením úsečkového segmentu.

Dynamické vodicí linky lze kdykoli vypnout.

Postup při zapnutí nebo vypnutí dynamických vodicích linek

- Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Dynamické vodicí linky**.

Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Dynamické vodicí linky** označuje, že dynamické vodicí linky jsou povoleny.

Stisknutím klávesové zkratky **Shift + Alt + D můžete zapínat a vypínat dynamické vodicí linky.**

Postup při zobrazení dynamických vodicích linek

1. Jsou-li dynamické vodicí linky povoleny, klikněte na kreslicí nástroj.
2. Nastavte ukazatel nad vhodný bod přichycení objektu a pak mimo něj.
3. Chcete-li zobrazit další dynamické vodicí linky, zopakujte krok 2 pro další objekty.

   Body přichycení, na něž ukážete, jsou zaregistrovány ve frontě a na jejich základě jsou vytvořeny dynamické vodicí linky.

Vhodné body přichycení (uzel, střed, kvadrant a účaří textu) se zobrazí pouze v případě, jsou-li aktivovány odpovídající režimy přichycení. Další informace o bodech přichycení a režimech přichycení naleznete v tématu „Postup při přichycení objektů” na straně 279.

Chcete-li zabránit zobrazení příliš velkého počtu dynamických vodicích linek, můžete frontu bodů kdykoli vymazat kliknutím do okna kresby nebo stisknutím klávesy **Esc**.

Zaregistrované body přichycení můžete využít k zobrazení protínajících se dynamických vodicích linek. V takovém případě zobrazte dynamickou vodicí linku a pak přesuňte ukazatel podél této dynamické vodicí linky na místo, kde by se zobrazil průsečík s dynamickou vodicí linkou ze zaregistrovaného bodu přichycení.

Postup při umístění objektu vzhledem k jinému objektu

1. Jsou-li dynamické vodicí linky povoleny, vyberte objekt.

   Chcete-li objekt přesunout k určitému bodu přichycení, pohybujte ukazatelem nad požadovaným bodem přichycení, dokud nebude zvýrazněn.
2. Přetáhněte objekt k vhodnému bodu přichycení cílového objektu.
3. Jakmile je zvýrazněn bod přichycení cílového objektu, umístěte objekt přetažením podél dynamické vodicí linky.

Vhodné body přichycení (uzel, střed, kvadrant a účaří textu) se zobrazí pouze v případě, jsou-li aktivovány odpovídající režimy přichycení. Další informace o bodech přichycení a režimech přichycení naleznete v tématu „Postup při přichycení objektů” na straně 279.

Postup při kreslení objektu vzhledem k jinému objektu

1. Jsou-li dynamické vodicí linky povoleny, klikněte na kreslicí nástroj.
2. Nastavte ukazatel nad vhodný bod přichycení objektu.
3. Jakmile je bod přichycení zvýrazněn, zobrazte přesunutím ukazatele dynamickou vodicí linku.
4. Přesuňte ukazatel podél této dynamické vodicí linky na požadované místo a tažením pak nakreslete objekt.

Vhodné body přichycení (uzel, střed, kvadrant a účaří textu) se zobrazí pouze v případě, jsou-li aktivovány odpovídající režimy přichycení. Další informace o bodech přichycení a režimech přichycení naleznete v tématu „Postup při přichycení objektů” na straně 279.

Postup při umístění objektu na průsečík dynamických vodicích linek

1. Jsou-li dynamické vodicí linky povoleny, vyberte objekt.

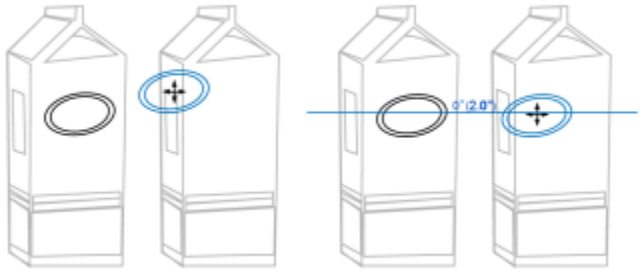
   Chcete-li k přesunutí objektu použít určitý bod přichycení, pohybujte ukazatelem nad požadovaným bodem přichycení, dokud nebude zvýrazněn.

2 Přetáhněte objekt k vhodnému bodu přichycení jiného objektu, přetažením zobrazte dynamické vodicí linky a držte i nadále stisknuté tlačítko myši.

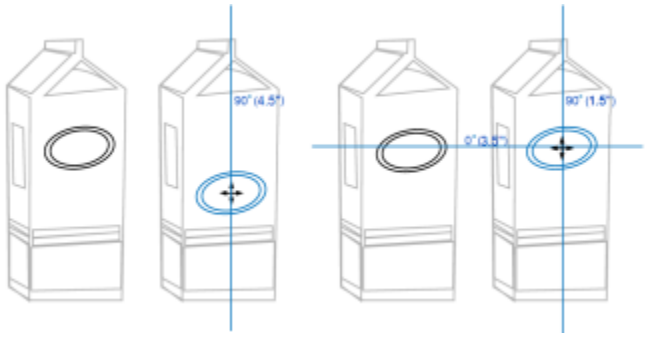
3 Přetáhněte objekt k jinému vhodnému bodu přichycení. Jakmile je bod přichycení zvýrazněn, přetažením zobrazte další dynamickou vodicí linku, která se s původní linkou protne.

4 Jakmile se zobrazí průsečík, uvolněte tlačítko myši.

V následujícím příkladu jsou k umístění elipsy použity protínající se dynamické vodicí linky.



Elipsa byla nejprve přetažena za středový bod (vlevo) k okraji druhé krabice a pak byla přetažena doprava, aby se zobrazila dynamická vodicí linka (vpravo).



Dále byla elipsa přetažena k okraji krabice a pak dolů, aby se zobrazila další dynamická vodicí linka (vlevo). Nakonec byla elipsa umístěna na průsečík dynamických vodicích linek (vpravo).

Vhodné body přichycení (uzel, střed, kvadrant a účaří textu) se zobrazí pouze v případě, jsou-li aktivovány odpovídající režimy přichycení. Další informace o bodech přichycení a režimech přichycení naleznete v tématu „Postup při přichycení objektů” na straně 279.

Nastavení možností dynamických vodicích linek

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Živé vodicí linky**.

2 V ukotvitelném panelu **Živé vodicí linky** klikněte na tlačítko **Dynamické vodicí linky** .

3 Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

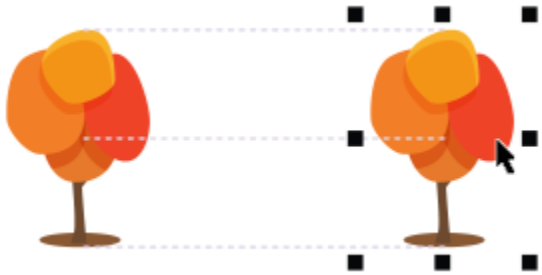
Akce	Postup
Povolení nebo zakázání dynamických vodicích linek	V ukotvitelném panelu zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políčka v pravém horním rohu části **Dynamické vodicí linky**.

Akce	Postup
Změna stylu čáry dynamických vodicích linek	Otevřete výběr **Styl čáry** a vyberte styl čáry.
Změna barvy dynamických vodicích linek	Otevřete výběr **Barva čáry** a vyberte barvu.
Zobrazení nebo skrytí úhlu dynamických vodicích linek a vzdálenosti od bodu přichycení, který slouží k vytvoření dynamické vodicí linky	Klikněte na tlačítko **Zobrazit popisy na obrazovce** .
Zobrazení dynamických vodicích linek, které jsou prodloužením úsečkových segmentů	Klikněte na tlačítko **Rozšířit podél segmentu** .
Přichycení ke zvoleným neviditelným dělicím bodům podél dynamické vodicí linky	Klikněte na tlačítko **Přichytit k mezerám mezi dílky** a zadejte hodnotu do pole **Mezery mezi dílky**.
Výběr úhlů, ve kterých se mají zobrazit dynamické vodicí linky	Zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políček úhlů. Pokud zaškrtnete políčko úhlu, zobrazí se v okně **Náhled vodicích linek** náhled příslušné dynamické vodicí linky.
Přidání vlastního úhlu dynamické vodicí linky	Do pole **Vlastní úhel** zadejte hodnotu a klikněte na tlačítko **Přidat vlastní úhel** .
Odstranění úhlu dynamické vodicí linky	Ze seznamu vyberte dynamickou vodicí linku a klikněte na tlačítko **Odstranit vlastní úhel** .
Zobrazení dynamických vodicích linek ve všech dostupných úhlech	Klikněte na tlačítko **Vybrat vše** .
Deaktivace dynamických vodicích linek ve všech dostupných úhlech	Klikněte na tlačítko **Zrušit výběr všech** .

Vodicí linky zarovnání

Objekty lze na stránce kresby zarovnávat interaktivně pomocí vodicích linek zarovnání. Vodicí linky zarovnání jsou dočasné vodicí linky, které se zobrazí, když vytváříte, měníte velikost nebo přesouváte objekty vzhledem k sousedním objektům. Zatímco dynamické vodicí linky poskytují přesná měření k vytvoření technických výkresů, vodicí linky zarovnání jsou užitečné k rychlému a přesnému zarovnání textu nebo grafických prvků během rozvržení stránky.

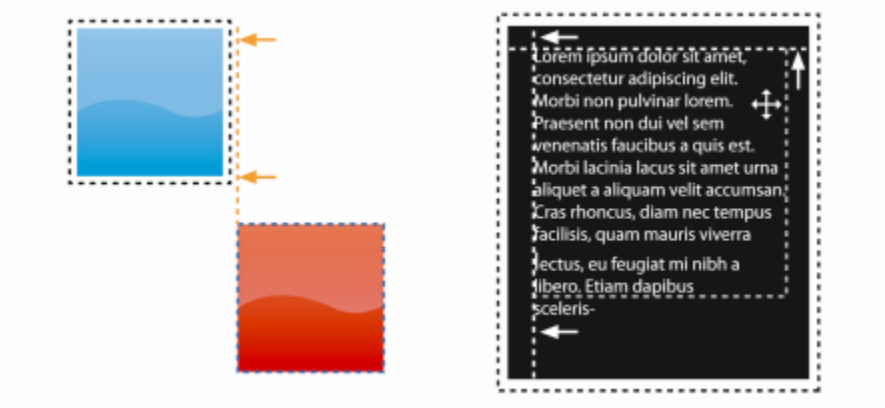
Vodicí linky zarovnání pomáhají zarovnávat střed objektu se středem jiného objektu (střed na střed) nebo hranu objektu s hranou jiného objektu (hrana k hraně). Navíc můžete zarovnávat hranu objektu se středem jiného objektu (hrana k středu).



Vodicí linky zarovnání se zobrazí při přesouvání objektu.

Chcete-li objekt zarovnat ve zvolené vzdálenosti od hrany jiného objektu, můžete nastavit okraje vodicích linek zarovnání. Po zadání okrajů můžete vybrat, jak se zobrazí vodicí linky hrany: Mohou sledovat buď okraje, nebo jak okraje, tak i hrany objektu.

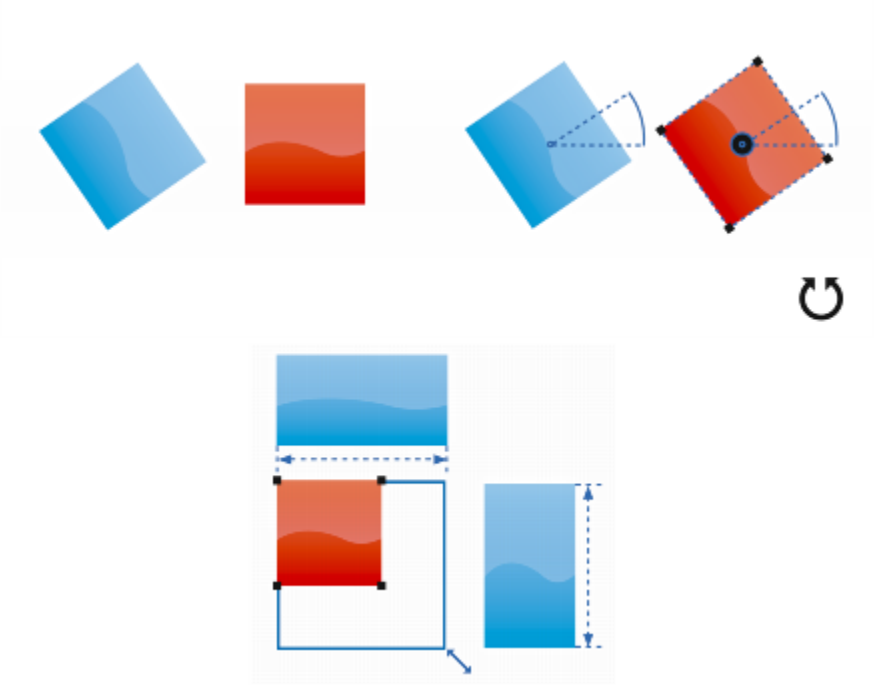
Vodicí linky zarovnání okrajů umožňují používat okraje odsazení, okraje vsazení nebo obojí. Vodorovné a svislé vodicí linky zarovnání okrajů mají samostatné ovládací prvky, takže můžete upravovat nastavení jedněch bez vlivu na ty druhé.



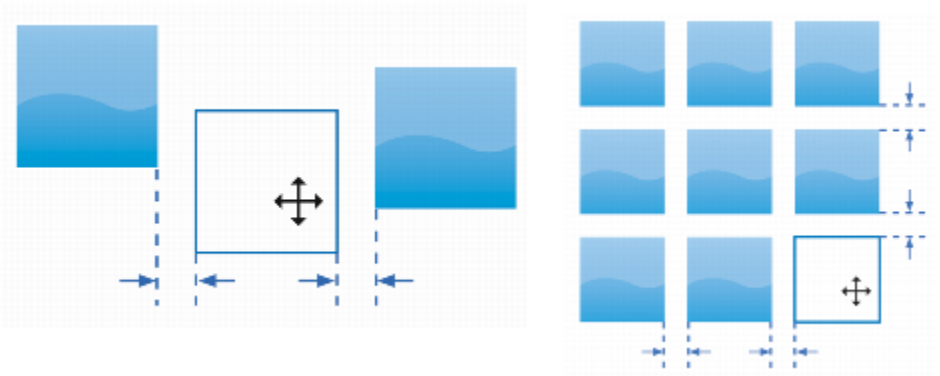
Můžete odsadit (vlevo) a vsadit (vpravo) linky zarovnání okrajů.

Vodicí linky zarovnání jsou ve výchozím nastavení vypnuty. Vodicí linky zarovnání můžete snadno povolovat a zakazovat nebo upravovat jejich výchozí nastavení, včetně barvy a stylu čáry. Můžete vybírat, zda se vodicí linky zarovnání zobrazí pro jednotlivé objekty ve skupině, nebo pro vymezující rámeček skupiny jako celku.

Funkce Inteligentní mezery umožňuje přesně uspořádat a umístit objekt vzhledem k jiným objektům na obrazovce a funkce Inteligentní kótování umožňuje intuitivně nastavit rozměry a otáčet objekt vzhledem k jiným objektům na obrazovce.



Funkce inteligentního kótování zobrazuje indikátory po natočení objektu do stejného úhlu (horní) nebo změně velikosti objektu na stejnou velikost jako nejbližší objekt (spodní).



Funkce inteligentních mezer zobrazuje indikátory, když je objekt ve stejné vzdálenosti od dvou objektů, mezi kterými leží (vlevo) nebo má stejné mezery jako nejbližší objekty na obrazovce (vpravo).

Postup při zapnutí nebo vypnutí vodicích linek zarovnání

- Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Vodicí linky zarovnání**.

Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Vodicí linky zarovnání** označuje, že vodicí linky zarovnání jsou povoleny.

Vodicí linky můžete také povolit nebo zakázat kliknutím na tlačítko **Vodicí linky zarovnání** na panelu nástrojů **Rozvržení**. Chcete-li otevřít panel nástrojů **Rozvržení**, klikněte na položku **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Rozvržení**.

Vodicí linky zarovnání můžete také povolit stisknutím klávesové zkratky **Shift + Alt + A**.

Úprava nastavení vodicích linek zarovnání

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Živé vodicí linky**.

2 V ukotvitelném panelu **Živé vodicí linky** klikněte na tlačítko **Vodicí linky zarovnání** .

3 Proveďte kteroukoli z následujících úloh.

Akce	Postup
Povolení nebo zakázání vodicích linek zarovnání	V ukotvitelném panelu zaškrtnete nebo zrušte zaškrtnutí políčka v pravém horním rohu části **Vodicí linky zarovnání**.
Změna barvy vodicích linek zarovnání	Otevřete výběr **Barva čáry** a vyberte barvu.
Změna stylu čáry vodicích linek zarovnání	Otevřete výběr **Styl čáry** a vyberte styl čáry.
Nastavení vodicích linek k zarovnání hrany objektu s hranou jiného objektu	Klikněte na tlačítko **Okraje objektů** .
Nastavení vodicích linek k zarovnání hrany objektu ke středu jiného objektu	Klikněte na tlačítko **Středy objektů** .
Zarovnání vodicích linek k jednotlivým objektům ve skupině	Klikněte na tlačítko **Jednotlivé objekty ve skupině** .
Rozdělení objektů pomocí stejných mezer jako u nejbližších objektů na obrazovce	Ujistěte se, že je povoleno tlačítko **Inteligentní mezery** a přetahujte objekt, dokud se nezobrazí šipky ukazatele.
Umístění objektu do stejné vzdálenosti mezi dvěma objekty	Ujistěte se, že je povoleno tlačítko **Inteligentní mezery** a přetahujte objekt mezi dva další objekty, dokud se nezobrazí šipky ukazatele.
Změna velikosti objektů na stejné rozměry jako u dalších objektů na obrazovce	Ujistěte se, že je povoleno tlačítko **Inteligentní kótování** a měňte velikost objektu, dokud se nezobrazí šipky ukazatele.
Otočení objektů do stejného úhlu jako u dalších otočených objektů na obrazovce	Ujistěte se, že je povoleno tlačítko **Inteligentní kótování** a otáčejte objekt, dokud se nezobrazí šipky ukazatele.

Přístup k většině ovládacích prvků vodicích linek zarovnání získáte na panelu nástrojů **Rozvržení** kliknutím na tlačítko **Panel nástrojů rozvržení** .

Přidání vodicích linek zarovnání okrajů

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Živé vodicí linky**.

2 V ukotvitelném panelu **Živé vodicí linky** klikněte na tlačítko **Vodicí linky zarovnání** .

3 Proveďte kteroukoli z následujících úloh.

Akce	Postup
Přidání vodicích linek zarovnání okrajů	Zaškrtněte políčko **Okraje**. Není-li zaškrtávací políčko **Okraje** zobrazeno, klikněte na tlačítko šipky dole v části **Vodicí linky zarovnání**.
Změna barvy čar okrajů	Otevřete výběr **Barva čar okrajů** a vyberte barvu.
Změna stylu čar okrajů	Otevřete výběr **Styl čar okrajů** a vyberte styl čáry.
Nastavení vodorovných okrajů	Zadejte hodnotu do pole **Vodorovný okraj**, klikněte na tlačítko **Vodorovný okraj** a vyberte jednu z následujících možností: • **Vodorovné odsazení** – vytvoří v zadané vzdálenosti okolo objektu okraj • **Vodorovné vsazení** – vytvoří v zadané vzdálenosti v objektu okraj • **Vodorovné odsazení a vsazení** – vytvoří v zadané vzdálenosti kolem objektu a v objektu okraje
Nastavení svislých okrajů	Zadejte hodnotu do pole **Svislý okraj**, klikněte na tlačítko **Svislý okraj** a vyberte jednu z následujících možností: • **Svislé odsazení** – vytvoří v zadané vzdálenosti okolo objektu okraj • **Svislé vsazení** – vytvoří v zadané vzdálenosti v objektu okraj • **Svislé odsazení a vsazení** – vytvoří v zadané vzdálenosti kolem objektu a v objektu okraje
Zamknutí poměru mezi vodorovnými a svislými okraji	Klikněte na tlačítko **Zamknout poměr**.
Zobrazení pouze vodicích linek zarovnání okrajů	Vypněte tlačítko **Hrany objektů**, **Středy objektů**, **Inteligentní mezery** a **Inteligentní kótování**.
Deaktivace vodorovných okrajů	Klikněte na tlačítko **Vodorovný okraj** a vyberte možnost **Žádný vodorovný okraj**.
Deaktivace svislých okrajů	Klikněte na tlačítko **Svislý okraj** a vyberte možnost **Žádný svislý okraj**.

Změna pořadí objektů

Pořadí objektů ve vrstvě nebo na stránce můžete změnit přeložením objektu před či za další objekty. Objekty můžete v rámci pořadí umístit přesně a rovněž je možné obrátit pořadí několika objektů.

Čtyři objekty (vlevo) jsou uspořádány od horního k dolnímu a tvoří finální obrázek (vpravo).

Přesunutí objektu ve skupině překrývajících se objektů

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na položku **Objekt** ▸ **Pořadí** a poté klikněte na jeden z následujících příkazů:

- **Do popředí stránky** – přesune vybraný objekt před všechny ostatní objekty na stránce.
- **Do pozadí stránky** – přesune vybraný objekt za všechny ostatní objekty na stránce.
- **Do popředí vrstvy** – přesune vybraný objekt před všechny ostatní objekty v aktivní vrstvě.
- **Do pozadí vrstvy** – přesune vybraný objekt za všechny ostatní objekty v aktivní vrstvě.
- **O jeden vpřed** – přesune objekt o jednu pozici dopředu. Pokud je vybraný objekt umístěn před všemi ostatními objekty v aktivní vrstvě, bude přesunut do vrstvy výše.
- **O jeden vzad** – přesune objekt o jednu pozici dozadu. Pokud je vybraný objekt umístěn za všemi ostatními objekty v aktivní vrstvě, bude přesunut do vrstvy níže.
- **Před** – přesune vybraný objekt před objekt, na nějž v okně kresby kliknete.
- **Za** – přesune vybraný objekt za objekt, na nějž v okně kresby kliknete.

Objekty nelze přesunout do uzamčené (needitovatelné) vrstvy. Jsou místo toho přesunuty do nejbližší upravitelné vrstvy. Pokud například použijete příkaz **Do popředí stránky**, ale nejvyšší vrstva je uzamčena, bude objekt přesunut do nejvyšší upravitelné vrstvy. Objekty v uzamčené vrstvě zůstávají před tímto objektem.

Ve výchozím nastavení se všechny objekty na stránce předlohy zobrazí na objektech na dalších stránkách. Další informace o změně pořadí obsahu na vrstvách stránky předlohy naleznete v tématu „Postup při přesunu vrstvy” na straně 330.

Je-li objekt již umístěn v příslušném pořadí, není příkaz **Pořadí** k dispozici. Je-li například objekt již umístěn před všemi ostatními objekty na stránce, není k dispozici příkaz **Do popředí stránky**.

Postup při záměně pořadí několika objektů

1 Vyberte objekty.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Pořadí** ▸ **Opačné pořadí**.

Změna velikosti a měřítka objektů

Aplikace CorelDRAW umožňuje měnit velikost a měřítko objektů. V obou případech měníte rozměry objektu proporčně, poměr jeho stran bude zachován. Rozměry objektu lze změnit zadáním přesných hodnot nebo interaktivní změnou objektu. Při změně měřítka objektu změníte jeho rozměry o zadaný počet procent.

Postup při změně velikosti objektu

Akce	Postup
Změna velikosti vybraného objektu	Přetáhněte některý z rohových úchytů výběru.
Nastavení přesné velikosti	Zadejte hodnoty do polí **Velikost objektu** na panelu vlastností.
Změna velikosti vybraného objektu pomocí středu	Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a přetáhněte jeden z rohových úchytů výběru.
Změna velikosti vybraného objektu na násobek původní velikosti	Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a přetáhněte jeden z rohových úchytů výběru.
Současné roztažení a změna velikost vybraného objektu	Stiskněte a podržte klávesu **Alt** a přetáhněte jeden z rohových úchytů výběru.

Kotvicí bod objektu, známý také jako „počátek objektu“ zůstává při změně velikosti objektu zadáním hodnot do pole **Velikost objektu** na panelu vlastností stálý. Chcete-li změnit počátek objektu, klikněte na bod na tlačítku **Počátek objektu** na panelu vlastností.

Velikost objektu můžete změnit také kliknutím na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Transformace**, kliknutím na tlačítko **Velikost** a poté zadáním hodnot do ukotvitelného panelu **Transformace**.

Postup při změně měřítka objektu

1. Vyberte objekt.
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Volná transformace**.
3. Klikněte na tlačítko **Volné měřítko** na panelu vlastností.

   Chcete-li změnit počátek objektu, klikněte na bod na tlačítku **Počátek objektu** na panelu vlastností.
4. Do pole **Měřítko** na panelu vlastností zadejte procentuální hodnotu, o kterou chcete změnit měřítko objektu.

Další možnosti

Použití funkce změny měřítka spíše v souladu s polohou objektu než podle souřadnic x a y	Klikněte na tlačítko **Vzhledem k objektu** na panelu vlastností.
Změna měřítka objektu pomocí ukotvitelného panelu **Transformace**	Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Transformace**. Klikněte na tlačítko **Měřítko a zrcadlo**, zadejte hodnoty do polí **X** a **Y** a klikněte na možnost **Použít**.
Ponechání původního objektu nezměněného a použití transformace ke kopírování	Klikněte na tlačítko **Použít na duplikát** na panelu vlastností nebo zadejte číslo do pole **Kopie** v ukotvitelném panelu **Transformace**.

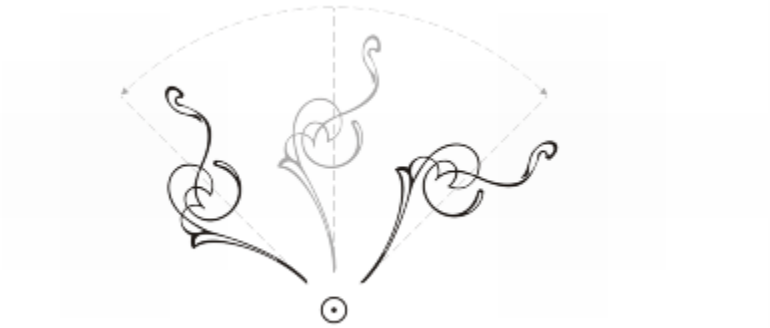
Počátek objektu známý také jako „kotvicí bod“ nebo „referenční bod“ lze vystředit podle objektu nebo libovolného z úchytů výběru objektu. Když stanovíte objektu měřítko zadáním hodnot do polí **Měřítko** na panelu vlastností, zůstane počátek objektu statický.

Měřítko objektu lze také změnit přetažením rohového úchytu výběru.

Měřítko objektu můžete také pomocí panelu nástrojů **Transformace**. Chcete-li otevřít panel nástrojů, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Transformace**.

Otočení a zrcadlení objektů

Aplikace CorelDRAW umožňuje otáčet objekty a vytvářet jejich zrcadlové obrazy. Objekt lze otočit zadáním vodorovných a svislých souřadnic. Jako střed otočení můžete nastavit určitou souřadnici na pravítku nebo bod relativní vzhledem k aktuální poloze objektu.



Otočení objektů kolem jednoho bodu

Zrcadlení objektu znamená jeho převrácení zleva doprava nebo shora dolů. Ve výchozím nastavení je kotvicím bodem zrcadlení střed objektu.

Zrcadlení objektu shora dolů

Postup při otočení objektu

1. Vyberte objekt.
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Volná transformace** .
3. Klikněte na tlačítko **Volné otočení** na panelu vlastností.
4. Zadejte hodnotu do pole **Úhel otočení** na panelu vlastností.
5. Stiskněte klávesu **Enter**.

Další možnosti

Použití funkce otáčení spíše v souladu s polohou objektu než podle souřadnic x a y	Klikněte na tlačítko **Vzhledem k objektu** na panelu vlastností.
Otočení objektu pomocí úchytů pro otáčení	Pomocí nástroje **Výběr** klikněte dvakrát na objekt a zobrazte úchyty pro otáčení. Táhněte úchyt pro otáčení po směru nebo proti směru hodinových ručiček.
Otočení objektu pomocí ukotvitelného panelu **Transformace**	Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Transformace**. Klikněte na tlačítko **Otočit**.

Relativní střed objektu můžete zobrazit a nastavit kliknutím na objekt a zobrazením úchytů otočení a přetažením úchytu relativního středu (kruh s tečkou uprostřed) do nového umístění.

Relativní střed objektu můžete nastavit na původní pozici zaškrtnutím políčka **Relativní střed** v ukotvitelném panelu **Transformace** a kliknutím na volbu Na střed v oblasti pod zaškrtávacím políčkem.

Objekt můžete také otáčet pomocí panelu nástrojů **Transformace**. Chcete-li otevřít panel nástrojů, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Transformace**.

Postup při otočení objektu kolem určeného bodu na pravítku

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Transformace**.

3 Klikněte na tlačítko **Otočit** .

4 Zrušte zaškrtnutí políčka **Relativní střed**.

5 Zadejte hodnotu do pole **Úhel otočení**.

6 Zadejte hodnoty do libovolných polí **Střed**:

- **X** – umožňuje určit bod na vodorovné ose, kolem něhož bude objekt otočen.
- **Y** – umožňuje určit bod na svislé ose, kolem něhož bude objekt otočen.

7 Klikněte na tlačítko **Použít**.

Postup při zrcadlení objektu

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Transformace**.

3 Klikněte na tlačítko **Měřítko a zrcadlo**.

4 V ukotvitelném panelu **Transformace** klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Zrcadlit vodorovně** – umožňuje převrátit objekt zleva doprava.
- **Zrcadlit svisle** – umožňuje převrátit objekt shora dolů.

Chcete-li převrátit bod podle určitého kotvicího bodu, zaškrtněte políčko odpovídající požadovanému kotvicímu bodu, který chcete nastavit.

5 Klikněte na tlačítko **Použít**.

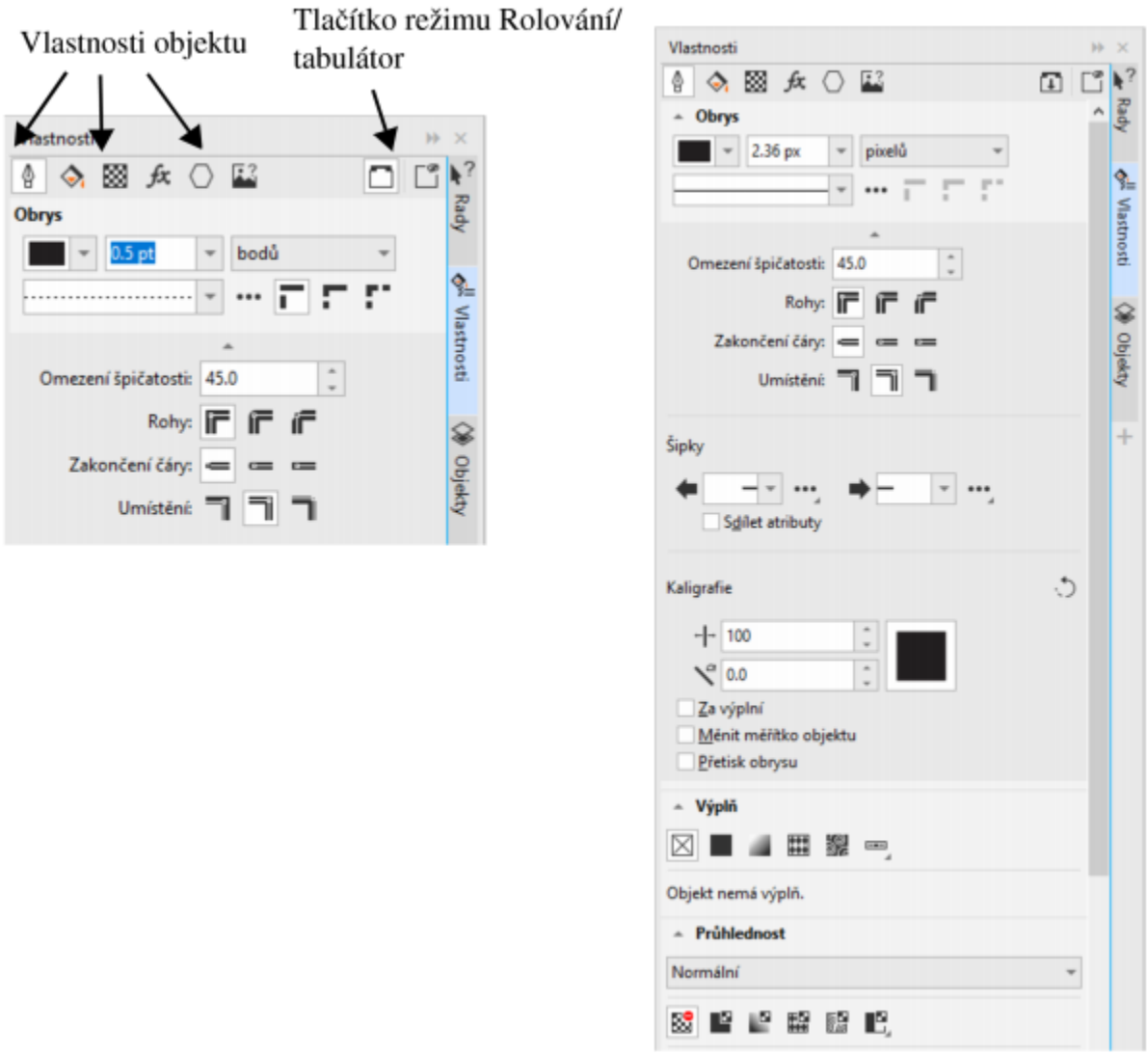
Vybraný objekt můžete zrcadlit také tak, že stisknete a podržíte klávesu **Ctrl** a přetáhnete úchyt výběru na opačnou stranu objektu.

Vybraný objekt můžete zrcadlit také kliknutím na tlačítko **Zrcadlit vodorovně** nebo tlačítko **Zrcadlit svisle** na panelu vlastností.

Úprava objektů pomocí ukotvitelného panelu Vlastnosti

Ukotvitelný panel **Vlastnosti** nabízí vlastnosti a možnosti formátování v závislosti na objektu, a díky tomu umožňuje upravit nastavení objektu z jednoho místa. Pokud například vytvoříte obdélník, v ukotvitelném panelu **Vlastnosti** se automaticky zobrazí možnosti formátování obrysu, výplně, průhlednosti a rohu a také vlastnosti obdélníku. Pokud vytvoříte textový rámeček, zobrazí se v ukotvitelném panelu okamžitě možnosti formátování znaků, odstavců a rámečku a také vlastnosti textového rámečku.

Pomocí ovládacích prvků v horní části ukotvitelného panelu **Vlastnosti** můžete rychle přejít k vlastnostem, které chcete upravovat. Kromě toho jsou k dispozici dva režimy zobrazení: Rolování a tabulátor. Režim rolování zobrazuje všechny relevantní vlastnosti objektu a umožňuje rolováním přejít na požadované možnosti. Režim tabulátoru zobrazuje vždy pouze jednu skupinu vlastností objektu a ostatní možnosti skrývá. Můžete například zobrazit pouze možnosti výplně a poté kliknutím na tlačítko **Obrys** zobrazit pouze možnosti obrysu.



V tomto příkladu se v ukotvitelném panelu Vlastnosti objektu zobrazí upravitelné vlastnosti vybraného obdélníku v režimu Tabulátor (vlevo) resp. v režimu Rolování (vpravo).

Pokud byl u objektů použit obrys, výplň nebo jiný styl, v ukotvitelném panelu **Vlastnosti** se vedle příslušné vlastnosti zobrazí ukazatele stylu. Potřebujete-li uspořit místo, ukazatele stylu můžete skrýt.

Použití ukotvitelného panelu Vlastnosti

1 Vyberte objekt.

Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

2 Proveďte kteroukoli z následujících úloh.

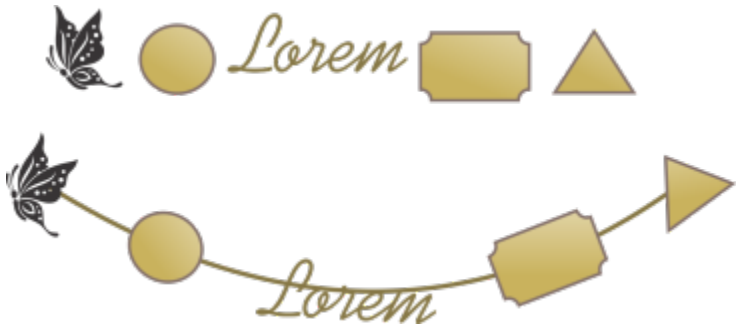
Akce	Postup
Zobrazení vlastností objektu, které chcete upravit.	Klikněte na příslušné tlačítko v horní části ukotvitelného panelu.
Přepínání mezi režimem rolování a tabulátoru	Klikněte na tlačítko **režimu Rolování/tabulátor**.

Akce	Postup
Zobrazení nebo skrytí ukazatelů stylu	Klikněte na tlačítko **Ukazatel stylu**.

Umístění objektů na osnovu

Funkce **Umístit objekty na osnovu** umožňuje umístit libovolný typ a počet objektů na osnovu podle vašeho výběru. Nastavení inteligentní distribuce a otočení vám usnadní přizpůsobit umístění objektů na osnovu.

Objekty můžete distribuovat na osnově tak, že mezi ně vložíte stejné mezery, objekty můžete také distribuovat rovnoměrným rozestupem jejich referenčních bodů, jako je střed rotace nebo počátek objektu. Objekty se mohou otáčet, aby sledovaly osnovu. Můžete použít i další možnosti, jako například různé styly otočení a úhly natočení, a vytvářet tak jedinečné efekty.



Umístění objektů na osnovu

Postup umístění objektů na osnovu

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte objekty, které chcete umístit na osnovu.
2. Podržte klávesu **Shift** a klikněte na osnovu.
   Pokud nevyberete osnovu, použije se jako osnova poslední objekt, který jste vybrali v kroku 1.
3. Klikněte na příkaz **Objekty** ▸ **Umístit objekty na osnovu**.
4. V ukotvitelném panelu **Umístit objekty na osnovu** vyberte požadovaná nastavení.
5. Klikněte na tlačítko **Použít**.

Objekty, které lze použít jako osnovu, zahrnují křivky, obdélníky, elipsy, mnohoúhelníky, řetězcový text a skupiny objektů. Pokud skupina obsahuje objekt, který nelze použít jako osnovu, je tento neplatný objekt vyloučen – vybrané objekty se umístí na osnovu zbývajících objektů ve skupině.

Pořadí vrstvení objektů a osnovy závisí na pořadí vytvoření. Pokud nejprve nakreslíte osnovu, bude se zobrazovat za objekty. Pokud osnovu nakreslíte jako poslední, bude se zobrazovat před objekty.

Umístění propojených skupin, například stínů, skupin malířských technik a přechodů, na osnovu může mít nečekané výsledky.

Chcete-li jako osnovu použít křivky B-spline a spojovací čáry, musíte je nejprve převést na křivky.

Můžete také přistupovat k ukotvitelnému panelu **Umístit objekty na osnovu** z nabídky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely**, anebo k panelu můžete přistupovat kliknutím na tlačítko **Rychlé přizpůsobení** libovolného ukotvitelného panelu a zaškrtnou políčko **Umístit objekty na osnovu**.

Chcete-li na osnovu umístit přechod, doporučujeme použít některou alternativní metodu. Klikněte na nástroj **Přechod**, klikněte na tlačítko **Vlastnosti osnovy** na panelu vlastností, vyberte možnost **Nová osnova** a pak klikněte na osnovu.

Postup výběru nastavení pro funkci Umístit objekty na osnovu

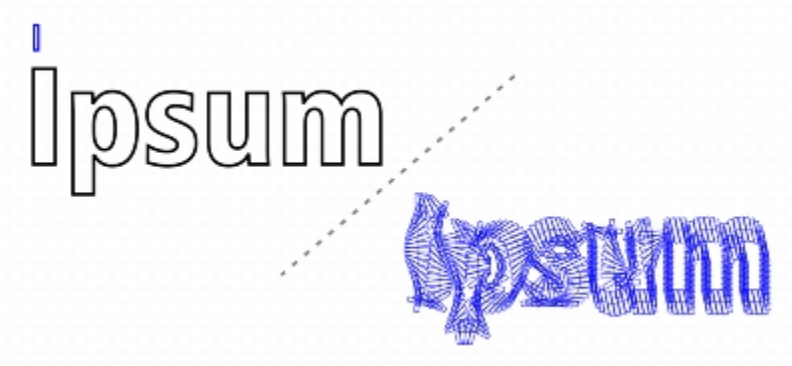
Pomocí ovládacích prvků v ukotvitelném panelu **Umístit objekty na osnovu** (**Objekty** ▸ **Umístit objekty na osnovu**) můžete nastavit, jak se objekty budou umísťovat na osnovu a vytvářet jedinečné efekty.

Objekty

Zachovat původní hodnoty: Zaškrtněte toto políčko, chcete-li na vybranou osnovu umístit kopie objektu a zachovat původní objekty na místě.

Duplikování: Nástroj Umístit objekty na osnovu může automaticky vytvořit navíc kopie vybraných objektů a umístit je na osnovu. Určete počet dodatečných kopií, které se umístí na osnovu v poli **Duplikování**.

Seskupit všechny objekty: Zaškrtněte toto políčko, chcete-li po umístění na osnovu objekty seskupit. Osnova není součástí skupiny, takže ji můžete snadno přesunout nebo odstranit.



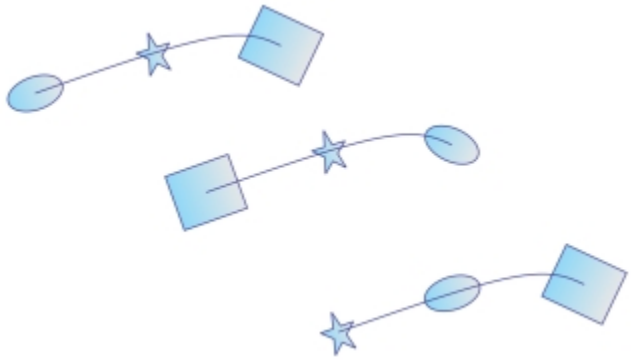
Tento efekt byl vytvořen tak, že na osnovu textového objektu dráhy textového objektu byl umístěn obdélník a 350 kopií obdélníku.

Osnova

Zpracovávat jako souvislé: Tato volba se projeví, když umístit objekty na uzavřené osnovy nebo na osnovy složené z otevřených podosnov.

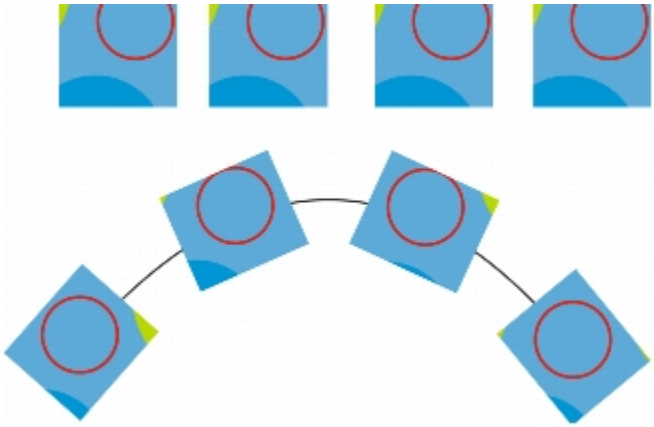
Umístění objektu

Pořadí: Tento seznam umožňuje vybrat pořadí, ve kterém se vybrané objekty objeví na osnově. Objekty lze umístit v pořadí, ve kterém byly vybrány, anebo v opačném pořadí. Můžete je také umístit na základě jejich velikosti, šířky nebo výšky.



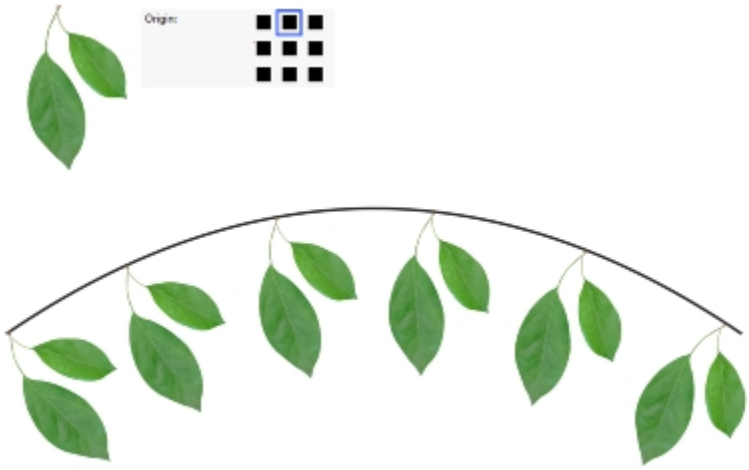
Možnosti řazení zleva doprava: Výběr: Dodržet pořadí výběru, Výběr: Opačné pořadí, a Oblast: Od malé do velké.

Distribuce: Tento seznam umožňuje vybrat metodu distribuce. Objekty můžete distribuovat vložením stejného prostoru mezi ně (jednotné vzdálenosti mezi objekty). Objekty můžete také distribuovat rovnoměrným rozložením referenčních bodů, které vyberete.



Metoda stejných mezer mezi objekty umisťuje mezi objekty na osnově stejné mezery.

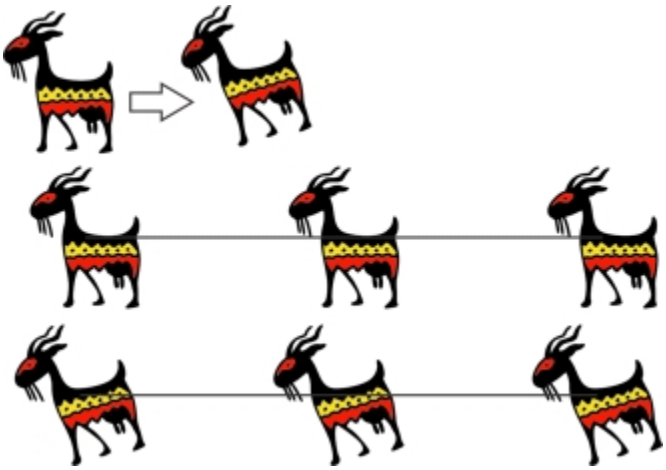
Referenční body: Objekt je ukotven (umístěn) na osnovu podle svého referenčního bodu. Seznam **Reference** umožňuje zvolit jako referenční bod střed otáčení každého objektu nebo počátek objektu. Počátek objektu známý také jako „kotvicí bod“ může být střed objektu nebo libovolný z osmi dalších bodů na vymezovacím rámečku objektu. Chcete-li změnit počáteční bod, jednoduše klikněte na jiný bod na ovládacím prvku **Počátek**.



Metoda mezer podle počátku objektu. Počáteční bod objektu se změní a vytvoří se efekt listů visících z větve.

Možnosti otáčení

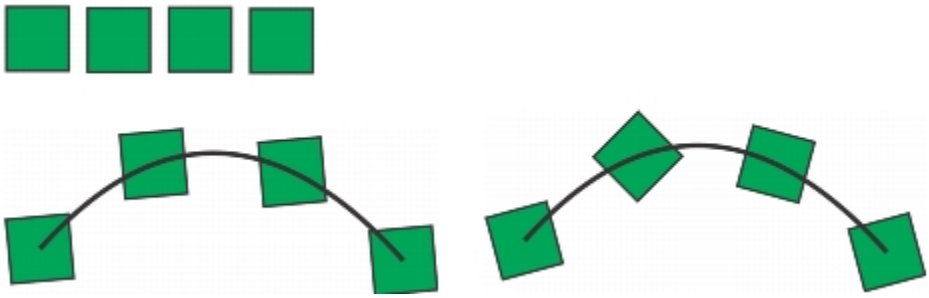
Ignorovat počáteční otáčení: Tento ovládací prvek umožňuje vymazat všechna předchozí otáčení aplikovaná na objekty předtím, než byly umístěny na osnovu.



Nahoře: Původní klipart je otočený. Uprostřed: Je umístěn na rovnou osnovu, ignoruje aplikované otáčení. Dole: Klipart je umístěn na osnovu a zachovává její otáčení.

Následující ovládací prvky umožňují vylepšit otáčení objektů v průběhu osnovy.

Styl: Vyberte z několika stylů otáčení a vytvářejte různé efekty otáčení. Styl **Jednotný** umožňuje přidat stejné otáčení ke každému objektu po osnově zadáním hodnoty v poli **Počáteční úhel**. Styl **Progresivní** spolupracuje s poli **Počáteční úhel** a **Úhel natočení** a přidává otáčení, které se v průběhu osnovy mění. Pokud chcete vytvořit organičtější efekt otočení s náhodně proměnlivými úhly otočení, můžete zvolit **Chvění** nebo **Progresivní chvění**. Můžete určit rozsah náhodných otočení.

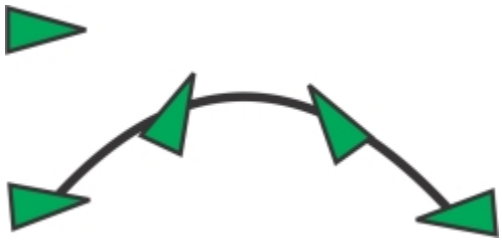


Vlevo: Ve stylu Jednotný se ke každému objektu na osnově přidá stejný úhel otočení.
Vpravo: Ve stylu Progresivní se přidaný úhel otočení mění u každého objektu.

Směr: Ve výchozím nastavení je přidané otáčení aplikováno proti směru hodinových ručiček. Chcete-li směr změnit, zaškrtněte políčko **Ve směru hodinových ručiček**.

Počáteční úhel: Přidejte ke každému objektu úhel otočení.

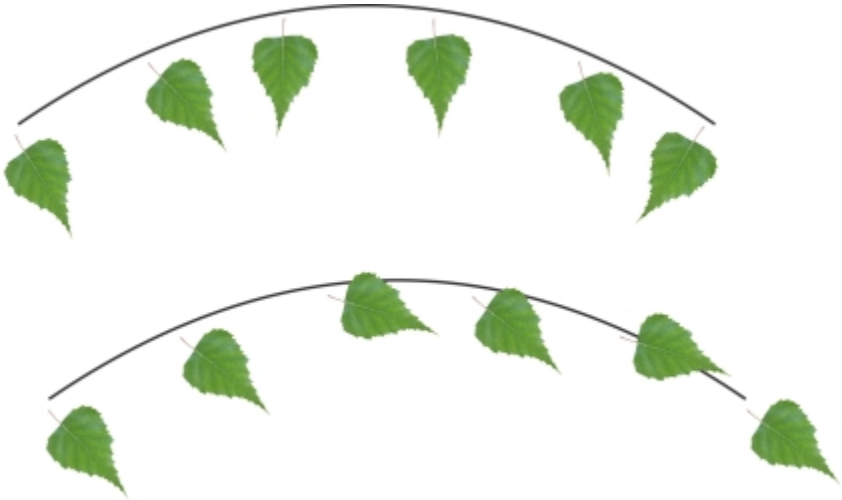
Úhel natočení: Tento ovládací prvek spolupracuje se styly **Progresivní** a **Progresivní chvění**. Umožňuje přidat každému objektu úhel otočení, který se pohybuje od 0º do zadané hodnoty. Předpokládejme, že chcete umísti na osnovu objekt a tři duplikáty, a tak zadáte úhel natočení 180º. Tento úhel natočení aplikuje další otočení o velikosti 0º u prvního objektu, 60º u druhého objektu, 120º u třetího objektu a 180º u posledního objektu.



Styl otočení Progresivní s počátečním úhlem 5º a úhlem natočení 180º

Otočení: Alternativní způsob progresívního přidávání přidávat otáčení objektů na osnově. Jedno otočení se rovná 360º.

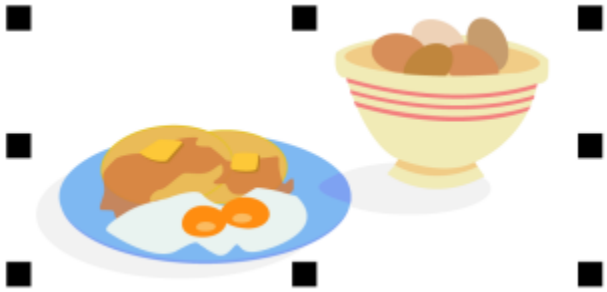
Rozsah: Tento ovládací prvek je k dispozici, jsou-li vybrány styly **Chvění** nebo **Progresivní chvění**. Zadejte rozsah hodnot pro náhodné otočení při vytvoření efektu chvění. Například s hodnotou 15º budou úhly otočení proměnlivé mezi 15º a -15º.



Příklady stylů otočení Chvění (nahoře) a Progresivní chvění (dole) s rozsahem 30º

Seskupování objektů

Seskupíte-li dva nebo více objektů, budou považovány za jednu jednotku, ale zachovají si vlastní atributy. Seskupení umožňuje použít stejné formátování, vlastnosti a další změny na všechny objekty ve skupině najednou. Seskupení dále zabraňuje náhodným změnám umístění objektů ve vztahu k jiným objektům. Seskupením existujících skupin můžete vytvořit také vnořené skupiny.



Jednotlivé objekty si po vytvoření skupiny zachovávají původní atributy.

Ve skupině je možné přidávat a odebírat objekty a rovněž je možné odstraňovat objekty, které jsou členy skupiny. Je rovněž možné upravit jeden objekt ve skupině, aniž by došlo ke zrušení skupiny. Chcete-li upravit několik objektů ve skupině současně, musíte nejprve objekty od skupiny oddělit. Obsahuje-li skupina vnořené objekty, můžete zrušit seskupení všech objektů ve vnořených skupinách současně.

Postup při seskupování objektů

1 Vyberte objekty.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Seskupit** ▸ **Seskupit**.

Na stavovém řádku je uvedeno, že je vybrána skupina objektů.

Můžete vybrat objekty z různých vrstev a seskupit je, ale po seskupení budou tyto objekty umístěny ve stejné vrstvě a naskládány na sebe.

Chcete-li vytvořit vnořenou skupinu, vyberte dvě nebo více skupin objektů a klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Seskupit** ▸ **Seskupit**. Objekty můžete seskupit také přetažením objektu v ukotvitelném panelu **Objekty** nad jiný objekt. Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Objekty**.

K vytvoření skupiny objektů můžete rovněž použít tlačítko **Seskupit objekty** na panelu vlastností.

Postup při přidání objektu ke skupině

- V ukotvitelném panelu **Objekty** přetáhněte objekt do skupiny.

  Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Objekty**.

Postup při odebrání objektu ze skupiny

- V ukotvitelném panelu **Objekty** přetáhněte objekt mimo skupinu.

  Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Objekty**.

Chcete-li odstranit objekt ve skupině, vyberte požadovaný objekt v seznamu objektů a pak klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Odstranit**.

Postup při úpravě objektu ve skupině

1. Klikněte na nástroj **Výběr** .
2. Přidržte klávesu **Ctrl** a kliknutím na objekt ve skupině jej vyberte.
3. Upravte objekt.

Objekt ve skupině můžete vybrat také tak, že na něj kliknete v ukotvitelném panelu **Objekty**. Pokud ukotvitelný panel **Objekty** není otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Objekty**.

Postup při zrušení skupiny objektů

1. Vyberte jednu nebo několik skupin.
2. Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Seskupit** a poté klikněte na jeden z následujících příkazů:
   - **Zrušit skupinu** – rozdělí skupinu na jednotlivé objekty či vnořenou skupinu na jednotlivé skupiny.
   - **Zrušit všechny skupiny** – rozdělí jednu nebo více skupin na jednotlivé objekty, a to včetně objektů v rámci vnořených skupin.

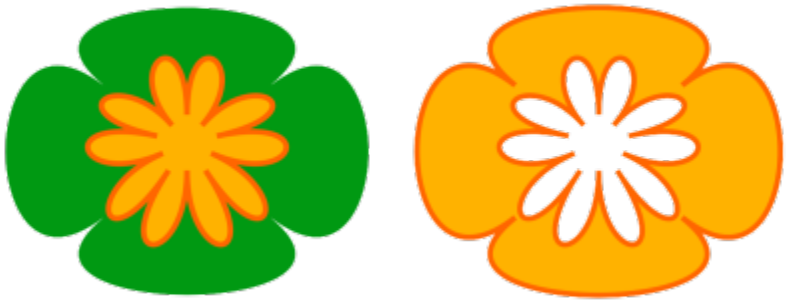
Výběrem možnosti **Zrušit všechny skupiny** rovněž zrušíte všechny vnořené skupiny. Chcete-li vnořené skupiny zachovat, vyberte možnost **Zrušit skupinu**.

K zrušení skupiny objektů můžete rovněž použít tlačítko **Zrušit skupinu** na panelu vlastností.

K zrušení všech vnořených skupin v rámci skupiny můžete rovněž použít tlačítko **Zrušit všechny skupiny** na panelu vlastností.

Kombinování objektů

Sloučením dvou nebo více objektů vytvořit jeden objekt se společnými atributy výplně a obrysů. Můžete zkombinovat obdélníky, elipsy, mnohoúhelníky, hvězdy, spirály, grafy a text a převést je na jeden objekt s křivkami. Potřebujete-li upravit atributy objektu, který byl vytvořen sloučením samostatných objektů, můžete sloučený objekt rozdělit. Vyjmutím podosnovy ze sloučeného objektu můžete vytvořit dva samostatné objekty. Rovněž je možné sloučením dvou nebo více objektů vytvořit jeden samostatný objekt. Informace o slučování objektů naleznete v tématu „Sloučení a průnik objektů” na straně 224.



Sloučením dvou objektů (vlevo) byl vytvořen jeden samostatný objekt (vpravo). Atributy výplně a obrysu nového objektu jsou převzaty z objektu, který byl vybrán jako poslední.

Postup při kombinování objektů

1 Vyberte objekty, které chcete sloučit.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Kombinovat**.

Ze sloučených textových objektů se stanou větší bloky textu.

Vybrané objekty můžete rovněž kombinovat kliknutím na tlačítko **Kombinovat** na panelu vlastností.

Otevřené čáry ve sloučeném objektu můžete uzavřít kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Spojit křivky** a výběrem nastavení v ukotvitelném panelu **Spojit křivky**.

Postup při rozdělení zkombinovaného objektu

1 Vyberte sloučený objekt.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Rozdělit křivku**.

Pokud rozdělíte sloučený objekt obsahující řetězcový text, bude text rozdělen nejprve na řádky a pak na slova. Odstavcový text bude rozdělen na samostatné odstavce.

Postup při vyjmutí podosnovy ze zkombinovaného objektu

1 Klikněte na nástroj **Tvar** a vyberte segment, uzel nebo skupinu uzlů kombinovaného objektu.

2 Klikněte na tlačítko **Vyjmout podosnovu** na panelu vlastností.

Po vyjmutí podosnovy jsou ze sloučeného objektu odebrány vlastnosti obrysu a výplně osnovy.

Uzamčení objektů

Uzamčení objektu zabrání jeho náhodnému přesunutí, změně velikosti, transformace či výplně a dalším změnám. Je možné uzamknout jednotlivé objekty, několik objektů současně či seskupené objekty. Chcete-li změnit uzamčený objekt, musíte jej nejprve odemknout. Je možné odemknout jednotlivé uzamčené objekty po jednom nebo všechny uzamčené objekty současně.

Postup při uzamčení objektu

- Vyberte objekt a klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Zamknout** ▸ **Zamknout** .

Propojené objekty, například přechody, kontury nebo text uvnitř objektů, nelze uzamknout. Rovněž nelze uzamknout objekty, které jsou součástí skupiny nebo propojené skupiny.

Objekt můžete uzamknout také tak, že na něj kliknete pravým tlačítkem myši a pak kliknete na možnost **Zamknout**.

Objekt lze také uzamknout kliknutím na ikonu zámku u názvu objektu v ukotvitelném panelu **Objekty**.

Postup při odemknutí objektů

1. Vyberte uzamčený objekt nebo skupinu objektů.
2. Klikněte na položku **Objekt** ▸ **Zamknout** a poté klikněte na jeden z následujících příkazů:
   - **Odemknout**
   - **Odemknout vše**

Objekt můžete odemknout také tak, že na něj kliknete pravým tlačítkem myši a pak kliknete na možnost **Odemknout**.

Chcete-li odemknout více objektů najednou, můžete to provést tažením v druhém sloupci ukotvitelného panelu **Objekty**.

Vyhledání a náhrada objektů

Objekty můžete vyhledat, abyste je mohl rychle nahradit nebo upravit.

Pomocí kritérií hledání můžete najít a vybrat objekty v kresbě. Jako kritéria hledání lze použít typ objektu a jeho související vlastnosti, vlastnosti výplně a obrysu, vektorové efekty použité na objekt a název nebo styl objektu. Můžete například hledat všechny obdélníky se zaoblenými rohy a bez výplně. Můžete rovněž hledat objekty se stejnými vlastnostmi jako vybraný objekt. Kritéria můžete v průběhu hledání změnit. Můžete je však rovněž také uložit pro pozdější použití.

Můžete hledat také objekty, které obsahují zadané vlastnosti a poté je nahradit za jiné. Můžete například nahradit všechny výplně objektů určité barvy výplněmi jiné barvy. Dále je rovněž možné nahradit barevné modely a palety barev, vlastnosti obrysů a textové atributy, například písmo a velikost písma.

Můžete také hledat určitá slova a nahrazovat je jinými slovy. Další informace naleznete v tématu „Hledání, úpravy a převádění textu” na straně 493.

Postup při hledání a výběru objektů

1. Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Najít a nahradit**.
2. Na ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** vyberte možnost **Najít objekty** ze seznamu v horní části ukotvitelného panelu.
3. Vyberte možnost **Vlastnosti**.
4. Klikněte na možnost **Přidat dotaz** a poté v zobrazeném dialogovém okně proveďte jakoukoli z následujících akcí:
   - Klikněte na šipku vedle možnosti **Typy objektů** a zaškrtněte políčka pro typy objektů, které chcete do hledání zahrnout. Hledání můžete upřesnit zadáním vlastností objektu. Chcete-li do hledání zahrnout všechny objekty, zaškrtněte políčko **Typy objektů**.
   - Klikněte na šipku vedle možnosti **Výplně** a zaškrtněte políčka pro typy výplní, které chcete do hledání zahrnout. Hledání můžete upřesnit zadáním vlastností výplně. Chcete-li do hledání zahrnout všechny výplně, zaškrtněte políčko **Výplně**. Další informace o typech výplní a jejich vlastnostech najdete v části „Výplně ” na straně 371
   - Klikněte na šipku vedle možnosti **Obrysy** a zaškrtněte políčka pro typy obrysů, které chcete do hledání zahrnout. Hledání můžete upřesnit zadáním vlastností obrysů. Chcete-li do hledání zahrnout všechny typy obrysů, zaškrtněte políčko **Obrysy**. Další informace o obrysech a jejich vlastnostech najdete v části „Formátování čar a obrysů ” na straně 136
   - Klikněte na šipku vedle možnosti **Speciální efekty** a zaškrtněte políčka pro speciální efekty, které chcete do hledání zahrnout. Hledání můžete upřesnit zadáním vlastností speciálních efektů. Chcete-li do hledání zahrnout všechny speciální efekty, zaškrtněte políčko **Speciální efekty**. Další informace o speciálních efektech a jejich vlastnostech najdete v části „Přidání 3D efektů ” na straně 439.
5. Klikněte na tlačítko **OK**.
6. Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Najít a nahradit**.
7. V ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** klikněte na jakoukoli z následujících možností:
   - **Najít další** nebo **Najít předchozí**, chcete-li procházet objekty, které splňují kritéria hledání.
   - **Najít vše**, chcete-li vybrat všechny objekty, které splňují kritéria hledání.
   - **Upravit dotaz**, chcete-li upravit kritéria hledání.

Další možnosti

Hledání objektů podle názvu	V ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** povolte možnost **Názvy nebo styly**, zaškrtněte políčko **Název objektu** a zadejte název objektu.
Hledání objektů podle stylu	V ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** povolte možnost **Názvy nebo styly**, zaškrtněte políčko **Styl** a buď povolte možnost **Název** a zvolte název stylu nebo povolte možnost **Typ** a zvolte typ stylu.
Uložení kritérií hledání objektu	Klikněte na tlačítko **Uložit** , zadejte název do pole **Uložit jako**, najděte složku, do **které** chcete soubor uložit a klikněte na tlačítko **Uložit**. Kritéria hledání se ukládají do souboru FIN.
Opětovné použití kritérií hledání objektu	Klikněte na tlačítko **Načíst** , přejděte do složky, ve které je uložen soubor FIN, a klikněte na možnost **Otevřít**.

Hledání objektu můžete zahájit také stisknutím kombinace kláves **Ctrl + F**.

Hledání objektů s podobnými vlastnostmi

1 Vyberte objekt.

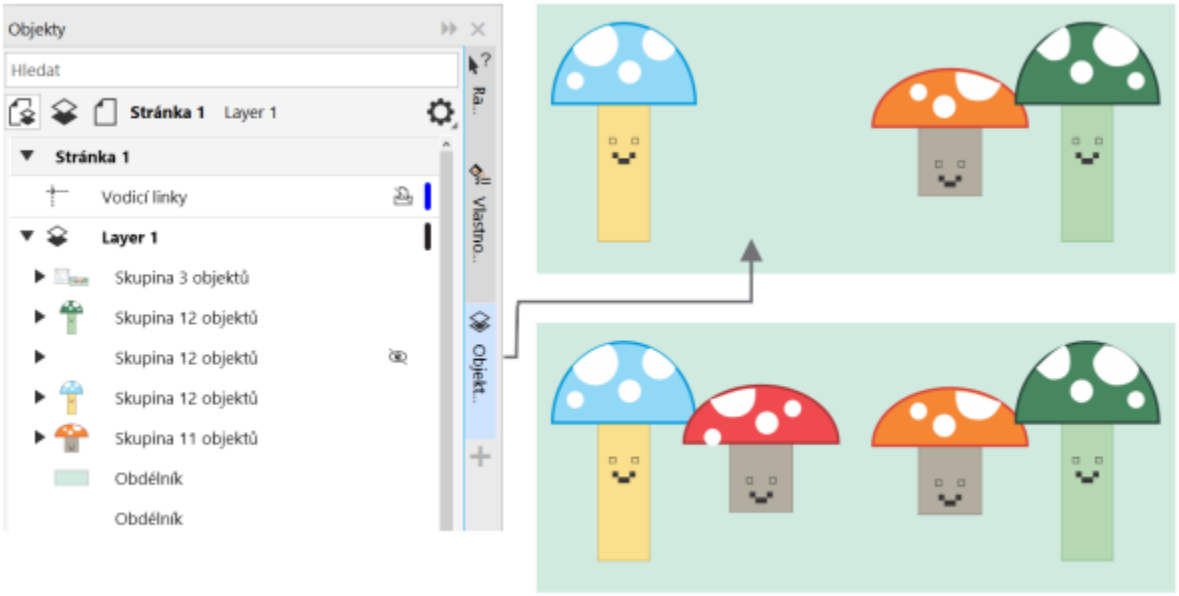
2 Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Najít a nahradit**.

3 V ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** klikněte na možnost **Z výběru**.
Oblast **Možnosti hledání** zobrazí všechny vlastnosti vybraného objektu.

4 Klikněte na některý z následujících příkazů:
- **Najít další** nebo **Najít předchozí**, chcete-li procházet objekty, které splňují kritéria hledání.
- **Najít vše**, chcete-li vybrat všechny objekty, které splňují kritéria hledání.
- **Upravit dotaz**, chcete-li upravit kritéria hledání.

Skrytí a zobrazení objektů

Aplikace CorelDRAW vám umožňuje skrývat objekty i skupiny objektů, díky čemuž můžete snáze upravovat objekty v komplexních projektech a experimentovat se svými návrhy.



Můžete objekty skrývat a zobrazovat.

Postup při skrytí objektu

1 Vyberte objekt, který chcete skrýt.

2 Klikněte na **Objekt** ▸ **Skrýt** ▸ **Skrýt**.

Jestliže je objekt skrytý, zobrazí se v ukotvitelném panelu **Objekty** u jeho názvu ikona oka.

K příkazu **Skrýt** se také dostanete, kliknete-li na objekt pravým tlačítkem myši.

Postup při skrytí objektů

- Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Skrýt** a poté klikněte na jeden z následujících příkazů:
  - **Zobrazit**
  - **Zobrazit vše**

Skrytý objekt lze také zobrazit kliknutím na ikonu oka u názvu objektu v ukotvitelném panelu **Objekty**.

Chcete-li zobrazit více skrytých objektů najednou, klikněte a táhněte myší přes ikony oka u názvů těchto objektů.

Omezení objektů

Způsob kreslení a úpravy objektů lze omezit použitím omezující klávesy. Pomocí omezující klávesy můžete například omezit obdélník na čtverec, elipsu na kružnici a rovnou čáru na čáru vodorovnou nebo svislou. Ve výchozím nastavení aplikace používá klávesu **Ctrl** k omezení tvaru nebo úhlu objektů a klávesu **Shift** ke kreslení tvarů se zadáním středu. Jako výchozí omezující klávesu však lze kdykoli nastavit klávesu **Shift**.

Pomocí klávesové zkratky můžete nakreslit nebo otočit objekt nebo uzly a upravovat úchyty objektu s předem určeným přírůstkem. Tento přírůstek se nazývá omezení úhlu. Ve výchozím nastavení je omezující úhel roven 15 stupňům, ale toto nastavení můžete podle potřeby upravit.

Postup při omezení objektů při kreslení nebo úpravě

Akce	Postup
Omezení objektu na stejnou výšku a šířku	Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a kreslete diagonálně.
Použití předem určeného přírůstku (omezujícího úhlu) při kreslení nebo otáčení objektu	Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a pomocí ukazatele kreslete nebo otáčejte objekt.

Obdélník bude omezen na čtverec, elipsa na kruh a obecný mnohoúhelník na pravidelný.

Postup při změně omezující klávesy

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Výběr**.
3. V oblasti **Klávesy Ctrl a Shift** zvolte některou z následujících možností:
   - **Výchozí nastavení aplikace CorelDRAW –** vám umožní používat klávesu **Ctrl** jako omezující klávesu a klávesu **Shift** ke kreslení tvarů od středu.
   - **Standardně v systému Windows –** Klávesa **Shift** bude použita jako omezující klávesa a klávesa **Ctrl** způsobí použití transformace v duplikátu objektu (původní objekt zůstane zachován beze změny).

Postup při změně omezujícího úhlu

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Upravit**.
3. Zadejte hodnotu do pole **Omezující úhel**.

Čárové kódy

Průvodce **čárovým kódem** v aplikaci CorelDRAW umožňuje do kreseb přidávat čárové kódy. Čárový kód je skupinou čar, mezer a někdy i čísel, která je navržena ke skenování a načtení do paměti počítače. Čárové kódy většinou slouží k určení zboží, zásob a dokumentů.

Průvodce **čárovým kódem** vás provede procesem vkládání čárového kódu. Další informace o jednotlivých krocích naleznete v nápovědě Průvodce **čárovým kódem**.

Můžete také vkládat kódy QR. Další informace naleznete v tématu „Vkládání kódů QR” na straně 315.

Postup při vkládání čárového kódu

1. Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Vložit** ▸ **čárový kód**.
2. Postupujte podle pokynů Průvodce **čárovým kódem**.

   Nápovědu k výběru jednotlivých možností získáte kliknutím na tlačítko **Nápověda** v Průvodci **čárovým kódem**.

Čárový kód bude do kresby vložen jako objekt.

Propojování a vkládání objektů

Propojování a vkládání objektů (OLE) je způsob výměny informací mezi aplikacemi. Pomocí OLE můžete vzít vybrané objekty nebo celé soubory z jedné aplikace (nazývané zdrojová aplikace) a umístit je do jiné aplikace (cílové aplikace).

Pokud všechny aplikace podporují OLE, můžete mezi nimi volně přesouvat objekty a soubory. Aplikace CorelDRAW vám umožní objekty OLE vytvářet a upravovat a rovněž vkládat objekty a soubory vytvořené v jiných aplikacích.

Propojení má za následek zvětšení velikosti souboru, je však přesto užitečné, když chcete určitý objekt nebo soubor použít v několika souborech. Ke změně všech instancí objektu nebo souboru postačí, když změníte objekt ve zdrojové aplikaci. Propojení je rovněž užitečné, když cílová aplikace přímo nepodporuje soubory vytvořené ve zdrojové aplikaci. Vkládání je užitečné, chcete-li zahrnout všechny objekty v jednom souboru. Vložené objekty nejsou propojeny se souborem zdroje dat a docílí se jimi menší velikosti souboru v cílové aplikaci.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Vkládání propojených nebo vložených objektů” (straně 311)
- „Úprava propojených nebo vložených objektů” (straně 312)

Vkládání propojených nebo vložených objektů

Aplikace CorelDRAW umožňuje vkládat soubory CorelDRAW do jiných aplikací jako propojené nebo vložené objekty. Můžete rovněž vložit propojený nebo vložený objekt do aplikace CorelDRAW. Propojený objekt zůstane spojený se zdrojovým souborem, zatímco vložený objekt není se zdrojovým souborem spojený, ale je integrován do aktivního dokumentu.

Postup při vkládání propojeného objektu

1. V aplikaci CorelDRAW vyberte objekt.
   Nejprve ověřte, zda je soubor uložen.
2. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Kopírovat**.
3. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vložit jinak** v cílové aplikaci.
4. Vyberte volbu **Vložit propojení**.

Jestliže chcete do aktivní kresby vložit propojený objekt z jiné aplikace, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Vložit** ▸ **Objekt**. V dialogovém okně **Vložit nový objekt** vyberte volbu **Ze souboru**, najděte soubor, který chcete vložit, a zaškrtněte políčko **Propojit**.

Postup při vkládání vloženého objektu

1. V cílové aplikaci klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Vložit** ▸ **Objekt**.
2. Vyberte volbu **Ze souboru**.
3. Klikněte na tlačítko **Procházet**.
4. Klikněte na název souboru.

Můžete rovněž vytvořit vložený objekt tak, že vyberete volbu **Vytvořit nové** a v seznamu **Typ objektu** zvolíte aplikaci, ve které chcete objekt vytvořit.

Vložený objekt je rovněž možné vložit tak, že vyberete objekt ve zdrojové aplikaci a přetáhnete ho do okna cílové aplikace.

Úprava propojených nebo vložených objektů

Propojený nebo vložený objekt můžete upravit. Propojený objekt můžete upravit prostřednictvím úpravy jeho zdrojového souboru. Všechny změny, které na zdrojovém souboru provedete, se automaticky promítnou na propojený objekt. Propojený objekt můžete také modifikovat; např. můžete propojený objekt aktualizovat, nahradit zdrojový soubor propojeného objektu jiným souborem nebo můžete spojení mezi propojeným objektem a zdrojovým souborem přerušit.

Postup při úpravě propojeného nebo vloženého objektu

1. Dvojím kliknutím na propojený nebo vložený objekt spusťte zdrojovou aplikaci.
2. Upravte objekt ve zdrojové aplikaci.
3. Uložte změny ve zdrojové aplikaci.
4. Zavřete zdrojovou aplikaci.
5. Vraťte se do aktivního okna aplikace a prohlédněte si výsledek úprav.

Objekty OLE můžete většinou upravovat jen ve zdrojové aplikaci. Jestliže se pokoušíte měnit objekty OLE použitím aplikace CorelDRAW, mějte na paměti následující omezení: V závislosti na zdroji objektu OLE může dojít k tomu, že se nepodaří provést otočení, zkosení, klonování, oříznutí, spojení, protnutí, jejich použití jako symbolů nebo kombinování objektů OLE. Na objekty OLE možná také nepůjde použít některé efekty v nabídce **Efekty**, s výjimkou objektů PowerClip. U objektů OLE je dovoleno pouze upravovat velikost, přesouvat je, kopírovat a umísťovat je do kontejnerů PowerClip.

Propojené nebo vložené objekty můžete rovněž upravovat pomocí spuštění zdrojové aplikace a přímým otevřením souboru.

Postup při úpravě propojeného objektu

1. Vyberte propojený objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2. Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Vložit** ▸ **Propojení**.
3. Klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Aktualizovat** – propojené objekty se aktualizují tak, aby odpovídaly změnám provedeným ve zdrojovém souboru.
- **Otevřít zdroj** – objekt se otevře ve zdrojové aplikaci.
- **Změnit zdroj** – propojení se přesměruje na jiný soubor.
- **Zrušit propojení** – propojení se zruší a objekt je vložen do souboru.

Kódy QR

Kód Quick Response (QR) je druh čárového kódu, který představuje dvourozměrné vyjádření informací. Kódy QR se obvykle skládají z bodů (tzv. „pixelů“) uspořádaných do čtvercového vzoru, které jsou zobrazeny na kontrastním pozadí. Kódy QR jsou dobře a rychle čitelné a mohou ukládat informace, jako jsou webové stránky, telefonní čísla či zprávy.

Díky rozšířenému používání chytrých telefonů (smartphonů) si kódy QR získaly oblibu v oblasti spotřebitelské reklamy a obalů. Naskenováním kódu QR na svém chytrém telefonu můžete rychle nalézt podrobnější informace o produktu na webu dané značky.

Chcete-li vložit, upravit a ověřit kódy QR, musíte se přihlásit ke svému účtu a být připojeni k internetu.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Vkládání kódů QR” (straně 315)
- „Úpravy kódů QR” (straně 316)
- „Ověření kódů QR” (straně 318)

Vkládání kódů QR

Aplikace CorelDRAW umožňuje vkládat kódy QR, do nichž byly uloženy informace, jako je například webová adresa, e-mailová adresa, telefonní číslo, textová zpráva, zeměpisné umístění nebo prostý text. Po zadání kódu QR jej můžete pravit a ověřit. Další informace naleznete v tématech „Úpravy kódů QR ” na straně 316 a „Ověření kódů QR” na straně 318.

Příklad kódu QR

Postup při vložení kódu QR

1 Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Vložit** ▸ **Kód QR**.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** zvolte v seznamu **Typ kódu QR** některou z následujících možností:

- **URL** – umožňuje zadat adresu URL webové stránky.
- **E-mailová adresa** – umožňuje zadat e-mailovou adresu, chcete-li kód QR použít k vytvoření prázdného e-mailu.
- **Telefonní číslo** – umožňuje do kódu QR zadat telefonní číslo. V závislosti na použité čtečce kódů QR může naskenování kódu v chytrém telefonu spustit vytočení příslušného telefonního čísla, a to s vaším svolením.
- **SMS** – umožňuje zahrnout zprávu služby SMS, a to zadáním telefonního čísla a textu zprávy. S vaším svolením může čtečka kódů QR spustit odeslání zprávy SMS na zadané telefonní číslo.
- **Kontakt** – umožňuje zadat kontaktní informace ve formátu vCard nebo meCard. V seznamu **Typ kontaktní karty** vyberte položku **vCard** nebo **meCard** a zadejte kontaktní informace do příslušných polí. S vaším svolením mohou být tyto kontaktní informace automaticky přidány do adresáře vašeho telefonu.
- **Událost kalendáře** – umožňuje naplánovat událost zadáním názvu, místa, data/času zahájení a data/času ukončení události. S vaším svolením může být událost přidána do vašeho kalendáře.
- **Zeměpisné umístění** – umožňuje zobrazit geografickou polohu zadáním hodnot zeměpisné šířky a délky.
- **Prostý text** – umožňuje zahrnout prostý (neformátovaný) text.

Chcete-li vložit, upravit a ověřit kódy QR, musíte se přihlásit ke svému účtu a být připojeni k internetu.

Úpravy kódů QR

Po vložení kódu QR můžete pomocí ukotvitelného panelu **Vlastnosti** přizpůsobit výplň pixelů, výplň pozadí, obrys pixelů, tvar pixelů a zaoblení rohů. Pokud přizpůsobíte tvar pixelů, značky (tři větší čtverce v rozích a jeden nebo více menších čtverců uvnitř vzoru kódu) zůstávají beze změny a zajišťují čitelnost kódu. Můžete také zadat okraj kolem kódu QR nebo sloučit pixely.

Kód QR s vlastními tvary pixelů a přidaným textem. Značky zůstávají nezměněny.

Zleva doprava: Vlastní barva výplně pixelu, vlastní výplň pixelu a barva pozadí, vlastní výplň pixelu a barva obrysu a také vlastní šířka obrysu pixelu

Zleva doprava: Kódy QR s kruhovými, kosočtverečnými a hvězdicovými tvary pixelů

Oprava chyb

Vizuální efekty, loga či text přidaný do kódu QR mohou kódu propůjčit umělecký vzhled, ale čtecím zařízením mohou být považovány za chyby. Můžete použít nastavení opravy chyb k minimalizaci možnosti, že při skenování kódu QR dojde k chybě. Například, je-li část vzoru pixelů zakryta grafikou nebo textem, funkce opravy chyb zdvojuje některé ze skrytých dat tak, aby tato data bylo možné načíst. Jsou k dispozici čtyři úrovně opravy chyb.

Kód QR můžete přesunout a změnit jeho velikost, měřítko a zarovnání stejně jako u jakéhokoli jiného objektu. Další informace naleznete v tématu „Objekty” na straně 251.

U kódů QR můžete pomocí stylů řídit vzhled, výplň, obrys a další vlastnosti. Další informace naleznete v tématu „Styly a sady stylů” na straně 579. Můžete také změnit výchozí vzhled kódů QR tím, že upravíte výchozí vlastnosti objektu. Další informace naleznete v tématu „Správa výchozích vlastností objektů” na straně 584.

Postup při úpravě kódu QR

1 Dvakrát klikněte na požadovaný kód QR.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** proveďte některou z následujících úloh.

Akce	Postup
Použití výplně na pixely kódu QR	Vyberte typ výplně v seznamu **Typ pixelové výplně** a zvolte výplň ve výběru **Barva pixelové výplně**. Chcete-li přizpůsobit výplň, klikněte na tlačítko **Nastavení pixelové výplně** ■■■ vedle výběru barvy pixelů a zadejte nastavení výplně.
Použití výplně na pozadí	Vyberte typ výplně v seznamu **Typ výplně pozadí** a zvolte výplň ve výběru **Barva výplně pozadí**. Chcete-li přizpůsobit výplň, klikněte na tlačítko **Nastavení výplně pozadí** ■■■ vedle výběru barvy pozadí a zadejte nastavení výplně.
Zadání šířky obrysu a barvy pixelů	Zadejte hodnotu do pole **Šířka obrysu pixelů** a zvolte barvu ve výběru **Barva obrysu pixelů**. Chcete-li přizpůsobit obrys, klikněte na tlačítko **Nastavení obrysu pixelů** ■■■ vedle výběru barvy obrysu a zadejte nastavení obrysu.

Akce	Postup
Zadání okraj okolo kódu QR	Zadejte hodnotu do pole **Okraj**.
Volba tvaru pixelů	Ve výběru **Tvar pixelů** vyberte požadovaný tvar. Chcete-li u pixelů nastavit procento výplně, zadejte hodnotu do pole **Faktor výplně pixelů**.
Sloučení pixelů	Kliknutím na tlačítko šipky ▼ v dolní oblasti části **Kód QR** tuto oblast rozbalte a zaškrtněte políčko **Sloučit pixely**.
Nastavení zaoblení rohů pixelů	Kliknutím na tlačítko šipky ▼ v dolní oblasti části **Kód QR** tuto oblast rozbalte a zadejte hodnotu do pole **Zaoblenost pixelů**.

Při editaci výplně je nutné zajistit dostatečný kontrast mezi pixely a pozadím, aby se předešlo chybám při skenování kódu.

Chcete-li vložit, upravit a ověřit kódy QR, musíte se přihlásit ke svému účtu a být připojeni k internetu.

Postup přidání textu nebo grafického objektu ke kódu QR

1. Vyberte text nebo grafický objekt, který chcete přidat.
2. Přesuňte objekt a umístěte jej do kódu QR.
   Pokud je objekt za kódem QR, změňte pořadí řazení pomocí příkazu **Objekt** ▸ **Pořadí**.

Postup při nastavení úrovně opravy chyb

1. Dvakrát klikněte na požadovaný kód QR.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** kliknutím na tlačítko šipky ▼ v dolní oblasti části **Kód QR** tuto část rozbalte a vyberte některou možnost ze seznamu **Úroveň opravy chyb**.
   Úrovně opravy chyb určují, jakou procentní část informací použitých v kódu QR lze v případě ztráty obnovit.
   - **Nízká** – obnoví 7 % informací
   - **Střední** – obnoví 15 % informací
   - **Čtvrtinová** – obnoví 25 % informací
   - **Vysoká** – obnoví 30 % informací

Vyšší úrovně opravy zdvojují větší část informací, což může omezit množství nových informací, které lze do kódu QR uložit. To může být problém u kódů QR, které se blíží nebo již obsahují maximální množství informací předtím, než je použita vysoká úroveň opravy chyb. V takovém případě budete vyzváni ke snížení úrovně opravy chyb nebo množství dat v kódu QR.

Ověření kódů QR

Po vložení a naformátování kódu QR můžete kód ověřit a ujistit se, zda je čitelný pro čtečky a skenery kódů QR.

Postup při ověření kódu QR

1 Dvakrát klikněte na požadovaný kód QR.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na kartu **Ověřit**.

Chcete-li vložit, upravit a ověřit kódy QR, musíte se přihlásit ke svému účtu a být připojeni k internetu.

Chcete-li ověřit kód QR, který nebyl vytvořen v aplikaci CorelDRAW, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Vložit** ▸ **Ověřit čárový kód**, a pomocí obrysu vyberte požadovaný kód QR.

CorelDRAW 2019

Vrstvy

Práce s vrstvami zlepšuje organizaci a uspořádání objektů ve složitých ilustracích.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Vytváření vrstev” (straně 321)
- „Zobrazení vrstev, stránek a objektů” (straně 325)
- „Změny vlastností vrstev” (straně 327)
- „Nalezení, přesun a kopírování vrstev a objektů” (straně 329)

Vytváření vrstev

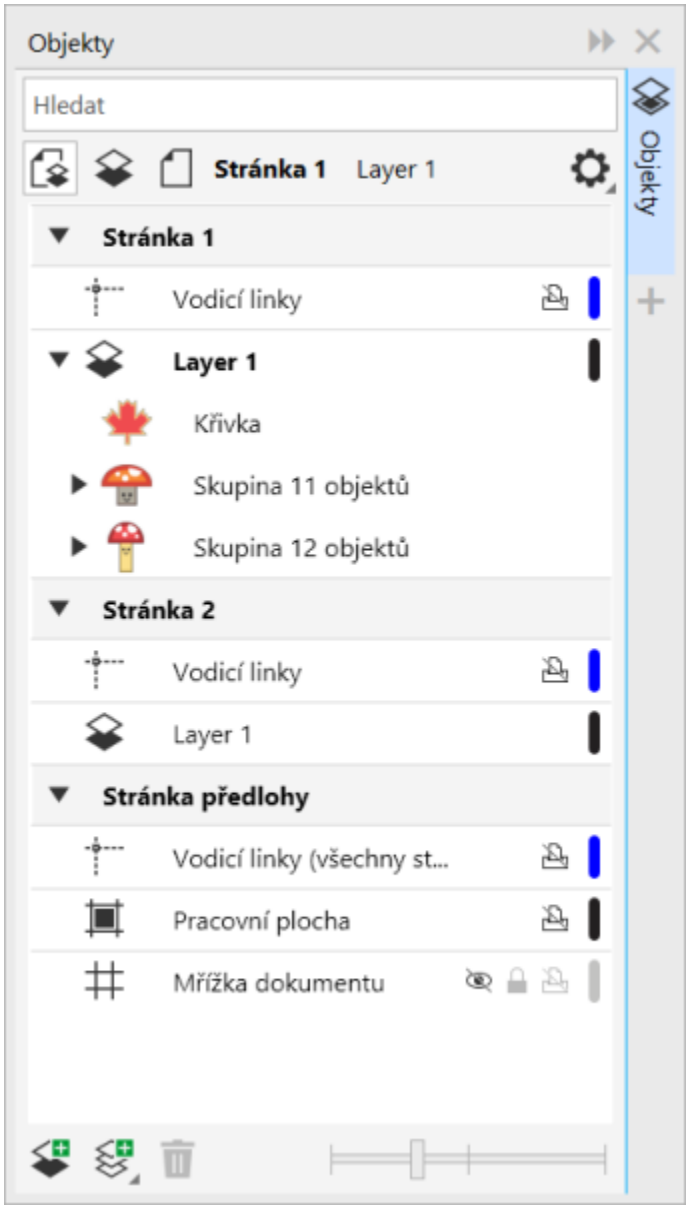
Všechny kresby aplikace CorelDRAW se skládají z překrývajících se objektů. Svislé pořadí těchto objektů – pořadí překrývání – tvoří dohromady výslednou kresbu. Efektivním způsobem uspořádání těchto objektů je použití neviditelných rovin, které se nazývají vrstvy.

Kresby lze sestavit umístěním objektů na různé úrovně neboli vrstvy.

Vrstvení poskytuje větší flexibilitu při organizaci a úpravách objektů ve složité kresbě. Kresbu lze rozdělit na několik vrstev, přičemž každá z nich obsahuje část z obsahu kresby. Vrstvy lze použít například k uspořádání architektonického plánu budovy. Můžete uspořádat různé součásti budovy (např. sanitární a elektrické rozvody a strukturní součásti) jejich umístěním do oddělených vrstev.

Místní a předlohové vrstvy

Veškerý obsah je umístěn ve vrstvách. Obsah vztahující se ke konkrétní stránce je umístěn v místní vrstvě. Obsah vztahující se ke všem stránkám v dokumentu lze umístit do globální vrstvy nazývané předlohová vrstva. Předlohové vrstvy jsou umístěny na virtuální stránce s názvem Stránka předlohy.



Na ukotvitelném panelu Objekty je zobrazena výchozí struktura vrstev. Názvy aktivní stránky a vrstvy se zobrazí v horní části.

Předlohové vrstvy lze vytvořit pro všechny, sudé nebo liché stránky. Například umisťování obsahu do sudé předlohové vrstvy znamená, že se obsah zobrazí na všech sudých stránkách, ale ne na lichých stránkách.

Každý nový soubor je vytvořen s výchozí stránkou (strana 1) a stránkou předlohy. Výchozí stránka obsahuje následující vrstvy:

- **Vodicí linky** – ukládají vodicí linky specifické pro stránku (místní). Všechny objekty umístěné na vrstvě vodicích linek se zobrazí pouze jako obrysy a obrysy se chovají jako vodicí linky.
- **Vrstva 1** – představuje výchozí místní vrstvou. Při kreslení objektů na stránce jsou objekty přidávány do této vrstvy, pokud nevyberete jinou vrstvu.

Stránka předlohy je virtuální stránkou obsahující informace vztahující se na všechny stránky v dokumentu. Na stránku předlohy můžete přidat jednu nebo více vrstev, ve kterých bude uložen obsah, jako například záhlaví, zápatí nebo statické pozadí. Ve výchozím nastavení obsahuje stránka předlohy následující vrstvy:

- **Vodicí linky (všechny stránky)** – obsahuje vodicí linky používané pro všechny stránky dokumentu. Všechny objekty umístěné na vrstvě vodicích linek se zobrazí pouze jako obrysy a obrysy se chovají jako vodicí linky.
- **Pracovní plocha** – obsahuje objekty umístěné za okraji stránky kresby. Tato vrstva umožňuje odkládat objekty, které můžete chtít do kresby zahrnout později.
- **Mřížka dokumentu** – obsahuje mřížku dokumentu používanou pro všechny stránky dokumentu. Mřížka dokumentu je vždy spodní vrstvou.

Výchozí vrstvy na stránce předlohy nelze odstranit ani kopírovat.

Chcete-li přidat do vrstvy nový obsah, musíte danou vrstvu vybrat jako aktivní.

Vybrané místní vrstvy můžete odstranit. Pokud dokument obsahuje vrstvy, které neobsahují žádný obsah, můžete je najednou smazat, abyste snížili jejich nepřehlednost.

Postup při vytváření vrstvy

1 Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.

2 Klikněte na tlačítko **Možnosti** a proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Vytvoření místní vrstvy	Klikněte na možnost **Vrstva** ▸ **Nová vrstva**.
Vytvoření předlohové vrstvy pro všechny stránky	Klikněte na možnost **Vrstva** ▸ **Nová předlohová vrstva (všechny stránky)**.
Vytvoření předlohové vrstvy pro liché stránky	Klikněte na možnost **Vrstva** ▸ **Nová předlohová vrstva (liché stránky)**. Tento příkaz je dostupný, pouze když je aktivní stránka lichá.
Vytvoření předlohové vrstvy pro sudé stránky	Klikněte na možnost **Vrstva** ▸ **Nová předlohová vrstva (sudé stránky)**. Tento příkaz je dostupný, pouze když je aktivní stránka sudá.

Chcete-li vrstvu použít v kresbě, musíte ji nejprve aktivovat kliknutím na název vrstvy v ukotvitelném panelu **Objekty**. Když zahájíte kresbu, aktivní je výchozí vrstva (Vrstva 1).

Vrstvy předloh jsou vždy přidávány na stránku předlohy. Obsah přidaný do těchto vrstev je viditelný na všech stránkách dokumentu, všech lichých stránkách, nebo všech sudých stránkách, v závislosti na typu vybrané předlohové stránky.

Předlohové vrstvy pro liché a sudé stránky nelze vytvořit v zobrazení protější strany. Pokud jste vytvořili sudé a liché předlohové stránky před přepnutím do zobrazení protějších stránek, budou sudé a liché předlohové vrstvy převedeny do předlohových vrstev všech stránek. Další informace o protějších stránkách naleznete v tématu „Postup při zobrazení protějších stránek” na straně 56.

Vrstvu lze přidat také kliknutím na tlačítko **Nová vrstva** v ukotvitelném panelu **Objekty**.

Novou předlohovou vrstvu můžete vytvořit také tak, že otevřete plovoucí nabídku v dolní části ukotvitelného panelu **Objekty** a kliknete na příslušné tlačítko: **Nová předlohová vrstva (všechny stránky)**, **Nová předlohová vrstva (liché stránky)** nebo **Nová předlohová vrstva (sudé stránky)**.

Jakoukoli vrstvu můžete nastavit jako předlohovou vrstvu kliknutím pravým tlačítkem myši na název vrstvy, kliknutím na možnost **Změnit vrstvu na** a výběrem možnosti **Nová předlohová vrstva (všechny stránky)**, **Nová předlohová vrstva (liché stránky)** nebo **Nová předlohová vrstva (sudé stránky)**.

Postup při aktivování vrstvy

1. Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. Na ukotvitelném panelu **Objekty** proveďte jednu z následujících akcí:
   - Klikněte na název vrstvy.
   - Klikněte na objekt umístěný ve vrstvě, kterou chcete nastavit jako aktivní.

Ve výchozím nastavení je aktivní vrstvou Vrstva 1.

Název aktivní vrstvy a typ aktuálně vybraného objektu se zobrazí ve stavovém řádku ve spodní části okna aplikace. Názvy aktivní stránky a vrstvy se zobrazí také na horní straně ukotvitelného panelu **Objekty**.

Pokud nechcete vrstvy aktivovat výběrem objektů, které jsou v nich umístěny, klikněte na tlačítko **Možnosti** a klikněte na možnost **Vyberte objekt pro aktivaci vrstvy**, čímž příkaz deaktivujte.

Postup při odstranění vrstvy

1. Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. Klikněte na název vrstvy.
3. Klikněte na tlačítko **Odstranit**.

Když odstraníte vrstvu, odstraníte také všechny objekty na ní. Chcete-li zachovat objekt, přesuňte jej před odstraněním aktuální vrstvy do jiné vrstvy.

Odstranit můžete libovolnou odemknutou vrstvu kromě následujících výchozích vrstev: **Mřížka dokumentu**, **Pracovní plocha**, **Vodicí linky** a **Vodicí linky (všechny stránky)**. Další informace o zamykání a odemykání vrstev naleznete v tématu „Postup při nastavení vlastností úprav vrstvy” na straně 328.

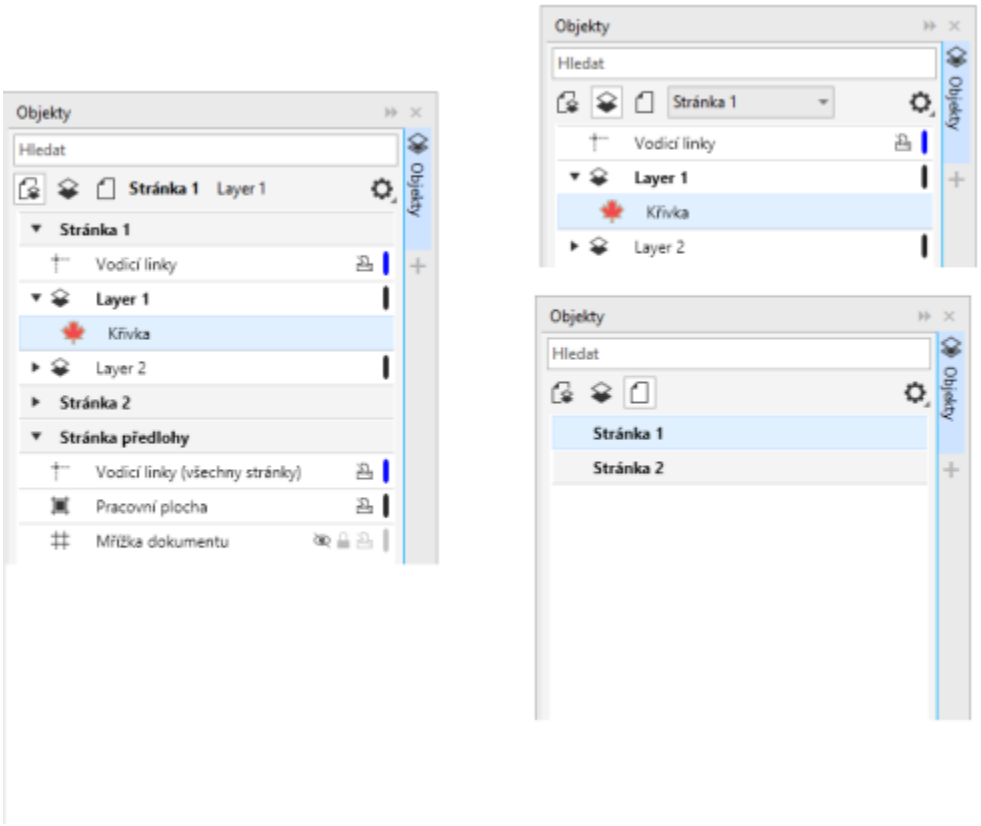
Vrstvu můžete také odstranit kliknutím pravým tlačítkem myši na název vrstvy na ukotvitelném panelu **Objekty** výběrem možnosti **Odstranit**.

Postup při odstranění všech prázdných vrstev

- V ukotvitelném panelu **Objekty** klikněte na tlačítko **Možnosti** a klikněte na možnost **Vrstva** ▸ **Odstranit prázdné vrstvy**.

Zobrazení vrstev, stránek a objektů

Zobrazení v ukotvitelném panelu **Objekty** umožňují zobrazit součásti dokumentu různými způsoby. Vybrané zobrazení závisí na složitosti dokumentu a prováděné úlohy. Například v dlouhém vícestránkovém dokumentu můžete vybrat zobrazení samotných stránek, které umožňuje snazší orientaci v dokumentu a zobrazení stránek po jedné. Zobrazení **Vrstvy a objekty** umožňuje zobrazit a změnit uspořádání všech vrstev, které mají vliv na vybranou stránku.



Dostupná zobrazení: Stránky, vrstvy a objekty (vlevo); Vrstvy a objekty (vpravo nahoře); Stránky (vpravo dle)

Jediným kliknutím můžete rozbalit vrstvy, stránky a skupiny, včetně všech vnořených skupin, které se v nich nacházejí.

Zobrazení vrstvy můžete také přepnout z režimu barevného zobrazení, jako je například Normální nebo Rozšířený, do Drátěného modelu. Tato funkce, užitečná pro složité projekty, umožňuje ovládat režim zobrazení každé vrstvy, na rozdíl od příkazu **Zobrazit** ▸ **Drátěný model**, který se vztahují na všechny vrstvy v projektu. Také můžete změnit barvu čar drátěného modelu.

Ukotvitelný panel **Objekty** zobrazuje náhledy miniatur objektů, takže je můžete snadno identifikovat. Velikost miniatury objektu můžete zvětšit a zmenšit.

Další informace o způsobu, jakým zobrazení protějších stránek ovlivňuje vrstvy, naleznete v tématu „Postup při zobrazení protějších stránek” na straně 56.

Další informace o ovlivnění vrstev při uložení souboru do předchozí verze aplikace CorelDRAW naleznete v tématu „Postup při ukládání kresby” na straně 57.

Postup při zobrazení stránek, vrstev a objektů v ukotvitelném panelu Objekty

1. Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Zobrazení stránek	Klikněte na tlačítko **Zobrazit stránky** .
Zobrazení všech vrstev a objektů na stránce	Klikněte na tlačítko **Zobrazit vrstvy a objekty** . Vyberte stránku v seznamu **Zvolit stránku**.
Zobrazení všech vrstev a objektů na všech stránkách	Klikněte na tlačítko **Zobrazit stránky, vrstvy a objekty** .
Zobrazení vybraných objektů v ukotvitelném panelu **Objekty**	Klikněte na tlačítko **Možnosti** a poté klikněte na možnost **Rozšířit pro zobrazení výběru**.
Zobrazení předlohové vrstvy pod každou stránkou v ukotvitelném panelu **Objekty**	Klikněte na tlačítko **Možnosti** a poté klikněte na možnost **Zobrazit předlohové vrstvy na stránkách**. Tato funkce je užitečná pro skrytí obsahu předlohové vrstvy nebo změnu pořadí uložení vrstvy na konkrétní stránce. Další informace o změně vlastností vrstvy naleznete v tématu „Změny vlastností vrstev” na straně 327..

Název aktivní vrstvy a typ aktuálně vybraného objektu se zobrazí ve stavovém řádku ve spodní části okna aplikace. Názvy aktivní stránky a vrstvy se zobrazí také na horní straně ukotvitelného panelu **Objekty**.

Chcete-li zobrazit dokument s protilehlými stránkami, informace naleznete v tématu „Postup při zobrazení protějších stránek” na straně 56.

Postup úplného rozbalení vrstev, stránek a skupin

- Stiskněte klávesu Ctrl a klikněte v ukotvitelném panelu **Objekty** na šipku vlevo od názvu vrstvy, stránky nebo skupiny.

Postup přepnutí zobrazení vrstvy

- V ukotvitelném panelu **Objekty** klikněte pravým tlačítkem myši na vrstvu a klikněte na možnost **Přepnout na zobrazení drátěného modelu** nebo **Přepnout na barevné zobrazení**.

Tato funkce umožňuje ovládat režim zobrazení každé vrstvy, na rozdíl od příkazu **Zobrazit** ▸ **Drátěný model** a dalších příkazů pro zobrazení, které se vztahují na všechny vrstvy v projektu.

Můžete také přejít vpravo od názvu vrstvy a kliknout se stisknutou klávesou Control na ikonu barvy vrstvy.

Postup při změně barvy čar drátěného modelu

- V ukotvitelném panelu **Objekty** klikněte na panel barvy vrstvy, který je zobrazen vpravo od názvu vrstvy, a vyberte barvu.

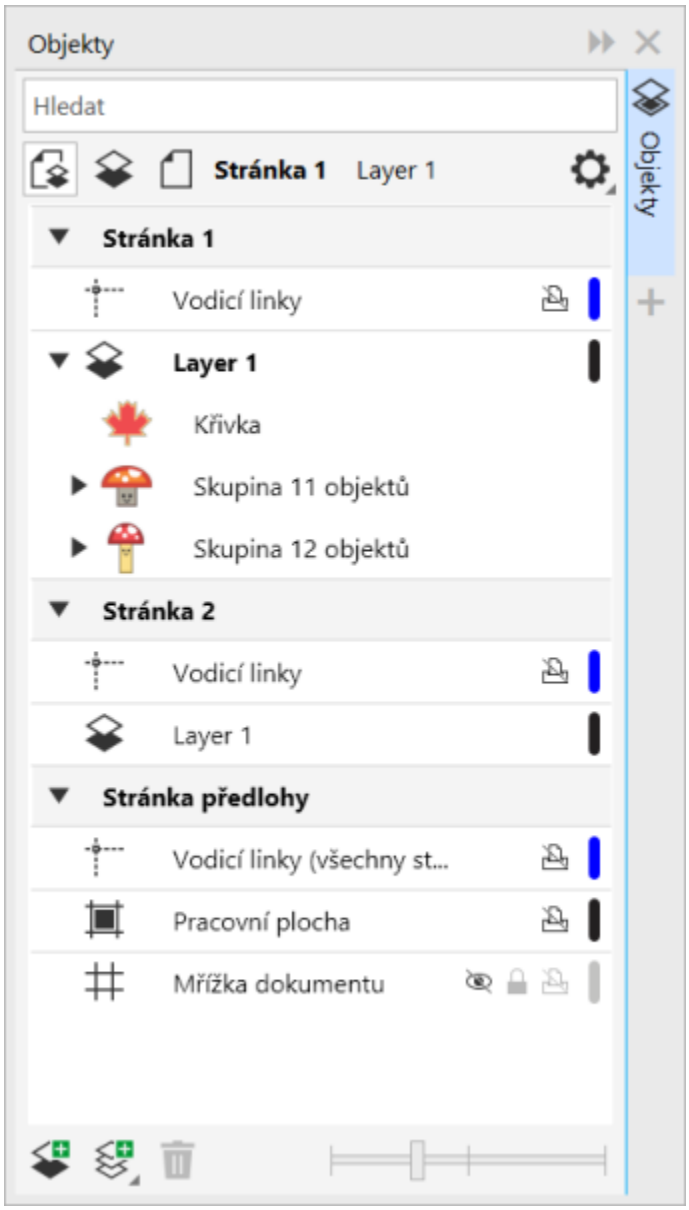
  Objekty ve vrstvě se při použití drátěného modelu (**Zobrazit** ▸ **Drátěný model**) zobrazí v barvě vrstvy.

Postup při změně velikosti miniatur objektů

- Posuňte jezdec v **Seznamu změny velikosti** v dolní části ukotvitelného panelu **Objekty**.

Změny vlastností vrstev

Pro každou nově vytvořenou vrstvu jsou ve výchozím nastavení povoleny vlastnosti zobrazení, úprav, tisku a exportu. Tyto vlastnosti lze kdykoliv změnit. Lze také změnit místní vrstvu na předlohovou vrstvu nebo předlohovou vrstvu na místní vrstvu. Informace o předlohových vrstvách naleznete v tématu „Vytváření vrstev” na straně 321.



Ikony vpravo od názvu vrstvy umožňují změnit vlastnosti vrstvy.

Vrstvy v kresbě můžete zobrazit nebo skrýt. Skrytí vrstvy umožňuje identifikaci a úpravy objektů na jiných vrstvách. Zároveň zkracuje dobu nutnou k překreslení obrazovky po úpravě kresby.

Nastavením vlastností tisku a exportu vrstvy můžete určit, zda bude vrstva zobrazena v tištěné nebo uložena v exportované kresbě. Povšimněte si, že pokud jsou povoleny vlastnosti tisku a exportu, skryté vrstvy se zobrazí ve finálním výstupu. Vrstvu **Mřížka dokumentu** není možné tisknout ani exportovat.

Můžete povolit úpravy objektů ve všech vrstvách nebo omezit úpravy tak, aby bylo možné upravovat pouze objekty v aktivní vrstvě. Vrstvu můžete také zamknout, abyste zabránili náhodným změnám v ní obsažených objektů. Když zamknete vrstvu, nemůžete objekty v dané vrstvě vybrat ani upravit.

Vrstvy můžete přejmenovat, chcete-li označit jejich obsah, umístění v pořadí překrývání nebo jejich vztah k ostatním vrstvám.

Barvu vrstvy můžete změnit tak, aby se objekty v dané vrstvě zobrazovaly v drátěném modelu v barvě vrstvy. Pokud například umístíte různé součásti architektonického plánu (rozvody vody, elektřiny a nosné součásti) do různých vrstev, pomocí barvy vrstvy můžete rychle rozpoznat, ke které součásti daný objekt patří. Další informace o drátěném modelu najdete v části „Režimy zobrazení ” na straně 54.

Postup při skrytí nebo zobrazení vrstvy

1. Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. Přejděte na název vrstvy a klikněte na ikonu oka .

   Chcete-li zobrazit vrstvu, klikněte na ikonu oka.

Objekty ve skryté vrstvě budou vytištěny i exportovány, pokud není zakázán také tisk a export vrstvy. Další informace naleznete v tématu „Postup při povolení nebo zakázání tisku a exportu vrstvy” na straně 328.

Vrstvu lze také zobrazit nebo skrýt kliknutím pravým tlačítkem myši na vrstvu v ukotvitelném panelu **Objekty** a pak kliknutím na tlačítko **Zobrazit** nebo **Skrýt**.

Postup při povolení nebo zakázání tisku a exportu vrstvy

1. Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. Klikněte na ikonu tiskárny vedle názvu vrstvy.

Zákaz tisku a exportu vrstvy zabrání tomu, aby se její obsah zobrazil v tisknuté nebo exportované kresbě nebo při zobrazení na celé obrazovce. Další informace o zobrazení na celé obrazovce naleznete v tématu „Zobrazení náhledu kresby” na straně 53.

Tisk a export vrstvy lze také povolit nebo zakázat kliknutím pravým tlačítkem myši na vrstvu v ukotvitelném panelu **Objekty** a poté kliknutím na možnost **Povolit tisk a export** nebo **Zakázat tisk a export**.

Postup při nastavení vlastností úprav vrstvy

1. Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. V ukotvitelném panelu **Objekty** klikněte na název vrstvy, kterou chcete upravit.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Uzamčení nebo odemknutí vrstvy	Klikněte pravým tlačítkem myši na název vrstvy a klikněte na možnost **Zamknout**. Chcete-li vrstvu odemknout, klikněte na ikonu zámku vedle názvu vrstvy.
Povolení úprav ve všech vrstvách	Klikněte na tlačítko **Možnosti** a poté kliknutím na možnost **Úpravy napříč vrstvami** příkaz aktivujte.
Povolení úprav pouze v aktivní vrstvě	Klikněte na tlačítko **Možnosti** a poté kliknutím na položku **Úpravy napříč vrstvami** příkaz deaktivujte.

Když vypnete úpravy přes vrstvy, můžete pracovat pouze s aktivní vrstvou a vrstvou **Pracovní plocha**. Na neaktivních vrstvách nemůžete objekty vybrat ani upravit. Používáte-li například nástroj **Výběr** k výběru více objektů na stránce kresby pomocí obrysového obdélníka, budou vybrány pouze objekty v aktivní vrstvě.

Vrstvu **Mřížka dokumentu** nelze zamknout ani odemknout.

Vrstvu lze také odemknout kliknutím pravým tlačítkem myši na vrstvu v ukotvitelném panelu **Objekty** a pak kliknutím na možnost **Odemknout**.

Postup při přejmenování vrstvy

1. Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. Klikněte pravým tlačítkem myši na název vrstvy a klikněte na možnost **Přejmenovat**.

Názvy vrstev nemusí být při uložení souboru aplikace CorelDRAW Graphics Suite do starší verze zachovány.

Nalezení, přesun a kopírování vrstev a objektů

Při práci s komplexními projekty můžete vrstvy a objekty rychle najít pomocí ukotvitelného panelu **Objekty** .

Vrstvy můžete přesouvat nebo kopírovat na stránce nebo mezi stránkami. Vybrané objekty lze také přesunout nebo kopírovat do nových vrstev, včetně vrstev na stránce předlohy.

Přesun a kopírování vrstev ovlivňuje pořadí vrstev. Přesun nebo kopírování objektu do vrstvy pod jeho aktuální vrstvou způsobí, že se objekt v nové vrstvě umístí nahoru. Podobně přesun nebo kopírování objektu do vrstvy nad jeho aktuální vrstvou způsobí, že se objekt v nové vrstvě umístí dolů.

Když přidáte novou stránku, objekty, které jsou umístěny na ploše, zůstávají ve vrstvě, kde byly vytvořeny, a nezobrazují se na nové stránce. Tyto objekty můžete přesunout do vrstvy pracovní plochy automaticky, takže se objeví na všech stránkách dokumentu.

Postup nalezení objektu nebo vrstvy

- V ukotvitelném panelu **Objekty** zadejte název objektu nebo vrstvy do pole **Hledat**.

Postup při přesunu vrstvy

1. Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. V seznamu vrstev přetáhněte název vrstvy na nové místo.

Postup při kopírování vrstvy

1. Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. V seznamu vrstev klikněte pravým tlačítkem myši na vrstvu, kterou chcete kopírovat, a poté klikněte na možnost **Kopírovat**.
3. Klikněte pravým tlačítkem myši nad vrstvu, kterou chcete umístit do kopírované vrstvy, a klikněte na možnost **Vložit**.

   Vrstva a objekty, které obsahuje, jsou vloženy nad vybranou vrstvu.

Postup při přesunu nebo kopírování objektu do jiné vrstvy

1. Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. Klikněte na objekt v ukotvitelném panelu **Objekty**.
3. Klikněte na tlačítko **Možnosti** a klikněte na jednu z následujících možností:
   - **Přesunout do vrstvy**
   - **Kopírovat do vrstvy**
4. Klikněte na cílovou vrstvu.

Když objekt přesouváte do vrstvy nebo z vrstvy, musí být tato vrstva odemknutá.

Objekt můžete přesunout nebo kopírovat do jiné vrstvy přetažením objektu do nové vrstvy v ukotvitelném panelu **Objekty**.

Objekt můžete také přesunout do jiné vrstvy pomocí příkazu **Pořadí**. Další informace naleznete v tématu „Přesunutí objektu ve skupině překrývajících se objektů” na straně 291.

Postup při přesunu objektů na ploše na vrstvu Pracovní plocha při přidávání nových stránek

- V ukotvitelném panelu **Objekty** klikněte na tlačítko **Možnosti** a deaktivujte příkaz **Ponechat objekty z plochy ve vrstvě**.

CorelDRAW 2019

Symboly

Aplikace CorelDRAW vám umožňuje vytvářet objekty a ukládat je jako symboly. Symboly jsou definovány vždy pouze jednou, a v kresbě na ně lze odkazovat opakovaně. Každým vložením symbolu do kresby vytvoříte jednu instanci symbolu. Definice symbolů spolu s informacemi o instancích se ukládají ve správci symbolů, který je součástí souboru aplikace CorelDRAW (CDR). Použití symbolů pro objekty, které se v kresbě vyskytují opakovaně, pomáhá snížit celkovou velikost souboru.

Tato část obsahuje informace o následujících tématech:

- „Vytváření, úpravy a odstraňování symbolů” (straně 331)
- „Použití symbolů v kresbách” (straně 333)
- „Správa kolekcí a knihoven” (straně 335)

Informace o úpravách instancí symbolů a o nepodporovaných typech objektů naleznete v části „Reference: Symboly” na straně 336.

Informace o práci se speciálními znaky v textu naleznete v tématu „Vkládání grafiky” na straně 504.

Vytváření, úpravy a odstraňování symbolů

Symboly jsou objekty, které se definují pouze jednou a v kresbě na ně lze opakovaně odkazovat. Kresba může obsahovat mnoho instancí téhož symbolu, aniž by tím výrazně narostla velikost jejího souboru. Symboly urychlují a usnadňují kreslení díky tomu, že změny provedené v symbolu jsou automaticky přenášeny do všech instancí.

Použití symbolů pro objekty, které se vyskytují opakovaně, pomáhá snížit celkovou velikost souboru.

Symboly se vytvářejí z objektů. Převedete-li objekt na symbol, je nový symbol přidán do ukotvitelného panelu **Symboly** a vybrané objekt se stane jeho instancí. Symbol lze vytvořit také z více objektů. Na symboly lze v aplikaci CorelDRAW převést většinu objektů, existuje však několik výjimek. Další informace naleznete v tématu „Nepodporované typy objektů ” na straně 337.

Symboly vytvořené v kresbě se ukládají se souborem aplikace CorelDRAW (CDR). Navíc můžete vytvářet knihovny symbolů obsahující symboly, které lze sdílet mezi kresbami. Další informace naleznete v tématu „Správa kolekcí a knihoven ” na straně 335.

Symbol můžete upravit. Každá provedená změna ovlivní všechny instance v kresbě. Úchyty výběru u symbolů se liší od úchytů u objektů. Úchyty výběru pro symboly jsou modré, zatímco úchyty výběru pro objekty jsou černé. Pokud vložíte symbol z externí knihovny, bude do aktivní kresby přidána kopie tohoto symbolu, zůstane však zachováno jeho propojení se zdrojovým symbolem. Můžete upravovat propojený symbol nebo se rozhodnout, že zrušíte propojení na externí knihovnu a změníte symbol na interní. Když je propojení zrušeno, zůstává místní kopie symbolu v kresbě jako interní symbol a lze ji upravovat nezávisle na symbolu v externí knihovně.

Symbol je možné odstranit. Když odstraníte symbol, který je použit v dokumentu, budou z dokumentu odebrány všechny instance symbolu. Můžete také odstranit všechny symboly, které jsou uloženy v knihovně dokumentu, ale nejsou použity v dokumentu.

Postup při vytvoření symbolu

1. Vyberte jeden nebo více objektů.
2. Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Symbol** ▸ **Vytvořit nový symbol**.
3. Zadejte název symbolu do dialogového okna **Vytvořit nový symbol**.

Symboly nemohou obsahovat více vrstev. Převedete-li na symbol objekty umístěné v různých vrstvách, budou tyto objekty zkombinovány ve vrstvě objektu, který leží nejvýše. Další informace o vrstvách naleznete v části „Vrstvy” na straně 321.

Ne všechny objekty lze převést na symboly. Další informace naleznete v tématu „Nepodporované typy objektů ” na straně 337.

Existující objekt nebo více objektů můžete převést na symbol také přetažením pomocí myši na ukotvitelný panel **Symboly**. Chcete-li tento ukotvitelný panel otevřít, klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Symbol** ▸ **Symboly**.

Úprava symbolu

1. V ukotvitelném panelu **Symboly** vyberte ze seznamu požadovaný symbol.

   Chcete-li tento ukotvitelný panel **Symboly** otevřít, klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Symbol** ▸ **Symboly**.
2. Klikněte na tlačítko **Upravit symbol** .
3. Upravte objekty na stránce kresby.
4. Klikněte na tlačítko **Dokončit** v levém horním rohu okna kresby.

Změny provedené v symbolu budou automaticky použity ve všech instancích aktivní kresby.

Při práci v režimu úprav symbolu nelze přidat nové vrstvy ani uložit kresbu.

Symbol také můžete upravit výběrem instance v okně kresby a kliknutím na tlačítko **Upravit symbol** na panelu vlastností nebo podržením klávesy **Ctrl** a kliknutím na instanci symbolu.

Chcete-li upravit propojený symbol, klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Otevřít**. Vyberte jednotku a složku knihovny obsahující symbol, který chcete upravit. Klikněte na název souboru knihovny (.csl) a na možnost **Otevřít**. V ukotvitelném panelu **Symboly** se

zobrazí symbol, ten lze vybrat a upravit stejně jako jakékoli jiné symboly. Pro ukládání změn souborů v síťových složkách mohou být vyžadována příslušná oprávnění.

Chcete-li symbol přejmenovat, dvakrát klikněte na název symbolu v ukotvitelném panelu **Symboly** a zadejte nový název.

V rámci úprav můžete do symbolu vložit instanci jiného symbolu, čímž vznikne vnořený symbol. Nemůžete však vložit instanci téhož symbolu.

Postup při převedení propojeného symbolu na interní

1. Vyberte symbol v okně kresby.
2. Klikněte na položku **Objekt** ▸ **Symbol** ▸ **Zrušit propojení**.

   Pokud kresba obsahuje i jiné instance daného symbolu, bude vám nabídnuta možnost zrušit propojení u všech instancí. V takovém případě pak bude pro všechny instance použit interní symbol.

Propojený symbol můžete převést na interní také kliknutím pravým tlačítkem myši na požadovaný symbol a výběrem možnosti **Zrušit propojení**.

Odstranění symbolu

1. V ukotvitelném panelu **Symboly** vyberte ze seznamu požadovaný symbol.
2. Klikněte na tlačítko **Odstranit symbol** .

Když odstraníte symbol, dojde k odstranění všech instancí symbolu z kresby.

Odstranění nevyužitých symbolů

1. Na ukotvitelném panelu **Symboly** klikněte na název aktivního dokumentu.
2. Klikněte na tlačítko **Možnosti** a zvolte možnost **Odstranit nepoužívané symboly**.

Použití symbolů v kresbách

Symbol můžete vložit do kresby, čímž vytvoříte jeho instanci. Některé vlastnosti instance symbolu, například velikost a pozici, lze upravit, aniž by se tato změna projevila v definici symbolu uložené v knihovně. Úplný seznam vlastností, které lze upravovat, naleznete v tématu „Úpravy instancí symbolů ” na straně 336. Instanci symbolu můžete převést zpět na objekt při zachování jejích vlastností.

Symboly lze sdílet mezi kresbami. Při zkopírování symbolů do schránky zůstanou původní symboly uloženy v knihovně. Do schránky lze kopírovat a poté z ní vkládat také jednotlivé instance symbolu. Při vložení instance symbolu dojde současně k zařazení symbolu do knihovny i k umístění instance symbolu do kresby. Při dalším vložení bude do kresby umístěna nová instance symbolu, avšak již bez jeho přidávání do knihovny. Vložíte-li do kresby upravenou instanci symbolu, uchová si nová instance vlastnosti původní instance a v nové definici symbolu v knihovně zůstanou zachovány vlastnosti původního symbolu. Při kopírování a vkládání instancí symbolů se postupuje stejně jako u jiných objektů. Další informace naleznete v tématu „Kopírování, duplikování a odstraňování objektů” na straně 258.

Symboly můžete také exportovat do externí knihovny, kterou lze sdílet mezi kresbami. Další informace naleznete v tématu „Správa kolekcí a knihoven” na straně 335.

V případě potřeby můžete instanci symbolu odstranit.

Postup při vložení instance symbolu

1 Otevřete ukotvitelný panel **Symboly** kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Symbol** ▸ **Symboly**.

Chcete-li automaticky změnit velikost symbolu tak, aby odpovídala aktuálnímu měřítku kresby, klikněte na tlačítko **Možnosti** a ujistěte se, že je povolena možnost **Měřítko podle skutečných jednotek**.

2 Klikněte pravým tlačítkem myši na symbol v seznamu a poté klikněte na tlačítko **Vložit symbol**.

Informace o práci se speciálními znaky v textu naleznete v tématu „Vkládání grafiky” na straně 504.

Instanci symbolu můžete vložit také přetažením symbolu pomocí myši z ukotvitelného panelu **Symboly** do okna kresby.

Postup při úpravě instance symbolu

1 Vyberte instanci symbolu.

2 Proveďte požadované změny.

Některé vlastnosti instance symbolu nelze změnit. Seznam vlastností, které lze upravovat, naleznete v tématu „Úpravy instancí symbolů” na straně 336. Chcete-li upravit jiné vlastnosti, můžete převést instanci symbolu na objekt nebo upravit samotný symbol.

Pokud symbol obsahuje více objektů, budou se všechny objekty v instanci symbolu chovat, jako kdyby se jednalo o skupinu. Jednotlivé objekty v instanci symbolu nelze upravit.

Pokud je vybrána instance symbolu, můžete na panelu vlastností upravit mnoho vlastností objektu.

Konverze instance symbolu na jeden nebo více objektů

1 Vyberte instanci symbolu.

2 Klikněte na položku **Objekt** ▸ **Symbol** ▸ **Vrátit se k objektům**.

Symbol zůstane zobrazen v ukotvitelném panelu **Symboly**.

Instanci symbolu můžete převést zpět na objekty také kliknutím pravým tlačítkem myši na požadovanou instanci symbolu a kliknutím na možnost **Vrátit se k objektům**.

Postup při sdílení symbolů mezi kresbami

Akce	Postup
Kopírování symbolů do schránky	Otevřete zdrojový dokument. V ukotvitelném panelu **Symboly** zvolte ze seznamu symbol nebo symboly, klikněte pravým tlačítkem myši a klikněte na možnost **Kopírovat**.

Akce	Postup
Vložení symbolů ze schránky	Otevřete cílový dokument. V ukotvitelném panelu **Symboly** klikněte pravým tlačítkem myši a klikněte na možnost **Vložit**.

První vložený symbol je nazván „Symbol1“. K názvům následujících kopií je přidáno rostoucí číslo: „Symbol2“, „Symbol3“ a tak dále.

Postup při odstranění instance symbolu

1. Vyberte instanci symbolu.
2. Stiskněte klávesu **Delete**.

Symbol zůstane zobrazen v ukotvitelném panelu **Symboly**.

Správa kolekcí a knihoven

Symboly vytvořené v kresbě se ukládají se souborem aplikace CorelDRAW. Chcete-li použít symboly v jiných kresbách nebo je sdílet s dalšími uživateli, můžete je uložit nebo exportovat do formátu Corel Symbol Library (CSL) a vytvořit knihovnu symbolů. Když uložíte kresbu do formátu Corel Symbol Library (CSL), tak se všechny instance symbolů uloží s dokumentem. Když exportujete knihovnu, uloží se s dokumentem pouze symboly.

Na ukotvitelném panelu **Symboly** se zobrazují knihovny obsažené v místní složce **Symboly**. Složka **Symboly** představuje výchozí umístění vlastních knihoven symbolů, které byly exportovány z aplikace CorelDRAW a importovaných knihoven, které jsou místně kopírovány.

Symboly, které se používají v dokumentu, se zobrazí pod názvem souboru dokumentu v ukotvitelném panelu **Symboly**.

Do kresby můžete přidávat knihovny a kolekce (skupiny souborů knihovny). Dále můžete knihovny a kolekce odstranit.

Do existující knihovny můžete přidávat symboly.

Postup při vytvoření knihovny symbolů

1. Vytvořte požadované symboly.
2. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Uložit jako**.
3. Vyberte jednotku a složku, do které chcete knihovnu uložit.
4. Ze seznamu **Typ souboru** vyberte možnost **CSL – Corel Symbol Library**.
5. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
6. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Všechny symboly a instance symbolů se ukládají s dokumentem.

Nebo klikněte na název aktivního dokumentu v ukotvitelném panelu **Symboly**, klikněte na tlačítko **Možnosti** a poté na možnost **Exportovat knihovnu**. Když exportujete knihovnu, uloží se s dokumentem pouze symboly.

Postup při přidání kolekce nebo knihovny do kresby

1. Ve stromu složek ukotvitelného panelu **Symboly** klikněte na položku **Místní symboly** nebo **Síťové symboly**.
2. Klikněte na tlačítko **Možnosti** a poté na tlačítko **Importovat knihovnu**.
3. Vyhledejte a vyberte kolekci nebo knihovnu.
4. Klikněte na tlačítko **OK**.

K odkazování na soubory knihovny se standardně používá jejich původní umístění. Pokud chcete zkopírovat knihovnu do složky **Symboly**, zaškrtněte políčko **Kopírovat knihovny místně**.

Při přidávání kolekce můžete zaškrtnout políčko **Rekurzivně** a povolit tak zahrnutí podsložek.

Postup při odstranění kolekce nebo knihovny

1. Na ukotvitelném panelu **Symboly** klikněte na kolekci nebo knihovnu.
2. Stiskněte klávesu **Delete**.

Kolekce nebo knihovna bude odebrána ze stromu složek na ukotvitelném panelu **Symboly**, její soubory však nebudou odstraněny.

Postup při přidání symbolu do existující knihovny

1. V ukotvitelném panelu **Symboly** klikněte pravým tlačítkem myši na symbol a klikněte na možnost **Kopírovat**.
2. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Otevřít**.
3. Vyberte jednotku a složku, v níž je uložena knihovna.
4. Ze seznamu **Soubory typu** vyberte možnost **CSL – Corel Symbol Library**.
5. Vyberte soubor knihovny, do kterého chcete symbol přidat.
6. Klikněte pravým tlačítkem myši do okna kresby a klikněte na možnost **Vložit**.
7. Uložte soubor knihovny.

Reference: Symboly

Úpravy instancí symbolů

U instancí symbolů lze měnit následující vlastnosti objektů. Pokud symbol obsahuje více objektů, budou se všechny objekty v instanci symbolu společně chovat jako jeden objekt, tedy jako kdyby se jednalo o skupinu.

Vlastnost	Poznámky
Umístění	Lze změnit na panelu vlastností. Další informace naleznete v tématu „Umístění objektů” na straně 273.
Velikost	Lze změnit na panelu vlastností. Další informace naleznete v tématu „Změna velikosti a měřítka objektů” na straně 292.

Vlastnost	Poznámky
Měřítko	Procentuální hodnota se vztahuje k definici symbolu. Lze změnit na panelu vlastností. Další informace naleznete v tématu „Změna velikosti a měřítka objektů” na straně 292.
Zkosit	Další informace naleznete v tématu „Zkosení nebo roztažení objektů” na straně 193.
Úhel otočení	Lze změnit na panelu vlastností. Další informace naleznete v tématu „Otočení a zrcadlení objektů” na straně 293.
Průhlednost	Pouze jednotná průhlednost. Lze upravit v části **Symbol** ukotvitelného panelu **Vlastnosti**.
Zrcadlit	Lze změnit na panelu vlastností. Další informace naleznete v tématu „Otočení a zrcadlení objektů” na straně 293.
Obtékání textu	Lze upravit v části **Přehled** ukotvitelného panelu **Vlastnosti**. Lze změnit také na panelu vlastností. Další informace naleznete v tématu „Postup při nastavení obtékání odstavcového textu kolem objektu, řetězcového textu nebo textového rámečku” na straně 498.
Pořadí	Lze změnit na panelu vlastností. Další informace naleznete v tématu „Změna pořadí objektů” na straně 291.
Název	Název instance se zobrazuje na ukotvitelném panelu **Symboly**. Chcete-li jej změnit, dvakrát na něj klikněte.

Nepodporované typy objektů

Na symboly lze v aplikaci CorelDRAW převést většinu objektů, existují však následující výjimky.

Nepodporovaný typ objektů	Poznámky
Propojené nebo vložené objekty	Zahrnuje čárové kódy
Objekty s čočkami, které dosud nebyly zmraženy	Čočky musí být zmraženy.
Řídicí objekty ve skupinách propojených objektů (například stíny, kontury, přechody, zkosení a vysunutí)	Do symbolu musí být zahrnuty všechny související objekty ve skupině propojených objektů. Má-li objekt například stín, nemůžete převést na symbol samotný objekt bez stínu. Případně můžete skupinu rozdělit.
Objekty s použitými efekty malířské techniky	Efekty nanášení je nutné oddělit do objektů křivek. Další efekty malířských technik je nutné buď oddělit, nebo převést jako

Nepodporovaný typ objektů	Poznámky
	skupinu propojených objektů. Efekty nanášení, které obsahují průhlednost nelze převádět na symboly.
Pole hromadného tisku	
Propojené rastrové obrázky	
Soubory PDF a EPS umístěné do kreseb	
Zamknutý objekt	Objekt je nutné odemknout.
Odstavcový text	
Spojovací a kótovací čáry	Tyto čáry je třeba rozdělit nebo zahrnout k propojenému objektu či více objektům
Vodicí linky	
Rollovery	Rollover nelze převést na symbol, instanci symbolu však můžete zahrnout do rolloveru.
Objekty s použitou průhledností nebo efekty průhlednosti	Efekty průhlednosti je nutné převést na rastr.

Správa a sledování projektů

Nástroj Správce údajů o objektech je pokročilá funkce, která je obzvlášť užitečná jako nástroj pro správu projektů při vytváření nebo správě velkých projektů. Nástroj Správce údajů o objektech je podobný malému tabulkovému procesoru, jako je Quattro Pro nebo Microsoft Excel, vestavěnému do grafického programu. Umožňuje sledovat náklady, termíny, úkoly, pokrok nebo cokoli jiného, co potřebujete organizovat. Můžete zadat mnoho typů dat projektu vztahujících se k individuálním objektům nebo skupinám objektů.

Časoměřič projektu nabízí rychlý, automatizovaný a nerušící způsob, jak sledovat čas strávený prací na projektu.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Nastavení databáze projektu” (straně 339)
- „Přiřazení a kopírování údajů o objektech” (straně 340)
- „Souhrnné údaje o objektech” (straně 341)
- „Sledování času projektu” (straně 342)

Nastavení databáze projektu

Před přiřazením dat projektu objektům v kresbě je třeba vědět, jaké informace se mají zobrazit. Aplikace CorelDRAW standardně vytváří čtyři typy datových polí: **Název**, **Cena**, **Komentář** a **CDRStaticID**. První tři pole mohou být podle potřeby upravována nebo odstraněna. Pole **CDRStaticID** je skryté, je používáno aplikací CorelDRAW k identifikaci objektů a nelze jej upravovat ani odstranit.

Můžete vytvořit a přiřadit libovolný počet datových polí, která budou používat povolený formát proměnných. Další informace o přiřazení datových polí naleznete v tématu „Přiřazení a kopírování údajů o objektech” na straně 340.

Kdykoli lze změnit nastavení datového pole, jako je název nebo formát. Pokud požadujete vlastní pole, můžete definovat jejich formát s použitím čtyř základních formátů pole: **Obecné**, **Datum a čas**, **Lineární a úhlový** a **Číselný**. Všechny tyto formáty poskytují řadu obvyklých nastavení. Pokud předvolené formáty v aplikaci CorelDRAW neposkytují pro souhrn dat požadované informace, můžete vytvořit vlastní formáty s použitím proměnných příslušných k použitému typu formátu. Zvolený formát pole je použit pro všechny objekty v aktivní kresbě.

Všechna datová pole s výjimkou polí **Název** a **CDRStaticID** lze také odstranit. Při odstraňování pole se také odstraní všechna data vložená do tohoto pole v aktivním dokumentu.

Postup při přidání datového pole

1 Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Správce údajů o objektech**.

2 Na ukotvitelném panelu **Správce údajů o objektech** klikněte na tlačítko **Otevřít editor polí** .

3 V dialogovém okně **Editor polí s údaji o objektech** klikněte na tlačítko **Vytvořit nové pole**.

4 Chcete-li změnit název vytvořeného pole, dvakrát klikněte na pole, zadejte nový název a stiskněte klávesu **Enter**.

5 V oblasti **Přidat pole k** zaškrtněte jedno nebo obě následující políčka:

- **Výchozí nastavení dokumentu** – uloží nové pole do aktuálního dokumentu
- **Výchozí nastavení aplikace** – uloží nové pole v aplikaci

S pomocí této procedury lze také měnit nastavení existujících datových polí.

Další možnosti

Změna formátu datového pole	Vyberte datové pole a v oblasti **Formát** klikněte na tlačítko **Změnit**. V dialogovém okně **Definice formátu** vyberte možnost vedle typu formátu, který chcete použít, a ze seznamu vyberte formát.
Vytvoření vlastního formátu datového pole	Vyberte datové pole a v oblasti **Formát** klikněte na tlačítko **Změnit**. V dialogovém okně **Definice formátu** vyberte možnost vedle typu formátu, který chcete vytvořit. Do pole **Vytvořit** zadejte typ formátu a stiskněte klávesu **Enter**.
Odstranění datového pole	Vyberte název datového pole ze seznamu a klikněte na tlačítko **Odstranit pole**. Chcete-li vybrat více polí, stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a kliknutím vybírejte názvy v seznamu.

Přiřazení a kopírování údajů o objektech

Po vytvoření všech požadovaných datových polí kresby můžete vytvořit databázi. Ukotvitelný panel **Správce údajů o objektech** a nástroj Správce údajů o objektech (soubor s tabulkou spuštěný z ukotvitelného panelu **Správce údajů o objektu**) poskytují všechny příkazy a funkce potřebné k přidávání a úpravě informací o objektech.

Ukotvitelný panel **Správce údajů o objektech** se nejlépe hodí pro vkládání údajů o jednotlivých objektech. Umožňuje přidání, úpravy a odstranění údajů o objektu. Správce údajů o objektech je naopak nejlepší pro zadání a úpravy údajů pro více objektů. Poskytuje mnoho funkcí pro úpravy, které jsou obvyklé v běžných tabulkových procesorech.

Datové položky jednoho objektu lze použít k aktualizaci datových položek jiného objektu. Tato funkce nepřepisuje datové položky objektu, ale přidává na odpovídající místa pole a data.

Postup při přidání nebo úpravě dat objektu

1 Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .

2 Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Správce údajů o objektech**.

3 Vyberte datové pole. Do sloupce **Hodnota** zadejte text pole a stiskněte klávesu **Enter**.

4 Opakováním kroku 3 přidejte data do ostatních polí.

Další možnosti

Vymazání jednoho pole	Klikněte na tlačítko **Vymazat pole** .
Vymazání všech polí	Klikněte na tlačítko **Vymazat všechna pole** .

Postup při přidání nebo úpravě dat více objektů

1. Vyberte objekty pomocí nástroje **Výběr** .
2. Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Správce údajů o objektech**.
3. Na ukotvitelném panelu **Údaje o objektech** klikněte na tlačítko **Otevřít tabulku** .
4. V okně Data (Údaje) klikněte na buňku a zadejte příslušná data. Stisknutím klávesy **Enter** přiřaďte položku buňce, polím a objektům.

Postup při kopírování dat z jednoho objektu do druhého

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte objekty, do kterých chcete zkopírovat data.
2. Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Správce údajů o objektech**.
3. Na ukotvitelném panelu **Údaje o objektech** klikněte na tlačítko **Kopírovat údaje z** .
4. Klikněte na objekt, ze kterého chcete kopírovat data.

Souhrnné údaje o objektech

Nástroj Správce údajů o objektech poskytuje příkazy a funkce pro zobrazení souhrnných údajů o objektech. Shrnuje informace přiřazené objektům v kresbě. Nástroj **Správce údajů o objektech** lze sice použít k zobrazení a úpravě dat přiřazených jednotlivým objektům, jeho hlavním účelem však je poskytování pomoci při zobrazení a správě velkých objemů dat přiřazených mnoha objektům obsažených v různých skupinách v kresbě.

Můžete změnit způsob zobrazení údajů o objektech:

- Můžete zobrazit mezisoučty jednotlivých skupin pro pole sdílená více skupinami. Použijte tento příkaz v případě, že je v záznamovém listu zobrazeno více skupin objektů. Tento příkaz lze použít pouze u polí s číselnými formáty.
- Chcete-li skupiny v jednom sloupci viditelně oddělit, můžete před data vztahující se k objektům ve skupinách umístit odsazení se dvěma mezerami.
- Pomocí ukotvitelného panelu **Správce údajů o objektech** lze automaticky sečíst hodnoty ve vybraném sloupci. Součet se zobrazí v dolní části sloupce.

Nástroj Správce údajů o objektech poskytuje přístup k veškerým tiskovým možnostem aplikace. Umožňuje tak rychlý tisk nebo tisk s použitím zadaných nastavení.

Postup při zobrazení souhrnných údajů o objektech

1. Vyberte objekt nebo objekty pomocí nástroje **Výběr** .

   Chcete-li zobrazit souhrnné údaje o objektech pro celý dokument, klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vybrat vše** ▸ **Objekty**.
2. Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Správce údajů o objektech**.

3 Na ukotvitelném panelu **Údaje o objektech** klikněte na tlačítko **Otevřít tabulku** .

Souhrn údajů o objektech se zobrazí v okně nástroje **Správce údajů o objektech**.

Další možnosti

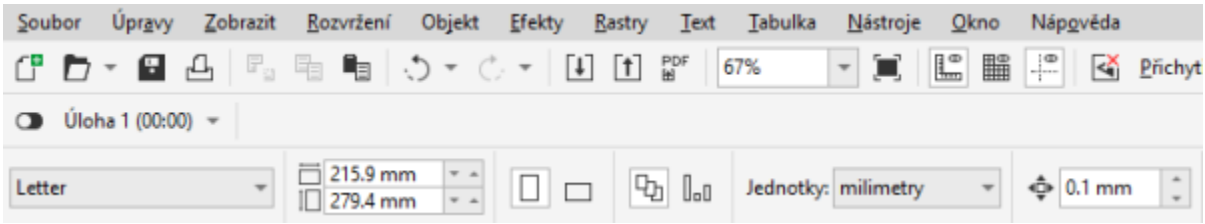
Zobrazení nebo skrytí mezisoučtů skupin	Kliknutím na název sloupce vyberte sloupec a poté klikněte na příkaz **Možnosti pole** ▸ **Sečíst skupiny**. Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Sečíst skupiny** označuje, že jsou mezisoučty skupin zobrazeny kurzívou.
Odsazení nebo zarovnání skupiny ve sloupci	Kliknutím na název sloupce vyberte sloupec a poté klikněte na příkaz **Možnosti pole** ▸ **Zobrazit hierarchii**. Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Zobrazit hierarchii** označuje, že jsou odsazeny skupiny ve sloupci.
Zobrazení nebo skrytí součtu hodnot ve sloupci	Kliknutím na název sloupce vyberte sloupec a poté klikněte na příkaz **Možnosti pole** ▸ **Zobrazit součty**. Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Zobrazit součty** označuje, že jsou zobrazeny součty hodnot ve sloupci.
Vytištění souhrnných údajů o objektech	Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**. V seznamu **Tiskárna** vyberte tiskárnu. Do pole **Počet kopií** zadejte číslo. Další informace o možnostech tisku v aplikaci CorelDRAW naleznete v části „Základy tisku” na straně 741.

Sledování času projektu

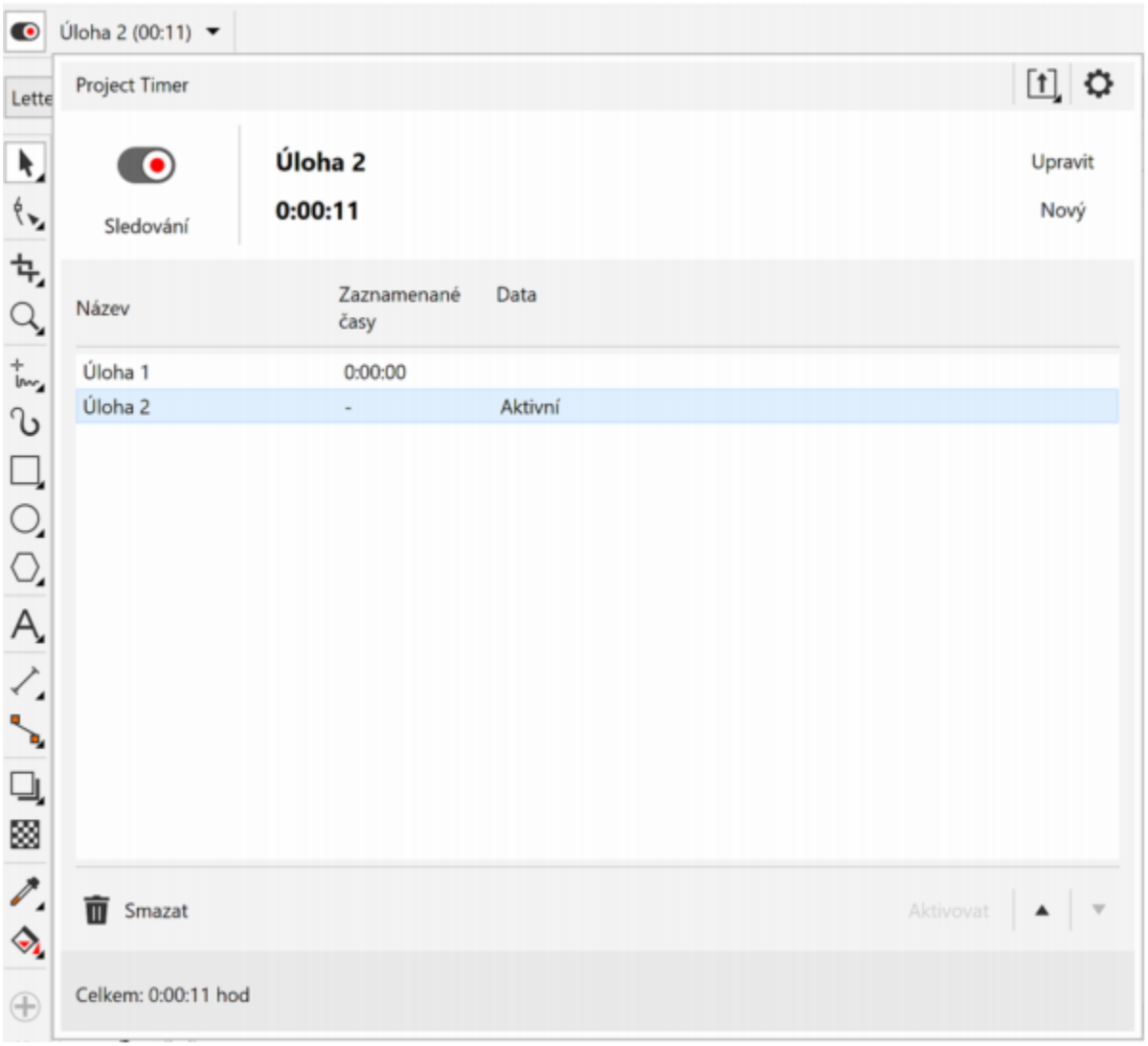
Funkce Časoměřiče projektu (**Okna** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Časoměřič projektu**) vám umožňuje snadno sledovat čas strávený na projektu. Chcete-li doladit záznamy sledování, můžete přidat úkoly a sledovat čas strávený na každé úloze. Úlohu můžete opatřit smysluplným názvem a můžete upravit protokol úloh resetováním počitadla nebo zadáním trvání úlohy a počátečním a konečným datem.

Informace o sledování jsou uloženy s dokumentem a jsou snadno přístupné. Záznamy sledování lze také uložit jako soubory s hodnotami oddělenými čárkou (CSV) nebo jako textové soubory (TXT), které lze otevřít a formátovat v tabulkovém procesoru, a vytvořit tak zprávy s pracovním výkazem.

K dispozici jsou další nastavení, která vám pomohou přizpůsobit Časoměřič projektu tak, aby odpovídal vašemu pracovnímu postupu. Můžete nastavit předvolby automatizace, určit, zda a jak sledovat nečinnost, a zjednodušit panel nástrojů Časoměřiče projektu skrytím prvků uživatelského rozhraní.



Panel nástrojů Časoměřič projektu se zobrazí pod standardním panelem nástrojů.



Šipka na panelu nástrojů Časoměřič projektu umožňuje zobrazit a skrýt panel Časoměřič projektu. Můžete tam přidávat a upravovat úlohy a přistupovat k různým nastavením.

Sledování času stráveného na projektu

1 Otevřete nebo spusťte projekt, který chcete sledovat.

2 Klikněte na tlačítko **Sledovat/Pozastavit/Vypnout** na panelu nástrojů **Časoměřič projektu**.

Není-li panel nástrojů **Časoměřič projektu** zobrazen, klikněte na nabídku **Windows** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Časoměřič projektu**.

3 Začněte pracovat na projektu.

Tlačítko **Sledovat/Pozastavit/Vypnout** na panelu nástrojů vám ukáže, zda se určitá úloha sleduje. Toto tlačítko má následující stavy:

- – ukazuje, že sledování je vypnuté
- – ukazuje, že aktivní úloha je sledována
- – ukazuje, že sledování aktivní úlohy bylo dočasně pozastaveno a Časoměřič projektu momentálně nezaznamenává čas.

V závislosti na nastavení Časoměřič projektu se to může stát, je-li otevřený panel Časoměřič projektu nebo je zaměřen jiný dokument. Další informace o nastavení naleznete v části „Postup úpravy nastavení Časoměřiče projektu” na straně 345.

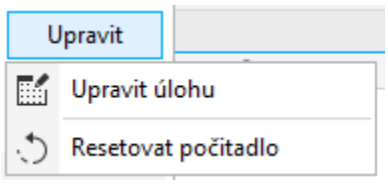
Postup přidání, aktivace, odstranění, úpravy nebo přemístění úlohy

- Klikněte na šipku rozevíracího seznamu na panelu nástrojů **Časoměřiče projektu** a v panelu **Časoměřiče projektu** provádějte úkoly z následující tabulky. Po dokončení skryjete panel **Časoměřiče projektu** kliknutím mimo panel.

Akce	Postup
Přidat úlohu	Klikněte na tlačítko **Nová**.
Změna sledované úlohy	Vyberte ze seznamu úlohu, kterou chcete sledovat, a klikněte na tlačítko **Aktivovat**. Seznam úkolů zobrazuje úlohu jako **Aktivní** a indikuje, že se jedná o úlohu, kterou právě sledujete. Úlohu můžete také aktivovat dvojím kliknutím.
Odstranění úlohy	Vyberte úlohu a klikněte na tlačítko **Odstranit**. Vybranou úlohu můžete také vymazat stisknutím klávesy **Odstranit**.
Přejmenování úlohy	Klikněte dvakrát na název úlohy v seznamu úloh a zadejte nový název.
Změna trvání úlohy	Klikněte dvakrát na pole **Zaznamenaný čas** a zadejte požadovanou dobu. Poznámky: Ze seznamu úloh můžete upravit pouze dobu trvání úlohy, která není aktivní (není sledována). Chcete-li změnit aktivní úlohu, musíte použít dialogové okno **Upravit aktivní úlohu**. Další informace naleznete v tématu „Úprava aktivní úlohy” na straně 345. Změna trvání úlohy neaktualizuje čas a data začátku a konce.
Změna času a dat začátku a konce	Klikněte dvakrát na pole **Data** úlohy a zadejte požadovaný čas a data začátku a konce. Poznámky: Ze seznamu úkolů můžete upravit pouze čas a datum začátku a konce úlohy, která není aktivní. Chcete-li změnit aktivní úlohu, musíte použít dialogové okno **Upravit aktivní úlohu**. Změna času a data začátku a konce úlohy neaktualizuje trvání úkolu.
Přesunutí vybrané úlohy nahoru nebo dolů v seznamu	Vyberte úkol a klikněte na tlačítko **Nahoru** ▲ nebo **Dolů** ▼ .

Úprava aktivní úlohy

Časoměřič lze pro aktivní úlohu resetovat. Můžete také změnit čas a datum začátku a konce úlohy nebo můžete změnit dobu trvání úlohy.



1 Klikněte na šipku rozevíracího seznamu na panelu nástrojů **Časoměřič projektu**.

2 Klikněte na tlačítko **Upravit** a proveďte úkol z následující tabulky.

Akce	Postup
Resetování časoměřiče pro aktivní úlohu na 0	Klikněte na tlačítko **Vynulovat počitadlo**.
Úprava informací o úloze	Klikněte na tlačítko **Upravit úlohu** a proveďte některou z následujících akcí: • Do pole **Název** zadejte nový název úlohy. • Do pole **Zaznamenaný čas** zadejte hodnoty, které udávají celkový čas strávený úlohou. První pole zobrazuje hodiny, druhé minuty a třetí sekundy. • Zadejte čas a datum začátku a konce do polí **Začátek** a **Konec**. Zaznamenaný čas trvání úlohy není propojen s časem a daty začátku a konce. Změna hodnoty v poli **Zaznamenaný čas** neaktualizuje pole **Začátek** ani **Konec** a naopak.

Postup vytvoření zprávy s pracovním výkazem

Informace o sledování můžete uložit jako soubor CSV nebo TXT, a poté můžete soubor otevřít a formátovat v aplikaci Microsoft Excel nebo v jiných aplikacích tabulkového procesoru.

1 Klikněte na šipku rozevíracího seznamu na panelu nástrojů **Časoměřič projektu**.

2 Klikněte na tlačítko **Možnosti exportu** a klikněte na jeden z následujících příkazů:

- **Export do CSV** – pro uložení pracovního výkazu jako souboru CSV. Soubory CSV uchovávají informace ve strukturovaném formátu tabulky podobně jako tabulkové procesory. Na rozdíl od tabulkových procesorů mohou obsahovat pouze jeden list a nepodporují možnosti formátování ani vzorce. Soubory CSV exportované z Časoměřiče projektu používají jako oddělovače polí čárky.
- **Export do TXT (oddělené čárkami)** – pro uložení pracovního výkazu jako souboru TXT, který používá čárky jako oddělovače polí

3 V dialogovém okně **Uložit jako** vyhledejte složku, do které chcete soubor uložit, a zadejte název souboru.

4 Otevřete a zformátujte soubor v aplikaci tabulkového procesoru.

Postup úpravy nastavení Časoměřiče projektu

Pomocí dialogového okna **Nastavení časoměřiče projektu** můžete nastavit Časoměřič projektu tak, aby zahájil nebo pozastavil sledování automaticky v reakci na konkrétní akce nebo změny. Nastavení nečinnosti vám také pomůže rozhodnout, jak ošetřit období, kdy je projekt otevřený, ale nejsou zaznamenány žádné změny dokumentů. Můžete například nastavit Časoměřič projektu tak, aby

zobrazoval výzvu nebo pozastavení sledování po určité době nečinnosti. Panel nástrojů Časoměřič projektu můžete také přizpůsobit zobrazením a skrytím ovládacích prvků.

1 Kliknutím na šipku rozevírací nabídky na panelu nástrojů **Časoměřič projektu** zobrazíte panel **Časoměřič projektu**.

2 Klikněte na tlačítko **Možnosti časoměřiče projektu** a klikněte na možnost **Nastavení**. Otevře se dialogové okno **Nastavení časoměřiče projektu**.

3 V dialogovém okně **Nastavení časoměřiče projektu** proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Nastavení časoměřiče projektu tak, aby automaticky zahájil sledování po provedení určité akce	V oblasti **Automatizace** zaškrtněte následující políčka pod nápisem **Začít záznam, pokud**: • **Otevře se dokument** • **Vytvoří se nový dokument** • **Úloha je aktivována**
Nastavení předvoleb nečinnosti	V oblasti **Detekce nečinnosti** vyberte v seznamu **Při nečinnosti** jednu z následujících možností: • **Výzva** – zobrazení výzvy po zadané době nečinnosti • **Pozastavit časoměřič** – pozastavení záznamu po určeném čase nečinnosti a pokračování ve sledování, jakmile pokračuje práce na dokumentu • **Vždy sledovat** – ignorování nečinnosti a zaznamenávání celé doby jako práce
Nastavení intervalu, jak dlouho po nečinnosti se časoměřič pozastaví nebo zobrazí výzvu	Do pole **Tolerance nečinnosti** zadejte hodnotu.
Pozastavení sledování automaticky za určitých okolností	Zaškrtněte některá z následujících políček pod položkou **Pozastavit nahrávání, pokud**: • **CorelDRAW je minimalizován a není zaměřen** • **Je zaměřen další dokument** • **Panel časoměřiče projektu je otevřený** Záznam se obnoví, jakmile pokračujete v práci na dokumentu.
Přizpůsobení panelu nástrojů Časoměřiče projektu	Zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí některého z následujících políček v oblasti **Vzhled panelu nástrojů**: • **Tlačítko Sledovat/Pozastavit/Vypnout** – pro zobrazení nebo skrytí tlačítka **Sledovat/Pozastavit/Vypnout** • **Název úlohy** – pro zobrazení nebo skrytí názvu sledované úlohy • **Časoměřič** – zobrazení nebo skrytí časoměřiče zobrazujícího trvání aktuální úlohy

Reakce na výzvu při nečinnosti

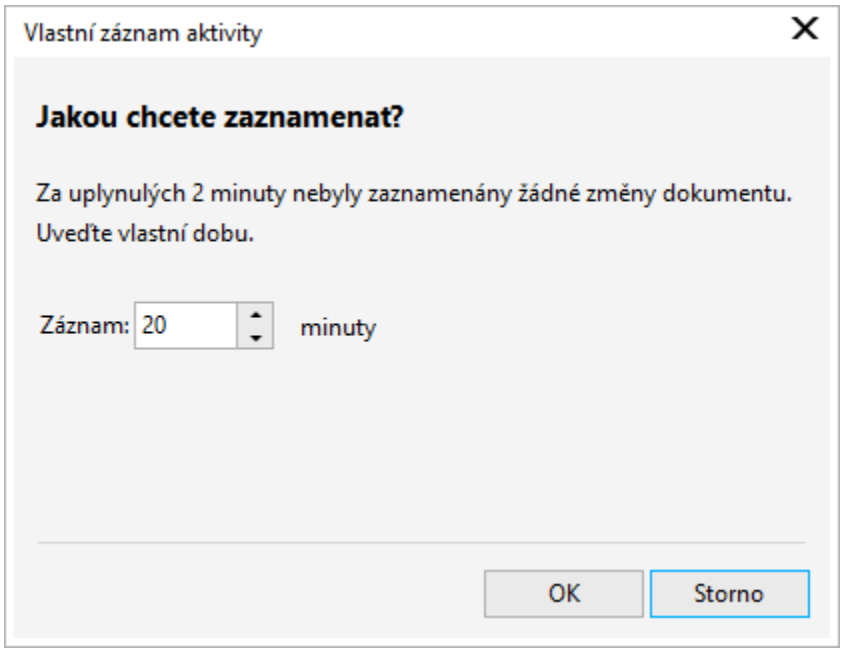
Není-li v dokumentu po určitou dobu provedena žádná změna, implicitně vás Časoměřič projektu vyzve, abyste se rozhodli, jak sledovat tuto dobu nečinnosti. Výzva se zobrazí, jakmile uplyne doba tolerance nečinnosti.

- V dialogovém okně **Rozpoznána nečinnost** klikněte na jedno z následujících tlačítek:
  - **Vyřadit** – odstranění celé doby nečinnosti ze záznamu sledování
  - **Sledovat jako práci** – zaznamenání doby nečinnosti jako doby práce. Tato volba je užitečná pro sledování doby strávené na úlohách souvisejících s projektem, které se však neprovádějí v aplikaci CorelDRAW. Příklad: provedli jste rešerši k projektu

nebo jste o něm obsáhle telefonicky hovořili s klientem. Chcete proto sledovat tuto dobu, i když jste neprovedli žádné změny v samotném projektu.

- **Vlastní** – pro zaprotokolování vlastní doby. V dialogovém okně **Vlastní protokol činností** zadejte dobu (v minutách), kterou chcete sledovat jako práci. Příklad: byli jste hodinu mimo svůj pracovní stůl. Pokud jste během této hodiny pracovali po dobu 20 minut na úkolech souvisejících s projektem, můžete zvolit zaprotokolování pouze 20 minut. Zbývajících 40 minut se vyřadí.

Chcete-li, aby si Časoměřič projektu zapamatoval vaši volbu a použil ji pro všechny budoucí případy nečinnosti, zaškrtněte políčko **Zapamatovat a dál se neptat** ještě předtím, než kliknete na tlačítko v dialogovém okně. Tato akce potlačí všechny výzvy při nečinnosti. Chcete-li znovu zobrazovat výzvy, musíte změnit předvolby nečinnosti v dialogovém okně **Nastavení časoměřiče projektu**. V oblasti **Detekce nečinnosti** vyberte v seznamu **Při nečinnosti** možnost **Výzva**.



Dialogové okno Vlastní protokol činností

Barva, výplně a průhlednost

Barva 351

Výplně 371

Průhlednost objektu 395

Vyhledávání, správa a ukládání výplní a průhlednosti 409

Správa barev 415

Barva

Aplikace CorelDRAW umožňuje výběr a vytváření barev pomocí širokého spektra standardních palet barev, barevných směšovačů a barevných modelů. Často používané barvy můžete uložit pro budoucí použití pomocí palety dokumentu nebo vytvořením a úpravou vlastních palet barev.

Způsob zobrazování palety barev na obrazovce lze přizpůsobit změnou velikosti vzorků, počtu řádků a dalších vlastností.

Lze také vytvářet styly barev. Další informace naleznete v tématu „Styly barev” na straně 589.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Barevné modely” (straně 351)
- „Barevná hloubka” (straně 353)
- „Volba barev” (straně 354)
- „Paleta dokumentu” (straně 359)
- „Vytváření a úprava vlastních palet barev” (straně 362)
- „Uspořádání a zobrazení palet barev” (straně 365)
- „Zobrazí nebo skryje palety barev.” (straně 366)
- „Nastavení vlastností palety barev” (straně 368)

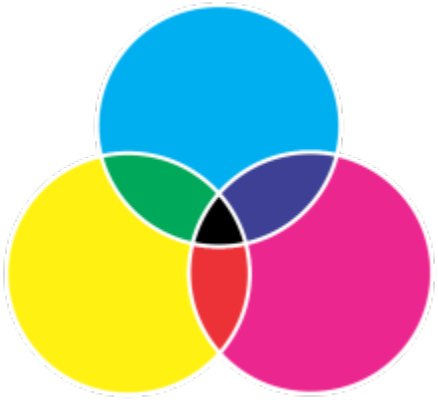
Barevné modely

Barevné modely poskytují přesnou metodu k definování barev. Všechny modely definují barvy prostřednictvím specifických složek barev. Při tvorbě grafiky lze vybírat z řady barevných modelů.

CMYK, barevný model

Barevný model CMYK, který se používá v tiskařském průmyslu, definuje barvy pomocí azurové (C – Cyan), purpurové (M – Magenta), žluté (Y – Yellow) a černé (K – black) barevné složky. Hodnoty těchto složek se udávají v procentech v rozsahu od 0 do 100.

V subtraktivních barevných modelech, jako je model CMYK, se barva (inkoust) nanáší na nějaký povrch, například na bílý papír. Barvivo pak „ubírá“ na jasu předlohy. Je-li hodnota každé barevné složky (C, M, Y) 100, výsledkem je černá barva. Je-li hodnota všech barevných složek 0, na povrch se nenanese žádná barva, takže je vidět samotný povrch – v tomto případě bílý papír. Černá (K) byla do barevného modelu přidána z důvodu tisku, protože černé barvivo je barevně neutrální a tmavší než směs stejného množství azurové, purpurové a žluté. Tisk černým barvivem je ostřejší, zejména tiskneme-li text. Černý toner je navíc zpravidla levnější než tonery barevné.

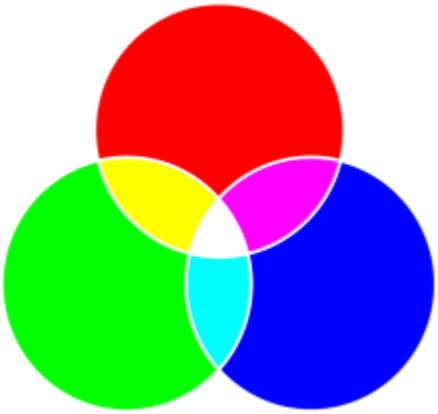


Černá barva je výsledkem kombinace tří barev C, M a Y v nejvyšší intenzitě.

RGB, barevný model

Barevný model RGB pomocí červené (R – Red), zelené (G – Green) a modré (B – Blue) barevné složky definuje množství červeného, zeleného a modrého světla v určité barvě. Ve 24bitovém obrázku je každá složka vyjádřena pomocí čísla od 0 do 255. V obrázku s vyšším počtem bitů, například ve 48bitovém obrázku, je rozsah hodnot větší. Pomocí kombinace těchto složek se definuje jedna barva.

U aditivních barevných modelů, k nimž model RGB patří, vytváří barvu vyzařované světlo. Model RGB se proto používá v monitorech, kde se červené, modré a zelené světlo různě míchá a umožňuje tak reprodukci širokého spektra barev. Dojde-li ke zkombinování červeného, modrého a zeleného světla v maximálních intenzitách, lidské oko vnímá výslednou barvu jako bílou. Teoreticky vzato se stále jedná o červenou, zelenou a modrou barvu, obrazové body jsou však na monitoru tak blízko u sebe, že oko tyto tři barvy neodliší. Mají-li všechny složky hodnotu 0, což znamená nepřítomnost světla dané barvy, oko vnímá barvu jako černou.



Bílá barva je výsledkem kombinace tří barev R, G a B v nejvyšší intenzitě.

RGB je nejčastěji používaný barevný model, protože umožňuje reprezentovat a zobrazovat široký rozsah barev.

Barevný model HSB

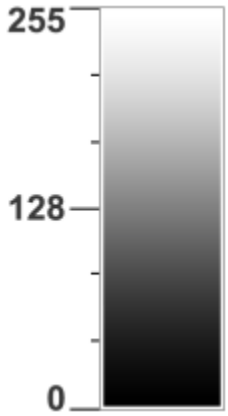
Barevný model HSB používá jako složky pro definování barvy odstín (H – Hue), sytost (S – Saturation) a jas (B – Brightness). Model HSB se také někdy označuje jako HSV (složky jsou odstín, sytost a hodnota – Value). Složka Odstín popisuje barevný pigment a měří se ve stupních, které představují místo na standardním barevném kruhu. Červená barva má například hodnotu 0 stupňů, žlutá 60 stupňů, zelená 120 stupňů, azurová 180 stupňů, modrá 240 stupňů a purpurová 300 stupňů.

Sytost popisuje stupeň živosti nebo vybledlosti barvy. Hodnoty sytosti se pohybují v rozmezí 0 až 100 a udávají se v procentech (vyšší hodnota odpovídá živější barvě). Jas popisuje množství bílé v dané barvě. Stejně jako u sytosti se hodnoty jasu pohybují v rozmezí 0 až 100 a udávají se v procentech (vyšší hodnota odpovídá jasnější barvě).

Barevný model HSB

Barevný model Stupně šedé

Barevný model stupňů šedé definuje barvu jen pomocí jedné složky – světlosti, která se měří v hodnotách od 0 do 255. V barevném modelu RGB má každý stupeň šedé stejné hodnoty červené, zelené i modré složky. Převedením barevné fotografie do stupňů šedé vytvoříte černobílou fotografii.



Barevný model Stupně šedé

Barevná hloubka

Barevná hloubka odkazuje na maximální počet barev, které může obrázek obsahovat. Barevná hloubka je určena bitovou hloubkou obrázku (počet binárních bitů definujících odstín nebo barvu jednotlivých pixelů v rastru). Například pixel s bitovou hloubkou 1 může mít dvě hodnoty: černou a bílou. Čím větší je bitová hloubka, tím více barev může obrázek obsahovat, a tím přesnější je reprezentace barev. Například 8bitový obrázek ve formátu GIF může obsahovat až 256 barev, ale 24bitový obrázek ve formátu JPEG může obsahovat přibližně 16 milionů barev.

Obrázky ve formátu RGB, stupních šedé a CMYK obvykle obsahují 8 bitů dat pro každý barevný kanál. To je důvodem uvádění obrázků v režimu RGB jako 24bitového obrázku RGB (8 bitů x 3 kanály), obrázku ve stupních šedé jako 8bitového obrázku ve stupních šedé (8 bitů × 1 kanál) a obrázku v režimu CMYK jako 32bitového obrázku CMYK (8 bitů × 4 kanály).

Bez ohledu na počet barev, které obrázek obsahuje, je obrázek zobrazený na obrazovce omezen na nejvyšší počet barev podporovaný monitorem, na kterém je zobrazován. Například na 8bitovém monitoru lze zobrazit pouze 256 barev z 24bitového obrázku.

Volba barev

Barvu výplně a obrysu lze zvolit výběrem barvy z palety dokumentu, z vlastních palet barev, palet v knihovnách palet, prohlížečů barev či barevných přechodů. Chcete-li použít barvu, která je již v objektu nebo v dokumentu přítomna, můžete barvu nabrat pomocí nástroje **Barevné kapátko** a dosáhnout tak dokonalé shody.

Informace o použití vybraných barev naleznete v částech „Jednotné výplně ” na straně 371 a „Formátování čar a obrysů” na straně 136. Informace o ukládání barev pro budoucí použití naleznete v části „Styly barev” na straně 589.

Výchozí paleta barev

Paleta barev je sada vzorků barev. V některých programech se palety barev označují jako „vzorníky“.

V aplikaci CorelDRAW je výchozí paleta barev založena na primárním barevném režimu dokumentu. Je-li například primárním barevným modelem dokumentu model RGB, bude jako výchozí nastavena paleta RGB. Další informace naleznete v tématu „Barevné modely” na straně 351. Výchozí barevný model se vybírá při vytvoření nové kresby. Kdykoli však můžete otevřít a používat další palety barev.

Z výchozí palety barev můžete vybrat barvu výplně i obrysu. Vybraná barva výplně a obrysu se zobrazí ve vzorcích barev ve stavovém řádku.

Paleta dokumentu

Při vytváření nové kresby aplikace automaticky vygeneruje prázdnou paletu, která se nazývá Paleta dokumentu. Poskytuje přehled o použitých barvách, které ukládá pro budoucí použití s dokumentem. Další informace naleznete v tématu „Paleta dokumentu” na straně 359.

Knihovny palet a vlastní palety barev

Palety barev, které se nachází v knihovnách palet, nelze přímo upravovat. Některé z nich jsou poskytovány jinými výrobci, například společnostmi PANTONE, HKS Colors a TRUMATCH. Někdy je užitečné mít při ruce vzorník barev od výrobce, což je sada vzorků barev, která ukazuje, jak budou barvy vypadat po vytištění.

Příkladem palety barev, kterou lze najít v knihovnách palet barev, je paleta PANTONE Solid Coated.

Některé palety v knihovnách palet, například palety PANTONE, HKS Colors, TOYO, DIC, Focoltone a SpectraMaster, představují soubory přímých barev. Vytvoříte-li při tisku separace barev, vyžaduje každá přímá barva zvláštní tiskovou desku, což může mít značný vliv na nárůst nákladů na tisk. Chcete-li používat separace barev, avšak bez použití přímých barev, můžete barvy při tisku převést na výtažkové barvy. Další informace naleznete v tématu „Separace barev” na straně 761.

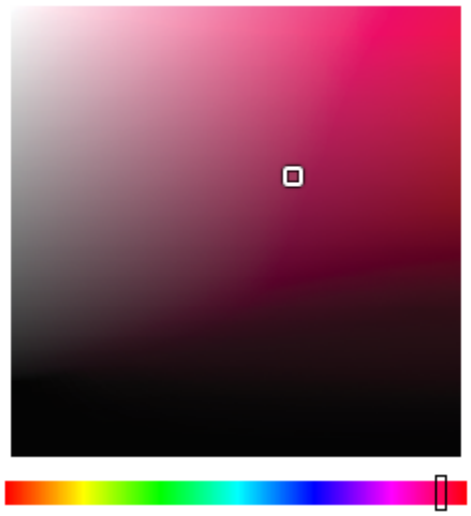
Vlastní palety barev mohou obsahovat barvy z jakéhokoli barevného modelu, včetně palet z knihoven palet, jako je například paleta s přímými barvami. Vlastní palety barev můžete uložit pro další použití. Další informace o práci s vlastními paletami barev naleznete v části „Vytváření a úprava vlastních palet barev ” na straně 362 a „Uspořádání a zobrazení palet barev” na straně 365.

Nabírání barev

Chcete-li použít barvu, která je již přítomna v některé kresbě, paletě nebo na pracovní ploše, můžete barvu nabrat a dosáhnout tak dokonalé shody. Standardně se z okna kresby nabírá jediný pixel.

Prohlížeče barev

Prohlížeče barev poskytují reprezentaci rozsahu barev pomocí jednorozměrných nebo trojrozměrných tvarů. Výchozí prohlížeč barev je založen na barevném modelu HSB, ale lze jej použít i k výběru barev CMYK, CMY nebo RGB. Informace o barevných modelech naleznete v tématu „Barevné modely” na straně 351.



Příklad prohlížeče barev

Výběr barev pro síť WWW

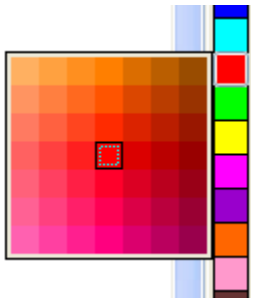
Barvy pro síť WWW lze použít při navrhování dokumentů, které budou zveřejněny v síti WWW. V aplikaci CorelDRAW lze definovat barvy pro síť WWW pomocí hexadecimálních hodnot modelu RGB (například #aa003f).

Postup při výběru barvy pomocí výchozí palety barev

Akce	Postup
Výběr barvy výplně pro vybraný objekt	Klikněte na vzorek barvy.
Výběr barvy obrysu pro vybraný objekt	Pravým tlačítkem myši klikněte na vzorek barvy.
Výběr z různých odstínů barvy	Klikněte a podržte tlačítko myši na vzorku barvy a poté klikněte na barvu v místní nabídce výběru barvy.
Zobrazení více barev ve výchozí paletě barev	Klikněte na posouvací šipky v horní a dolní části palety barev.

Ukázáním na vzorek barvy lze zobrazit její hodnoty.

Chcete-li zobrazit názvy barev místo hodnot barev, klikněte na tlačítko plovoucí nabídky **Možnosti** v horní části výchozí palety a klikněte na příkaz **Zobrazit názvy barev**. Tato akce uvolní výchozí paletu barev a zobrazí názvy barev.



Příklad místní nabídky palety barev

Postup při výběru barvy prostřednictvím palety barev

1. Vyberte objekt.
2. Dvakrát klikněte na tlačítko **Výplň** na stavovém řádku.V dialogovém okně **Upravit výplň** klikněte na tlačítko **Jednotná výplň**.
3. Zapněte volbu **Palety barev**.
4. V seznamu **Palety** vyberte paletu barev.
5. Posunutím jezdce barev nastavte rozsah barev zobrazených v oblasti pro výběr barev.
6. V oblasti pro výběr barev klikněte na požadovanou barvu.

Další možnosti

Zobrazení nebo skrytí názvů barev	Zaškrtněte políčko **Zobrazovat názvy barev** nebo jeho zaškrtnutí zrušte.
Zaměňte referenční barvu (původní barvu vybraného objektu) za novou barvu.	Klikněte na tlačítko **Záměna barev**.
Vyberte barvu obrysu	Dvakrát klikněte na tlačítko **Obrys** na stavovém řádku. V dialogovém okně **Obrysové pero** otevřete výběr **Barva** a zvolte barvu.
Výběr barvy výplně	Dvakrát klikněte na vzorek **Barva výplně**, v dialogovém okně **Vybrat výplň** klikněte na tlačítko **Jednotná výplň** a poté klikněte na tlačítko **Upravit**.

Každý vzorek přímé barvy na paletě barev je označen malým bílým čtverečkem .

Měli byste používat stejný barevný model pro všechny barvy v kresbě, barvy tak budou konzistentní a bude možné přesněji odhadnout barvy finálního výstupu. Další informace o přesné reprodukci barev naleznete v části „Správa barev” na straně 415.

K paletám barev lze také přistupovat z ukotvitelného panelu **Barva** kliknutím na tlačítko **Zobrazit palety barev** a výběrem palety ze seznamu. Pokud ukotvitelný panel **Ukotvitelné panely** ▸ **Barva**.

Postup při výběru barvy prostřednictvím prohlížeče barev

1. Vyberte objekt.
2. Dvakrát klikněte na tlačítko **Výplň** na stavovém řádku.V dialogovém okně **Upravit výplň** klikněte na tlačítko **Jednotná výplň**.
3. Vyberte barevný model ze seznamu **Barevný model**.
4. V seznamu **Prohlížeče barev** vyberte požadovaný prohlížeč barev.
5. Posuňte jezdec barvy.
6. V oblasti pro výběr barev klikněte na požadovanou barvu.

Další možnosti

Nabrání barvy z kresby nebo pracovní plochy	Klikněte na tlačítko **Kapátko** a pak na kresbu nebo na pracovní plochu.
Výběr barvy výplně	Dvakrát klikněte na vzorek **Barva výplně**, v dialogovém okně **Vybrat výplň** klikněte na tlačítko **Jednotná výplň** a poté klikněte na tlačítko **Upravit**.
Zaměňte referenční barvu (původní barvu vybraného objektu) za novou barvu.	Klikněte na tlačítko **Záměna barev**.

Vyberete-li barvu, která se nachází mimo barevný rozsah tiskárny, aplikace CorelDRAW vám umožní její náhradu podobnou barvou v barevném rozsahu tiskárny. Chcete-li barvu nahradit, klikněte na tlačítko **Přenést barvu do barevného rozsahu**, které se zobrazí vlevo od vzorku **Nová barva**. Informace o korekci barev naleznete v tématu „Správa barev” na straně 415.

Pro všechny barvy ve výkresu je nutné používat stejný barevný model, barvy tak budou konzistentní a vy budete moci přesněji předvídat barvy konečného výstupu. Ve výkresu je vhodné použít stejný barevný model, který použijete pro finální výstup.

K barevným modelům lze také přistupovat z ukotvitelného panelu **Barva** kliknutím na tlačítko **Zobrazit prohlížeče barev** a výběrem barevného modelu ze seznamu. Pokud ukotvitelný panel **Barva** není otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Barva**.

Postup při nabírání barvy

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Barevné kapátko** .

2 Na panelu vlastností klikněte na některé z následujících tlačítek:

- **1×1** – umožňuje nabrat barvu pixelu, na který kliknete
- **2×2** – umožňuje nabrat průměrnou barvu z oblasti 2 × 2 pixelů. Pixel, na který kliknete, určuje střed oblasti.
- **5×5** – umožňuje nabrat průměrnou barvu z oblasti 5 × 5 pixelů.

Chcete-li nabrat barvu z oblasti mimo okno kresby, klikněte na tlačítko **Nabrat z pracovní plochy** na panelu vlastností a klikněte na požadovanou barvu na pracovní ploše.

3 Klikněte na barvu, kterou chcete nabrat.
Nástroj **Barevné kapátko** automaticky přejde do režimu Použít barvu.

4 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vyplnění objektu nabranou barvou	Ponechejte ukazatel myši na některém objektu. Až se ukazatel Použít barvu změní na vzorek plné barvy , kliknutím použijte nabranou barvu.
Obarvení obrysu objektu nabranou barvu	Ponechejte ukazatel myši na obrysu objektu. Až se ukazatel Použít barvu změní na tvar obrysu , kliknutím použijte nabranou barvu.
Přidání nabrané barvy do palety dokumentu	Na panelu vlastností klikněte na šipku vedle položky **Přidat do palety** a vyberte možnost **Paleta dokumentu**.
Nabrání další barvy	Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Vybrat barvu** a na barvu, kterou chcete nabrat.

Další možnosti

Přetažení nabrané barvy z jednoho objektu do druhého	Přetáhněte barvu do jiného objektu.
Použití barvy nabrané ze vzorku **Vybraná barva** na panelu vlastností	Přetáhněte nabranou barvu ze vzorku **Vybraná barva** do objektu.
Použití barvy nabrané ze vzorku **Jednotná výplň** v pravém dolním rohu okna kresby	Přetáhněte barvu ze vzorku **Jednotná výplň** do objektu.
Přidání nabrané barvy do palety dokumentu	Přetáhněte nabranou barvu ze vzorku **Vybraná barva** nebo ze vzorku **Jednotná výplň** do palety dokumentu.

V některých případech nabrané barvy přesně neodpovídají původním barvám, nýbrž jsou to barvy RGB nebo CMYK, které jsou jejich nejbližšími ekvivalenty.

Postup při výběru barvy pro síť WWW

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Barva**.
3. V ukotvitelném panelu **Barva** vyberte v seznamu možnost **RGB**.
4. Zadejte nebo vložte hodnotu do pole **Hexa hodnota**.
   Ať už použijete tříčíselný (#xxx) nebo šestičíselný formát (#xxxxxx), bude finální hodnota uvedena v šestičíselném formátu.
5. Klikněte na jedno z následujících tlačítek:
   - **Výplň** – vyplní vybraný objekt novou barvou
   - **Obrys** – použije barvu na obrys objektu

Hexadecimální hodnoty barev je možné zadat pouze při práci s barvami RGB.

Zadáte-li neplatnou hexadecimální hodnotu, barva se nezmění.

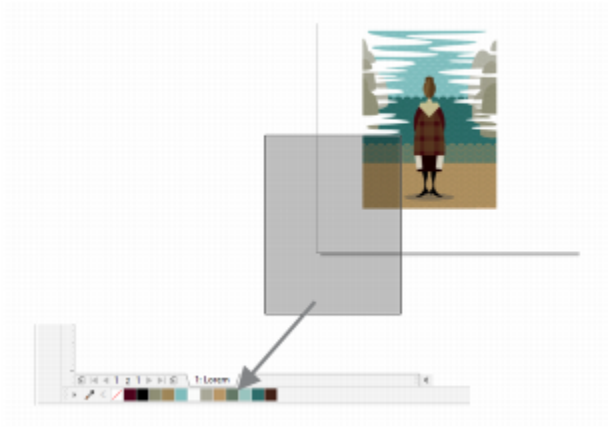
Hexadecimální hodnoty barev jsou uvedeny ve stavovém řádku.

Barvy pro síť WWW lze také vybrat v dialogovém okně **Obrysové pero** (na stavovém řádku dvakrát klikněte na tlačítko **Obrysové pero**) a **Upravit výplň** (na stavovém řádku dvakrát klikněte na tlačítko **Výplň** a klikněte na položku **Jednotná výplň**), která umožňují zobrazení a kopírování hexadecimálních ekvivalentů jiných než hexadecimálních hodnot barev.

Paleta dokumentu

Při otevření nové kresby se v levém dolním rohu okna kresby zobrazí ukotvená prázdná paleta barev s názvem Paleta dokumentu. Při každém použití určité barvy v kresbě je daná barva automaticky přidána do palety dokumentu. Pokud však chcete pokaždé sami zvolit, které barvy mají být do palety dokumentu přidány, můžete automatické aktualizace zakázat a přidávat barvy ručně.

Barvy lze přidávat z určité palety barev, z externího obrázku, okna s výběrem barev nebo dialogového okna souvisejícího s barvami, například z dialogového okna **Jednotná výplň**. Dále lze přidávat barvy z importovaného obrázku nebo objektu.



Barvy můžete přidat přetažením rastru do palety dokumentu.

Když otevřete dokumenty, které byly vytvořeny v aplikaci CorelDRAW X4 nebo její starší verzi, přidají se do palety dokumentu pouze vlastní přímé barvy a maximálně 100 zděděných stylů barev. Zděděné styly se přidají do palety jako běžné barvy.

Z palety dokumentu můžete odstranit všechny nežádoucí nebo nepoužívané barvy, a to jednotlivě nebo prostřednictvím obnovení palety, při němž budou najednou odebrány všechny nepoužívané barvy. Z existující kresby lze do palety dokumentu přidat také všechny barvy.

Paleta dokumentu se automaticky ukládá s daným dokumentem. Pokud přejmenujete soubor CDR na soubor ZIP, bude paleta dokumentu (DocumentPalette.xml) zahrnuta do balíku ZIP.

Postup při deaktivaci automatického přidávání barev do palety dokumentu

- Na paletě dokumentu klikněte na tlačítko plovoucí nabídky ▶ a klikněte na položku **Automaticky aktualizovat**.

  Ve výchozím nastavení je paleta dokumentu ukotvena nad stavovým řádkem v dolní části okna aplikace.

Automatické přidávání barev lze deaktivovat také kliknutím na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**, **Paleta barev** v levém podokně zobrazeného dialogového okna a zrušením zaškrtnutí políčka **Automaticky aktualizovat paletu dokumentu**.

Postup při ručním přidávání barev do palety dokumentu

Akce	Postup
Přidání barvy z jiné palety barev	Přetáhněte barvu z otevřené palety barev do palety dokumentu.
Přidání barvy z rastrového obrázku	Na paletě dokumentu klikněte na nástroj **Kapátko** a klikněte na požadovanou barvu v obrázku.
Přidání více barev z obrázku	Na paletě dokumentu klikněte na tlačítko **Kapátko**, podržte klávesu **Ctrl** a opakovaným kliknutím na obrázek přidejte požadované barvy.

Akce	Postup
Přidání více barev přetažením z obrázku nebo objektu	Přetáhněte obrázek nebo objekt z okna kresby do palety dokumentu.
Přidání barev z výběru	Vyberte jeden nebo více objektů. Na paletě dokumentu klikněte na tlačítko plovoucí nabídky ▶ a klikněte na položku **Přidat z výběru**.
Přidání barvy z dialogového okna souvisejícího s barvami	V dialogovém okně klikněte na vzorek barvy, klikněte na šipku vedle možnosti **Přidat do palety**, vyberte položku **Paleta dokumentu** a klikněte na možnost **Přidat do palety**.
Přesunutí vzorku barvy	Přetáhněte vzorek barvy na nové místo na paletě dokumentu.

Při přetahování většiny vektorových objektů budou do palety přidány všechny barvy objektu. Při přetahování rastru můžete určit počet barev, které chcete přidat do palety. Pokud objekt obsahuje přechodovou výplň, texturovou výplň nebo vzorovou výplň, jsou podporovány pouze barvy definované při vytváření výplně. Barvy z postscriptových výplní nejsou podporovány.

Ve výchozím nastavení je paleta dokumentu ukotvena nad stavovým řádkem v dolní části okna aplikace.

Postup při přidávání barev z existující kresby do palety dokumentu

1. Otevřete kresbu.
2. Na paletě dokumentu klikněte na tlačítko plovoucí nabídky ▶ a klikněte na položku **Přidat z dokumentu**.

Ve výchozím nastavení je paleta dokumentu ukotvena nad stavovým řádkem v dolní části okna aplikace.

Byla-li kresba vytvořena ve starší verzi aplikace CorelDRAW a obsahuje vlastní přímé barvy, tyto barvy se zobrazí v paletě dokumentu.

Pokud máte dokument s vektorovými obrázky i rastry a chcete přidat pouze barvy z vektorových obrázků, zadejte do dialogového okna **Přidat barvy z rastru** hodnotu 0.

Postup při odstranění barvy z palety dokumentu

1. Klikněte na vzorek barvy na paletě dokumentu.
2. Na paletě dokumentu klikněte na tlačítko plovoucí nabídky ▶ a klikněte na položku **Odstranit barvu**.

Ve výchozím nastavení je paleta dokumentu ukotvena nad stavovým řádkem v dolní části okna aplikace.

Také můžete z palety dokumentu odstranit všechny barvy, které již nepoužíváte, kliknutím na tlačítko plovoucí nabídky ▶, výběrem položky **Paleta** a kliknutím na položku **Obnovit paletu**.

Postup při obnovení palety dokumentu

- Na paletě dokumentu klikněte na tlačítko plovoucí nabídky , vyberte položku **Paleta** a klikněte na položku **Obnovit barvu**.

  Ve výchozím nastavení je paleta dokumentu ukotvena nad stavovým řádkem v dolní části okna aplikace.

Postup při skrytí palety dokumentu

- Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Paleta barev** ▸ **Paleta dokumentu**.

Skrytím palety dokumentu nedojde k deaktivaci automatického přidávání barev.

Vytváření a úprava vlastních palet barev

Vlastní palety barev jsou kolekcemi uložených barev nebo stylů barev. Mohou obsahovat barvy nebo styly barev z libovolného barevného modelu, včetně přímých barev, nebo z libovolné palety barev, která se nachází v knihovnách barev. Můžete vytvořit vlastní paletu, v níž budou uloženy všechny barvy nebo styly barev, které potřebujete pro aktuální nebo budoucí projekt.

Palety barev lze snadno sdílet s ostatními. Vlastní palety barev lze otevřít ze složky **Moje palety** v ukotvitelném panelu **Palety**.

Vlastní paletu barev můžete vytvořit výběrem jednotlivých barev či stylů barev nebo použitím barev ve vybraném objektu či celém dokumentu. Vlastní palety barev lze také upravovat, přejmenovávat a odstraňovat.

Vlastní palety barev se ukládají do souborů ve formátu XML do složky **Dokumenty\Moje palety**.

Postup při vytváření vlastní palety barev zcela od začátku

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Palety**.
2. Klikněte na tlačítko + v dolní části ukotvitelného panelu a zvolte možnost **Nová prázdná barevná paleta** .
3. Zadejte název souboru do pole **Název souboru** .
4. Klikněte na tlačítko **Uložit**.
5. V ukotvitelném panelu **Palety** vyberte vlastní paletu, kterou jste vytvořili.
6. Klikněte na tlačítko **Možnosti** a zvolte možnost **Upravit paletu**.
7. V dialogovém okně **Editor palety** klikněte na tlačítko **Přidat barvu**.
8. V dialogovém okně **Vybrat barvu** vyberte barvu a klikněte na tlačítko **Přidat do palety**.

Další možnosti

Nastavení barvy jako přímé	V oblasti **Vybraná barva** dialogového okna **Editor palety** vyberte v seznamu **Zpracovávat jako** položku **Přímé**.
Nastavení barvy jako výtažkové	V oblasti **Vybraná barva** dialogového okna **Editor palety** vyberte v seznamu **Zpracovávat jako** položku **Výtažkové**.
Přejmenování barvy	V oblasti **Editor palety** klikněte na požadovanou barvu a zadejte název do pole **Název**.

Postup přidání barvy do vlastní palety barev

1 Otevřete vlastní paletu barev.

2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Přidání barvy z jiné palety barev	Přetáhněte barvu z otevřené palety barev do vlastní palety.
Přidání barvy z obrázku	Ve vlastní paletě klikněte na tlačítko **Kapátko** a poté klikněte na barvu, kterou chcete přidat.
Přidání více barev z obrázku	Na vlastní paletě klikněte na tlačítko **Kapátko** , podržte klávesu **Ctrl** a opakovaným kliknutím na obrázek přidejte požadované barvy.
Přidání více barev z obrázku nebo objektu	Přetáhněte obrázek nebo objekt z okna kresby do vlastní palety.
Přidání barvy z dialogového okna souvisejícího s barvami	V dialogovém okně klikněte na vzorek barvy, klikněte na šipku vedle možnosti **Přidat do palety**, vyberte v seznamu název vlastní palety a klikněte na možnost **Přidat do palety**.
Přidání barev z výběru	Vyberte jeden nebo více objektů. Na vlastní paletě klikněte na tlačítko plovoucí nabídky a klikněte na položku **Přidat z výběru**.
Přesunutí vzorku barvy	Přetáhněte vzorek barvy na nové místo na paletě.

Při přetahování většiny vektorových objektů budou do palety přidány všechny barvy objektu. Při přetahování rastru můžete určit počet barev, které chcete přidat do palety. Pokud objekt obsahuje přechodovou výplň, texturovou výplň nebo vzorovou výplň, jsou podporovány pouze barvy definované při vytváření výplně. Barvy z postscriptových výplní nejsou podporovány.

Postup při vytváření palety barev z objektu

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na možnost **Okno** ▸ **Palety barev** ▸ **Vytvořit paletu z výběru**.

3 Zadejte název souboru do pole **Název souboru** .

4 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Postup při vytváření palety barev z dokumentu

1 Klikněte na možnost **Okno** ▸ **Palety barev** ▸ **Vytvořit paletu z dokumentu**.

2 Zadejte název souboru do pole **Název souboru** .

3 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Postup při úpravě vlastní palety barev

1 Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Palety barev** ▸ **Editor palety**.

2 Vyberte paletu ze seznamu.

3 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Přidání barvy	Klikněte na tlačítko **Přidat barvu**. V dialogovém okně **Vybrat barvu** klikněte na kartu **Modely**, klikněte na jednu z barev v oblasti výběru barev a potom klikněte na tlačítko **Přidat do palety**.
Nastavení barvy jako přímé	V oblasti **Vybraná barva** dialogového okna **Editor palety** vyberte v seznamu **Zpracovávat jako** položku **Přímé**.
Nastavení barvy jako výtažkové	V oblasti **Vybraná barva** dialogového okna **Editor palety** vyberte v seznamu **Zpracovávat jako** položku **Výtažkové**.
Změna barvy	V oblasti pro výběr barev klikněte na požadovanou barvu a pak klikněte na tlačítko **Upravit barvu**. V dialogovém okně **Vybrat barvu** klikněte na kartu **Modely** a potom klikněte na novou barvu v oblasti výběru barev.
Odstranění barvy	V oblasti pro výběr barev klikněte na požadovanou barvu a pak klikněte na tlačítko **Odstranit barvu**.
Seřazení barev	Klikněte na tlačítko **Seřadit barvy** a pak zvolte požadovanou metodu řazení barev.
Přesunutí barvy	Přetáhněte vzorek barvy na nové místo.
Přejmenování barvy	V oblasti pro výběr barev klikněte na požadovanou barvu a zadejte název do pole **Název**.

Můžete odstranit i více barev současně podržením klávesy **Shift** nebo **Ctrl**, kliknutím na barvy, které chcete odstranit, a následným kliknutím na příkaz **Odstranit barvu**.

Přidáváte-li do palety výtažkovou barvu, avšak chcete ji zpracovávat jako přímou barvu, bude barva změněna na přímou a její název bude zachován. Pokud však zvolíte přímou barvu s názvem chráněným ochrannou známkou, například barvu z palety PANTONE, a převedete ji na výtažkovou barvu, bude chráněný název nahrazen názvy barevných složek dané barvy.

Postup při přejmenování vlastní palety barev

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Palety**.

2 Ve složce **Moje palety** dvakrát klikněte na vlastní paletu.

3 Zadejte nový název a stiskněte klávesu **Enter**.

Postup při odstranění vlastní palety barev

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Palety**.

2 Ve složce **Moje palety** klikněte pravým tlačítkem myši na vlastní paletu a poté klikněte na příkaz **Odstranit**.

Uspořádání a zobrazení palet barev

Ukotvitelný panel **Palety** umožňuje rychlý přístup k dostupným paletám barev, včetně palety dokumentu a palety stylů barev, a k vytváření vlastních palet barev. Palety barev v ukotvitelném panelu **Palety barev** jsou rozděleny na dvě hlavní složky: **Moje palety** a **Knihovny palet**.

Složku **Moje palety** lze použít k ukládání všech vlastních palet barev, které vytvoříte. Můžete do ní také přidat další složky pro ukládání a uspořádání palet barev pro různé projekty. Dále můžete paletu barev zkopírovat nebo ji přesunout do jiné složky. Všechny palety barev můžete otevřít a upravit jejich zobrazení.

Složka **Knihovny palet** v ukotvitelném panelu **Palety** obsahuje kolekce přednastavených palet barev, z nichž si můžete vybírat barvy. Žádné palety barev obsažené v knihovnách barev nelze upravovat. Můžete však vytvořit vlastní paletu barev zkopírováním palety barev ze složky **Knihovny palet**. Další informace naleznete v tématu „Zobrazí nebo skryje palety barev.” na straně 366.

Postup při otevření a zavření ukotvitelného panelu Palety

- Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Palety**.

Postup při zobrazení nebo skrytí vlastní palety barev

1 Otevřete ukotvitelný panel **Palety**.

2 Ve složce **Moje palety** klikněte na ikonu **Zobrazit nebo skrýt** vedle názvu vlastní palety.

Chcete-li jako výchozí paletu nastavit vlastní paletu barev, klikněte na tlačítko plovoucí nabídky vlastní palety ▶ a klikněte na položku **Nastavit jako výchozí**.

Postup při otevření vlastní palety barev

1 Otevřete ukotvitelný panel **Palety**.

2 Klikněte na tlačítko **Otevře paletu**.

3 Vyberte jednotku a složku, kde se nachází vlastní paleta barev.
Chcete-li otevřít paletu barev (soubor CPL), která byla vytvořena ve starší verzi aplikace CorelDRAW, vyberte v seznamu **Soubory typu** možnost **Zděděná vlastní paleta (*.cpl)**.

4 Klikněte na vlastní paletu.

5 Klikněte na tlačítko **Otevřít**.

Při otevření zděděné vlastní palety (soubor CPL) bude paleta automaticky převedena do formátu XML. Verze XML je uložena ve složce **x:\Documents and Settings\vase jmeno\My Documents** a zobrazuje se i ve složce **Moje palety** v ukotvitelném panelu **Palety**.

Pokud byla vlastní paleta barev (XML) uložena do složky **Moje palety**, můžete ji otevřít kliknutím na příkaz **Okno** ▸ **Palety barev** a výběrem požadované vlastní palety ze seznamu.

Postup při vytváření složky pro ukládání vlastních palet barev

1. Otevřete ukotvitelný panel **Palety**.
2. Klikněte na tlačítko **Vytvoří novou složku** .
3. Zadejte nový název a stiskněte klávesu **Enter**.

   Chcete-li vlastní paletu barev přesunout, přetáhněte ji do jiné složky.

Postup při vyjmutí nebo kopírování vlastní palety barev

1. Otevřete ukotvitelný panel **Palety**.
2. Ve složce **Moje palety** klikněte pravým tlačítkem myši na vlastní paletu a poté klikněte na některou z těchto možností:
   - **Vyjmout**
   - **Kopírovat**

   Chcete-li vlastní paletu vložit do jiné složky, klikněte na tuto složku pravým tlačítkem myši a klikněte na příkaz **Vložit**.

Postup při kopírování palety z knihoven palet za účelem úprav

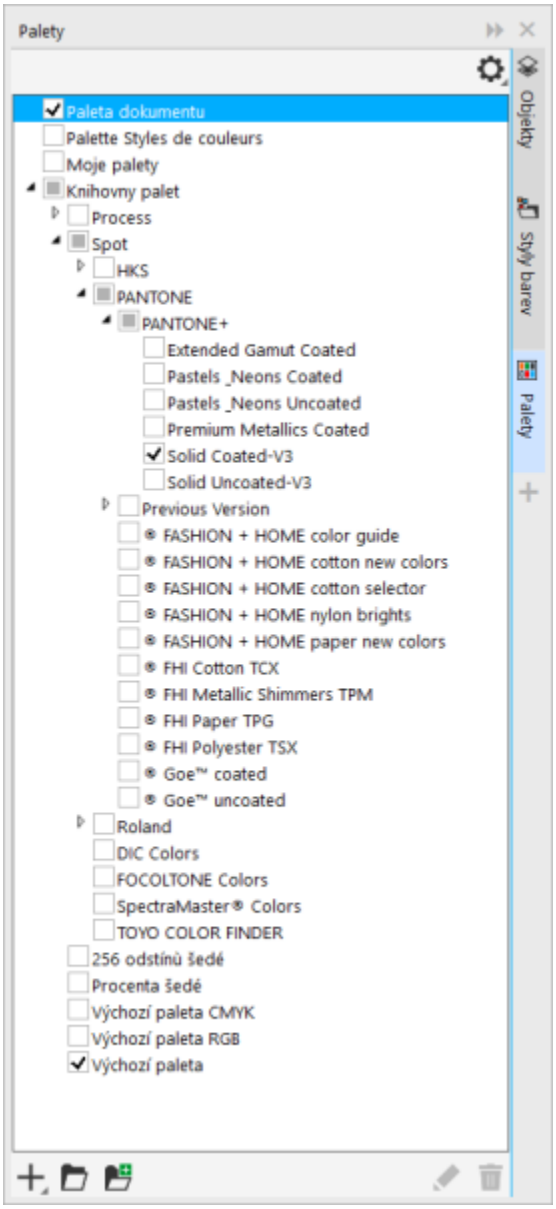
- Otevřete ukotvitelný panel **Palety** a přetáhněte paletu ze složky **Knihovny palet** do složky **Moje palety**.

  Ve složce **Moje palety** se zobrazí upravitelná kopie vybrané palety barev.

Zobrazí nebo skryje palety barev.

Knihovny palet obsahují kolekci palet barev. Zobrazení výchozích palet barev, jako jsou palety barev výchozí model RGB a výchozí model CMYK, můžete řídit. Hlavní zahrnuté knihovny palet jsou knihovna výtažkových barev a knihovna přímých barev.

Knihovna výtažkových barev obsahuje výchozí palety barev RGB, CMYK a stupňů šedé. Dále zde můžete najít přednastavené palety barev s určitým tématem, jako je například příroda. Knihovna přímých barev obsahuje palety barev poskytnuté jinými výrobci, jako jsou například společnosti HKS Colors, PANTONE, Focoltone a TOYO. Tyto palety barev mohou být užitečné v případě, že pro tiskové projekty potřebujete určité barvy schválené společností. Knihovny palet barev jsou uzamčené, což znamená, že je nemůžete upravovat.



Knihovny palet

Postup zobrazení palety barev v knihovnách palet

1 Otevřete ukotvitelný panel **Palety**.

2 Ve složce **Knihovny palet** klikněte na ikonu **Zobrazit nebo skrýt** vedle názvu palety barev.

Postup zobrazení palet přímých nebo výtažkových barev

1 Otevřete ukotvitelný panel **Palety**.

2 Ve složce **Knihovny palet** dvakrát klikněte na některou z následujících složek:

- **Přímé**
- **Výtažkové**

3 Klikněte na ikonu **Zobrazit nebo skrýt** vedle názvu palety barev.

Nastavení vlastností palety barev

Palety barev lze přizpůsobit.

Palety barev mohou být plovoucí, nebo mohou být ukotveny. Ukotvení znamená připevnění palety barev k okraji okna aplikace. Je-li ukotvení palety barev zrušeno, je paleta barev odpojena od okna aplikace a lze jí snadno pohybovat.

Pomocí vzorků barev můžete nastavit, aby pravé tlačítko myši vyvolalo místní nabídku nebo nastavení barvy obrysu. Lze také upravit okraj a velikost vzorků barev a také skrýt nebo zobrazit políčko **Bez barvy**.

Postup při ukotvení nebo zrušení ukotvení palety barev

Akce	Postup
Ukotvení palety barev	Klikněte na horní okraj palety barev a přetahujte paletu barev směrem k libovolnému okraji okna aplikace, dokud se neobjeví tenký černý obrys panelu nástrojů.
Zrušení ukotvení palety barev	Klikněte na tečkovaný okraj palety barev a táhněte paletu barev směrem od okraje okna aplikace.
Změna počtu řádků ukotvené palety barev	V paletě klikněte na tlačítko plovoucí nabídky ▶, klikněte na položku **Řádky** a zvolte některou možnost v seznamu.

Můžete také změnit počet řádků na ukotvené paletě barev kliknutím na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**, kliknutím na možnost **Paleta barev** v levém podokně zobrazeného dialogového okna a zadáním hodnoty do pole **Při ukotvení maximum řádků palety**. Lze nastavit nejvýše sedm řádků palety barev.

Nastavení akce pravého tlačítka myši pro vzorky barev

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Paleta barev**.
3. Zaškrtněte jedno z následujících políček:
   - **Místní nabídka**
   - **Nastavit barvu obrysu**

Zaškrtnete-li políčko **Nastavit barvu obrysu**, můžete stále zobrazit místní nabídku kliknutím pravým tlačítkem myši kdekoli na okraj palety barev.

Postup při přizpůsobení vzorků barev

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Paleta barev**.
3. Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
   - **Široké okraje**

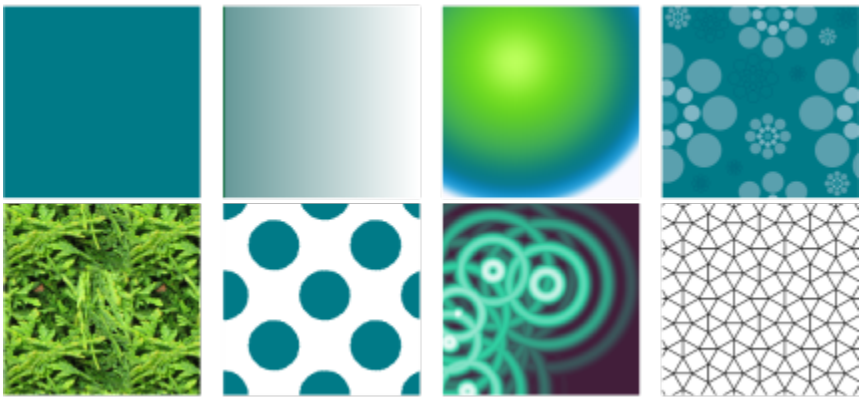
- **Velké vzorky**
- **Zahrnout políčko „Bez barvy“**

Chcete-li ve vzorcích barev zobrazit názvy barev, klikněte na paletě barev na tlačítko plovoucí nabídky a poté klikněte na příkaz **Zobrazit názvy barev**.

CorelDRAW® 2019

Výplně

Vnitřky objektů nebo další uzavřené oblasti můžete doplnit o barevné, vzorované, texturové a další výplně. Můžete upravit výplň a nastavit ji jako výchozí, takže každý nakreslený objekt bude mít stejnou výplň.



Ukázky výplní: jednotná, lineární přechodová, eliptická přechodová, vektorová vzorová, rastrová vzorová, dvoubarevná, textura a PostScript

Tato část obsahuje následující témata:

- „Jednotné výplně” (straně 371)
- „Přechodové výplně” (straně 372)
- „Vektorové a rastrové vzorové výplně” (straně 377)
- „Výplně s dvoubarevným vzorem” (straně 382)
- „Texturové výplně” (straně 384)
- „Postscriptové výplně” (straně 386)
- „Síťové výplně” (straně 387)
- „Použití výplní na oblasti” (straně 391)
- „Práce s výplněmi” (straně 392)

Jednotné výplně

V objektech můžete použít jednotnou výplň. Jednotné výplně jsou tvořeny plnými barvami, které můžete vybrat nebo vytvořit pomocí barevných modelů a palet barev. Informace o vytváření barev naleznete v tématu „Barva” na straně 351.

Postup při použití jednotné výplně

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na barvu na paletě barev.

Chcete-li míchat barvy do jednotné výplně, stiskněte klávesu **Ctrl** a klikněte na další barvu na paletě barev.

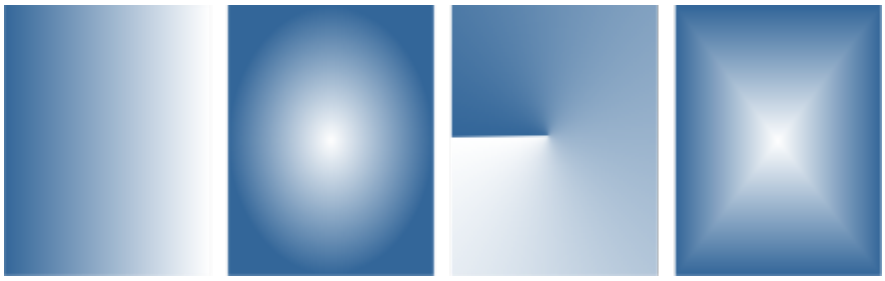
Můžete také vybrat jednotnou výplň kliknutím na

- tlačítko **Jednotná výplň** v části **Výplň** ukotvitelného panelu **Vlastnosti**
- nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a kliknutím na tlačítko **Jednotná výplň** na panelu vlastností

Přechodové výplně

Přechodová výplň je hladký přechod dvou nebo více barev, který dodá objektu hloubku. Pro přechodové výplně se rovněž používá označení gradientové výplně.

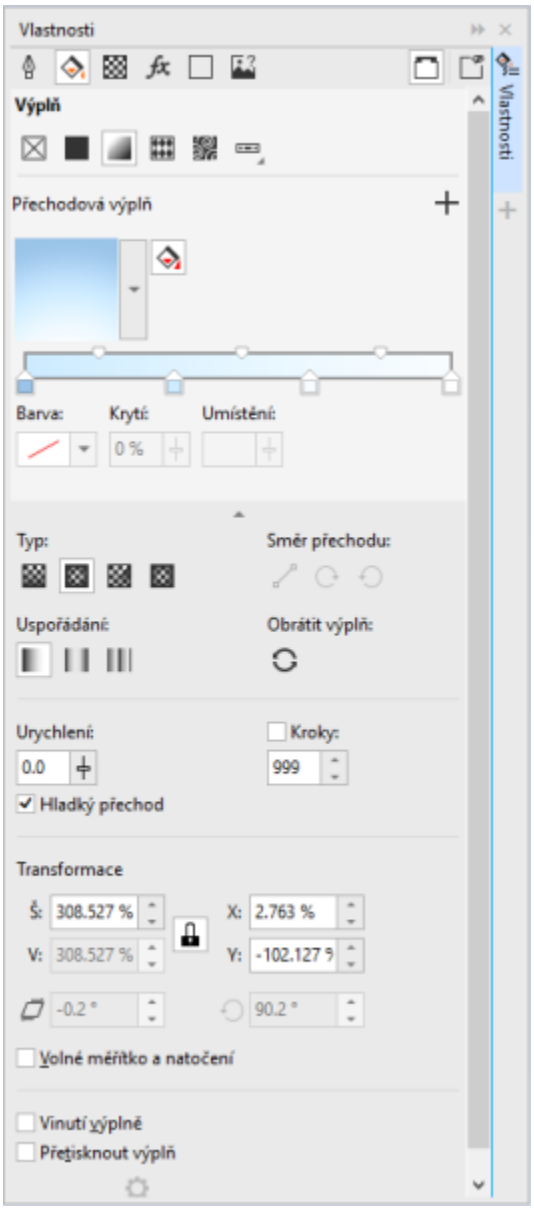
K dispozici jsou čtyři typy přechodových výplní: lineární, eliptická, kónická a obdélníková. Lineární přechodová výplň prochází objektem podél rovné čáry. Kónická přechodová výplň vytváří iluzi nasvíceného kužele. Eliptická přechodová výplň se šíří ze středu objektu v soustředných elipsách a obdélníková přechodová výplň se šíří ze středu objektu v soustředných čtvercích.



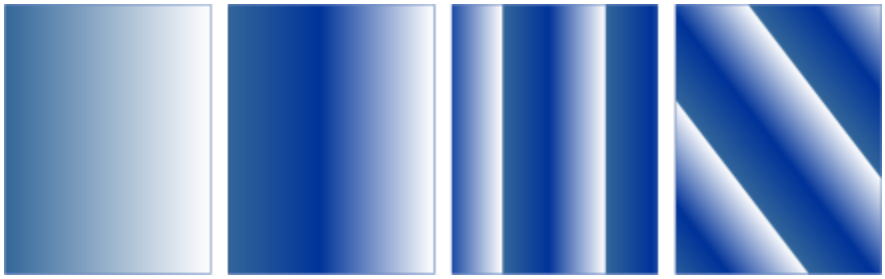
K dispozici jsou čtyři typy přechodových výplní (zleva doprava): lineární, eliptická, kónická a obdélníková.

Aplikace nabízí sadu přechodových výplní, které jsou vám k dispozici. Dostupné přechodové výplně můžete procházet, hledat podle klíčových slov, označovat jako oblíbené a řadit. Máte také možnost stáhnout si další sady výplní. Další informace naleznete v tématu „Vyhledávání a zobrazení výplní a průhlednosti” na straně 409.

Každou přechodovou výplň můžete upravit podle svých potřeb nebo můžete vytvářet své vlastní výplně. Přechodové výplně mohou obsahovat dvě nebo více barev, které lze umístit kamkoliv do přechodu výplně. Můžete zadat atributy výplně, například směr barevného přechodu výplně, úhel výplně, střed a středový bod. Dále máte možnost nastavit šířku a výšku výplně jako procento šířky a výšky objektu. Výplň lze také vyhladit, naklonit, otočit, opakovat a zrcadlit.



Vlastnosti výplně lze upravovat v ukotvitelném panelu.



Zleva doprava: Objekt s lineární přechodovou výplní. K výplni je přidána jiná barva. Velikost výplně byla změněna na 50 % šířky a výšky objektu a výplň se opakuje a je zrcadlená. Nakonec byla výplň otočena o 45°.

Po vytvoření přechodové výplně můžete výplň uložit pro budoucí použití. Další informace naleznete v tématu „Ukládání výplní a průhledností” na straně 414.

Kvalitu tisku a zobrazení přechodové výplně můžete upravit, a to zadáním počtu přechodových kroků. Standardně je nastavení přechodového kroku uzamčeno, takže kvalitu tisku přechodové výplně určuje hodnota zadaná v nastavení tisku a kvalitu zobrazení určuje výchozí hodnota, kterou nastavíte. Můžete však nastavení přechodových kroků odemknout a zadat hodnotu, která se použije jak na kvalitu tisku, tak na kvalitu zobrazení výplně. Další informace o nastavení přechodových kroků výplně pro tisk naleznete v tématu „Doladění tiskových úloh" na straně 745.

Postup při použití přechodové výplně

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na tlačítko **Jednotná výplň** na panelu vlastností.

3 Na panelu vlastností otevřete výběr **Výplň** a klikněte dvakrát na miniaturu požadované výplně.

Informace o vyhledávání výplní ve výběru **Výplň** naleznete v tématu „Postup při vyhledávání, filtrování a řazení výplní a průhledností" na straně 410.

Výplň můžete použít také kliknutím na miniaturu výplně ve výběru **Výplň**. Tím výplň použijete, aniž byste zavřeli okno **Výplň**.

Do přechodové výplně můžete přidat barvu kliknutím na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů, kliknutím na tlačítko **Přechodová výplň** na panelu vlastností a přetažením barvy z palety barev na interaktivní vektorový úchyt objektu.

Postup při vytváření přechodové výplně

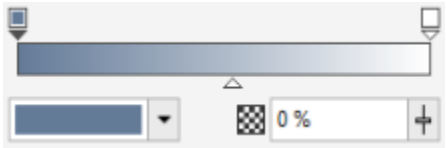
1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na tlačítko **Jednotná výplň** na panelu vlastností.

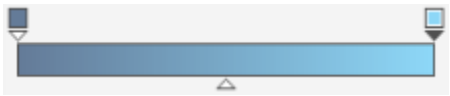
3 Vyberte typ přechodové výplně kliknutím na jedno z následujících tlačítek:

- **Lineární přechodová výplň**
- **Eliptická přechodová výplň**
- **Kónická přechodová výplň**
- **Obdélníková přechodová výplň**

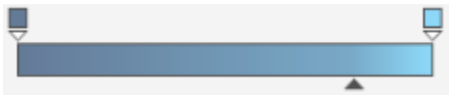
4 Klikněte na počáteční uzel, otevřete výběr **Barva uzlu** na panelu vlastností a zvolte požadovanou barvu.



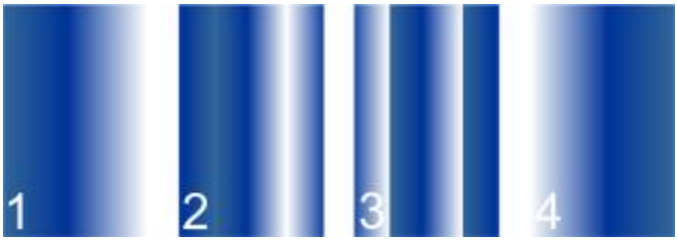
5 Klikněte na koncový uzel, otevřete výběr **Barva uzlu** na panelu vlastností a zvolte požadovanou barvu.

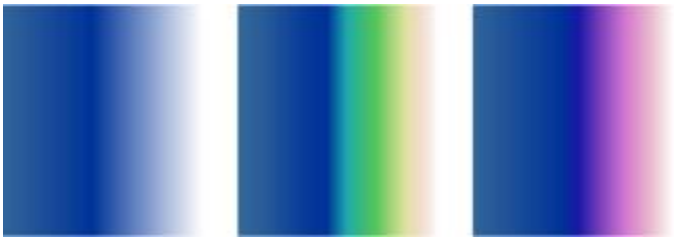
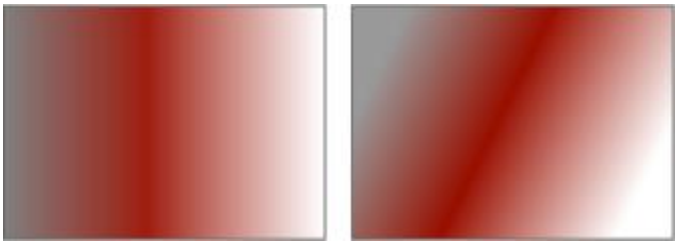


6 Jezdcem Středový bod nastavte střed mezi dvěma barvami.



7 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** kliknutím na tlačítko **Uložit jako nové** uložte výplň nebo upravte její vlastnosti pomocí operací uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Změna průhlednosti barvy	Vyberte příslušný uzel a zadejte hodnotu do pole **Průhlednost uzlu**.
Přidání přechodové barvy	Dvakrát klikněte na barevný pruh, do kterého chcete uzel přidat. Když je vybrán nový uzel, otevřete výběr **Barva uzlu** a zvolte barvu.
Změna umístění přechodové barvy	Přetáhněte příslušný uzel do nového umístění nad barevným pruhem nebo zadejte hodnotu do pole **Poloha uzlu** v ukotvitelném panelu **Vlastnosti**.
Odstranění přechodové barvy	Dvakrát klikněte na příslušný uzel.
Vrácení, zrcadlení, opakování nebo obrácení výplně	Klikněte na tlačítko **Arrangement** (Uspořádání) na panelu vlastností a klikněte na jedno z následujících tlačítek: • **Výchozí přechodová výplň** • **Opakování a zrcadlení** • **Opakovat** Klikněte na tlačítko **Obrátit výplň** na panelu vlastností.  *Efekt opakování a zrcadlení je viditelný pouze tehdy, jestliže je výplň menší než objekt. Následující ilustrace ukazuje výchozí výplň (1), stejnou výplň po změně velikosti a s opakováním a zrcadlením (2), poté po změně velikosti a s opakováním (3) a po převrácení (4).*
Určení, jak rychle přechodová výplň přejde z jedné barvy do druhé.	Zadejte hodnotu do pole **Zrychlení** na panelu vlastností.
Vytváření hladších barevných přechodů mezi uzly přechodové výplně	Klikněte na tlačítko **Vyhlazení**.
Zadejte způsob, kterým se barvy mezi dvěma uzly prolínají.	Vyberte oba požadované uzly nebo středový bod mezi nimi a v oblasti **Výplň** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** a zvolte možnost směru přechodu:

Akce	Postup
	• **Lineární barevný přechod** – prolne barvy podél rovné čáry od počáteční barvy přes další barvy napříč barevným kruhem až po koncovou barvu. • **Barevný přechod po směru hodinových ručiček** – prolne barvy v dráze podél barevného kruhu po směru hodinových ručiček. • **Barevný přechod proti směru hodinových ručiček** – prolne barvy v dráze podél barevného kruhu proti směru hodinových ručiček.  *Ilustrace ukazuje následující možnosti barevného přechodu (zleva doprava): lineární barevný přechod, barevný přechod doprava, barevný přechod doleva.*
Nastavení šířky a výšky výplně jako procenta šířky a výšky objektu	V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** kliknutím na tlačítko se šipkou ▼ v dolní části oddílu **Výplň** zobrazte další možnosti výplně a poté zadejte hodnoty do polí **W** a **H**.
Přesunutí středu výplně nahoru, dolů, doleva nebo doprava	Do polí **X** a **Y** zadejte hodnoty.
Naklonění výplně ve zvoleném úhlu	Zadejte hodnotu do pole **Zkosit**.  *V tomto příkladu je výplň zkosená pod úhlem 15°.*
Otočení postupu barev po směru nebo proti směru hodinových ručiček	Zadejte hodnotu do pole **Otočit**.
Povolení nesouměrného zkosení nebo roztažení výplně	Zaškrtněte políčko **Volné měřítko a zkosení**.
Použití vybrané výplně na protínající se oblasti sloučených objektů	Zaškrtněte políčko **Vinutí výplně**. Další informace naleznete v tématu „Kombinování objektů” na straně 303.
Umožní tisk výplně přes podkladové barvy.	Zaškrtněte políčko **Přetisknout výplň**.

Vlastní přechodovou výplň můžete použít také kliknutím na nástroj **Interaktivní výplň** a přetažením barev z palety barev v okně dokumentu na interaktivní vektorové úchyty objektu. Můžete namíchat barvy výběrem jednoho z interaktivních vektorových úchytů, stisknutím tlačítka **Ctrl** a kliknutím na barvu na paletě barev.

Postup při změně kvality tisku a zobrazení přechodové výplně

1. Vyberte objekt, na který je použita přechodová výplň.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** kliknutím na tlačítko se šipkou v dolní části oddílu **Výplň** zobrazíte další možnosti výplně.
3. Odemkněte přechodové kroky odškrtnutím políčka **Kroky** a zadejte hodnotu do pole **Kroky**.

   Vyšší počet vytvoří hladší přechod mezi barvami.

Když je pole **Přechodové kroky** uzamčeno, počet kroků tištěné přechodové výplně určuje hodnota zadaná v dialogovém okně **Tisk**. Další informace o nastavení přechodových kroků výplně pro tisk naleznete v tématu „Doladění tiskových úloh” na straně 745.

Postup při nastavení kvality zobrazení přechodové výplně

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Zobrazení**.
3. Zadejte hodnotu do pole **Zobrazit přechodové kroky**.

Vektorové a rastrové vzorové výplně

Objekty lze vyplnit vektorovými nebo rastrovými vzorovými výplněmi nebo dvoubarevnými výplněmi. Vektorová vzorová výplň je složitější vektorová grafika, která může sestávat z čar a výplní. Vektorová výplň může obsahovat barevné nebo průhledné pozadí. Rastrová vzorová výplň je rastrový obrázek, jehož složitost je určena jeho velikostí, rozlišením obrázku a bitovou hloubkou. Informace o dvoubarevných výplních naleznete v tématu „Výplně s dvoubarevným vzorem” na straně 382.

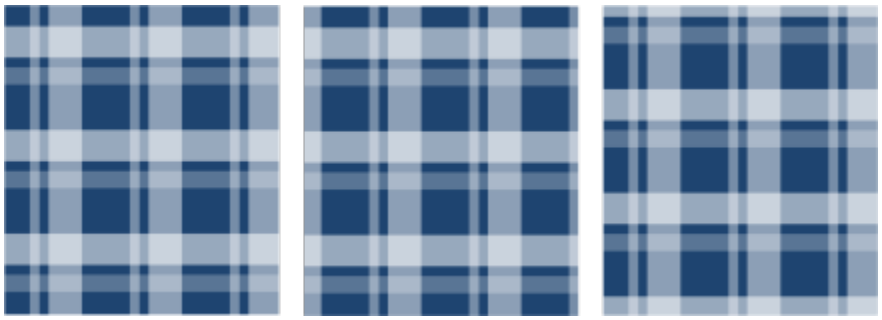
Aplikace CorelDRAW poskytuje kolekci vektorových a rastrových vzorů, ke kterým máte přístup. Dostupné vzorové výplně můžete procházet, hledat podle klíčových slov, označovat jako oblíbené a řadit. Máte také možnost stáhnout si další sady výplní. Další informace naleznete v tématu „Vyhledávání a zobrazení výplní a průhlednosti” na straně 409.

Příklady vektorových vzorových výplní

Příklady rastrových vzorových výplní

Úpravy vzorových výplní

Vzorové výplně můžete upravovat podle svých potřeb. U vzorové výplně můžete změnit rozměry nebo posunout její střed doleva, doprava, nahoru nebo dolů. Aplikace CorelDRAW umožňuje také odsazení dlaždic ve výplni.



Zleva doprava: Původní vektorová vzorová výplň. Střed vzorové dlaždice je posunut doprava (uprostřed). Střed vzorové dlaždice je posunut dolů (vpravo).

Výplň lze zrcadlit tak, aby byly vedle sebe ležící dlaždice svými zrcadlovými obrazy. Chcete-li, aby se vzorová výplň měnila podle akcí, které s vyplněným objektem provedete, můžete určit, aby se výplň transformovala s objektem. Pokud například zvětšíte objekt, tak se vzor zvětší, zatímco počet dlaždic zůstane stejný.

U rastrových vzorů lze upravovat jas a kontrast. Dále můžete vytvořit radiální nebo lineární hladké prolnutí mezi rastrovými dlaždicemi a vyhladit barevný přechod mezi nimi pomocí zarovnání okrajů. U vzoru lze též upravovat parametry jako jas, svítivost nebo barevný kontrast.

Vytvoření vzorové výplně

Lze také vytvářet vlastní vzory. Vektorové a rastrové vzory jsou složeny z menších celků, které se nazývají dlaždice. V závislosti na velikosti objektu může být vzorová výplň tvořena jednou či více dlaždicemi. Vzor vzniká opakováním dlaždice tak, aby byl objekt vyplněn. Můžete vytvořit nový vzor tím, že vyberete oblast pracovní plochy, kterou chcete použít jako dlaždici, nebo že použijete importovaný obrázek jako zdroj dlaždice.

Po vytvoření nového vzoru můžete vzor uložit pro budoucí použití. Další informace naleznete v tématu „Ukládání výplní a průhledností" na straně 414.

Postup při použití vektorové nebo rastrové vzorové výplně

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na jedno z následujících tlačítek na panelu vlastností.

- **Vektorová vzorová výplň**
- **Rastrová vzorová výplň**

3 Otevřete výběr **Výplň** a klikněte dvakrát na požadovanou miniaturu vzoru.

Informace o vyhledávání výplní ve výběru **Výplň** naleznete v tématu „Postup při vyhledávání, filtrování a řazení výplní a průhledností" na straně 410.

Výplň můžete použít také kliknutím na miniaturu výplně ve výběru **Výplň**. Tím výplň použijete, aniž byste zavřeli okno **Výplň**.

Postup při vytváření vektorového nebo rastrového vzoru z pracovní plochy

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na jedno z následujících tlačítek na panelu vlastností.

- **Vektorová vzorová výplň**
- **Rastrová vzorová výplň**

3 V oblasti **Výplň** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Nový zdroj** pod výběrem **Výplň** a zvolte možnost **Nový zdroj z dokumentu**.

4 Vyberte oblast pracovní plochy, kterou chcete použít jako vzor.
Tato oblast může zahrnovat libovolné objekty a části objektů, které jste nakreslili.

5 Klikněte na tlačítko **Přijmout**.

Vzor můžete uložit kliknutím na tlačítko **Uložit jako nový**.

Vektorové vzory mohou obsahovat průhledné nebo barevné pozadí.

Můžete také kliknout na tlačítko **Nový zdroj z pracovní plochy** a vybrat oblast dokumentu, kterou chcete použít jako zdroj dlaždice. V takovém případě se na nový vzor použijí aktuální nastavení v oblasti **Transformace** ukotvitelného panelu **Vlastnosti**.

Postup při vytváření vektorového nebo rastrového vzoru z importovaného obrázku

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na jedno z následujících tlačítek na panelu vlastností.

- **Vektorová vzorová výplň**
- **Rastrová vzorová výplň**

3 V oblasti **Výplň** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Nový zdroj** pod výběrem **Výplň** a zvolte **Nový zdroj ze souboru**.

4 V dialogovém okně **Importovat** najděte požadovaný obrázek a dvakrát klikněte na název souboru.

Postup při úpravě vektorové nebo rastrové vzorové výplně

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na jedno z následujících tlačítek na panelu vlastností.

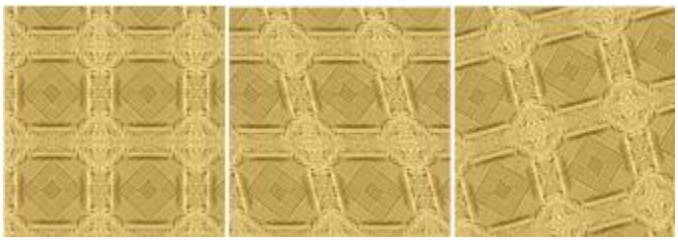
- **Vektorová vzorová výplň**
- **Rastrová vzorová výplň**

3 V oblasti **Výplň** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou umístěné v dolní části a zobrazte další možnosti výplně.

4 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Uspořádání dlaždic takovým způsobem, aby byly vedle sebe ležící dlaždice svými zrcadlovými obrazy	Klikněte na tlačítko **Zrcadlit dlaždice vodorovně** nebo **Zrcadlit dlaždice svisle**.
Nastavení šířky a výšky dlaždice vzoru	Do polí **Šířka výplně** a **Výška výplně** zadejte požadované hodnoty.

Ilustrace ukazuje vzorovou výplň (vlevo) s vodorovným zrcadlením (uprostřed) resp. se svislým zrcadlením (vpravo).

Akce	Postup
	 Ilustrace ukazuje výsledek zmenšení dlaždice vzoru.
Přesunutí středu vzorové výplně nahoru, dolů, doleva nebo doprava	Do polí **X** a **Y** zadejte hodnoty.
Naklonění nebo otočení vzoru ve zvoleném úhlu	Zadejte hodnotu do pole **Zkosit** nebo **Otočit**.  *Vzorová výplň na této ilustraci je nakloněná o 15° (uprostřed) a otočená o 15° (vpravo).*
Zadání odsazení řádku nebo sloupce jako procenta výšky nebo šířky dlaždice	Klikněte na tlačítko **Odsazení řádku** nebo **Odsazení sloupce** a zadejte hodnotu do pole **% z dlaždice**. *Tato ilustrace ukazuje odsazení sloupce 50 % (uprostřed) a odsazení řádku 50 % (vpravo).*
Použití transformace objektu na vzorovou výplň	Zaškrtněte políčko **Transformovat s objektem**.
Použití vybrané výplně na protínající se oblasti sloučených objektů	Zaškrtněte políčko **Vinutí výplně**. Další informace naleznete v tématu „Kombinování objektů” na straně 303.
Nastavení dalších vlastností rastrové vzorové výplně	Viz „Postup při úpravě barevných přechodů, jasu a kontrastu rastrové vzorové výplně” na straně 382.

Chcete-li změnit vzhled vzoru, můžete také zkosit nebo otočit dlaždice kliknutím na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů, výběrem objektu a tažením úchytů zkosení nebo otočení.

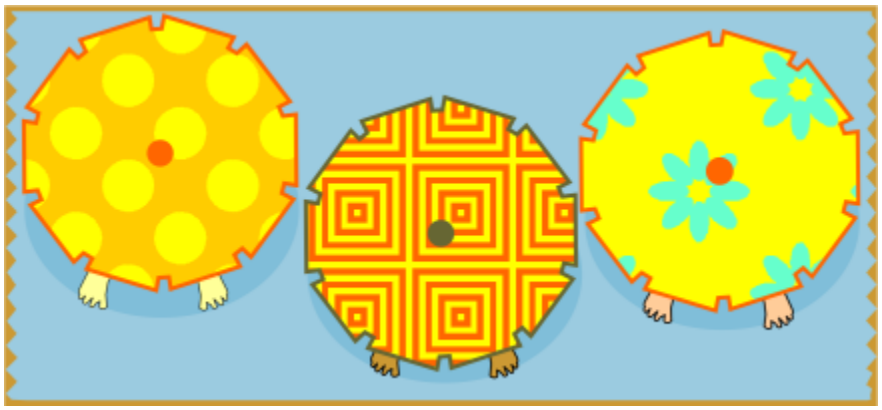
Postup při úpravě barevných přechodů, jasu a kontrastu rastrové vzorové výplně

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na jedno z následujících tlačítek na panelu vlastností.
   - **Vektorová vzorová výplň**
   - **Rastrová vzorová výplň**
3. V oblasti **Výplň** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou umístěné v dolní části a zobrazte další možnosti výplně.
4. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vytvoření radiálního nebo lineárního hladkého prolnutí	Klikněte na tlačítko **Radiální prolínání** nebo na tlačítko **Lineární prolínání** a posuňte jezdec.
Vyhlazení přechodu barev okrajů vzorované dlaždice s protilehlými okraji	Zaškrtněte políčko **Shoda okrajů** a zadejte hodnotu do pole.
Zvětšení a zmenšení jasu vzoru	Zaškrtněte políčko **Jas** a zadejte hodnotu do pole.
Zvětšení a zmenšení kontrastu odstínů šedé vzoru	Zaškrtněte políčko **Svítivost** a zadejte hodnotu do pole.
Zvětšení a zmenšení barevného kontrastu vzoru	Zaškrtněte políčko **Barva** a zadejte hodnotu do pole.

Výplně s dvoubarevným vzorem

Dvoubarevná vzorová výplň se skládá pouze ze dvou barev, které vyberete. Kromě nastavení barev můžete dlaždice výplně svisle nebo vodorovně zrcadlit a nastavit jejich velikost. Dále můžete výplň zkosit a otočit a posunout její střed.



Příklady dvoubarevných vzorových výplní

Dvoubarevná výplň použitá na objekt (vlevo). Výplň po změně velikosti (uprostřed) a otočení (vpravo).

Lze také vytvářet vlastní vzorové výplně z objektů v okně kreslení pomocí příkazu **Objekt** ▸ **Vytvořit** ▸ **Vzorová výplň**.

Postup při použití dvoubarevné vzorové výplně

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na tlačítko **Dvoubarevná vzorová výplň** na panelu vlastností.

3 Zvolte výplň z výběru **První barva nebo vzor výplně**.

4 Otevřete výběr **Barva popředí** a klikněte na požadovanou barvu.

5 Otevřete výběr **Barva pozadí** a klikněte na požadovanou barvu.
Chcete-li upravit atributy dvoubarevné výplně, použijte ukotvitelný panel **Vlastnosti** pro úpravu atributů dvoubarevné výplně kliknutím na tlačítko se šipkou v dolní části oddílu **Výplň** a provedením úkol z následující tabulky.

Akce	Postup
Uspořádání dlaždic takovým způsobem, aby byly vedle sebe ležící dlaždice svými zrcadlovými obrazy	Klikněte na tlačítko **Zrcadlit dlaždice vodorovně** nebo **Zrcadlit dlaždice svisle**.
Nastavení šířky a výšky dlaždice vzoru	Do polí **Šířka výplně** a **Výška výplně** zadejte požadované hodnoty.

Akce	Postup
Přesunutí středu vzorové výplně nahoru, dolů, doleva nebo doprava	Do polí **X** a **Y** zadejte hodnoty.
Otočení vzoru ve zvoleném úhlu	Zadejte hodnotu do pole **Otočit**.
Naklonění vzoru ve zvoleném úhlu	Zadejte hodnotu do pole **Zkosit**.
Zadání odsazení řádku nebo sloupce jako procenta výšky nebo šířky dlaždice	Klikněte na tlačítko **Odsazení řádku** nebo **Odsazení sloupce** a zadejte hodnotu do pole **% z dlaždice**.
Použití změn objektu na vzorovou výplň	Zaškrtněte políčko **Transformovat s objektem**. Na výplň budou také použity jakékoliv transformace použité na objekt, jako je například změna velikosti či otáčení.
Použití vybrané výplně na protínající se oblasti sloučených objektů	Zaškrtněte políčko **Vinutí výplně**. Další informace naleznete v tématu „Kombinování objektů” na straně 303.

Barvy na dvoubarevnou vzorovou výplň můžete míchat stisknutím klávesy **Ctrl** a kliknutím na barvu na paletě barev.

Barvy výplně můžete také změnit přetažením barev z palety barev na interaktivní úchyty. Můžete míchat barvy tak, že podržíte klávesu **Ctrl** a přetáhnete barvu na interaktivní úchyty.

Postup při vytvoření dvoubarevné vzorové výplně

1. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vytvořit** ▸ **Vzorová výplň**.
2. V dialogovém okně **Vytvořit vzor** vyberte možnost **Dvoubarevná** a klikněte na tlačítko **OK**.
3. V okně kreslení vyberte vzor nebo oblast, které chcete použít pro výplň, a poté dvakrát klikněte na výběr.
4. V zobrazeném dialogovém okně vyberte rozlišení a poté klikněte na tlačítko **OK**.
   Nová výplň s dvoubarevným vzorem je přístupná z výběru **Výplň**.

Texturové výplně

Texturová výplň se generuje náhodně a můžete ji použít k vytvoření přirozeného vzhledu objektů. Můžete používat stávající texturové výplně, například vodu nebo různé minerály a mraky. Barvy texturových výplní můžete změnit. Texturové výplně mohou obsahovat pouze barvy RGB. Ostatní barevné modely a palety však lze použít jako odkaz pro výběr barev. Informace o barevných modelech naleznete v tématu „Barevné modely” na straně 351.

Velikost dlaždic texturových výplní můžete změnit. Zvýšíte-li rozlišení texturové dlaždice, zvýší se i přesnost výplně. Nastavením počátku dlaždic můžete také zadat, kde mají výplně přesně začít. Aplikace CorelDRAW umožňuje také odsazení dlaždic ve výplni. Úpravy vodorovné nebo svislé polohy první dlaždice vzhledem k hornímu okraji objektu ovlivňují zbytek výplně.

Můžete také otáčet či zkosit výplň, upravit velikost dlaždic a změnit střed textury.

Chcete-li, aby se texturová výplň měnila podle akcí, které s vyplněným objektem provedete, můžete určit, aby se výplň transformovala s objektem. Pokud například zvětšíte vyplněný objekt, tak se textura zvětší, zatímco počet dlaždic zůstane stejný.

Texturové výplně mohou vylepšit kresbu. Také ale zvyšují velikost souboru, a tím i čas potřebný k tisku, takže je výhodnější používat je s rozvahou.

Příklady texturových výplní

Postup při použití texturové výplně

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na tlačítko **Texturová výplň** na panelu vlastností.
3. Ze seznamu **Knihovna textur** vyberte knihovnu textur.
4. Ve výběru **Výplň** vyberte požadovanou texturu.

   Chcete-li texturu upravit, klikněte na tlačítko **Upravit výplň**. V dialogovém okně **Upravit výplň** proveďte některou akci z následující tabulky.

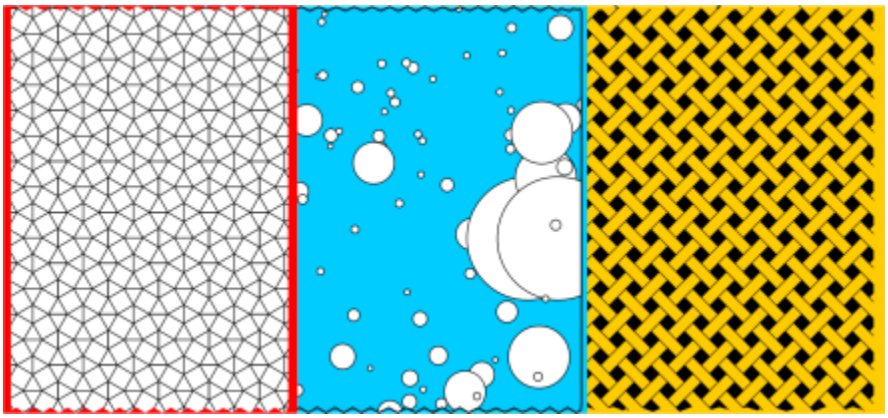
Akce	Postup
Uspořádání dlaždic takovým způsobem, aby byly vedle sebe ležící dlaždice svými zrcadlovými obrazy	Klikněte na možnost **Transformace** a poté na tlačítko **Zrcadlit dlaždice vodorovně** nebo **Zrcadlit dlaždice svisle**.
Změna velikosti výplně	Klikněte na možnost **Transformace** a zadejte hodnoty do polí **Šířka výplně** a **Výška výplně**.
Přesunutí středu výplně nahoru, dolů, doleva nebo doprava	Klikněte na možnost **Transformace** a zadejte hodnoty do polí **X** a **Y**.
Otočení výplně ve zvoleném úhlu	Klikněte na možnost **Transformace** a zadejte hodnotu do pole **Otočit**.
Naklonění výplně ve zvoleném úhlu	Klikněte na možnost **Transformace** a zadejte hodnotu do pole **Zkosení**.

Akce	Postup
Zadání odsazení řádku nebo sloupce jako procenta šířky nebo výšky dlaždice	Klikněte na možnost **Transformace** a poté na tlačítko **Odsazení řádku** nebo **Odsazení sloupce** . Zadejte hodnotu do pole **% z dlaždice**.
Použití změn objektu na texturovou výplň	Klikněte na možnost **Transformace** a zaškrtněte políčko **Transformovat s objektem**.
Zadání rozlišení rastru texturové výplně	Klikněte na možnost **Rozlišení a velikost textury** a zadejte hodnotu do pole **Rozlišení rastru**.
Použití vybrané výplně na protínající se oblasti sloučených objektů	Zaškrtněte políčko **Vinutí výplně**. Další informace naleznete v tématu „Kombinování objektů” na straně 303.

Postscriptové výplně

U objektů můžete použít postscriptovou texturovou výplň. Postscriptová texturová výplň je definována programem v jazyce PostScript. Některé textury jsou velmi složité a velké objekty, které postscriptové texturové výplně obsahují, se mohou dlouho tisknout nebo aktualizovat na obrazovce. V závislosti na režimu zobrazení, který používáte, se mohou namísto výplně zobrazit písmena „PS“. Další informace o zobrazení postscriptových výplní naleznete v tématu „Zobrazení” na straně 55.

Když použijete postscriptovou texturovou výplň, můžete změnit několik vlastností, např. velikost, šířku čáry a úroveň šedé pro popředí a pozadí textury.



Příklady postscriptových výplní

Postup při použití postscriptové výplně

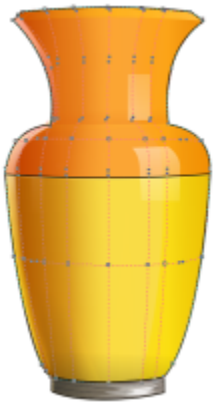
1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na tlačítko **Postscriptová výplň** na panelu vlastností.
3. Vyberte výplň ze seznamu **Textury postscriptové výplně**.

   Chcete-li změnit vlastnosti výplně, klikněte na tlačítko **Upravit výplň** a zadejte požadované nastavení.

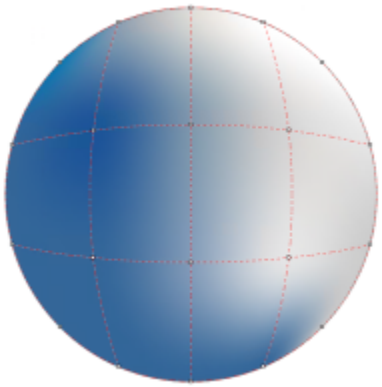
Síťové výplně

Když vyplníte objekt síťovou výplní, můžete vytvořit jedinečné efekty. Můžete například vytvořit hladké prolínání barev v libovolném směru bez nutnosti vytvořit přechod nebo kontury. Při použití síťové výplně určujete počet sloupců a řádků v mřížce a barvu průsečíků.

Když vytvoříte objekt se síťovou výplní, můžete výplň upravit přidáním nebo odstraněním uzlů nebo průsečíků. Síť lze také odstranit.



Na vázu byla použita síťová výplň.



Příklad síťové výplně

Pomocí nástroje Síť lze vytvářet hladké barevné přechody.

Síťovou výplň lze použít pouze na uzavřené objekty nebo na jednu osnovu. Chcete-li síťovou výplň použít na složitý objekt, musíte nejdřív vytvořit jednoduchý objekt vyplněný síťovou výplní, a poté z něj zkombinováním se složitým objektem vytvořit objekt PowerClip. Další informace o práci s objekty PowerClip naleznete v tématu „Objekty PowerClip” na straně 226.

Ke skvrně v síťové výplni a k jednotlivým průsečíkům můžete přidat barvu. Můžete také namíchat barvy pro vzhled s výraznějším přechodem.

Vlevo: Přidání barvy do síťové výplně. Vpravo: Přesunutí průsečíku v síťové výplni umožňuje upravit rychlost změny barev.

Kromě toho můžete v síťové výplni vyhladit barvy a omezit tak ostré přechody mezi barvami. Můžete také odkrýt objekty ležící pod síťovou výplní tím, že na vybranou oblast použijete nastavení průhlednosti.

V tomto uměleckém díle od autorky Ariel Garaza Díaz na základě fotografie od Rikka Flohra byly použity síťové výplně.

Výchozí vlastnosti všech nových síťových výplní lze nastavit zadáním počtu řádků a sloupců v mřížce sítě.

Použití síťové výplně u objektu

1. Vyberte objekt.
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Síťová výplň** .
3. Zadejte počet sloupců v horní části pole **Velikost mřížky** na panelu vlastností.
4. Zadejte počet řádků v dolní části pole **Velikost mřížky** na panelu vlastností a stiskněte klávesu **Enter**.
5. Upravte na objektu uzly mřížky.

Další možnosti

Přidání uzlu nebo průsečíku	Jednou klikněte dovnitř mřížky a klikněte na tlačítko **Přidat průsečík** na panelu vlastností. Uzel lze také přidat dvojím kliknutím dovnitř mřížky.
Odstranění uzlu nebo průsečíku	Klikněte na uzel a na tlačítko **Odstranit uzly** na panelu vlastností.
Změna tvaru síťové výplně	Přetáhněte uzel na nové místo.
Odstranění síťové výplně	Klikněte na tlačítko **Vymazat síť** na panelu vlastností.

Když objekt se síťovou výplní obsahuje barvu, úpravy průsečíků sítě ovlivní způsob přechodu mezi barvami.

Chcete-li změnit tvar celé oblasti sítě, můžete také uzly ohraničit rámečkem výběru nebo vybrat pomocí režimu ručního výběru. Chcete-li vybrat uzly ohraničujícím rámečkem, zvolte možnost **Obdélníkový** v seznamu **Režim výběru** na panelu vlastností a táhněte kolem uzlů, které chcete vybrat. Chcete-li vybrat uzly pomocí režimu ručního výběru, zvolte ze seznamu **Režim výběru** možnost **Ruční** a táhněte kolem uzlů, které chcete vybrat. Podržení klávesy **Alt** při tažení umožňuje přepínat mezi Obdélníkovým a Ručním režimem výběru.

Dvojím kliknutím do prostoru můžete přidat průsečík či uzel nebo můžete přidat jeden řádek dvojím kliknutím na řádek.

Postup při vyplnění sítě barvou

1. Vyberte objekt se síťovou výplní.
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Síťová výplň** .
3. Přetáhněte barvu z palety barev na skvrnu v objektu.

Další možnosti

Obarvení uzlu v síťové výplni	Klikněte na uzel a poté na barvu na paletě barev. Na uzel můžete také přetáhnout barvu z palety barev.
Míchání barvy v síťové výplni	Vyberte část sítě, stiskněte klávesu **Ctrl** a pak klikněte na barvu na paletě barev.

Chcete-li použít barvu na celou oblast sítě, můžete také uzly vybrat pomocí obrysu nebo vybrat pomocí obrysu od ruky. Chcete-li vybrat uzly ohraničujícím rámečkem, zvolte možnost **Obdélníkový** v seznamu **Režim výběru** na panelu vlastností a táhněte kolem uzlů, které chcete vybrat. K výběru uzlů pomocí režimu ručního výběru vyberte ze seznamu **Režim výběru** tlačítko **Ruční** na panelu vlastností a táhněte kolem uzlů, které chcete ohraničit. Podržení klávesy **Alt** při tažení umožňuje přepínat mezi Obdélníkovým a Ručním režimem výběru.

Vyhlazení přechodů barev v síťové výplni

1. Vyberte objekt se síťovou výplní.
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Síťová výplň** .
3. Ujistěte se, zda je zapnuté tlačítko **Hladší barevné přechody v síti** na panelu vlastností.

Postup při použití průhlednosti na síťovou výplň

1. Vyberte objekt se síťovou výplní.
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Síťová výplň** .
3. Klikněte na uzel a vyberte část sítě.
4. Na panelu vlastností zadejte hodnotu do jezdce pole **Průhlednost**.
   Vyšší hodnoty zvyšují průhlednost vybrané oblasti.

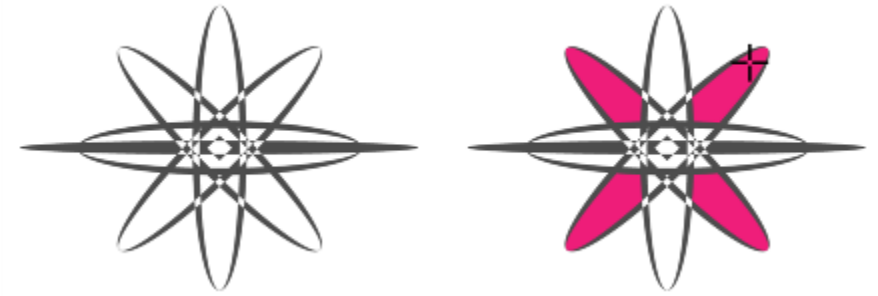
Postup při nastavení výchozích vlastností síťových výplní

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Síťová výplň**.
3. Zadejte hodnoty do polí **Počet sloupců** a **Počet řádků**.

Použití výplní na oblasti

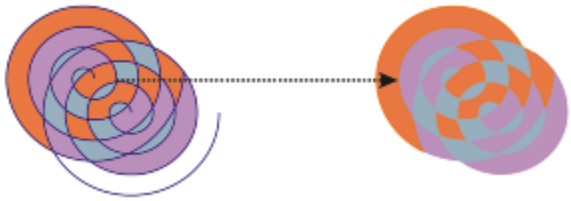
Výplně můžete použít na uzavřenou oblasti pomocí nástroje **Inteligentní výplň**. Na rozdíl od ostatních nástrojů pro vyplnění, které vyplňují pouze objekty, nástroj **Inteligentní výplň** zjišťuje obrysy oblasti a vytváří uzavřenou osnovu, která umožňuje vyplnit příslušnou oblast. Když například kreslíte čáru v ručním režimu, která kříží samu sebe ve smyčkách, nástroj **Inteligentní výplň** zjistí okraje smyček a vyplní je.

V příkladu nahoře je původní spirála duplikovaná a odsazená, čímž vznikly oblasti, které lze vyplnit pomocí nástroje Inteligentní výplň.



Použití nástroje Inteligentní výplň na vyplnění uzavřených oblastí

Protože nástroj **Inteligentní výplň** vytváří okolo oblasti osnovu, v podstatě vytvoří nový objekt, který lze vyplnit, přesunout, kopírovat nebo upravit. To znamená, že nástroj lze použít jedním ze dvou způsobů: k vyplnění oblasti nebo k vytvoření nového objektu z oblasti.



Přestože se nástroj Inteligentní výplň využívá převážně k vyplnění oblastí, lze ho použít také k vytvoření nových objektů. V příkladu nahoře jsou dva původní objekty, dvě spirály (vlevo), odstraněny, ale výplň zůstane, protože každá vyplněná oblast je vlastně objekt.

Na oblast můžete použít výchozí výplň nebo obrys, můžete použít panel vlastností k zadání určité barvy výplně a obrysu nebo vytvořit obrys bez výplně.

Když použijete nástroj **Inteligentní výplň** na oblasti, kde jsou již výplně použity, zapamatujte si následující informace:

- Objekt, na který se použije průhlednost, se považuje za zcela průhledný – osnovy pod libovolnou oblastí objektu se rozpoznají bez ohledu na to, zda se určitá oblast zobrazí jako neprůhledná.
- Postscriptové výplně se považují za průhledné – rozpoznají se osnovy pod libovolnou oblastí postscriptové výplně.
- Všechny výplně kromě postscriptových se považují za neprůhledné – osnovy pod těmito výplněmi se nerozpoznají.

Postup při použití výplně na uzavřenou oblast

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Inteligentní výplň** .
2. Na panelu vlastností vyberte jednu z následujících možností ze seznamu z **Výplň** **Možnosti**:
   - **Použít výchozí** – umožňuje použít výchozí nastavení výplně
   - **Zadat** – umožňuje vyplnit oblast plnou barvou, jestliže vyberete barvu z výběru barvy **Barva výplně** na panelu vlastností
   - **Bez výplně** – na oblast se nepoužije žádná výplň
3. V seznamu **Obrys** vyberte jednu z následujících možností:
   - **Použít výchozí** – umožňuje použít výchozí nastavení obrysů
   - **Zadat** – umožňuje vybrat šířku čáry ze seznamu **Šířka obrysu** a barvu čáry z výběru **Barva obrysu**
   - **Bez obrysu** – na oblast se nepoužije žádný obrys
4. Klikněte dovnitř uzavřené oblasti, kterou chcete vyplnit.

   Z uzavřené oblasti se vytvoří nový objekt a na něj se použijí možnosti výplně a obrysu vybrané na panelu vlastností. Nový objekt se zobrazí nahoře nad stávajícími objekty ve vrstvě.

Kliknete-li mimo uzavřenou oblast, ze všech objektů na stránce se vytvoří nový objekt a na něj se použijí možnosti výplní a obrysů vybrané na panelu vlastností.

Šířka obrysu je soustředná s osnovou objektu. Protože nástroj **Inteligentní výplň** rozpoznává osnovy a ne obrysy, tlusté obrysy jsou částečně zakryté novými objekty vytvořenými inteligentní výplní. Původní obrysy můžete znovu odkrýt tím, že změníte pořadí objektů. Další informace o změně pořadí objektů naleznete v tématu „Přesunutí objektu ve skupině překrývajících se objektů” na straně 291.

Práce s výplněmi

Existuje celá řada úkolů, které jsou společné pro všechny typy výplní. Můžete vybrat výchozí barvu výplně, takže každý objekt přidaný ke kresbě bude mít stejnou výplň. Můžete také libovolnou výplň odstranit, kopírovat ji do jiného objektu nebo ji použít k vyplnění oblasti, kterou obklopuje otevřená křivka.

Pokud chcete použít stejnou výplň na další objekty nebo současně upravit atributy výplně více objektů kresby, můžete nastavení výplně uložit jako styl. Další informace o stylech najdete v tématu „Styly a sady stylů” na straně 579.. Můžete hledat objekty na základě jejich výplně a nahradit existující výplň novou.

Postup při výběru výchozí barvy výplně

1. Kliknutím na prázdnou oblast na stránce kresby zrušte výběr všech objektů.
2. Ve stavovém řádku dvakrát klikněte na ikonu **Výplň** .
3. V dialogovém okně **Upravit výplň** zvolte typ výplně, zvolte barvu výplně a klikněte na položku **OK**.
4. V dialogovém okně **Změnit výchozí nastavení dokumentu** zaškrtněte políčka typů objektů, jejichž výchozí nastavení chcete změnit.

Můžete také změnit výchozí barvu výplně úpravou výchozích sad stylů v ukotvitelném panelu **Styly objektů**. Další informace naleznete v tématu „Správa výchozích vlastností objektů” na straně 584.

Postup při odstranění výplně

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na nástroj **Interaktivní výplň** v okně nástrojů a pak na tlačítko **Bez výplně** na panelu vlastností.

Tímto postupem nelze odstranit síťové výplně. Chcete-li z objektu odstranit síťovou výplň, vyberte objekt pomocí nástroje **Síťová výplň** a klikněte na možnost **Vymazat síť** na panelu vlastností.

Postup při kopírování výplně do nového objektu

1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte objekt, ze kterého chcete kopírovat výplň.

2 Pomocí pravého tlačítka myši přetáhněte objekt nad cílový objekt, na který chcete použít výplň.
Modrý obrys prvního objektu následuje ukazatel k cílovému objektu.

3 Když se ukazatel změní na nitkový kříž, uvolněte tlačítko myši a vyberte z místní nabídky příkaz **Zkopírovat výplň sem**.

Můžete také kliknout na nástroj **Interaktivní výplň**, vybrat objekt, na který chcete výplň kopírovat, kliknout na tlačítko **Kopírovat výplň** na panelu vlastností a kliknout na objekt, ze kterého chcete výplň kopírovat.

Ke kopírování výplně můžete použít také nástroj **Kapátko atributů**. Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování vlastností výplně, obrysu nebo textu z jednoho objektu do druhého” na straně 270.

Také můžete nabrat barvu stávajícího objektu a použít nabranou barvu na další objekt jako jednotnou výplň. Další informace naleznete v tématu „Postup při nabírání barvy” na straně 358.

Postup při zobrazení výplní v otevřených křivkách

1 Klikněte na možnosti **Rozvržení** ▸ **Dokument Možnosti**.

2 V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Obecné**.

3 Zaškrtněte políčko **Vyplnit otevřené křivky**.

Hledání a nahrazení barev výplně

1 Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Najít a nahradit**.

2 Na ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** vyberte **Nahradit objekty** ze seznamu v horní části ukotvitelného panelu.

3 Vyberte možnost **Barva**.

4 Vyberte možnost **Výplně**.

5 Zvolte barvu a vyhledejte ji ve výběru **Najít barvu**.

6 Zvolte náhradní barvu a vyhledejte ji ve výběru **Nahradit**.

7 Klikněte na položku **Najít** a klikněte na jednu z následujících možností:

- **Najít další** nebo **Najít předchozí**, chcete-li procházet objekty, které splňují kritéria hledání obrysu.

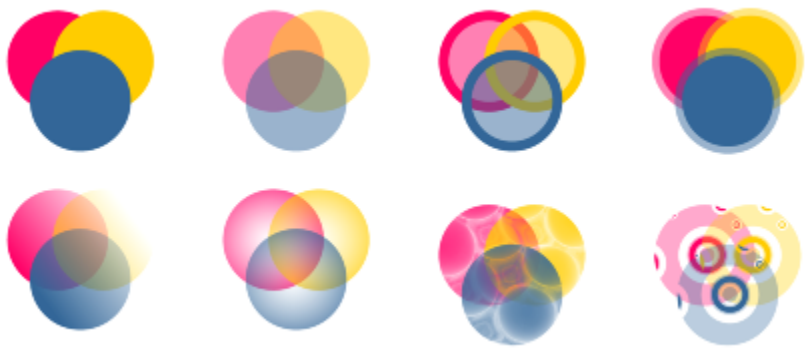
- **Najít vše**, chcete-li vybrat všechny objekty, které splňují kritéria hledání obrysu.
- **Nahradit**, chcete-li nahradit barvu obrysu vybraného objektu.
- **Nahradit vše** , chcete-li nahradit barvu všech obrysů, které splňují kritéria hledání obrysu.

Další možnosti

Použití náhradní barvy na jednobarevné rastry	Zaškrtněte políčko **Použít u jednobarevných rastrů**.
Použití náhradní barvy na přechodové výplně	Zaškrtněte políčko **Použít u přechodových výplní**.
Použití náhradní barvy na dvoubarevné výplně	Zaškrtněte políčko **Použít u dvoubarevných výplní**.
Hledání a nahrazení modelu barvy výplně	Vyberte možnost **Barevný model nebo paleta**, vyberte možnost **Najít model určité barvy** v oblasti **Najít**, zvolte barevný model, který chcete najít, a vyberte model náhradní barvy ze seznamu **Nahradit**.
Hledání palety barev výplní a její nahrazení barevným modelem	Vyberte možnost **Barevný model nebo paleta** vyberte možnost **Najít model určité barvy** v oblasti **Najít**, zvolte barevný model, který chcete najít, a vyberte model náhradní barvy ze seznamu **Nahradit**.

Průhlednost objektu

Použití průhlednosti u objektu způsobí, že objekty pod ním se stanou částečně viditelné. Průhlednosti lze použít se stejným druhem výplní, jaké se používají u objektů. Konkrétně se jedná o jednotné, přechodové, šrafované, texturové a vzorové výplně. Další informace o těchto výplních naleznete v části „Výplně” na straně 371.



Příklady různých typů průhlednosti, včetně jednotné, přechodové a vzorové.

Přes síťovou výplň je překryta průhlednost, čímž vzniká hloubka a světlé oblasti.

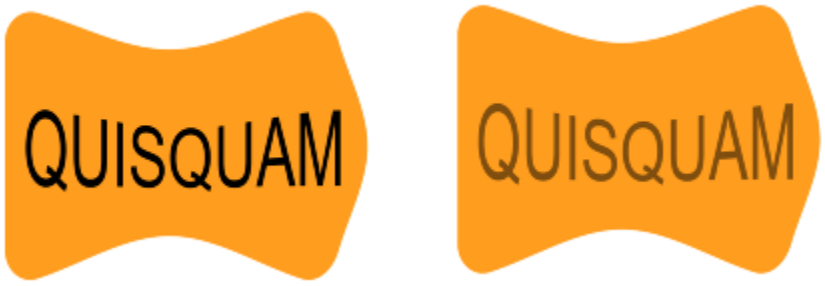
Aplikace CorelDRAW také umožňuje určit, jakým způsobem se zkombinuje barva průhledného objektu s barvou objektu ležícího pod ním.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Jednotná průhlednost” (straně 396)
- „Přechodová průhlednost” (straně 397)
- „Vzorová průhlednost” (straně 399)
- „Texturová průhlednost” (straně 403)
- „Kopírování, zmrazení a odstranění průhlednosti” (straně 404)
- „Režimy sloučení” (straně 405)

Jednotná průhlednost

Jednotná průhlednost změní stejnou měrou hodnoty průhlednosti všech pixelů objektu nebo upravitelné oblasti.



Textový objekt, na který byla použita jednotná průhlednost.

Postup při použití jednotné průhlednosti

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.
3. V části **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Jednotná průhlednost** .
4. Posuňte **Transparency** slider to increase or decrease the transparency.

Kliknutím na barvu na paletě barev použijete barvu na průhlednost.

Chcete-li použít průhlednost pouze na výplň nebo obrys objektu, klikněte na tlačítko **Výplň** nebo **Obrys** .

Můžete také kliknout na nástroj **Průhlednost** v okně nástrojů a použít ovládací prvky na panelu vlastností.

Přechodová průhlednost

Přechodová průhlednost znamená, že objekt postupně přechází z jedné hodnoty průhlednosti na jinou hodnotu. Přechodová průhlednost může být lineární, eliptická, kónická nebo obdélníková.

Zleva doprava: původní objekt s lineární, eliptickou, kónickou a obdélníkovou průhledností.

Aplikace nabízí sadu přechodových průhledností, které jsou vám k dispozici. Dostupné průhlednosti můžete procházet, hledat podle klíčových slov, označovat jako oblíbené a řadit. Máte také možnost stáhnout si další balíčky výplní, které lze použít jako průhlednost. Další informace naleznete v tématu „Vyhledávání a zobrazení výplní a průhlednosti” na straně 409.

Přechodovou průhlednost můžete vytvořit přidáváním a odebíráním uzlů a určením hodnoty průhlednosti pro jednotlivé uzly. Přechodovou průhlednost můžete také obrátit, zrcadlit, zkosit, změnit její velikost nebo použít jiné transformace.

Po vytvoření přechodové průhlednosti můžete průhlednost uložit pro budoucí použití nebo sdílení. Další informace naleznete v tématu „Ukládání výplní a průhledností” na straně 414.

Postup při použití přechodové průhlednosti

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.
3. V části **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** kliknutím na tlačítko **Přechodová průhlednost** zobrazíte možnosti přechodové průhlednosti.
4. Otevřete výběr **Průhlednost** a klikněte dvakrát na požadovanou miniaturu.

Další možnosti

Použití průhlednosti pouze na výplň nebo obrys objektu	Klikněte na tlačítko **Výplň** nebo **Obrys** v části **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti**.

Další možnosti

Změna průhlednosti	Klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost** v ukotvitelném panelu **Vlastnosti** a zadejte požadovaná nastavení.

Můžete také kliknout na nástroj **Průhlednost** v okně nástrojů a použít ovládací prvky na panelu vlastností.

Informace o vyhledávání průhledností ve výběru **Výplň** naleznete v tématu „Postup při vyhledávání, filtrování a řazení výplní a průhledností” na straně 410.

Postup při vytváření přechodové průhlednosti

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.
3. V části **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** kliknutím na tlačítko **Přechodová průhlednost** zobrazíte možnosti přechodové průhlednosti.
4. Vyberte typ přechodové průhlednosti kliknutím na jedno z následujících tlačítek:
   - **Lineární přechodová průhlednost**
   - **Eliptická přechodová průhlednost**
   - **Kónická přechodová průhlednost**
   - **Obdélníková přechodová průhlednost**
5. Klikněte na první uzel podpruhem stupňů šedé a zadejte hodnotu do pole **Krytí**.
6. Klikněte na poslední uzel pod pruhem stupňů šedé a zadejte hodnotu do pole **Krytí**.
7. Posunutím jezdce středového bodu nad pruhem stupňů šedé nastavte středový bod průhlednosti.

Uložte průhlednost kliknutím na tlačítko **Uložit jako novou** v části **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti**.

Další možnosti

Změna průhlednosti středového bodu	Vyberte příslušný uzel středového bodu a zadejte hodnotu do pole **Krytí**.
Přidání mezilehlé průhlednosti	Dvakrát klikněte na pruh stupňů šedé, do kterého chcete uzel přidat. Vyberte příslušný uzel a zadejte hodnotu do pole **Krytí**.
Změna umístění mezilehlé průhlednosti	Přetáhněte příslušný uzel na nové místo pod pruhem stupňů šedé nebo zadejte hodnotu do pole **Poloha**.
Odstranění mezilehlé průhlednosti	Klikněte na nástroj **Průhlednost** a dvakrát klikněte na uzel na interaktivních vektorových úchytech, které se zobrazí na objektu.

Další možnosti

Povolení nesouměrného zkosení nebo roztažení průhlednosti	Zaškrtněte políčko **Volné měřítko a zkosení**.
Zrcadlení, opakování nebo obrácení průhlednosti	Klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost** a klikněte na jedno z následujících tlačítek: • **Opakování a zrcadlení** • **Opakovat** • **Obrátit průhlednost**
Zadání počtu kroků, které se použijí při zobrazení a tisku přechodové průhlednosti	Klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost**, odemkněte přechodové kroky kliknutím na tlačítko **Nastavit na výchozí hodnoty** a zadejte hodnotu do pole **Kroky**.
Určení, jak rychle přechodová průhlednost přejde z jedné úrovně průhlednosti do druhé	Klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost** a posuňte jezdcem **Zrychlení**.
Vytváření hladších barevných přechodů mezi uzly přechodové výplně	Klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost** a zaškrtněte políčko **Hladký přechod**.
Nastavení šířky a výšky průhlednosti jako procenta šířky a výšky objektu	Klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost** a zadejte hodnoty do polí **Šířka průhlednosti** a **Výška průhlednosti**.
Přesunutí středu průhlednosti nahoru, dolů, doleva nebo doprava	Klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost** a zadejte hodnoty do polí **X** a **Y**.
Zkosení průhlednosti ve zvoleném úhlu	Klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost** a zadejte hodnoty do pole **Zkosení**.
Otočení průhlednosti ve zvoleném úhlu	Klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost** a zadejte hodnoty do pole **Otočit**.

Chcete-li použít průhlednost pouze na výplň nebo obrys objektu, klikněte na tlačítko **Výplň** nebo **Obrys**.

Můžete také kliknout na nástroj **průhlednost** v okně nástrojů. Chcete-li upravit průhlednost, použijte ovládací prvky na panelu vlastností, nebo interaktivní vektorové úchyty, které se zobrazí na objektu.

Můžete také přetáhnout barvy, které se převedou na stupně šedé, z palety barev na uzly průhlednosti. Případně, pokud je vybrán nástroj **Průhlednost**, můžete přetáhnout barvy na interaktivní vektorové úchyty objektu.

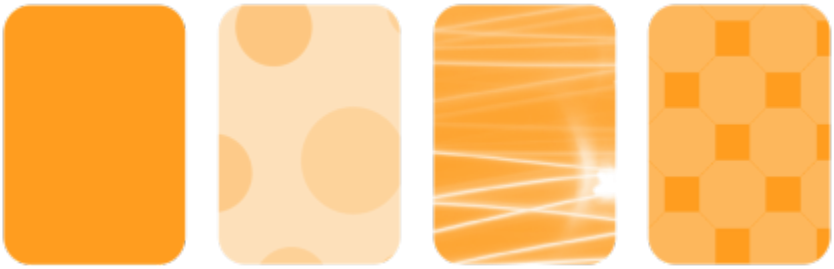
Vzorová průhlednost

Existují tři typy vzorové průhlednosti: vektorový vzor, rastrový vzor a dvoubarevný vzor.

Průhlednost s vektorovým vzorem je obrázek složený z čar a výplní namísto barevných bodů jako u rastrů. Vektorová grafika je jemnější a složitější než rastrové obrázky a lze s ní snáze manipulovat.

Průhlednost s rastrovým vzorem je barevný obrázek složený ze vzorů tvořených světlými a tmavými pixely různých barev v obdélníkovém poli.

Průhlednost s dvoubarevným vzorem je jednoduchý obrázek složený z aktivních a neaktivních pixelů. V obrázku se budou vyskytovat pouze dva vybrané odstíny.



Zleva doprava: Původní objekt s průhlednosti s vektorovým vzorem, rastrovým vzorem a dvoubarevným vzorem.

Vzorovou průhlednost můžete vybrat z místní nebo sdílené knihovny. Dostupné vzory průhlednosti můžete procházet, hledat podle klíčových slov, označovat jako oblíbené a řadit. Máte také možnost stáhnout si další balíčky výplní, které lze použít jako vzory průhlednosti. Další informace naleznete v tématu „Vyhledávání a zobrazení výplní a průhlednosti” na straně 409.

Vzorové průhlednosti můžete upravovat podle svých potřeb. Můžete například vytvářet souvislé vzory a upravovat parametry vzorů jako konfiguraci pixelů podél okraje dlaždice nebo jas, svítivost a barevný kontrast vzoru.

Lze také vytvářet vlastní vzory. Můžete například vytvořit vzory z oblastí pracovní plochy nebo z obrázků, které importujete. Vektorové a rastrové vzory jsou složeny z menších celků, které se nazývají dlaždice. V závislosti na velikosti objektu může být průhlednost tvořena jednou či více dlaždicemi. Vzor vzniká opakováním dlaždice tak, aby byl objekt vyplněn.

Po úpravě vzoru nebo vytvoření nového vzoru můžete vzor uložit pro budoucí použití. Další informace naleznete v tématu „Ukládání výplní a průhledností” na straně 414.

Postup při použití vektorové nebo rastrové vzorové průhlednosti

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.
3. V části **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na jedno z následujících tlačítek:
   - **Průhlednost s vektorovým vzorem**
   - **Průhlednost s rastrovým vzorem**
4. Otevřete výběr **Průhlednost** a klikněte dvakrát na požadovanou miniaturu.

Informace o vyhledávání průhledností ve výběru **Výplň** naleznete v tématu „Postup při vyhledávání, filtrování a řazení výplní a průhledností" na straně 410.

Chcete-li použít průhlednost pouze na výplň nebo obrys objektu, klikněte na tlačítko **Výplň** nebo **Obrys**.

Můžete také kliknout na nástroj **Průhlednost** v okně nástrojů a použít ovládací prvky na panelu vlastností.

Postup při úpravě nebo vytváření vektorové nebo rastrové vzorové průhlednosti

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.

3 V části **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Průhlednost s vektorovým vzorem**
- **Průhlednost s rastrovým vzorem**

4 Klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost**.

5 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Uspořádání dlaždic takovým způsobem, aby byly vedle sebe ležící dlaždice svými zrcadlovými obrazy	Klikněte na tlačítko **Zrcadlit dlaždice vodorovně** nebo **Zrcadlit dlaždice svisle**.
Vytvoření radiálního nebo lineárního hladkého prolnutí	Klikněte na tlačítko **Radiální prolínání** nebo na tlačítko **Lineární prolínání** a posuňte jezdec. Toto nastavení se vztahuje pouze na rastrové vzorové průhlednosti.
Vyhlazení přechodu barev okrajů vzorované dlaždice s protilehlými okraji	Zaškrtněte políčko **Shoda okrajů** a zadejte hodnotu do pole. Toto nastavení se vztahuje pouze na rastrové vzorové průhlednosti.
Zvětšení a zmenšení jasu vzoru	Zaškrtněte políčko **Jas** a zadejte hodnotu do pole. Toto nastavení se vztahuje pouze na rastrové vzorové průhlednosti.
Zvětšení a zmenšení kontrastu odstínů šedé vzoru	Zaškrtněte políčko **Svítivost** a zadejte hodnotu do pole. Toto nastavení se vztahuje pouze na rastrové vzorové průhlednosti.

Akce	Postup
Zvětšení a zmenšení barevného kontrastu vzoru	Zaškrtněte políčko **Barva** a zadejte hodnotu do pole. Toto nastavení se vztahuje pouze na rastrové vzorové průhlednosti.
Nastavení šířky a výšky průhlednosti jako procenta šířky a výšky objektu	Do polí **Šířka průhlednosti** a **Výška průhlednosti** zadejte požadované hodnoty.
Přesunutí středu průhlednosti nahoru, dolů, doleva nebo doprava	Do polí **X** a **Y** zadejte hodnoty.
Otočení průhlednosti ve zvoleném úhlu	Zadejte hodnotu do pole **Otočit**.
Zkosení průhlednosti ve zvoleném úhlu	Zadejte hodnotu do pole **Zkosit**.
Zadání odsazení řádku nebo sloupce jako procenta výšky nebo šířky dlaždice	Klikněte na tlačítko **Odsazení řádku** nebo **Odsazení sloupce** a zadejte hodnotu do pole **% z dlaždice**.
Použití změn objektu na průhlednost	Zaškrtněte políčko **Transformovat s objektem**.
Vytvoření vzoru průhlednosti z obrázku	Klikněte na možnost **Vybrat**. V dialogovém okně **Importovat** najděte požadovaný obrázek a dvakrát klikněte na název souboru.
Vytvoření vzoru průhlednosti z pracovní plochy	V oblasti **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Nový zdroj** a vyberte možnost **Nový zdroj z pracovní plochy**. Vyberte oblast pracovní plochy, kterou chcete použít jako vzor. Tato oblast může zahrnovat libovolné objekty a části objektů, které jste nakreslili. Klikněte na tlačítko **Přijmout**.

Upravenou průhlednost můžete uložit kliknutím na tlačítko **Uložit jako novou** .

Můžete také kliknout na nástroj **Průhlednost** v okně nástrojů a použít ovládací prvky na panelu vlastností.

Chcete-li změnit vzhled vzoru, můžete také zkosit nebo otočit dlaždice kliknutím na nástroj **Průhlednost** v okně nástrojů, vybrat objekt a přetáhnout úchyty zkosení nebo otočení.

Postup při použití dvoubarevné vzorové průhlednosti

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.

3 V části **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Průhlednost s dvoubarevným vzorem** .

4 Ve výběru **Průhlednost** vyberte požadovaný vzor.

5 Do polí **Průhlednost popředí** a **Průhlednost pozadí** zadejte požadované hodnoty.

Chcete-li použít průhlednost pouze na výplň nebo obrys objektu, klikněte na tlačítko **Výplň** nebo **Obrys** .

Chcete-li upravit vzor, klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost** a zadejte požadovaná nastavení.

Můžete také kliknout na nástroj **Průhlednost** v okně nástrojů a použít ovládací prvky na panelu vlastností.

Texturová průhlednost

K vytvoření efektu průhlednosti lze použít textury. Můžete použít stávající textury, například vodu nebo různé minerály a mraky, nebo si můžete úpravou textury vytvořit vlastní průhlednost textury.

Objekt vyplněný světle zelenou barvou s použitou texturovou průhledností.

Při upravování textury můžete měnit její parametry, například měkkost, hustotu, jas a barvy. Každá textura má jiné parametry. Můžete také použít další transformace, jako je zrcadlo, změna velikosti nebo odsazení texturových dlaždic. Po dokončení úprav textury můžete texturu uložit pro budoucí použití.

Postup při použití průhlednosti textury

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na příkaz **Objekt ▸ Vlastnosti**.

3 V oblasti **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na šipku plovoucí nabídky na tlačítku **Průhlednost s dvoubarevným vzorem** a kliknutím na tlačítko **Texturová průhlednost** si zobrazte možnosti texturové průhlednosti.

4 Vyberte kolekci textur ze seznamu **Knihovna textur**.

5 Ve výběru **Průhlednost** vyberte požadovanou texturu.

Chcete-li použít průhlednost pouze na výplň nebo obrys objektu, klikněte na tlačítko **Výplň** nebo **Obrys** .

Chcete-li upravit texturu, klikněte na tlačítko **Upravit průhlednost** a zadejte požadovaná nastavení.

Můžete také kliknout na nástroj **Průhlednost** v okně nástrojů a použít ovládací prvky na panelu vlastností.

Kopírování, zmrazení a odstranění průhlednosti

Můžete také kopírovat průhlednost jednoho objektu na jiný. Pokud chcete použít stejnou průhlednost na další objekty nebo současně upravit atributy průhlednosti více objektů kresby, můžete nastavení průhlednosti uložit jako styl. Další informace o stylech naleznete v části „Styly a sady stylů” na straně 579.

Při použití průhlednosti u objektu lze průhlednost zmrazit. Obraz objektu pod průhledností se pak bude pohybovat spolu s průhledností.

Můžete také odstranit průhlednost z objektu.

Pokud je průhlednost zmražena, zobrazení objektu se pohybuje společně s průhledností.

Postup při kopírování průhlednosti z jiného objektu

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Průhlednost** .
2. Vyberte objekt, na který chcete zkopírovat průhlednost.
3. Klikněte na tlačítko **Kopírovat průhlednost** na panelu vlastností.
4. Klikněte na objekt, ze kterého chcete kopírovat průhlednost.

Postup při zmrazení obsahu průhlednosti

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Průhlednost** .
2. Vyberte objekt, u něhož byla použita průhlednost.
3. Klikněte na tlačítko **Zmrazit průhlednost** na panelu vlastností.

Obraz objektu pod průhledností se pohybuje spolu s průhledností, přestože spodní objekt zůstává na místě.

Postup při odstranění průhlednosti

1. Vyberte objekt, u něhož byla použita průhlednost.
2. V části **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Bez průhlednosti** .

Režimy sloučení

U průhlednosti lze použít režim sloučení a určit tak, jakým způsobem se barva průhlednosti sloučí se základní barvou (tj. barvou objektu pod průhledností). Následující režimy sloučení u průhledností lze také použít u stínů.

Režim sloučení	Popis
Normální	Použije barvu průhlednosti přes základní barvu
Sečíst	Sečte hodnoty barvy průhlednosti a základní barvy
Odečíst	Sečte hodnoty barvy průhlednosti a základní barvy a od výsledku odečte 255
Rozdíl	Odečte barvu průhlednosti od základní barvy a vynásobí ji hodnotou 255. Pokud má barva průhlednosti hodnotu 0, výsledkem bude vždy hodnota 255.
Násobit	Vynásobí hodnotu základní barvy hodnotou barvy průhlednosti, a poté ji vydělí hodnotou 255. Pokud se nejedná o použití barvy na bílou barvu, má tato operace ztmavující efekt. Násobením černé barvy s jakoukoliv barvou vznikne černá barva. Při vynásobení jakékoli barvy bílou barvou zůstane původní barva beze změny.
Dělit	V závislosti na tom, která barva má vyšší hodnotu, vydělí hodnotu základní barvy hodnotou barvy průhlednosti nebo naopak.
Pokud světlejší	U všech základních pixelů, které mají tmavší barvu, než je barva průhlednosti, nahradí původní barvu barvou průhlednosti. Základní pixely, které mají světlejší barvu, než je barva průhlednosti, nejsou ovlivněny.
Pokud tmavší	U všech základních pixelů, které mají světlejší barvu, než je barva průhlednosti, nahradí původní barvu barvou průhlednosti. Základní pixely, které mají tmavší barvu, než je barva průhlednosti, nejsou ovlivněny.
Texturovat	Převede barvu průhlednosti na stupně šedé, a poté ji vynásobí hodnotou jasu základní barvy.
Barva	Použije hodnoty odstínu a sytosti zdrojové barvy a hodnotu světlosti základní barvy. Tento režim sloučení je opačný vzhledem k režimu sloučení Světlost.

Režim sloučení	Popis
Odstín	Použije odstín barvy průhlednosti a sytost a světlost základní barvy. Pokud přidáváte barvu u obrázku ve stupních šedé, nedojde ke změně, protože barvy nemají žádnou sytost.
Sytost	Použije světlost a odstín základní barvy a sytost barvy průhlednosti.
Světlost	Použije odstín a sytost základní barvy a světlost barvy průhlednosti.
Inverze	Použije doplňkovou barvu k barvě průhlednosti. Pokud má barva průhlednosti hodnotu 127, nedojde ke změně, protože hodnota barvy spadá do středu barevného modelu.
Logické AND	Převede barvu průhlednosti a základní barvu na binární hodnoty, a poté na tyto hodnoty použije logický součin (AND)
Logické OR	Převede barvu průhlednosti a základní barvu na binární hodnoty, a poté na tyto hodnoty použije logický součet (OR)
Logické XOR	Převede barvu průhlednosti a základní barvu na binární hodnoty, a poté na tyto hodnoty použije logickou operaci XOR
Za	Aplikuje zdrojovou barvu na průhledné oblasti obrázku. Účinek je podobný, jako když se díváte skrz průhledné plochy 35milimetrového fotografického filmu, na kterých není žádná emulze.
Závoj	Invertuje hodnoty zdrojové a základní barvy, vynásobí je mezi sebou a poté invertuje výsledek. Výsledná barva je vždy světlejší než základní barva.
Překrytí	Vynásobí nebo překryje zdrojovou barvu podle hodnoty základní barvy.
Měkké světlo	Aplikuje na základní barvu měkké, rozptýlené světlo
Tvrdé světlo	Aplikuje na základní barvu přímé, bodové světlo
Zesvětlit barvu	Napodobuje fotografickou techniku nazývanou nadržování, kterou se zesvětlují oblasti snímku zkrácením expozice.
Ztmavit barvu	Napodobuje fotografickou techniku nazývanou vykrývání, kterou se ztmavují oblasti snímku prodloužením expozice.

Režim sloučení	Popis
Vyloučení	Vylučuje barvu průhlednosti ze základní barvy. Tento režim je podobný rozdílovému režimu.
Červená	Použije barvu průhlednosti na červený kanál objektů RGB
Zelená	Použije barvu průhlednosti na zelený kanál objektů RGB
Modrá	Použije barvu průhlednosti na modrý kanál objektů RGB

Postup při použití režimu sloučení u průhlednosti

1 Vyberte objekt.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** zvolte požadovaný režim sloučení v seznamu **Režim sloučení** v oblasti **Průhlednost**.

Můžete také kliknout na nástroj **Průhlednost** v okně nástrojů a vyberte režim sloučení ze seznamu **Režim sloučení** na panelu vlastností.

Vyhledávání, správa a ukládání výplní a průhlednosti

Při práci s vektorovými vzory, rastrovými vzory a přechodovými výplněmi a průhledností máte k dispozici jak svoji vlastní místní knihovnu, tak sdílené a místní složky, které můžete procházet a vyhledávat a ukládat do nich výplně a vzory průhlednosti.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Vyhledávání a zobrazení výplní a průhlednosti” (straně 409)
- „Správa výplní a průhledností” (straně 412)
- „Ukládání výplní a průhledností” (straně 414)

Vyhledávání a zobrazení výplní a průhlednosti

CorelDRAW umožňuje používat, procházet a vyhledávat vektorové vzory, rastrové vzory a přechodové výplně, které jsou k dispozici přímo ve vašem počítači, na přenosných médiích a v síťových složkách. Všechny tyto výplně lze použít jako vzory průhlednosti. Další informace naleznete v tématu „Průhlednost objektu” na straně 395.

Pro začátek vám společnost Corel nabízí místní výplně, které najdete v části **Veškerý obsah** ve výběrech **Výplň** a **Průhlednost**. Tyto výplně jsou uloženy ve složce **Dokumenty\Corel\Corel Content\Fills**. Chcete-li svoji kolekci výplní rozšířit, můžete si stáhnout další balíčky pomocí okna **Získat další**.

Chcete-li najít výplně a vzory, které jsou uloženy v místních složkách mimo složku **Dokumenty\Corel\Corel Content\Fills**, můžete vytvořit odkazy na tyto složky ve výběrech **Výplň** a **Průhlednost**. Tyto odkazy nazýváme aliasy. Aliasy lze použít i pro přístup k výplním uloženým ve sdílených síťových složkách a na sekundárních úložištích (disky USB flash nebo přenosné pevné disky).

Dále si můžete zobrazit seznam oblíbených nebo naposledy použitých výplní a průhledností.

Můžete vyhledat a procházet vždy pouze jeden balíček, složku nebo seznam. Chcete-li procházet a prohledávat celou knihovnu **Veškerý obsah**, aktivujte možnost **Procházet rekurzivně**.

Když kopírujete složku obsahující velké množství výplní do svého počítače, může indexování složky v systému Windows určitou dobu trvat. Pro okamžité prohlížení, procházení a vyhledávání výplní v takové složce může být zapotřebí složku přeindexovat.

Vyhledávání výplní a průhledností si lze usnadnit filtrováním položek podle kategorií jako Abstrakce, Zvířata, Květiny, Příroda apod. Máte například možnost seřadit místní výplně a průhlednosti podle názvu a data jejich vytvoření nebo změny.

Výběr Výplň umožňuje vyhledávat, procházet a spravovat místní i sdílené složky.

Výplně a průhlednosti se zobrazují jako miniatury. Když najedete ukazatelem na miniaturu, zobrazí se název a umístění souboru. Velikost miniatur můžete upravit a zrychlit tak prohlížení výplní a průhledností. Dále můžete změnit velikost výběru **Výplň** nebo **Průhlednost** tak, aby v něm bylo zobrazeno více miniatur najednou.

Další informace o výplních naleznete v části „Výplně" na straně 371.

Postup při vyhledávání, filtrování a řazení výplní a průhledností

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.
3. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na jedno z následujících tlačítek v části **Výplň** nebo **Průhlednost**:
   - **Přechodová výplň** nebo **Přechodová průhlednost**
   - **Vektorová vzorová výplň** nebo **Průhlednost s vektorovým vzorem**
   - **Rastrová vzorová výplň** nebo **Rastrová vzorová průhlednost**
4. Otevřete výběr **Výplň** nebo výběr **Průhlednost**.
5. V seznamu **Vybrat zdroj obsahu** vyberte místní balíček, složku, síťové umístění nebo seznam, který chcete prohledávat nebo procházet. V seznamu **Veškerý obsah** jsou zobrazeny balíčky výplní od společnosti Corel a veškeré balíčky výplní a výplně přidané vámi.
   Chcete-li vyhledat klíčové slovo, zadejte jej do pole **Hledat** a stiskněte klávesu **Enter**.

Další možnosti

Procházení a vyhledávání všech položek v knihovně **All content** (Veškerý obsah)	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** položku **All content** (Veškerý obsah). Klikněte na tlačítko **Možnosti** a poté na tlačítko **Procházet rekurzivně**.
Přeindexování složky	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** položku **Veškerý obsah** nebo alias**.** Klikněte na tlačítko **Možnosti** a poté na tlačítko **Znovu indexovat složku**.
Zobrazení posledních 25 použitých výplní a vzorů	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** položku **Naposledy použité**.
Zobrazení oblíbených výplní a průhledností	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** položku **Oblíbené**. Informace o označování výplní jako oblíbených naleznete v tématu „Postup při správě výplní a průhledností" na straně 413.
Filtrování výplní a průhledností	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** balíček v části **Veškerý obsah** nebo alias. Ze seznamu **Filtr** vyberte kategorii.

Další možnosti

Řazení výplní a průhledností

Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** balíček v části **Veškerý obsah** nebo alias. Klikněte na tlačítko **Možnosti** a vyberte jednu z následujících možností:

- **Řadit podle názvu** – seřadí výplně a průhlednosti abecedně podle jejich názvů.
- **Řadit podle data vytvoření** – seřadí výplně a průhlednosti podle data jejich vytvoření počínaje naposled vytvořenou výplní.
- **Řadit podle data poslední změny** – seřadí výplně a průhlednosti podle data jejich úpravy počínaje naposledy upravenou výplní.

Výplně a průhlednosti v seznamu **Oblíbené** jsou automaticky řazeny podle data, kdy jste je označili jako oblíbené, počínaje poslední výplní resp. průhledností přidanou do seznamu **Oblíbené**.

Výplně a průhlednosti v seznamu **Naposledy použité** jsou automaticky řazeny podle data, kdy jste je naposledy použili, počínaje naposledy použitou výplní nebo průhledností.

Tento postup platí pouze pro vektorové vzory, rastrové vzory a přechodové výplně a průhlednosti.

Postup při stahování a přidání nového balíčku výplní a průhledností

1. Otevřete výběr **Výplň** nebo **Průhlednost** v části **Výplň** nebo **Průhlednost** v ukotvitelném panelu **Vlastnosti**.
2. Otevřete seznam **Vybrat zdroj obsahu** a klikněte na tlačítko **Přidat nový**.
3. Klikněte na tlačítko **Získat další**.
4. V okně **Získat další** klikněte na požadovaný balíček výplní.
5. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Klikněte na tlačítko **Koupit** a podle pokynů na obrazovce položku zakupte.
   - Je-li položka součástí vašeho produktu nebo předplatného, klikněte na tlačítko **Stáhnout**.

Postup přidání aliasu k umístění, které obsahuje výplně a průhlednosti

1. Otevřete výběr **Výplň** nebo **Průhlednost** v části **Výplň** nebo **Průhlednost** v ukotvitelném panelu **Vlastnosti**.
2. Otevřete seznam **Vybrat zdroj obsahu** a klikněte na tlačítko **Přidat nový**.
3. Klikněte na tlačítko **Vytvořit alias**.
4. V dialogovém okně **Vyhledat knihovnu výplní** vyhledejte složku nebo umístění, které chcete.
5. Klikněte na tlačítko **Vybrat složku**.

Postup zobrazení názvu souboru a umístění výplně nebo průhlednosti

- Najeďte ve výběru **Výplň** nebo **Průhlednost** ukazatelem na miniaturu.

Postup při úpravě velikosti miniatur výplní nebo průhlednosti

- Ve výběru **Výplň** nebo **Průhlednost** posuňte jezdec **Velikost miniatury**.

Postup při změně velikosti výběru Výplň nebo Průhlednost

- Přetáhněte pravý dolní roh výběru **Výplň** nebo **Průhlednost**.
  Přetažením pravého okraje výběru změníte jeho šířku, zatímco přetažením dolního okraje změníte jeho výšku.

Správa výplní a průhledností

Ve výběrech **Výplň** a **Průhlednost** lze spravovat seznam místních balíčků a aliasů (odkazů na místní složky, síťová umístění a sekundární úložiště). Máte například možnost přejmenovávat místní balíčky a aliasy nebo odebírat aliasy ze seznamu. Je-li alias již neplatný, protože složka výplní byla přesunuta jinam, můžete vyhledat nové umístění a odkaz obnovit.

Pro snazší vyhledávání výplní a průhledností můžete jednotlivé položky označit jako oblíbené. Dále si můžete zobrazit a změnit vlastnosti výplně nebo průhlednosti. Můžete například změnit její název a jazyk a přidat do ní nové značky a některé stávající značky odebrat. Když už výplň nebo průhlednost nepotřebujete, můžete ji odstranit.

Postup při aktualizaci seznamu balíčků výplní ve výběru Výplň nebo Průhlednost

1. Otevřete výběr **Výplň** nebo **Průhlednost** na panelu vlastností nebo v části **Výplň** nebo **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti**.
2. Vyberte požadovaný balíček výplní ze seznamu **Vybrat zdroj obsahu** pod možností **Veškerý obsah**.
3. Klikněte na tlačítko **Možnosti** a proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Přejmenování balíčku výplní	Klikněte na tlačítko **Přejmenovat** a v dialogovém okně **Přejmenovat** zadejte do pole **Název** požadovaný název.
Otevření balíčku výplní v Průzkumníku Windows	Klikněte na tlačítko **Otevřít umístění složky**.
Odstranění balíčku výplní	Klikněte na tlačítko **Otevřít umístění složky**. Vyberte složku obsahující daný balíček v Průzkumníku Windows, klikněte na balíček pravým tlačítkem a vyberte příkaz **Odstranit**. Touto operací odstraníte balíček výplní, který bude též odebrán ze seznamů ve výběrech **Výplň** a **Průhlednost**.

Postup při aktualizaci seznamu aliasů ve výběru Výplň nebo Průhlednost

1. Otevřete výběr **Výplň** nebo **Průhlednost** na panelu vlastností nebo v části **Výplň** nebo **Průhlednost** ukotvitelného panelu **Vlastnosti**.
2. Vyberte ze seznamu **Vybrat zdroj obsahu** požadovaný alias.
3. Klikněte na tlačítko **Možnosti** a proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Vyhledání přesunuté nebo přejmenované složky	Klikněte na tlačítko **Procházet** a přejděte do složky, kde jsou výplně uložené.
Přejmenování aliasu	Klikněte na tlačítko **Přejmenovat** a v dialogovém okně **Přejmenovat** zadejte do pole **Název** požadovaný název.
Odebrání aliasu ze seznamu	Klikněte na tlačítko **Odebrat**.
Otevření složky v průzkumníku Windows	Klikněte na tlačítko **Otevřít umístění složky**.

Postup při správě výplní a průhledností

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.

3 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na jedno z následujících tlačítek v části **Výplň** nebo **Průhlednost**:

- **Přechodová výplň** nebo **Přechodová průhlednost**
- **Vektorová vzorová výplň** nebo **Průhlednost s vektorovým vzorem**
- **Rastrová vzorová výplň** nebo **Rastrová vzorová průhlednost**

4 Otevřete výběr **Výplň** nebo výběr **Průhlednost**.

5 Proveďte některou akci z následující tabulky.

Akce	Postup
Označení výplně nebo vzoru jako oblíbených	Klikněte pravým tlačítkem myši na miniaturu a klikněte na možnost **Oblíbené**.
Změna názvu výplně či vzoru v osobní knihovně nebo značek spojených s takovou výplní či vzorem	Klikněte pravým tlačítkem myši na miniaturu a klikněte na možnost **Vlastnosti**. V okně **Vlastnosti** proveďte některou z následujících operací: • V seznamu **Jazyk** vyberte jazyk. • Do pole **Název** zadejte nový název. • Vyberte ze seznamu **Kategorie** požadovanou kategorii výplně nebo vzoru. • Přidejte nebo odstraňte značky do/z pole **Značky**.
Odstranění výplně nebo vzoru z místní knihovny	Klikněte pravým tlačítkem myši na miniaturu a klikněte na možnost **Odstranit**.

Tento postup platí pouze pro vektorové vzory, rastrové vzory a přechodové výplně a průhlednosti.

Ukládání výplní a průhledností

Po vytvoření či úpravě vzoru výplně nebo průhlednosti můžete tento vzor uložit a přidat meta data jako název nebo značky v jazyce dle svého výběru. Výplně a vzory jsou ukládány do speciálního formátu souborů s příponou **.fill**, který uchovává informace o transformacích použitých na danou výplň nebo vzor.

Postup při uložení vlastní výplně nebo průhlednosti

1. V části **Výplň** nebo **Průhlednost** v ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Uložit jako nový** +.

   Toto tlačítko je k dispozici v případě přechodových, vektorových a rastrových vzorů výplně a průhlednosti, nikoli ale pro dvoubarevné vzory, textury a výplně a průhlednosti PostScript. Informace o ukládání dvoubarevných vzorů výplní naleznete v tématu „Postup při vytvoření dvoubarevné vzorové výplně” na straně 384.
2. V okně **Vytvořit vlastní [typ výplně]** vyberte jazyk ze seznamu, zadejte název výplně nebo vzoru a zadejte případné značky, které chcete k výplni či vzoru přidružit.

Výplně a vzory ve vaší osobní knihovně se ve výchozím nastavení ukládají do složky **Dokumenty\Corel\Corel Content\Fills**. Výchozí umístění, kde se výplně a vzory ukládají, můžete změnit. Další informace naleznete v tématu „Změna umístění obsahu” na straně 89.

Výplň nebo průhlednost můžete uložit kliknutím na tlačítko **Uložit vlastní výplň** + ve výběru **Výplň** nebo **Průhlednost**. Výplň nebo průhlednost bude uložena do umístění vybraného v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** ve výběru **Výplň** nebo **Průhlednost**. Pokud jste vybrali možnost **Naposledy použité** ze seznamu **Vybrat zdroj obsahu**, výplň nebo průhlednost bude uložena do složky **Dokumenty\Corel\Corel Content\Fills**.

Správa barev

Správa barev pomáhá zajistit konzistentní zobrazení barev při práci se soubory z různých zdrojů a jejich odesílání na různá zařízení.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Seznámení se správou barev” (straně 415)
- „Začínáme se správou barev v aplikaci” (straně 419)
- „Instalace, načítání a vkládání profilů barev” (straně 422)
- „Přiřazení profilů barev” (straně 423)
- „Převod barev do jiných profilů barev” (straně 424)
- „Nastavení převodu barev” (straně 424)
- „Náhled nátisku” (straně 425)
- „Předvolby správy barev” (straně 428)
- „Zásady správy barev” (straně 429)
- „Správa barev při otevírání dokumentů” (straně 430)
- „Správa barev při importu a vkládání souborů” (straně 431)
- „Správa barev pro tisk” (straně 431)
- „Bezpečný postup prací s modelem CMYK” (straně 432)
- „Správa barev pro prohlížení online” (straně 432)

Seznámení se správou barev

V této části jsou uvedeny odpovědi na následující nejčastější dotazy z oblasti správy barev:

- „Proč si barvy neodpovídají?” (straně 415)
- „Co je správa barev?” (straně 416)
- „Proč potřebuji správu barev?” (straně 416)
- „Jak začít se správou barev?” (straně 417)
- „Zobrazuje můj monitor správně barvy?” (straně 417)
- „Mám přiřadit profil barev nebo převést barvy do profilu barev?” (straně 417)
- „Co je metoda vykreslení?” (straně 417)

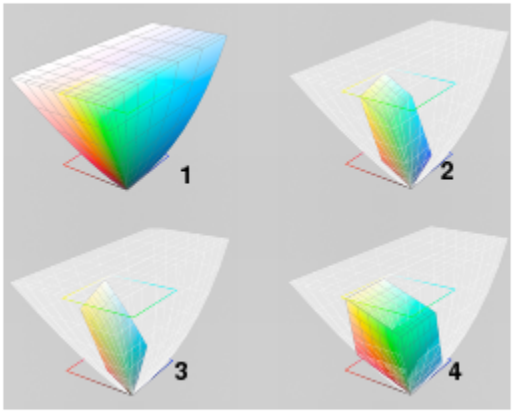
Proč si barvy neodpovídají?

V procesu vytváření a sdílení dokumentu se používají různé nástroje. Můžete například začít pracovat se souborem vytvořeným v jiné aplikaci nebo importovat obrázek vytvořený digitálním fotoaparátem nebo skenerem. Po dokončení práce na dokumentu můžete

dokument vytisknout nebo jej e-mailem odeslat kolegovi. Každý z nástrojů, který při tomto postupu použijete, interpretuje barvy jiným způsobem. Kromě toho má každý nástroj k dispozici určitý rozsah dostupných barev, který se nazývá barevný prostor a představuje sadu čísel definujících zobrazení každé barvy.

Příklad postupu práce s dokumentem

Jinými slovy, při definování a interpretaci barvy mluví každý nástroj svým vlastním jazykem. Představte si jednu z barev v barevného prostoru svého digitálního fotoaparátu: sytou modř vyjádřenou v modelu RGB hodnotami červená (R) = 0, zelená (G) = 0 a modrá (B) = 255. V barevném prostoru vašeho monitoru může tato barva vypadat jinak. Barevný prostor vaší tiskárny navíc nemusí odpovídající barvu vůbec obsahovat. Výsledkem je, že se v průběhu práce s dokumentem tato živá modrá barva ztratí a nebude správně reprodukována. Systém správy barev je navržen tak, aby zlepšil předávání informací o barvách v celém průběhu zpracování a aby výsledná barva odpovídala původnímu záměru.



Barvy jsou definovány svým barevným prostorem. 1. Barevný prostor Lab, 2. Barevný prostor sRGB zobrazený proti prostoru Lab, 3. Barevný prostor U.S. Web Coated (SWOP) v2. 4. Barevný prostor ProPhoto RGB.

Co je správa barev?

Správa barev je proces, který umožňuje předvídat a ovlivňovat reprodukci barev bez ohledu na zdroj dokumentu a jeho cílové použití. Zajišťuje přesnější reprezentaci barev při zobrazování, úpravách, sdílení a tisku dokumentu i při jeho exportu do jiného formátu.

Systém správy barev, nazývaný také modul pro barvy, používá profily barev k převedení hodnot barev z jednoho zdroje do druhého. Převádí například barvy zobrazované na monitoru na barvy, které dokáže reprodukovat tiskárna. Profily barev definují barevný prostor monitorů, skenerů, digitálních fotoaparátů, tiskáren a aplikací sloužících k vytváření nebo úpravám dokumentů.

Proč potřebuji správu barev?

Jestliže váš dokument vyžaduje přesnou reprezentaci barev, může být pro vás správa barev velmi užitečnou funkcí. Důležitými faktory jsou i složitost vašich pracovních postupů a konečné použití dokumentů. Jsou-li vaše dokumenty určeny jen k prohlížení online, správa barev nemusí být příliš důležitá. Máte-li však v úmyslu otevírat dokumenty v jiné aplikaci nebo vytváříte-li dokumenty pro tisk nebo pro více typů výstupu, je důsledná správa barev velmi důležitá.

Správa barev vám umožňuje:

- konzistentně reprodukovat barvy v celém pracovním procesu, zejména při otevírání dokumentů vytvořených v jiných aplikacích;

- konzistentně reprodukovat barvy při sdílení souborů s jinými uživateli;
- zobrazovat barvy v náhledu nátisku („rychlém nátisku“) před odesláním na konečné místo určení, jako je tiskařský stroj, stolní tiskárna nebo web;
- omezit nutnost nastavování a oprav dokumentů při odesílání na různá místa určení.

Systém správy barev nezajišťuje přiřazování zcela identických barev, ale výrazně zvyšuje barevnou přesnost.

Jak začít se správou barev?

Následuje několik doporučení pro zapojení správy barev do vašich pracovních postupů:
- Ujistěte se, že váš monitor zobrazuje barvy správně. Další informace naleznete v tématu „Zobrazuje můj monitor správně barvy?” na straně 417.
- Nainstalujte profily barev pro všechna vstupní a výstupní zařízení, která máte v úmyslu používat. Další informace naleznete v tématu „Instalace, načítání a vkládání profilů barev” na straně 422.
- Seznamte se s funkcemi správy barev v aplikaci CorelDRAW. Výchozí nastavení správy barev vede k dobrým výsledkům, můžete je však změnit tak, aby vyhovovalo vašim specifickým pracovním postupům. Další informace naleznete v tématu „Začínáme se správou barev v aplikaci” na straně 419.
- Používejte náhled nátisku dokumentů, při kterém si prohlédnete konečné výsledky na obrazovce. Další informace naleznete v tématu „Náhled nátisku” na straně 425.
- Při ukládání a exportování k souborům vkládejte profily barev. To vám pomůže zajistit konzistenci barev při prohlížení, úpravách a reprodukci souborů. Další informace naleznete v tématu „Instalace, načítání a vkládání profilů barev” na straně 422.

Zobrazuje můj monitor správně barvy?

Kalibrace a profilování monitorů mají zásadní důležitost pro zajištění přesného podání barev. Při kalibraci nastavujete monitor tak, aby zobrazoval barvy v souladu se zavedeným standardem přesnosti. Po kalibraci můžete vytvořit profil barev monitoru, což je vlastně popis způsobu, jakým monitor interpretuje barvy. Software pro tvorbu profilů tento vlastní profil barev většinou nainstaluje do operačního systému, takže jej lze sdílet s jinými zařízeními a aplikacemi. Kalibrace společně s profilováním umožňují dosáhnout přesného podání barev. Je-li monitor nesprávně kalibrován, jeho profil barev je k ničemu.

Kalibrace a profilování jsou složité procesy, které obvykle vyžadují kalibrovací zařízení dodávané třetími stranami, jako jsou kolorimetry a speciální software. Nesprávná kalibrace může navíc přinést víc škody než užitku. S kalibrací monitoru a vytvářením vlastních profilů barev se lépe seznámíte prostudováním technik a produktů správy barev. Můžete vyjít i z dokumentace, kterou jste obdrželi spolu s operačním systémem nebo s monitorem.

Pro udržování konzistence barev je důležité také to, jak vnímáte barvy zobrazované na vašem monitoru. Vnímání je ovlivněno prostředím, v němž si dokumenty prohlížíte. Následuje několik rad pro vytvoření prostředí, v němž lze vnímat barvy neutrálně:
- Zajistěte v místnosti konzistentní osvětlení. Svítí-li například do místnosti slunce, zastiňte okna roletami nebo, je-li to možné, pracujte v místnosti bez oken.
- Nastavte pozadí monitoru na neutrální barvu, například šedou, nebo použijte obrázek ve stupních šedé. Nepoužívejte barevná pozadí ani spořiče obrazovky.
- Nenoste světlé oblečení, které může ovlivňovat barvy zobrazené na monitoru. Například bílá košile se v monitoru odráží a mění tak vaše vnímání barev.

Mám přiřadit profil barev nebo převést barvy do profilu barev?

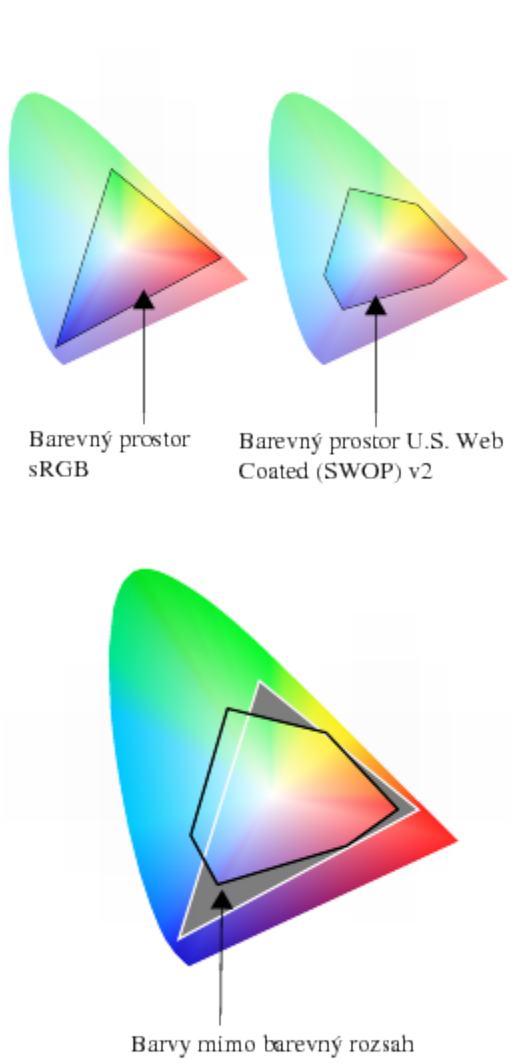
Přiřazením profilu barev nezměníte hodnoty (čísla) barev v dokumentu. Namísto toho aplikace barvy v dokumentu pouze interpretuje podle profilu barev. Převedete-li však barvy do jiného profilu barev, změní se hodnoty barev v dokumentu.

Optimální postup spočívá ve výběru vhodného barevného prostoru při vytvoření dokumentu a v použití stejného profilu barev v celém průběhu práce. Přiřazování profilů barev a převádění barev do jiných profilů během práce na dokumentu byste se měli vyhýbat. Další informace naleznete v tématech „Přiřazení profilů barev ” na straně 423 a „Převod barev do jiných profilů barev” na straně 424.

Co je metoda vykreslení?

Systém správy barev může efektivně převádět barvy v dokumentu pro více zařízení. Při převodu barev z jednoho barevného prostoru do jiného se však může stát, že systém správy barev nenajde pro některé barvy odpovídající protějšky. K tomuto selhání převodu dochází v případech, kdy některé barvy ze zdroje leží mimo rozsah (tzv. gamut) cílového barevného prostoru. Jasně červené a modré odstíny, které vidíte na monitoru, bývají například často mimo rozsah barev, které dokáže vytisknout vaše tiskárna. Tyto barvy „mimo

rozsah“ mohou zásadně změnit vzhled dokumentu v závislosti na tom, jak je systém správy barev interpretuje. Každý systém správy barev pracuje se čtyřmi metodami interpretace barev mimo barevný rozsah a mapování těchto barev do gamutu cílového barevného prostoru. Tyto metody se nazývají „metody vykreslení“. Volba metody vykreslení závisí na grafickém obsahu dokumentu.



Mnohé barvy v dokumentu s barevným modelem sRGB se mohou nacházet mimo barevný rozsah barevného prostoru U.S. Web Coated (SWOP) v2. Barvy mimo barevný rozsah jsou mapovány do dostupného rozsahu na základě metody vykreslení.

K dispozici jsou následující metody vykreslení:

- **Relativní kolorimetrická** metoda vykreslení je vhodná pro loga a jinou grafiku obsahující jen několik barev mimo barevný rozsah. Ke zdrojovým barvám mimo rozsah přiřazuje nejbližší dostupnou barvu v cílovém barevném rozsahu. Tato metoda vykreslení způsobuje posun bílého bodu. Při tisku na bílý papír je k reprodukování bílých ploch v dokumentu využívána bílá barva papíru. Tato metoda vykreslení je proto vhodná pro dokumenty určené k tisku.
- **Absolutní kolorimetrická** metoda vykreslení je vhodná pro tvorbu log či jiných grafických prvků, které vyžadují velmi přesné barvy. Není-li nalezena barva shodná se zdrojovou, použije se nejbližší možná barva. Metody vykreslení **Absolutní kolorimetrická** a **Relativní kolorimetrická** se navzájem podobají, avšak metoda **Absolutní kolorimetrická** zachovává bílý bod v celém průběhu převodu a neupravuje se podle bělosti papíru. Tato metoda vykreslení se používá zejména pro nátisk.

- **Perceptuální** metoda vykreslení je vhodná pro fotografie a rastry obsahující velké množství barev mimo barevný rozsah. Celkový barevný vzhled je zachován díky změně všech barev včetně barev v rozsahu tak, aby se dostaly do cílového rozsahu barev. Tato metoda vykreslení zachovává vztahy mezi barvami a tímto způsobem dociluje optimálních výsledků.
- Metoda vykreslení **Sytost** poskytuje koncentrovanější plné barvy v obchodní grafice, například v diagramech a grafech. Barvy mohou být méně přesné než při použití jiných metod vykreslení.

Vaše rozhodování při výběru metody vykreslení může ovlivnit počet barev mimo barevný rozsah (jsou označeny zeleným překrytím). Vlevo: Pro tuto fotografii je vhodná relativní kolorimetrická metoda vykreslení, protože fotografie obsahuje pouze pár barev mimo barevný rozsah. Vpravo: Pro tuto fotografii obsahující mnoho barev mimo barevný rozsah bude lepší volbou perceptuální metoda vykreslení.

Začínáme se správou barev v aplikaci

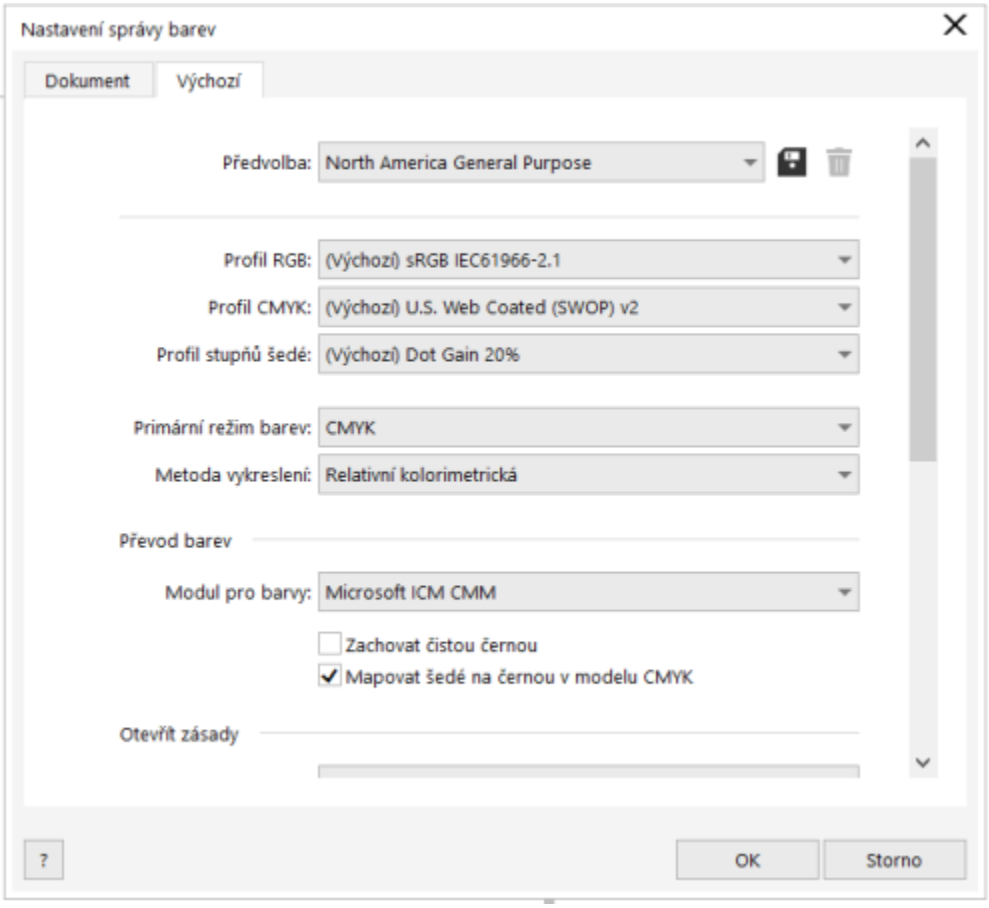
Aplikace CorelDRAW pracuje se dvěma typy nastavení správy barev: s výchozím nastavením správy barev a s nastavením barev dokumentu. Výchozí nastavení správy barev určuje barvy v nových dokumentech a ve všech dokumentech, které neobsahují profily barev (používáme také termín „neoznačené dokumenty“). Dokumenty vytvořené ve starších verzích aplikace CorelDRAW jsou zpracovávány jako neoznačené dokumenty. Nastavení barev dokumentu ovlivňuje pouze barvy aktivního dokumentu.

Výchozí nastavení pro správu barev

Výchozí nastavení správy barev je nezbytné pro dosažení konzistence barev.

- **Předvolby** – pokud ještě nejste se správou barev příliš obeznámeni a vytváříte návrhy pro určitý výstup, můžete si pro začátek vybrat vhodné předvolené nastavení správy barev, například výchozí profily barev a nastavení převodu barev. Příkladem je předvolba **North America Prepress**, vhodná pro projekty, které mají tisknout poskytovatelé tiskových služeb v Severní Americe, nebo předvolba **Europe Web**, vhodná pro webové projekty vytvářené v Evropě. Další informace o předvolbách správy barev naleznete v části „Předvolby správy barev” na straně 428.
- **Výchozí profily barev** – definují barvy RGB, CMYK a ve stupních šedi v nových a neoznačených dokumentech. Tato nastavení můžete upravit, aby všechny nové dokumenty používaly vámi zadané profily barev. V některých aplikacích se výchozí profily barev nazývají „profily pracovní oblasti“.
- **Primární režim barev** – určuje paletu barev dokumentu, která se zobrazí při otevření nebo vytvoření dokumentu, a výchozí barevný režim dokumentu exportovaného jako rastr. Primární režim barev je nastaven pro všechny nové a neoznačené dokumenty, toto nastavení však můžete v aktivním dokumentu změnit na kartě **Dokument** v dialogovém okně **Nastavení správy barev**. Mějte na paměti, že primární režim barev neomezuje barvy v dokumentu aplikace CorelDRAW na jediný barevný režim.
- **Metoda vykreslení** – umožňuje volbu metody mapování barev mimo barevný rozsah v nových a neoznačených dokumentech. Není-li výchozí metoda vykreslení vhodná pro aktivní dokument, můžete ji změnit na kartě **Dokument** v dialogovém okně **Nastavení správy barev**. Informace o volbě správné metody vykreslení pro vaše projekty naleznete v části „Co je metoda vykreslení?” na straně 417.

- **Nastavení převodu barev –** určuje, jakým způsobem jsou vybírány barvy při převodu barev z jednoho profilu barev do jiného. Můžete například změnit modul pro barvy nebo nastavit možnosti převodu čistě černých barev v dokumentech typu RGB, CMYK, Lab nebo stupňů šedé. Další informace naleznete v tématu „Nastavení převodu barev” na straně 424.
- **Zásady otevření** – spravují barvy v otevřených souborech. Další informace o zásadách správy barev naleznete v části „Zásady správy barev” na straně 429.
- **Otevřené** (Zásady importu a vkládání) – umožňují správu barev v souborech, které importujete nebo vložíte do aktivního dokumentu. Další informace o zásadách správy barev naleznete v části „Zásady správy barev” na straně 429.
- **Definice přímé barvy –** umožňuje zobrazovat přímé barvy s použitím jejich hodnot v modelu Lab, CMYK nebo RGB. Tyto alternativní hodnoty barev se používají také při převodu přímých barev na výtažkové.

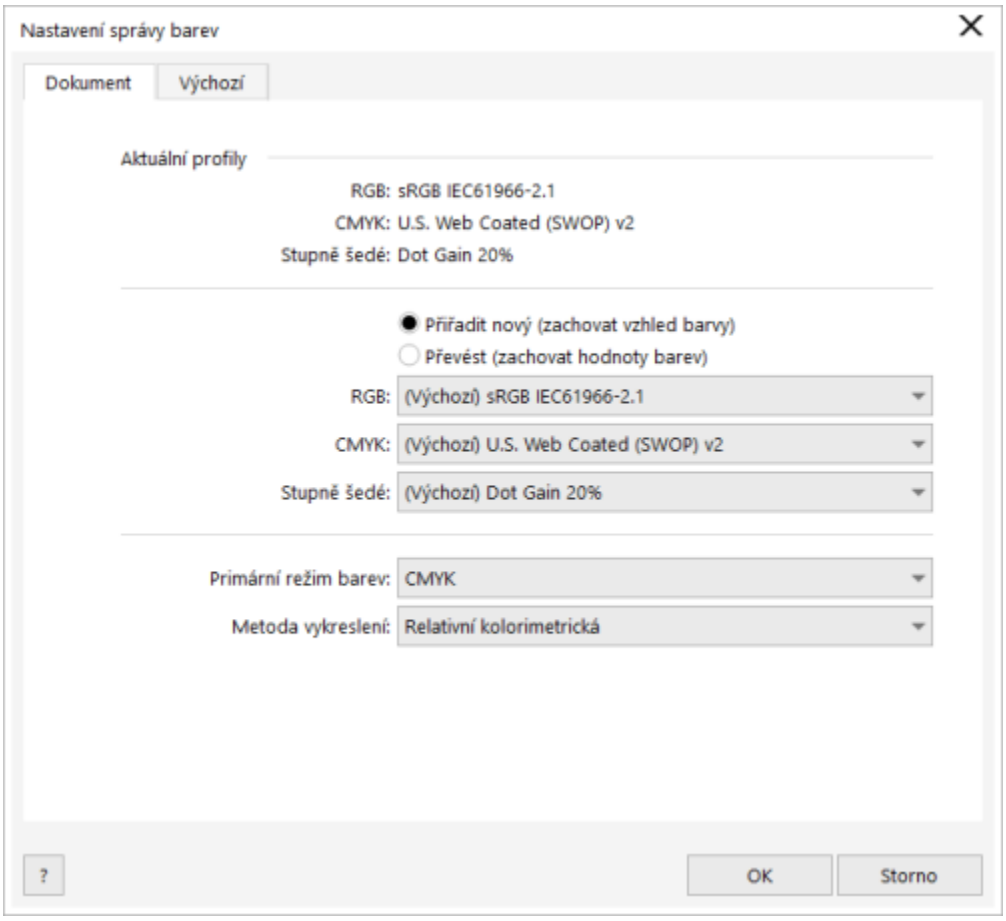


Výchozív dialogovém okně Nastavení správy barev.

Nastavení barev dokumentu

Nastavení barev v aktivním dokumentu můžete zobrazovat a upravovat, aniž byste tím ovlivnili nové a neoznačené dokumenty. Můžete vidět, jaké profily barev jsou přiřazeny k dokumentu, který určuje barevný prostor dokumentu pro barvy RGB, CMYK a stupně šedé.

Aktivnímu dokumentu můžete také přiřadit různé barevné profily. Informace o přiřazování profilů barev naleznete v části „Přiřazení profilů barev” na straně 423. Informace o převádění barev dokumentu do jiných profilů barev naleznete v části „Převod barev do jiných profilů barev” na straně 424.



Dokument v dialogovém okně Nastavení správy barev.

Dále můžete v aktivním dokumentu změnit primární barevný režim a metodu vykreslení.

Postup při otevření výchozího nastavení správy barev

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.
2. Klikněte na kartu **Výchozí**.

Postup při změně výchozích profilů barev

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.
2. Klikněte na kartu **Výchozí**.
3. Z následujících seznamů zvolte profil barev:
   - **Profil RGB –** popisuje barvy RGB v nových a neoznačených dokumentech.
   - **Profil CMYK –** popisuje barvy CMYK v nových a neoznačených dokumentech.
   - **Profil stupňů šedé –** popisuje stupně šedé v nových a neoznačených dokumentech.

Další možnosti

Změna primárního barevného režimu	Ze seznamu **Primární režim barev** zvolte požadovaný barevný režim.

Další možnosti

	Změna primárního barevného režimu na kartě **Výchozí** v dialogovém okně **Nastavení správy barev** se neprojeví v aktivním dokumentu.
Změna metody vykreslení	V seznamu **Metoda vykreslení** zvolte metodu vykreslení.

Postup při otevření nastavení barev dokumentu

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.
2. Klikněte na kartu **Dokument**.

Chcete-li ve stavovém řádku zobrazit profily barev použité v aktivním dokumentu, klikněte na tlačítko plovoucí nabídky ve stavovém řádku a vyberte možnost **Nastavení barev dokumentu**.

Instalace, načítání a vkládání profilů barev

Pro zajištění přesnosti barev potřebuje systém správy barev profily barev kompatibilní se standardem ICC pro monitory, vstupní zařízení, externí monitory, výstupní zařízení a dokumenty.

- Profily barev monitoru – definují barevný prostor, který monitor používá k zobrazování barev v dokumentech. Aplikace CorelDRAW používá primární profil monitoru přiřazený operačním systémem. Profil monitoru je pro přesnou reprodukci barev velmi důležitý. Další informace naleznete v tématu „Zobrazuje můj monitor správně barvy?" na straně 417.
- Profily barev vstupních zařízení – používají je vstupní zařízení, jako jsou skenery a digitální fotoaparáty. Tyto profily barev určují, které barvy mohou být určitými vstupními zařízeními zachyceny.
- Profily barev zobrazení – zahrnují profily monitoru, které nejsou v operačním systému přidruženy k vašemu monitoru. Tyto profily barev najdou využití zejména při rychlém nátisku dokumentů pro monitory, které nejsou připojeny k počítači.
- Profily barev výstupních zařízení – určují barevný prostor výstupních zařízení, jako jsou kancelářské tiskárny a tiskařské lisy. Systém správy barev používá tyto profily k přesnému mapování barev dokumentu na barvy výstupního zařízení.
- Profily barev dokumentu – určují barvy RGB, CMYK a barvy ve stupních šedé v dokumentu. Dokumenty obsahující profily barev se nazývají „označené dokumenty".

Hledání profilů barev

Mnohé profily barev jsou nainstalovány ve vaší aplikaci nebo je lze vygenerovat pomocí softwaru pro tvorbu profilů. Profily barev jsou poskytovány také výrobci monitorů, skenerů, digitálních fotoaparátů a tiskáren. Další profily barev si můžete stáhnout například z následujících webů:

- http://www.color.org/findprofile.xalter – tento web sdružení International Color Consortium (ICC) vám může pomoci najít běžně používané standardní profily barev.
- http://www.eci.org/doku.php?id=en:downloads – tento web sdružení European Color Initiative (ECI) poskytuje standardní profily podle norem ISO i specifické profily pro Evropu.
- http://www.tftcentral.co.uk/articles/icc_profiles.htm – tento web poskytuje profily vyhovující standardu ICC pro mnoho různých typů monitorů LCD a pomáhá tak zajistit konsistentní zobrazení barev. Je-li však přesná reprodukce barev pro vaši práci velmi důležité, měli byste raději provést kalibraci monitoru a vytvořit pro něj profil a nespoléhat se pouze na snadno dostupné profily monitoru. Další informace naleznete v tématu „Zobrazuje můj monitor správně barvy?" na straně 417.

Instalace a načtení profilů barev

Nemáte-li k dispozici potřebný profil barev, můžete jej nainstalovat nebo jej do aplikace nahrát. Při instalaci je profil barev přidán do složky **Color** operačního systému, při načtení pak do složky **Color** aplikace. Aplikace CorelDRAW Graphics Suite má přístup k profilům barev v obou složkách **Barva**.

Vkládání profilů barev

Jestliže uložíte nebo exportujete dokument do souboru ve formátu, který podporuje profily barev, budou do souboru standardně vloženy profily barev. Při vložení profilu barev je profil připojen k dokumentu a každý, kdo si bude dokument prohlížet nebo tisknout, tak bude mít k dispozici barvy, které jste v dokumentu použili.

Postup při instalaci profilu barev

- V Průzkumníku Windows klikněte pravým tlačítkem myši na profil barev a klikněte na položku **Instalace profilu**.

Postup při načtení profilu barev

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.
2. Klikněte na kartu **Výchozí**.
3. Zvolte možnost **Načíst profily barev** ze seznamu **Profil RGB**, **Profil CMYK** nebo **Profil stupňů šedé**.
4. V dialogovém okně **Otevřít** vyhledejte požadovaný profil barev.

Po načtení profilu barev můžete tento profil otevřít také z ukotvitelného panelu **Nátisk barev**, dialogového okna **Tisk** a karty **Dokument** dialogového okna **Nastavení správy barev**.

Nezapomeňte, že můžete načít libovolný profil barev v jakémkoli barevném režimu z libovolného seznamu: **Profil RGB**, **Profil CMYK** nebo **Profil stupňů šedé**. Po načtení profilu však můžete profil otevřít pouze ze seznamu příslušného režimu barev. Můžete například načít profil barev RGB ze seznamu **Profil CMYK**, pak jej však bude možné otevřít ze seznamu **Profil RGB**.

Profil barev lze načíst také z karty **Dokument** dialogového okna **Nastavení barev dokumentu**.

Postup při vložení profilu barev

1. Klikněte na nabídku **Soubor** a poté na jeden z následujících příkazů:
   - **Uložit jako**
   - **Exportovat**
   - **Exportovat pro síť** ▸ **WWW**
2. V zobrazeném dialogovém okně zaškrtněte políčko **Vložit profily barev**.

Při ukládání souboru nebo jeho exportu do formátu aplikace CorelDRAW (CDR) nebo do formátu Adobe Portable Document Format (PDF) můžete do souboru vložit až tři profily barev.

Vložením profilu barev se zvětší velikost souboru. Aplikace CorelDRAW se snaží předejít zbytečnému navyšování velikosti souboru, a proto vkládá pouze profily barev pro barvy použité v dokumentu. Pokud například váš dokument obsahuje pouze objekty RGB, bude vložen pouze profil barev RGB.

Přiřazení profilů barev

Při otevření nebo importování dokumentu bez profilu barev aplikace automaticky přiřadí tomuto dokumentu profil barev. Není-li profil barev dokumentu vhodný pro požadované cílové určení, můžete k dokumentu přiřadit jiný profil barev. Je-li dokument například určen k zobrazování na webu nebo k tisku na stolní tiskárně, měli byste jako profil RGB takového dokumentu použít profil sRGB. Je-li dokument určen k profesionálnímu tisku, je vhodnější profil Adobe RGB (1998), protože poskytuje širší barevný rozsah a dobré výsledky při převodu barev RGB do barevného prostoru CMYK.

Přiřadíte-li k dokumentu jiný profil barev, může se vzhled barev změnit, ačkoli jejich hodnoty zůstaly stejné.

Vlevo: K aktivnímu dokumentu je přiřazen profil barev SWOP 2006_Coated3v2.icc. Vpravo: Přiřadíme-li k dokumentu profil barev Japan Color 2002 Newspaper, barvy budou na pohled mnohem méně syté.

Postup přiřazení profilů barev dokumentu

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.
2. Klikněte na kartu **Dokument**.
3. Povolte možnost **Assign new (preserves color appearance)** (Přiřadit nový – zachová vzhled barvy).
4. Vyberte profily barev ze seznamů **RGB**, **CMYK** a **Stupně šedé**.

Převod barev do jiných profilů barev

Převedete-li barvy dokumentu z jednoho profilu barev do jiného, hodnoty barev v dokumentu se změní podle metody vykreslení, vzhled barev však zůstane zachován. Hlavním účelem převodu barev je co největší přiblížení barev ze zdrojového barevného prostoru a barev z cílového barevného prostoru.

Vzhledem k tomu, že opakovaný převod barev snižuje přesnost, doporučuje se převádět barvy jen jednou. Počkejte, dokud nebude dokument připraven a dokud si nebudete jisti, jaký profil barev použijete pro konečný výstup. Pokud jste například navrhli dokument v barevném prostoru Adobe RGB (1998) a tento dokument bude zveřejněn na webu, můžete barvy dokumentu převést do barevného prostoru sRGB.

Modul správy barev, který budete k převodu barev použit, můžete vybrat. Další informace naleznete v tématu „Nastavení převodu barev” na straně 424.

Postup při převodu barev do jiných profilů barev

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.
2. Klikněte na kartu **Dokument**.
3. Povolte možnost **Convert (preserve color values)** (Převést – zachová hodnoty barvy).
4. Vyberte profil barev ze seznamu **RGB**, **CMYK** a **Stupně šedé**.
5. V seznamu **Metoda vykreslení** zvolte vhodnou metodu vykreslení. Informace o dostupných metodách vykreslení naleznete v části „Co je metoda vykreslení?” na straně 417.

Nastavení převodu barev

Vyberete-li profily barev, jsou barvy sladěny pomocí modulu správy barev (CMM) systému Microsoft Image Správa barev (ICM), který je výchozím modulem CMM. Moduly správy barev se také označují jako „moduly barev“.

Kromě toho lze také použít modul Adobe CMM, je-li ve vašem počítači nainstalován.

Práce s čistou černou barvou a stupni šedé

V cílovém barevném prostoru můžete při převodu barev zachovat čistou černou barvu. Převádíte-li například dokument RGB do barevného prostoru CMYK, může být čistá černá v prostoru RGB (R = 0, G = 0, B = 0) namapována na čisté černé barvy CMYK (K = 100). Použití této možnosti se doporučuje u dokumentů ve stupních šedé a u dokumentů, které obsahují převážně text. Pamatujte na to, že zachování čisté černé při převodu barev může vést ke vzniku ostře ohraničených čistě černých ploch v efektech a gradientových výplních obsahujících černou.

Barvy stupňů šedé jsou standardně převáděny na černý kanál (K) modelu CMYK. Tento proces zajistí, že se všechny stupně šedé vytisknou jako odstíny černé barvy a při tisku nedojde k plýtvání azurovým, purpurovým a žlutým inkoustem.

Postup při výběru nastavení převodu barev

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.
2. Klikněte na kartu **Výchozí**.
3. V části **Převod barev** vyberte modul pro barvy ze seznamu **Modul pro barvy**.

Další možnosti	Postup
Zachování čisté černé barvy ze zdrojového barevného prostoru jako čisté černé barvy v cílovém barevném prostoru	Zaškrtněte políčko **Zachovat čistou černou**.
Mapování stupňů šedé na odstíny černé barvy v modelu CMYK	Zaškrtněte políčko **Mapovat šedé na černou v modelu CMYK**.

Náhled nátisku

Náhled nátisku zobrazuje na obrazovce dokument tak, jak bude vypadat po vytištění určitou tiskárnou nebo při zobrazení na určitém monitoru. Na rozdíl od technologie skutečného nátisku, využívané ve výrobních postupech klasického tisku, vám náhled nátisku umožňuje prohlédnout si konečný výsledek a nespotřebovávat přitom toner ani papír. Můžete si tak, ověřit, zda je profil barev dokumentu vhodný pro určitou tiskárnu či monitor, a vyhnout se nežádoucím výsledkům.

Vlevo nahoře: K dokumentu je přiřazen profil barev RGB. Uprostřed a vpravo: Přiřazení specifického profilu CMYK umožňuje simulovat na obrazovce tiskový výstup.

Chcete-li simulovat výstupní barvy produkované určitým zařízením, je třeba, abyste vybrali profil barev daného zařízení. Vzhledem k odlišnostem barevných prostorů dokumentů a zařízení nemusí pro některé barvy z dokumentu existovat protějšky v rozsahu barev barevného prostoru zařízení. V případě potřeby můžete povolit upozornění na barevný rozsah s ukázkami barev na obrazovce, které

nelze přesně reprodukovat cílovým zařízením. Je-li aktivováno upozornění na rozsah, budou všechny barvy mimo barevný rozsah simulovaného zařízení zvýrazněny překrytím. Barvu překrytí barev mimo rozsah můžete změnit a také můžete zvýšit jeho průhlednost, aby byly vidět barvy pod ním.

Varování barevného rozsahu zvýrazní barvy, které nemůže tiskárna nebo monitor přesně reprodukovat.

Způsob, jakým jsou barvy mimo barevný rozsah převáděny do rozsahu profilu nátisku, můžete změnit nastavením metody vykreslení. Další informace naleznete v tématu „Co je metoda vykreslení?" na straně 417.

Při přípravě rychlého nátisku lze zachovat číselné hodnoty barev v modelech RGB, CMYK nebo stupňů šedé. Vytváříte-li například náhled nátisku dokumentu určeného k tisku na tiskařském lisu, můžete v náhledu nátisku ponechat původní hodnoty barev CMYK z dokumentu. V takovém případě budou aktualizovány všechny barvy na obrazovce, ale v náhledu nátisku se změní jen hodnoty barev RGB a stupňů šedé v dokumentu. Zachování hodnot barev CMYK vám může pomoci zabránit nežádoucím převodům barev ve finálním výstupu.

Pokud často potřebujete náhled nátisku dokumentů pro určitý výstup, můžete vytvořit a uložit vlastní předvolby nátisku. Předvolby, které už nepotřebujete, můžete kdykoli odstranit.

Náhledy nátisků lze ukládat formou exportu do souborů ve formátu JPEG, TIFF, Adobe PDF (Portable Document Format) nebo ve formátu aplikace Corel PHOTO-PAINT (CPT). Nátisky lze také tisknout.

Při vytvoření nového dokumentu nebo otevření existujícího je náhled nátisku standardně deaktivován. V případě potřeby však můžete upravit výchozí nastavení tak, aby byl náhled nátisku trvale zapnutý.

Zapnutí a vypnutí náhledu nátisku

- Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Nátisk barev**.

Po zapnutí náhledu nátisku se změní barvy v okně dokumentu, na paletách barev a v náhledových okénkách v dialogových oknech.

Při simulaci výstupu tiskárny mohou barvy na obrazovce působit mdle, protože jsou převedeny do prostoru barev CMYK, který má menší barevný rozsah než prostor RGB.

Náhled nátisku lze vypnout nebo zapnout také kliknutím na tlačítko **Nátisk barev** ve stavovém řádku.

Nastavení parametrů náhledu nátisku

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Nátisk barev**.
2. Proveďte kteroukoli z následujících úloh.

Akce	Postup
Simulace výstupu určitého zařízení	Ze seznamu **Simulovat prostředí** vyberte profil barev zařízení.
Ponechání určitých hodnot barev beze změny	Zaškrtněte políčko **Zachovat číselné hodnoty**. V závislosti na tom, jaký profil barev vyberete v poli **Simulovat prostředí**, vám toto zaškrtávací políčko umožňuje zachovat číselné hodnoty barev CMYK, RGB nebo stupňů šedé.
Změna metody vykreslení	V seznamu **Metoda vykreslení** zvolte metodu vykreslení.
Aktivace upozornění na rozsah	Zaškrtněte políčko **Nátisk barev** a poté v oblasti **Upozornění na rozsah** zaškrtněte políčko **Out-of-gamut colors** (Barvy mimo rozsah).
Změna barvy překrytí pro upozornění na rozsah	V části **Upozornění na rozsah** vyberte požadovanou barvu v políčku pro výběr barev.
Změna průhlednosti překrytí pro upozornění na rozsah	V části **Upozornění na rozsah** zadejte požadovanou hodnotu do pole **Průhlednost**. Hodnota by měla být z rozsahu 1 až 100.
Uložení vlastní předvolby nátisku	Vyberte požadované nastavení, klikněte na tlačítko **Uložit** a poté zadejte název do pole **Uložit předvolbu jako**. Nastavení pro barvy mimo rozsah není součástí předvolby nátisku.
Výběr předvolby nátisku	Vyberte předvolbu ze seznamu **Předvolba nátisku**.
Odstranění předvolby nátisku	Klikněte na tlačítko **Odstranit**.

Přesnost simulace závisí na mnoha faktorech, jako je například kvalita monitoru, profil barev monitoru a výstupního zařízení a okolní světlo na vašem pracovišti.

Export náhledu nátisku

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Nátisk barev**.
2. V ukotvitelném panelu **Nátisk barev** klikněte na tlačítko **Exportovat náhled nátisku**.
3. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
4. V seznamu **Typ souboru** vyberte jednu z následujících možností:
   - **JPG – rastrové obrázky JPEG**
   - **PDF – Adobe Portable Document Format**

- **TIF – TIFF Bitmap**
- **CPT – obrázek Corel PHOTO-PAINT**

5 V dialogovém okně, které se zobrazí, vyberte libovolné nastavení.

Tisk nátisku

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Nátisk barev**.

2 V ukotvitelném panelu **Nátisk barev** klikněte na tlačítko **Nátisk barev**.

Zapnutí náhledu nátisku jako výchozího nastavení

1 Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.

2 V seznamu kategorií klikněte na volbu **Zobrazení**.

3 Zaškrtněte políčko **Nátisk barev**.

Předvolby správy barev

V aplikaci jsou k dispozici předvolby správy barev, tj. výchozí kombinace nastavení barev, které mají být použity pro nové a neoznačené dokumenty. Můžete vybrat vhodnou předvolbu správy barev podle zeměpisné oblasti, v níž dokument vytváříte, nebo podle místa určení jeho finálního výstupu.

Také můžete vytvářet vlastní předvolby, což vám umožní zachovat možnosti, které jste vybrali na kartě **Výchozí** v dialogovém okně **Výchozí nastavení správy barev**, a použít je znovu v jiných dokumentech. Pokud již předvolbu nepotřebujete, můžete ji odstranit.

Výběr předvolby správy barev pro nové dokumenty

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.

2 Klikněte na kartu **Výchozí**.

3 Vyberte jednu z následujících předvoleb správy barev ze seznamu **Předvolba**:

- **North America General Purpose** – předvolba vhodná pro návrhy určené k použití v různých typech výstupů v Severní Americe
- **Europe General Purpose** – předvolba vhodná pro návrhy určené k použití v různých typech výstupů v Evropě
- **Europe Prepress** – předvolba vhodná pro návrhy, které budou tisknout poskytovatelé tiskových služeb v Evropě
- **Europe Web** – předvolba vhodná pro webové návrhy vytvářené v Evropě
- **Japan General Purpose** – předvolba vhodná pro návrhy určené k použití v různých typech výstupů v Japonsku
- **Japan Prepress** – předvolba vhodná pro návrhy, které budou tisknout poskytovatelé tiskových služeb v Japonsku
- **Japan Web** – předvolba vhodná pro webové návrhy vytvářené v Japonsku
- **Minimální správa barev** – zachová původní číselné hodnoty barev RGB, CMYK a stupňů šedé při otevírání, importu a vkládání dokumentů
- **North America Prepress** – předvolba vhodná pro návrhy, které budou tisknout poskytovatelé tiskových služeb v Severní Americe
- **North America Web** – předvolba vhodná pro webové návrhy vytvářené v Severní Americe
- **Simulace správy barev vypnuta** – vytvoří výsledky převodu barev předvolby **Správa barev vypnuta**, která je dostupná ve starších verzích sady CorelDRAW
- **Simulovat CorelDRAW Graphics Suite X4** – zobrazí barvy tak, jak se zobrazují v sadě CorelDRAW Graphics Suite X4

Přidání předvolby správy barev

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.

2 Klikněte na kartu **Výchozí**.

3 Změňte libovolnou položku výchozího nastavení barev.

4 Klikněte na tlačítko **Uložit** vedle seznamu **Předvolba**.

5 V dialogovém okně **Uložit styl správy barev** zadejte název do pole **Uložit styl jako**.

Odstranění předvolby správy barev

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.

2 Klikněte na kartu **Výchozí**.

3 V seznamu **Předvolba** vyberte požadovanou předvolbu.

4 Klikněte na tlačítko **Odstranit** .

Zásady správy barev

Zásady správy barev určují, jak jsou spravovány barvy v dokumentech, které otevíráte a pracujete s nimi v aplikaci. V aplikaci CorelDRAW můžete nastavit jednu zásadu správy barev pro otevírání dokumentů a druhou pro import a vkládání souborů a objektů do aktivního dokumentu.

Zásada správy barev pro otevírání souborů určuje, které profily barev RGB, CMYK a stupňů šedé mají být použity v jednotlivých otevíraných souborech. Aplikace standardně používá profily barev vložené do souboru. Můžete se také rozhodnout, že k souboru přiřadíte výchozí profily barev nebo že převedete barvy v souboru do výchozích profilů barev.

Zásada správy barev pro import a vkládání souborů standardně převádí barvy RGB a stupně šedé v souborech do profilů barev dokumentu a v režimu CMYK přiřazuje k souborům profil barev CMYK dokumentu. Můžete se také rozhodnout, že k souboru přiřadíte profily barev dokumentu nebo že převedete barvy v aktivním dokumentu do profilů barev, které jsou vloženy do souboru.

V souborech, které otevíráte nebo importujete, mohou chybět profily barev nebo v nich mohou být obsaženy profily barev, které se neshodují s výchozími profily barev. Aplikace vás na chybějící nebo neodpovídající profily barev standardně neupozorní, ale nastaví volby správy barev tak, aby dosáhla uspokojivého výsledku. Chcete-li však mít barvy ve svých dokumentech plně pod kontrolou, můžete upozorňování aktivovat.

Nastavení zásady správy barev pro otevírání dokumentů

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.

2 Klikněte na kartu **Výchozí**.

3 V oblasti **Zásady otevření** vyberte jednu z možností z následujícího seznamu **RGB**:

- **Použít vložený profil barev** – zachová profil barev RGB, který je vložen v souboru. Tato možnost je doporučená, protože zachovává původní vzhled barev RGB i číselné hodnoty barev RGB v dokumentu.
- **Přiřadit výchozí profil barev** – použije výchozí profil barev RGB k definování barev dokumentu. Číselné hodnoty barev RGB zůstanou zachovány, může se však změnit jejich vzhled.
- **Převést na výchozí profil barev** – převede barvy do výchozího profilu barev RGB. Vzhled barev RGB v dokumentu zůstane zachován, mohou se však změnit jejich číselné hodnoty.

4 Ze seznamu **CMYK** v oblasti **Zásady otevření** vyberte požadovanou možnost správy barev CMYK v dokumentech. Dostupné možnosti jsou shodné s možnostmi pro barvy RGB.

5 Ze seznamu **Stupně šedé** v oblasti **Zásady otevření** vyberte požadovanou možnost správy barev stupňů šedé v dokumentech. Dostupné možnosti jsou shodné s možnostmi pro barvy RGB.

Nastavení zásady správy barev pro import a vkládání souborů

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.

2 Klikněte na kartu **Výchozí**.

3 V oblasti **Zásady importu a vkládání** vyberte jednu z možností z následujícího seznamu **RGB**:

- **Převést na profil barev dokumentu** – převede barvy RGB v importovaném nebo vkládaném souboru do profilu barev RGB aktivního dokumentu. Tato možnost se používá v případě, že importovaný soubor obsahuje profil barev, který se neshoduje s profilem barev dokumentu.
- **Přiřadit profil barev dokumentu** – přiřadí k importovanému nebo vkládanému souboru profil barev RGB použitý v dokumentu. Číselné hodnoty barev RGB v souboru zůstanou zachovány, může se však změnit jejich vzhled.
- **Použít vložený profil barev** – použije profil barev RGB, který je vložen v souboru, takže zachová hodnoty i vzhled barev RGB v importovaném nebo vkládaném souboru. Barvy v dokumentu budou převedeny do profilu barev, který je vložen do importovaného nebo vkládaného souboru.

4 Ze seznamu **CMYK** v oblasti **Zásady importu a vkládání** vyberte požadovanou možnost správy barev CMYK v importovaných a vkládaných souborech. Dostupné možnosti jsou shodné s možnostmi pro barvy RGB.

5 Ze seznamu **Stupně šedé** v oblasti **Zásady importu a vkládání** vyberte požadovanou možnost správy barev stupňů šedé v importovaných a vkládaných souborech. Dostupné možnosti jsou shodné s možnostmi pro barvy RGB.

Aktivace upozornění na chybějící a neodpovídající profily barev

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Správa barev**.

2 Klikněte na kartu **Výchozí**.

3 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček v oblastech **Zásady otevření** a **Zásady importu a vkládání**:

- **Varovat při nesouhlasu profilů barev**
- **Varovat při chybějícím profilu barev**

Správa barev při otevírání dokumentů

Výchozí zásada správy barev pro otevírání dokumentů zachovává barvy ve všech označených dokumentech, které otevřete, a k neoznačeným dokumentům přiřazuje výchozí profily barev.

Chybí-li v dokumentu, který otevřete, profil barev nebo obsahuje-li tento dokument profily barev, které neodpovídají výchozím profilům barev aplikace, program CorelDRAW vybere nastavení správy barev podle zásad správy barev. Pokud správu barev dobře ovládáte, můžete aktivovat upozornění na chybějící a nesouhlasící profily barev a vybírat různé možnosti správy barev. Další informace o postupu při aktivaci upozornění naleznete v tématu „Aktivace upozornění na chybějící a neodpovídající profily barev” na straně 430.

Otevírání dokumentů s chybějícími profily barev

Dokument, který se chystáte otevřít, může podporovat jeden nebo více režimů barev a může v něm tedy chybět jeden nebo více profilů barev. Dokument aplikace CorelDRAW (CDR) nebo dokument PDF může například obsahovat tři typy objektů: RGB, CMYK a ve stupních šedé. V takovém dokumentu pak mohou chybět až tři profily barev.

Následující možnosti máte k dispozici při otevírání dokumentu s chybějícím profilem barev, pokud jste aktivovali upozornění na chybějící profily barev.

- **Přiřadit profil barev** – umožňuje vám přiřadit k dokumentu profil barev. Tato možnost zachovává číselné hodnoty barev, může však změnit jejich vzhled. Chybí-li například v dokumentu profil barev RGB, bude mu standardně přiřazen výchozí profil barev RGB aplikace. Číselné hodnoty barev RGB zůstanou zachovány, barvy se však nemusí zobrazovat tak, jak byly původně navrženy. Můžete se také rozhodnout, že dokumentu přiřadíte jiný profil barev, než je výchozí profil barev aplikace. Tato možnost se doporučuje jen v případě, že znáte původní barevný prostor dokumentu a nainstalovali jste příslušný profil barev.
- **Převést na výchozí profil barev** – při použití v kombinaci s ovládacím prvkem **Přiřadit profil barev** tato možnost převádí barvy z přiřazeného profilu barev do výchozího. Barvy budou vypadat stejně jako v přiřazeném barevném prostoru, jejich hodnoty se však mohou změnit.

Otevírání dokumentů s neodpovídajícími profily barev

Obsahuje-li dokument jiný než výchozí profil barev, můžete vybrat jednu z následujících možností:

- **Použít vložený profil barev** – tato možnost zaručuje zachování číselných hodnot barev a současně zobrazení barev tak, jak byly původně zamýšleny.

- **Ignorovat vložený profil barev a použít výchozí profil barev** – přiřazení výchozího profilu barev zachová číselné hodnoty barev, může však změnit jejich vzhled.
- **Převést z vloženého profilu barev do výchozího profilu barev** – tato možnost převede barvy z vloženého profilu barev do výchozího. Vzhled barev zůstane zachován, mohou se však změnit jejich číselné hodnoty. Použití této možnosti se doporučuje v případě, že jste již nastavili možnosti správy barev vhodné pro váš pracovní postup. Předpokládejme například, že vytváříte grafiku pro web a že jste jako výchozí prostor barev aplikace zvolili prostor sRGB. Povolením této možnosti zajistíte, že dokument bude používat prostor barev sRGB a barvy v dokumentu budou konzistentní a vhodné pro web.

Otevírání dokumentů s chybějícími a neodpovídajícími profily barev

V dokumentech, které podporují více režimů barev, mohou chybět některé profily barev a jiné profily barev v nich mohou být sice obsaženy, ale nemusí být v souladu s výchozími profily. V dokumentu obsahujícím objekty v barvách RGB, ve stupních šedé i v barvách CMYK může například chybět profil RGB a současně v něm může být obsažen neodpovídající profil barev CMYK. V takových případech se zobrazí dialogová okna upozornění s možnostmi pro chybějící i neodpovídající profily barev.

Správa barev při importu a vkládání souborů

Výchozí zásada správy barev pro import a vkládání souborů převádí barvy v importovaných a vkládaných souborech do profilu barev aktivního dokumentu. Pokud se profil barev importovaného nebo vkládaného souboru shoduje s profilem barev aktivního dokumentu, nebude proveden žádný převod barev. Další informace o zásadách správy barev naleznete v části „Zásady správy barev” na straně 429.

Můžete se však rozhodnout zobrazovat upozornění na chybějící a neodpovídající profily a nastavit další možnosti správy barev. Další informace o postupu při zobrazování upozornění naleznete v tématu „Aktivace upozornění na chybějící a neodpovídající profily barev” na straně 430.

Import a vkládání souborů s chybějícími profily barev

Chybí-li v souboru profily barev, můžete k souboru přiřadit libovolné profily barev a poté převést barvy v souboru do profilů barev dokumentu. Při této operaci se změní hodnoty barev v dokumentu.

Import a vkládání souborů s neodpovídajícími profily barev

Obsahuje-li soubor profily barev, které se neshodují s výchozím profilem barev dokumentu, jsou k dispozici následující možnosti:
- **Ignorovat vložený profil barev a přiřadit profil barev dokumentu** – číselné hodnoty barev zůstanou zachovány, může se však změnit jejich vzhled.
- **Převést z vloženého profilu barev do profilu barev dokumentu** (výchozí možnost) – barvy v importovaném souboru budou převedeny z vloženého prostoru barev do prostoru barev dokumentu. Vzhled barev bude zachován, mohou se však změnit jejich číselné hodnoty.
- **Převést barvy dokumentu do vloženého profilu barev** – barvy dokumentu budou převedeny do profilu barev, který je vložen do importovaného souboru. Vzhled i číselné hodnoty barev v importovaném nebo vkládaném souboru zůstanou zachovány.

Import a vkládání souborů s chybějícími a neodpovídajícími profily barev

V některých souborech mohou chybět některé profily barev a jiné profily barev v nich mohou být sice obsaženy, ale nemusí být v souladu s výchozími profily. V takových případech se zobrazí dialogová okna s možnostmi pro chybějící i neodpovídající profily barev.

Správa barev pro tisk

Aplikace CorelDRAW při odeslání dokumentu do tiskárny standardně neprovádí převod barev. Tiskárna obdrží hodnoty barev a interpretuje je podle svých možností. Je-li však v operačním systému k tiskárně přiřazen profil barev, aplikace CorelDRAW jej nalezne a použije k převodu barev v dokumentu do prostoru barev tiskárny.

Pracujete-li s postscriptovou tiskárnou, můžete všechny nezbytné převody barev nechat na aplikaci CorelDRAW nebo na samotné postscriptové tiskárně. Řídí-li převod barev aplikace CorelDRAW, barvy v dokumentu jsou převáděny z přiřazeného prostoru barev do prostoru barev postscriptové tiskárny. Povšimněte si, že je nutné zakázat správu barev v ovladači tiskárny. V opačném případě se

správu barev při tisku bude snažit provádět aplikace i tiskárna současně a barvy v dokumentu tak projdou dvojí korekcí, což povede k nežádoucím barevným posunům.

Převádí-li barvy v dokumentu postscriptová tiskárna, musí být povolena funkce správy barev v ovladači tiskárny. Tuto pokročilou metodu lze použít jen u postscriptových tiskáren a modulů RIP, které podporují převod barev v tiskárně. Ačkoli roste velikost souborů, výhodou této metody je zajištění konzistentních barev při zaslání téže tiskové úlohy různým poskytovatelům tiskových služeb.

Další informace o reprodukci barev pro tisk naleznete v části „Tisk přesných barev” na straně 746..

Spravovat můžete také barvy v souborech PDF, které vytváříte pro komerční tisk. Další informace naleznete v tématu „Možnosti správy barev PDF” na straně 802.

Bezpečný postup prací s modelem CMYK

Ve svých projektech můžete často používat specifické hodnoty barev CMYK. Chcete-li zajistit spolehlivou reprodukci barev, můžete tyto hodnoty barev CMYK získat z papírového vzorníku barev. Zachováte-li tyto hodnoty barev CMYK v celém tiskovém procesu, může vám to pomoci předejít nežádoucím převodům barev a zajistit reprodukci barev tak, jak jsou použity v původním návrhu. Postup práce, při kterém zůstávají zachovány číselné hodnoty barev CMYK, se nazývá „bezpečný“ postup práce s barvami CMYK.

Aplikace CorelDRAW podporuje bezpečný postup prací s modelem CMYK. Číselné hodnoty barev CMYK jsou standardně zachovávány ve všech dokumentech, které otevřete, importujete nebo vložíte. Ve výchozím stavu jsou číselné hodnoty barev CMYK zachovávány také při tisku dokumentů.

V některých případech může vyvstat potřeba obejít bezpečný postup prací s modelem CMYK a zachovat vzhled barev CMYK při otevírání, importu nebo vkládání dokumentů. Tato možnost je užitečná tehdy, když potřebujete na monitoru zobrazit původní barvy návrhu nebo si prohlédnout kopii vytištěnou na stolní tiskárně. Chcete-li zachovat vzhled barev CMYK, můžete nastavit zásady správy barev, které převádějí barvy CMYK v dokumentech, které otevřete, importujete nebo vložíte. Kromě toho můžete při tisku na postscriptové tiskárně převést barvy CMYK do profilu barev tiskárny, zrušíte-li zaškrtnutí políčka **Zachovat číselné hodnoty CMYK** na stránce **Barva** dialogového okna **Tisk**.

Správa barev pro prohlížení online

Správa barev pro prohlížení online může být ještě složitější než správa barev pro tisk. Dokumenty a obrázky umístěné na webu si lidé prohlížejí na nejrůznějších monitorech, často nekalibrovaných. Většina webových prohlížečů navíc nepodporuje správu barev a ignoruje profily barev vložené do souborů.

Navrhujete-li dokumenty určené k použití výhradně na webu, doporučujeme vám jako profil barev RGB dokumentu používat profil sRGB a volit barvy RGB. Obsahuje-li dokument jiný profil barev, měli byste před uložením dokumentu pro použití na webu převést barvy v dokumentu do profilu sRGB.

Vytváříte-li soubor PDF pro prohlížení online, můžete do něj vložit profily barev, které zajistí konzistentní reprodukci barev v aplikacích Adobe Reader a Adobe Acrobat. Další informace naleznete v tématu „Postup při určení možností správy barev pro export souborů PDF” na straně 802.

Při vytvoření nového dokumentu určeného k prohlížení online můžete vybrat předvolbu, která vám pomůže dosáhnout dobrých výsledných barev. Další informace naleznete v tématu „Postup při zahájení kresby” na straně 45. Aplikace CorelDRAW nabízí také předvolby správy barev pro webové dokumenty. Informace o postupu při výběru předvolby pro správu barev naleznete v tématu „Výběr předvolby správy barev pro nové dokumenty” na straně 428.

Speciální efekty

Čočky **435**

Přidání 3D efektů **439**

Mozaiky **463**

Přidání pohybu a zaměření **471**

CorelDRAW® 2019

Čočky

Čočky poskytují kreativní efekty, pomocí kterých lze měnit vzhled objektu, aniž by došlo ke změně objektu samotného.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Použití čoček” (straně 435)
- „Úpravy čoček” (straně 437)

Použití čoček

Pomocí čoček lze změnit, jakým způsobem se zobrazuje oblast objektu pod čočkou, nikoli vlastnosti a atributy objektů samotných. Čočky lze použít pro jakýkoli vektorový objekt, například obdélník, elipsu, uzavřenou osnovu nebo mnohoúhelník. Můžete také změnit vzhled řetězcového textu a rastrů. Při použití čoček na vektorový objekt se z čoček stanou vektorové obrázky. Podobně platí, že pokud jsou čočky použity na rastry, stanou se z čoček také rastry.

Po použití můžete čočku zkopírovat a použít u jiného objektu.

Typy čoček použitých pro předlohu (zcela nalevo): (zleva doprava) Žárová mapa, Zvětšit a Vlastní mapa barev

U objektů lze použít následující typy čoček.

Čočka	Popis
Zjasnit	Umožňuje zesvětlit nebo ztmavit oblasti objektu a upravit poměr mezi světlými a tmavými tóny.
Míchání barev	Umožňuje simulovat model aditivního světla. Barvy objektů pod čočkou jsou přidány k barvě čočky, jako kdybyste míchali barvy světla. Můžete zvolit barvu a intenzitu barvy, kterou chcete přidat.
Filtrace barev	Umožňuje zobrazit oblast objektu pouze v černé barvě a v barvě čočky. Pokud například nastavíte pro rastr filtraci zelené barvy, budou v oblasti čočky odfiltrovány všechny barvy kromě zelené a černé.
Vlastní mapa barev	Umožňuje změnit všechny barvy oblasti objektu pod čočkou na barvu v rozsahu dvou barev, které zadáte. Můžete zvolit počáteční a koncovou barvu rozsahu a nastavit přechod mezi oběma barvami. Pro tento přechod lze nastavit přímou, dopřednou nebo zpětnou cestu napříč barevným spektrem.
Rybí oko	Umožňuje deformovat, zvětšit nebo zmenšit objekty pod čočkou podle zadané procentuální hodnoty.
Žárová mapa	Umožňuje vytvořit efekt infračerveného obrázku simulováním úrovní záření u barev v objektech pod čočkou.
Inverze	Umožňuje změnit barvy pod čočkou na doplňkové barvy CMYK. Doplňkové barvy jsou barvy, které se nacházejí na barevném kruhu na protilehlé straně.
Zvětšit	Umožňuje zvětšit oblast na objektu o zadanou hodnotu. Funkce čočky zvětšení zruší původní výplň objektu. Objekt tak bude průhledný.
Odstíny stupňů šedé	Umožňuje změnit barvy oblastí objektu pod čočkou na ekvivalenty stupňů šedé. Čočky se stupni šedé jsou vhodné zejména pro vytváření sépiového efektu.
Průhlednost	Umožňuje objekt nastavit tak, aby vypadal jako barevné sklo nebo film.
Drátěný model	Umožňuje zobrazit oblast objektu pod čočkou se zvolenou barvou obrysu nebo výplně. Pokud například nastavíte červenou barvu pro obrys a modrou barvu pro výplň, budou mít všechny oblasti pod čočkou červené obrysy a modré výplně.

Postup při použití čočky

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Čočka**.

3 Zvolte typ čočky ze seznamu v ukotvitelném panelu **Čočky**.

4 Zadejte požadovaná nastavení.

Efekt čočky nelze použít přímo na propojené skupiny, například objekty s konturami, zešikmené objekty, vysunuté objekty, stíny, odstavcový text nebo objekty vytvořené pomocí nástroje **Malířské techniky** .

Postup při kopírování čočky

1 Vyberte objekt, na který chcete zkopírovat čočky.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Kopírovat efekt** ▸ **Čočku z**.

3 Klikněte na objekt, ze kterého chcete kopírovat čočky.

Úpravy čoček

Úpravou nastavení čočky můžete změnit, jakým způsobem má ovlivňovat oblast pod ní. Můžete například změnou zorného bodu čočky, který je v okně kresby označen znakem X, zobrazit libovolnou část kresby. Zorný bod představuje středový bod zobrazení pod čočkou. Čočku můžete umístit kamkoli v okně kresby, vždy však zobrazuje oblast kolem své značky zorného bodu. Například pomocí značky zorného bodu u čočky Zvětšit můžete zvětšit část mapy.

Čočku můžete také nastavit tak, aby se zobrazovala pouze v případě, kde dochází k překrytí s jinými objekty nebo pozadím. V důsledku toho se efekt čočky neprojeví, pokud čočka v okně kresby překrývá prázdné místo.

Zmrazení aktuálního pohledu čočky vám umožňuje přesouvat čočku, aniž by došlo ke změně obsahu, který je přes čočku zobrazován. Změny, které provedete v oblastech pod čočkou, nemají navíc žádný vliv na zobrazený výsledek.

Postup při úpravě čočky

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Čočka**.

3 Zaškrtněte políčko **Zorný bod** v ukotvitelném panelu **Čočky**.
Pokud chcete čočku zobrazit pouze v případě, že překrývá jiné objekty, zaškrtněte políčko **Odstranit plochu**.

4 Přetáhněte značku zorného bodu v okně kresby na novou pozici.

5 Klikněte na možnost **Konec**.
Pokud chcete zmrazit aktuální pohled čočky, zaškrtněte políčko **Zmrazit**.

Zaškrtávací políčko **Odstranit plochu** není k dispozici pro čočku Rybí oko a Zvětšit.

Přidání 3D efektů

Iluzi trojrozměrné hloubky u objektů můžete vytvořit přidáním efektů kontury, perspektivy, vysunutí, zešikmení nebo stínu.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Kontury objektů” (straně 439)
- „Použití perspektivy” (straně 442)
- „Vytváření vysunutí” (straně 445)
- „Vytváření efektů zešikmení” (straně 449)
- „Přidání blokových stínů” (straně 451)
- „Přidání blokových stínů” (straně 454)
- „Přechod mezi objekty” (straně 457)

Kontury objektů

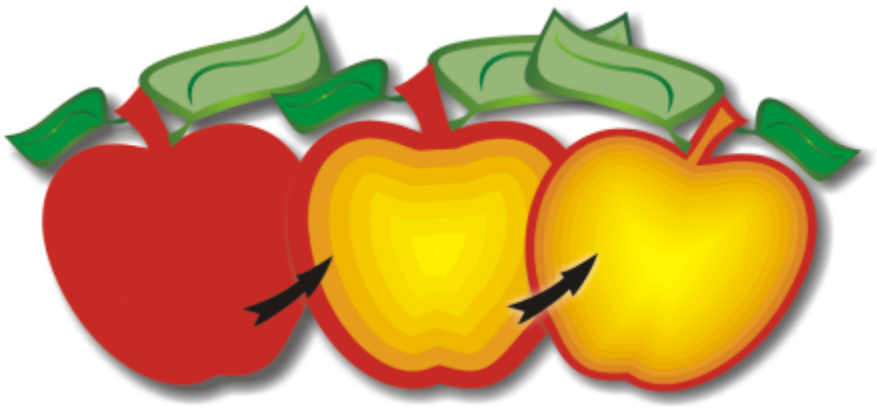
U objektu můžete vytvořit konturu, abyste získali sérii soustředných čar, které postupují směrem do vnitřku objektu nebo ven mimo objekt. Aplikace CorelDRAW také umožňuje nastavit počet a vzdálenost konturových čar.

Kontury můžete použít nejen k vytváření zajímavých trojrozměrných efektů, ale také k vytváření vyřezávatelných obrysů pro výstup na zařízení, jako jsou například kreslicí a vyřezávací plottery nebo gravírovací frézky.

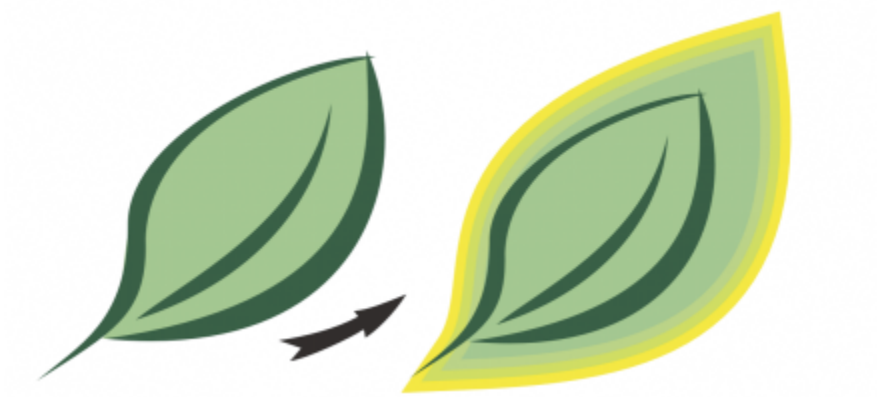
Po vytvoření kontury objektu můžete nastavení kontury kopírovat nebo klonovat do jiného objektu. Můžete také změnit barvy výplně mezi konturovými čarami a samotnými konturovými obrysy. U efektu kontury můžete nastavit postup barev, v němž jedna barva přechází do druhé. Postup barev může postupovat v libovolném rozsahu barev podél přímky nebo podél křivky ve směru či proti směru hodinových ručiček.

Můžete také vybrat způsob zobrazení rohů v kontuře. Například můžete používat bodové nebo zaoblené rohy nebo můžete zešikmit (oříznout) ostré rohy kontur.

Objekt lze oddělit od jeho konturových čar.



Na objekt nahoře byla použita středová kontura. Počet konturových čar a vzdálenost mezi čarami lze změnit.



Na objekt nahoře byla použita vnější kontura. Povšimněte si, že vnější kontura vychází z vnějšího okraje objektu.

Postup při vytváření kontury objektu

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Kontura** .
2. Chcete-li vytvořit konturu, klikněte na objekt nebo řadu seskupených objektů a přetáhněte počáteční úchyt směrem ke středu (vnitřní kontura) nebo směrem od něj (vnější kontura).
3. Chcete-li změnit počet kroků kontury, posuňte jezdec objektu.

Další možnosti

Přidání konturových čar směrem ke středu vybraného objektu	Klikněte na tlačítko **Do středu** .
Zadání počtu konturových čar	Klikněte na tlačítko **Vnitřní kontura** nebo **Vnější kontura** na panelu vlastností a zadejte hodnotu do pole **Kroky kontury** na panelu vlastností.
Zadání vzdálenosti mezi konturovými čarami	Zadejte hodnotu do pole **Odsazení kontury** na panelu vlastností.

Další možnosti

Urychlení postupu konturových čar	Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Urychlení objektů a barev** a posuňte jezdec **Objekt**.
Zvolte tvar rohů kontury.	Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Rohy kontury** a vyberte jeden z následujících příkazů: • **Špičaté rohy** (pro špičaté rohy kontury) • **Zaoblené rohy** • **Zkosené rohy**

Kontury můžete vytvořit kliknutím na příkaz **Efekty** ▸ **Kontura** a zadáním požadovaného nastavení na ukotvitelném panelu **Kontura**.

Postup při kopírování nebo klonování kontury

1. Vyberte objekt, na který chcete použít efekt kontury.
2. Klikněte na položku **Objekt** a klikněte na jednu z následujících možností:
   - **Kopírovat efekt** ▸ **konturu z**
   - **Klonovat efekt** ▸ **konturu z**
3. Klikněte na objekt, jehož efekt kontury chcete zkopírovat nebo klonovat.

Ke kopírování kontury můžete použít také nástroj **Kapátko atributů**. Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování efektů z jednoho objektu do druhého” na straně 271.

Postup při nastavení barvy výplně u objektu s konturou

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Kontura**.
2. Vyberte objekt s konturou.
3. Na panelu vlastností otevřete výběr **Barva výplně** a klikněte na požadovanou barvu.
   Pokud nemůžete použít barvu výplně, tak se ujistěte, zda je na stavovém panelu povolena možnost **Barva výplně**.

   Pokud původní objekt obsahuje přechodovou výplň, zobrazí se druhé okno s výběrem barev.

Postup barev výplně můžete urychlit kliknutím na tlačítko **Urychlení objektů a barev** na panelu vlastností a posunutím jezdce.

Barvu středu kontury lze změnit přetažením barvy z palety barev na koncový úchyt výplně.

Postup při zadání barvy obrysu u objektu s konturou

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Kontura**.
2. Vyberte objekt s konturou.
3. Otevřete okno s výběrem barev **Barva obrysu** na panelu vlastností a klikněte na barvu.

Postup při nastavení postupu výplně

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Kontura** .

2 Vyberte objekt s konturou.

3 Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Barvy kontury** a klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Lineární barvy kontury**
- **Barvy kontury po směru hodinových ručiček**
- **Barvy kontury proti směru hodinových ručiček**

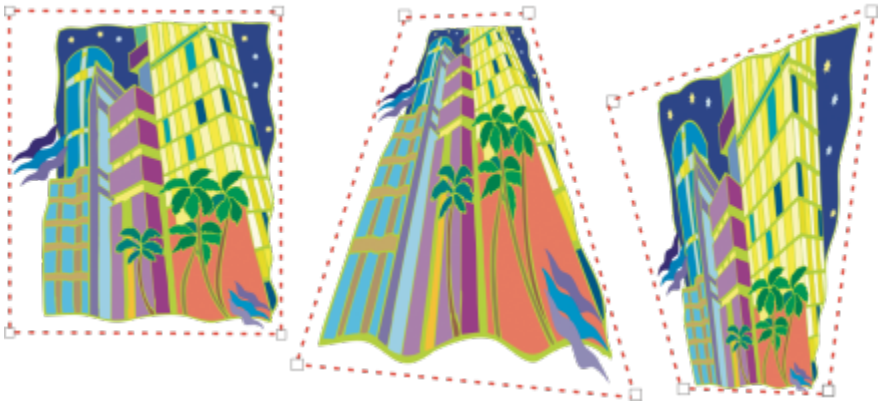
Postup při oddělení objektu od jeho konturových čar

1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte objekt s konturami.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Rozdělit konturu**.

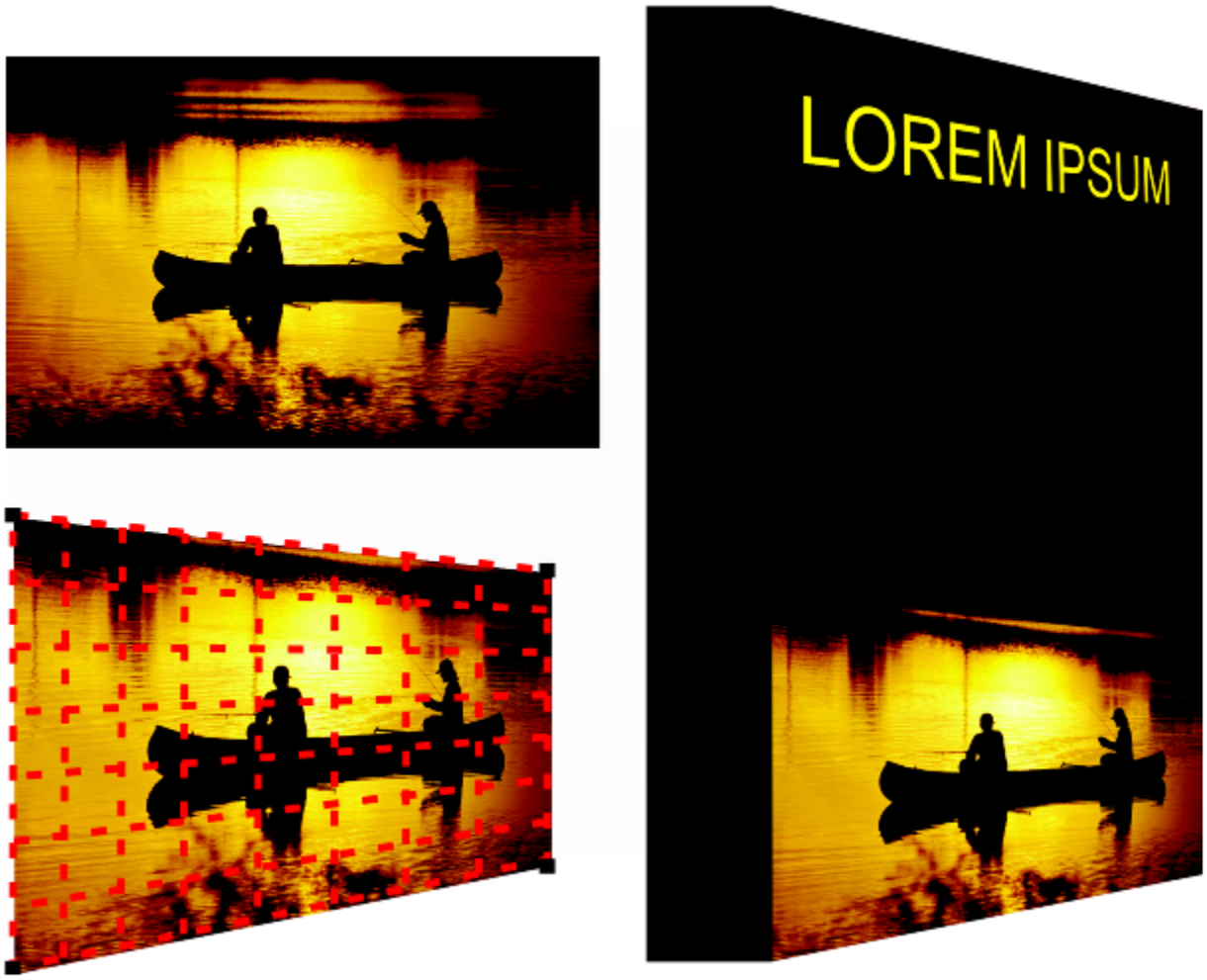
Použití perspektivy

Přidáním perspektivy k objektům vznikne iluze vzdálenosti a hloubky. Efekt perspektivy lze vytvořit zkrácením jedné nebo dvou stran objektu. Tento efekt dodává objektu vzhled přiblížení v jednom nebo dvou směrech, a tím vytváří jednoúběžníkovou nebo dvouúběžníkovou perspektivu.



Původní grafika (vlevo), na kterou byla použita jednoúběžníková (uprostřed) a dvouúběžníková (vpravo) perspektiva.

Funkce CorelDRAW umožňuje použití perspektivy pro vektorové i rastrové objekty. Přidání perspektivy k rastru se provádí interaktivně v okně kresby.



Dvouúběžníková perspektiva (vlevo dole) použitá na rastr (vlevo nahoře).

Efekt perspektivy je nedestruktivní, takže jej lze po přidání kdykoli upravit nebo odebrat a vrátit se k původnímu obrázku. Po přidání perspektivy k rastru můžete rastr transformovat a manipulovat s ním stejně jako s jakýmkoli vektorovým objektem. Informace o transformaci objektů naleznete v tématu „Objekty” na straně 251.

Efekty perspektivy lze přidat k objektům nebo seskupeným objektům.

Perspektiva použitá na skupinu vektorových a rastrových objektů

Můžete také přidávat efekty perspektivy do propojených skupin, například kontur, přechodů a vysunutí. Efekty perspektivy nelze přidávat k odstavcovému textu a symbolům.

Perspektivu můžete upravovat přesunutím uzlů na mřížce perspektivy nebo úběžníků. Přesunutím uzlu můžete upravit dvouúběžníkovou perspektivu; přesunutím úběžníku upravíte jednoúběžníkovou perspektivu.

Když použijete efekt perspektivy, můžete ho kopírovat do jiných objektů v kresbě, upravit ho nebo z objektu odstranit.

Postup při použití perspektivy

Akce	Postup
Použití jednoúběžníkové perspektivy	Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Přidat perspektivu**. Stiskněte klávesu **Ctrl** a přetáhněte uzel.
Použití dvouúběžníkové perspektivy	Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Přidat perspektivu**. Pro dosažení požadovaného efektu přetáhněte uzly mimo mřížku.

Stisknutím klávesy **Ctrl** omezíte pohyb uzlu na vodorovné nebo svislé ose, a tím vytvoříte efekt jednoúběžníkové perspektivy.

Stisknutím klávesy **Ctrl** + **Shift** můžete tažením myší přesunout dva sousední uzly symetricky směrem k nebo od středového bodu. Můžete tak provést symetrickou úpravu obrázku.

Postup při kopírování efektu perspektivy u objektu

1 Vyberte objekt, na který chcete použít efekt perspektivy.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Kopírovat efekt** ▸ **Perspektiva z**.

3 Vyberte objekt, jehož efekt perspektivy chcete kopírovat.

Ke kopírování efektu perspektivy můžete také použít nástroj **Kapátko atributů** . Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování efektů z jednoho objektu do druhého" na straně 271.

Postup při úpravě perspektivy

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar**

2 Vyberte objekt, který obsahuje efekt perspektivy.

3 Přetáhněte uzel na nové místo.

Stisknutím klávesy **Ctrl** omezíte pohyb uzlu na vodorovné nebo svislé ose, a tím vytvoříte efekt jednoúběžníkové perspektivy.

Po rozdělení, oříznutí nebo vymazání částí objektu s perspektivou dojde ke zploštění efektu perspektivy, takže jej již nelze upravovat.

Jednoúběžníkovou perspektivu můžete také upravit přetažením úběžníku.

Když stisknete klávesu **Ctrl** + **Shift**, můžete táhnout sousední uzly k sobě nebo od sebe podél vodorovné nebo svislé osy. Můžete tak dosáhnout symetrického efektu perspektivy.

Postup při odstranění efektu perspektivy z objektu

1 Vyberte objekt, který obsahuje efekt perspektivy.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Zrušit perspektivu**.

Vytváření vysunutí

Pomocí efektu vysunutí můžete u objektů docílit vzhled trojrozměrnosti. Vysunutí můžete vytvořit vysunutím bodů z objektu a jejich spojením tak, aby vytvořily iluzi trojrozměrnosti. Aplikace CorelDRAW také umožňuje použít vektorové vysunutí na objekt ve skupině.

Když vytvoříte vysunutí, můžete jeho atributy kopírovat nebo klonovat do vybraného objektu. Klonování a kopírování převádí atributy vysunutí vysunutého objektu na jiný objekt. Nastavení klonovaného vysunutí však nelze upravit nezávisle na předloze.

Vysunutý tvar lze změnit jeho otočením a zaoblením jeho rohů.

Aplikace CorelDRAW také umožňuje vektorové vysunutí odstranit.

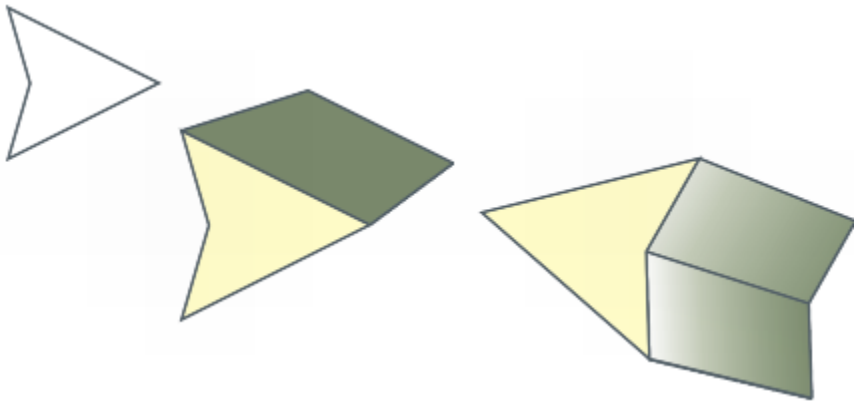
Zešikmení

Další způsob, jakým lze objektu dodat trojrozměrný vzhled, je zešikmení okrajů vysunutého objektu. Zešikmení vytváří iluzi, že vysunuté okraje objektu jsou seříznuté do úhlu. K ovládání efektu můžete zadat hodnoty úhlu a hloubky zešikmení.

Efekt zešikmení můžete vytvořit i bez vysunutí objektu. Další informace naleznete v tématu „Vytváření efektů zešikmení" na straně 449.

Výplně vysunutí

Výplně můžete použít na celé vysunutí nebo pouze na vysunuté povrchy. Každý povrch můžete pokrýt výplní zvlášť nebo můžete vyplnit celé vysunutí, takže pokryjete celý objekt bez porušení vzoru nebo textury.



Zleva doprava: jednoduchý tvar, tvar s vyplněným vysunutím v plné barvě; tvar s vysunutím vyplněným gradientovou výplní a po otočení.

Osvětlení

Vysunutí lze zvýraznit použitím zdrojů světla. Do projektu lze k osvětlení vysunutého objektu přidat až tři zdroje světla s různou intenzitou. Když zdroje světla již nejsou potřeba, můžete je odstranit.

Úběžníky

Můžete vytvořit vektorové vysunutí, v němž se čáry vysunutí sbíhají do úběžníku. Úběžník vektorového vysunutí lze kopírovat do jiného objektu, takže se rovnoběžky obou objektů zdánlivě sbíhají do stejného bodu.

K vysunutím lze také přidat různé úběžníky.

Vysunutí s různými úběžníky

Postup při vytváření vysunutí

1. Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Vysunutí** .
3. Vyberte předvolbu v seznamu **Předvolby** na panelu vlastností.
4. V seznamu **Typ vysunutí** na panelu vlastností vyberte typ vysunutí.

Vysunutí můžete také vytvořit pomocí ukotvitelného panelu **Vysunutí** (**Efekty** ▸ **Vysunutí**).

Postup při kopírování nebo klonování vysunutí

1 Vyberte objekt, který chcete vysunout.
2 Klikněte na položku **Objekt** a klikněte na jednu z následujících možností:
   - **Kopírovat efekt** ▸ **Vysunutí z**
   - **Klonovat efekt** ▸ **Vysunutí z**
3 Klikněte na objekt, jehož vlastnosti vysunutí chcete zkopírovat.

Ke kopírování vysunutí můžete také použít nástroj **Kapátko atributů** . Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování efektů z jednoho objektu do druhého" na straně 271.

Postup při změně tvaru vektorového vysunutí

Akce	Postup
Otočení vysunutí	Vyberte vysunutý objekt. Klikněte na tlačítko **Otočení vysunutí** na panelu vlastností. Táhněte vysunutí požadovaným směrem.
Změna směru vysunutí	Klikněte na vysunutí s použitím nástroje **Vysunutí** . Klikněte na úběžník a táhněte v požadovaném směru.
Změna hloubky vysunutí	Klikněte na vysunutí s použitím nástroje **Vysunutí** . Přetáhněte jezdec mezi interaktivní vektorové úchyty.
Zaoblení rohů vysunutého obdélníku nebo čtverce	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** . Přetáhněte rohový uzel podél obrysu obdélníku nebo čtverce.

Postup při odstranění vektorového vysunutí

1 Vyberte vysunutý objekt.
2 Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Zrušit vysunutí**.

Vektorové vysunutí lze také odstranit kliknutím na **Zrušit vysunutí** na panelu vlastností.

Postup při použití výplně u vysunutí

1 Vyberte objekt s vysunutím pomocí nástroje **Vysunutí** .

2 Klikněte na tlačítko **Barva vysunutí** na panelu vlastností.

3 Klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Použít výplň objektu** – použije pro vysunutí výplň objektu
- **Použít plnou barvu** – použije pro vysunutí plnou barvu
- **Použít barevné stínování** – použije pro vysunutí gradientovou výplň

U objektu můžete použít neporušenou vzorovou nebo texturovou výplň zaškrtnutím políčka **Vyplnit celé vysunutí** před kliknutím na tlačítko **Použít výplň objektu**.

Postup při použití zešikmených okrajů pro vysunutí

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Vysunutí**.

2 Vyberte vysunutý objekt.

3 Klikněte na tlačítko **Zešikmené plošky vysunutí** na panelu vlastností.

4 Zaškrtněte políčko **Použít zešikmení**.

5 Zadejte hodnotu do pole **Hloubka zešikmení**.

6 Zadejte hodnotu do pole **Úhel zešikmení**.

Hloubku a úhel zešikmení můžete také nastavit s použitím pole **Interaktivní zobrazení zešikmení** pod políčkem **Použít zešikmení**.

Zaškrtnutím políčka **Zobrazit pouze zešikmení** můžete zobrazit pouze zešikmení a skrýt vysunutí.

Postup při přidání osvětlení do vysunutí

1 Vyberte vysunutý objekt.

2 Klikněte na tlačítko **Osvětlení vysunutí** na panelu vlastností.

3 Zaškrtněte kterékoli ze tří očíslovaných políček.
Světla se zobrazí jako číslované kruhy v okně náhledu.

4 Přetažením číslovaných kruhů do okna **Náhled intenzity osvětlení** umístíte světla.

Další možnosti

Úprava intenzity zdroje světla	Posuňte jezdec **Intenzita** vedle očíslovaného políčka.
Odstranění zdroje světla	Zrušte zaškrtnutí očíslovaného políčka.

Postup při změně úběžníku vysunutí

Akce	Postup
Zamknutí úběžníku	Dvakrát klikněte na vysunutý objekt. Vyberte možnost **Úběžník zamčen k objektu** nebo **Úběžník zamčen ke stránce** ze seznamu **Vlastnosti úběžníků** na panelu vlastností.
Kopírování úběžníku	Dvakrát klikněte na vysunutý objekt, jehož úběžník chcete změnit. Na panelu vlastností vyberte v seznamu **Vlastnosti úběžníku** možnost **Kopírovat úběžník**. Vyberte vysunutý objekt obsahující úběžník, který chcete kopírovat.
Nastavení úběžníku pro dvě vysunutí	Dvakrát klikněte na vysunutý objekt. Na panelu vlastností vyberte v seznamu **Vlastnosti úběžníku** možnost **Sdílený úběžník**. Vyberte vysunutý objekt obsahující úběžník, který chcete sdílet.

Vytváření efektů zešikmení

Efekt zešikmení dodává trojrozměrnou hloubku grafickému nebo textovému objektu tím, že zkosí jeho okraje (seřízne je do úhlu). Efekty zešikmení mohou obsahovat přímé i výtažkové barvy (CMYK), a jsou tedy ideální pro tisk.

Efekt zešikmení lze kdykoliv odstranit.

Efekt zešikmení lze použít pouze na vektorové objekty a řetězcový text, nikoli na rastry.

Styly zešikmení

K dispozici jsou následující styly zešikmení:

- **Měkký okraj** – vytvoří zešikmené povrchy, které se v některých oblastech zdají ztlumené
- **Reliéf** – objekt vypadá jako reliéf

Zleva doprava: Logo bez efektu zešikmení, s efektem zešikmení Měkký okraj a s efektem zešikmení Reliéf

Zešikmené povrchy

Intenzitu efektu zešikmení můžete ovládat zadáním šířky zešikmeného povrchu.

Osvětlení a barva

Objekt s efektem zešikmení vypadá jako osvětlený okolním (obklopujícím) světlem a bodovým světlem. Okolní světlo má nízkou intenzitu a nelze ho změnit. Bodové světlo je ve výchozím nastavení bílé, ale jeho barvu, intenzitu a polohu lze změnit. Změna barvy

bodového světla ovlivňuje barvu zešikmených povrchů. Změna intenzity bodového světla zešikmené povrchy zesvětluje nebo ztmavuje. Změna polohy bodového světla určuje, který zešikmený povrch vypadá jako osvětlený.

Polohu bodového světla lze změnit zadáním jeho směru a výšky. Směr určuje, kde na rovině objektu (například vlevo nebo vpravo od objektu) je zdroj světla umístěn. Výška určuje, jak vysoko je bodové světlo umístěno ve vztahu k rovině objektu. Bodové světlo můžete například umístit v horizontální rovině (ve výšce 0°) nebo přímo nad objekt (ve výšce 90°).

Navíc můžete změnit barvu zešikmených povrchů, které jsou ve stínu, zadáním barvy stínu.

Postup při vytváření efektu zešikmení Měkký okraj

1. Vyberte objekt, který je uzavřen a na nějž je použita výplň.
2. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Zešikmení**.
3. V ukotvitelném panelu **Zešikmení** vyberte možnost **Měkký okraj** v seznamu **Styl**.
4. Zvolte některou z následujících možností v nabídce **Odsazení zešikmení**:
   - **Do středu** – umožňuje vytvořit zešikmené efekty, které se spojují uprostřed objektu
   - **Vzdálenost** – umožňuje zadat šířku zešikmených povrchů. Zadejte hodnotu do pole **Vzdálenost**.

Další možnosti

Změna barvy zešikmených povrchů ve stínu	Ve výběru barvy **Stín** vyberte požadovanou barvu. Zešikmené povrchy se změní na odstín zadané barvy stínu.
Výběr barvy bodového světla	Ve výběru barvy **Světlo** vyberte požadovanou barvu.
Změna intenzity bodového světla	Posuňte jezdec **Intenzita**.
Zadání polohy bodového světla	Posuňte jeden z následujících jezdců: • **Směr** • **Výška** Rozsah hodnot směru činí 0° až 360°; rozsah hodnot výšky činí 0° až 90°.

Efekt zešikmení lze použít pouze na řetězcový text. Odstavcový text můžete převádět na řetězcový text výběrem textu pomocí nástroje **Výběr** a pak kliknutím na položku **Text** ▸ **Převést na řetězcový text**.

Nejnižší hodnota výšky (0°) umístí bodové světlo na rovinu objektu; nejvyšší hodnota výšky (90°) umístí bodové světlo přímo nad objekt.

Efekt barvy stínu je nejvíce patrný, když se bodové světlo umístí blízko roviny objektu (nízká hodnota výšky).

Je-li dána hodnota výšky, můžete změnit polohu bodového světla změnou hodnoty směru. Například s výškou 45° se poloha bodového světla s následujícími hodnotami směru změní takto:

- 45° umístí bodové světlo vpravo nahoře.
- 135° umístí bodové světlo vlevo nahoře.
- 225° umístí bodové světlo vlevo dole.
- 315° umístí bodové světlo vpravo dole.

Postup při vytváření efektu Reliéf

1. Vyberte objekt, který je uzavřen a na nějž je použita výplň.
2. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Zešikmení**.
3. V ukotvitelném panelu **Zešikmení** vyberte možnost **Reliéf** v seznamu **Styl**.
4. Do pole **Vzdálenost** zadejte nízkou hodnotu.
5. Chcete-li změnit intenzitu bodového světla, posuňte jezdec **Intenzita**.
6. Chcete-li zadat směr bodového světla, posuňte jezdec **Směr**.
7. Klikněte na tlačítko **Použít**.

   Chcete-li vytvořit výraznější efekt zešikmení, zadejte do pole **Vzdálenost** vyšší hodnotu a efekt znovu použijte.

Další možnosti

Výběr barvy stínu	Ve výběru barvy **Stín** vyberte požadovanou barvu.
Výběr barvy bodového světla	Ve výběru barvy **Světlo** vyberte požadovanou barvu.

Efektu zešikmení Reliéf lze dosáhnout vytvořením dvou duplikátů objektu. Duplikáty jsou odsazené v opačných směrech: jeden směrem ke zdroji světla a druhý od zdroje světla. Barva duplikátu směrem k bodovému světlu je přechod barev bodového světla a objektu a je závislá na intenzitě světla. Barva duplikátu umístěného od bodového světla je padesátiprocentní přechod barev stínu a objektu.

Jezdec **Výška** je u stylu zešikmení Reliéf vypnutý.

Postup při odstranění efektu zešikmení

1. Vyberte objekt, na který je použit efekt zešikmení.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Zrušit efekt**.

Přidání blokových stínů

Stíny simulují efekt světla dopadajícího na objekt z jedné z možných pěti perspektiv: kolmé, pravé, levé, dolní a horní. Stíny můžete přidat k většině objektů nebo skupinám objektů včetně řetězcového textu, odstavcového textu a rastrů. Pomocí vysunutí lze též vytvářet stíny.

Stíny a vysunutí vytvořené v aplikaci CorelDRAW jsou ideální pro tištěný výstup, ale nejsou vhodné pro výstup na zařízení, jako jsou například kreslicí a vyřezávací plottery. Pro takovéto projekty jsou nutné vyřezávatelné stíny. Chcete-li přidat k objektu vyřezávatelný stín, musíte použít blokový stín. Další informace o blokových stínech naleznete v kapitole „Přidání blokových stínů” na straně 454. Vyřezávatelný stín můžete vytvořit také tak, že duplikujete objekt, vyplníte duplicitní objekt tmavou barvou a umístíte jej za původním objektem.

Když přidáte stín, můžete změnit jeho perspektivu a můžete upravit atributy, např. barvu, krytí, úroveň vyblednutí, úhel a prolnutí.

Stín použitý na objekt

Efekt prolnutí změkčuje okraje stínu.

Stíny vypadají realističtěji, když je použito prolnutí Gaussovským rozostřením, které je výchozí možností. Prolnutí blokových stínů můžete změnit pomocí tlačítka **Směr prolnutí** na panelu vlastností.

Když vytvoříte blokový stín, můžete ho kopírovat nebo klonovat do vybraného objektu. Když kopírujete stín, původní a zkopírovaný stín nejsou nijak propojené a lze je upravit nezávisle na sobě. Při klonování se atributy stínu předlohy automaticky použijí na její klon.

Oddělením stínu od objektu získáte nad stínem lepší kontrolu. Můžete například upravit stín stejně, jako byste upravovali průhlednost. Informace o úpravě průhlednosti naleznete v tématu „Průhlednost objektu” na straně 395.

Chcete-li ovládat to, jak bude barva stínu přecházet do barvy objektu pod stínem, můžete, stejně jako u průhlednosti, na stín použít režim sloučení. Další informace o režimech sloučení najdete v části „Režimy sloučení” na straně 405.

Stín lze odstranit.

Postup při přidání stínu

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Stín** .
2. Klikněte na objekt.
3. Táhněte ze středu nebo strany objektu, dokud stín nedosáhne požadované velikosti.
4. Zadejte na panelu vlastností libovolné atributy.

Stíny nelze přidávat k propojeným skupinám, např. přechodovým objektům, objektům s konturami, zešikmeným objektům, vysunutým objektům, objektům vytvořeným nástrojem **Malířské techniky** a jiným stínům.

Postup při přidání vyřezávatelného stínu

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Duplikovat**.
3. Na paletě barev na obrazovce klikněte na tmavou barvu.
4. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Pořadí** ▸ **Za** a pak klikněte na původní objekt, za nějž chcete umístit duplikát.
5. Upravte polohu duplikátu.

Vyřezávatelný stín můžete též vytvořit pomocí nástroje **Blokový stín**. Další informace naleznete v tématu „Postup přidání blokového stínu" na straně 455.

Postup při kopírování nebo klonování stínu

1. Vyberte objekt, na který chcete blokový stín kopírovat nebo klonovat.
2. Klikněte na položku **Objekt** a klikněte na jednu z následujících možností:
   - **Kopírovat efekt** ▸ **Stín z**
   - **Klonovat efekt** ▸ **Stín z**
3. Klikněte na blokový stín objektu.

Ke kopírování stínu můžete také použít nástroj **Kapátko atributů**. Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování efektů z jednoho objektu do druhého" na straně 271.

Postup při oddělení stínu od objektu

1. Vyberte stín objektu.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Oddělit stín**.
3. Přetáhněte stín.

Postup při použití režimu sloučení u stínu

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Stín**.
2. Vyberte objekt se stínem a v seznamu **Režim sloučení** na panelu vlastností vyberte režim sloučení.

Výchozí režim sloučení Násobit vytváří přirozený vzhled stínů.

Postup při odstranění stínu

1 Vyberte stín objektu.

2 Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Zrušit stín**.

Stín lze také odstranit kliknutím na **Zrušit stín** na panelu vlastností.

Přidání blokových stínů

Pomocí nástroje **Blokový stín** v aplikaci CorelDRAW můžete přidávat pevné stíny do objektů a textu. Na rozdíl od ustupujících stínů a vysunutí se blokové stíny skládají z jednoduchých čar a jsou tedy ideální volbou pro tisk obrazovky a tvorbu podpisů.

Text s blokovým stínem

Nástroj Blokový stín se nachází na plovoucí nabídce Interaktivní nástroj.

Upravit můžete hloubku a směr blokového stínu a můžete změnit jeho barvu. Blokový stín může obsahovat otvory, ale ty můžete odstranit a vytvořit pevný zakřivený objekt.

Ve výchozím nastavení je blokový stín vytvořen z obrysu objektu. Obrys ale můžete ignorovat a spustit blokový stín z hrany objektu. Vliv této varianty je patrnější, jestliže má objekt silný obrys. Blokový stín vygenerovaný z obrysu objektu můžete také rozšířit.

Nahoře: Původní text. Na dolním řádku jsou k textu přidány jiné blokové stíny. Vlevo dole: Blokový stín vychází z obrysu objektu. Uprostřed: Blokový stín ignoruje obrys. Vpravo dole: Roztažený blokový stín.

Máte-li v úmyslu dokument tisknout nebo exportovat, můžete zadat nastavení blokového stínu podle potřeby. Například můžete nastavit blokový stín k přetisku, což znamená k tisku nad podkladové objekty. Zároveň lze při exportu nebo tisku odstranit překrývající se oblasti mezi objektem a jeho blokovým stínem.

Blokový stín můžete z objektu kdykoli odstranit.

Postup přidání blokového stínu

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Blokový stín** .

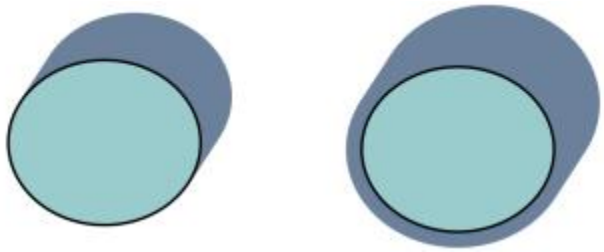
2 Klikněte na objekt a přetáhněte ho požadovaným směrem, dokud blokový stín nezíská požadovanou velikost.

Postup úpravy blokového stínu

1 Použijte nástroj **Blokový stín** a klikněte na objekt.

2 Proveďte některou z akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Upravte hloubku blokového stínu	Zadejte hodnotu do pole **Hloubka**. Tip: Hloubku můžete upravit také přetažením vektorového úchytu v okně kresby. *Úprava hloubky blokového stínu*
Nastavte směr blokového stínu	Zadejte hodnotu do pole **Směr**. Tato hodnota určuje úhel blokového stínu vzhledem k objektu. Tip: Směr blokového stínu můžete změnit také přetažením úchytu v okně kresby.
Změna barvy blokového stínu	Vyberte barvu pomocí výběru **Barva blokového stínu** na panelu vlastností. Tip: Barvu můžete také změnit přetažením barvy z palety barev do vektorového úchytu v okně kresby.
Odebrání otvorů z blokového stínu	Kliknutím na tlačítko **Odebrat otvory** na panelu vlastností jej zapněte.

Akce	Postup
	 Nahoře: Blokový stín s otvory. Dole: Stejný blokový stín s odebranými otvory.
Roztažení blokového stínu vygenerovaného z obrysu	Klikněte na panelu vlastností na tlačítko **Vytvořit z obrysu objektu**; tím funkci zapnete. Zadejte hodnotu do pole **Rozšířit blokový stín** na panelu vlastností.  *Blokový stín vpravo je rozšířený.*
Ignorovat obrys při vytváření blokového stínu	Klikněte na panelu vlastností na tlačítko **Vytvořit z obrysu objektu**; tím funkci vypnete.

Postup nastavení a exportu možností blokového stínu

1. Použijte nástroj **Blokový stín** a klikněte na objekt.
2. Proveďte některou z akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Nastavení blokového stínu nad podkladové objekty	Klikněte na tlačítko **Přetisk blokového stínu**.
Oříznutí překrývajících se ploch mezi objektem a jeho blokovým stínem	Klikněte na tlačítko **Zjednodušit**.

Akce	Postup
	Na dolním řádku se zobrazí blokový stín, který byl oříznut, aby bylo možno odebrat oblast s překryvem textu a blokového stínu.

Postup odstranění blokového stínu

1 Použijte nástroj **Blokový stín** a klikněte na blokový stín.

2 Klikněte na tlačítko **Vymazat blokový stín** na panelu vlastností.

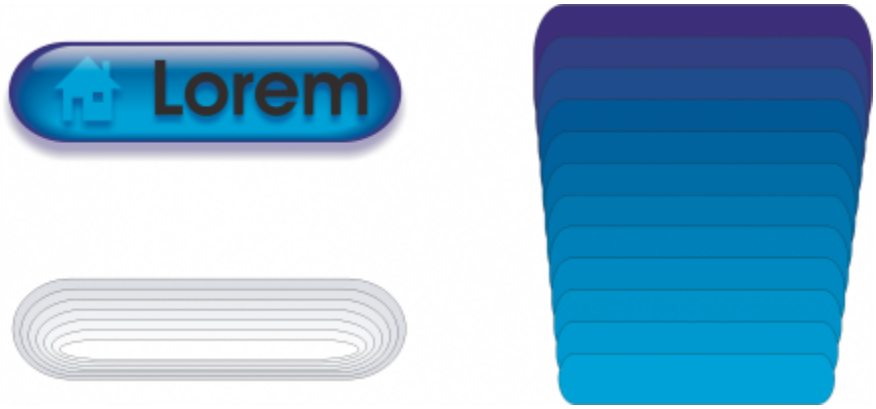
Přechod mezi objekty

Aplikace CorelDRAW umožňuje vytvářet přechody, např. přímé přechody, přechody podél osnovy a složené přechody. Přechody se často používají k vytvoření realistických tmavých a světlých tónů v objektech.

Tmavé a světlé tóny v objektu napravo byly vytvořeny pomocí přechodů.

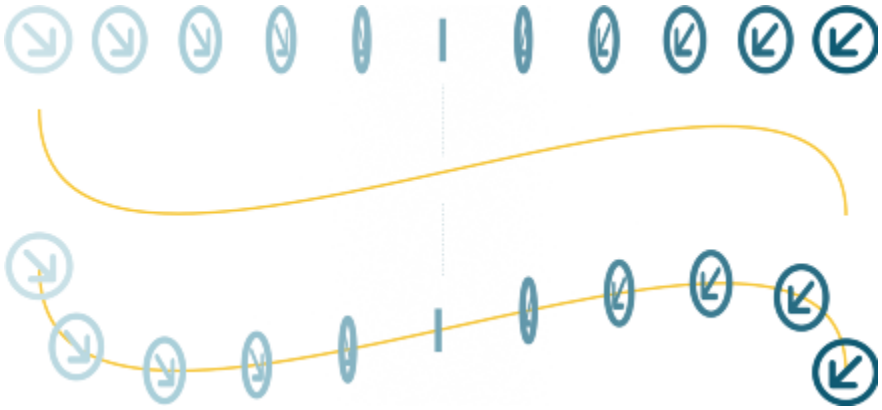
Přímý přechod zobrazí postup tvaru a velikosti od jednoho objektu k jinému. Barvy obrysu a výplně přechodových objektů postupují podél přímé osnovy barevným spektrem. Obrysy přechodových objektů zobrazují postupnou proměnu tloušťky a tvaru.

Když vytvoříte přechod, můžete jeho nastavení kopírovat nebo klonovat do jiných objektů. Když kopírujete přechod, objekt přebírá všechna nastavení týkající se přechodu kromě atributů obrysu a výplně. Když klonujete přechod, změny, které provedete v původním přechodu (také se nazývá předloha), se použijí na klon.



Přímé přechody lze použít k vytvoření grafik se skleněným vzhledem.
Tlačítko rolloveru (vlevo) obsahuje přechod těsně se překrývajících objektů.

Objekty lze umístit podél části nebo celého tvaru osnovy a k přechodu lze přidat jeden nebo více objektů tak, aby se vytvořil složený přechod.

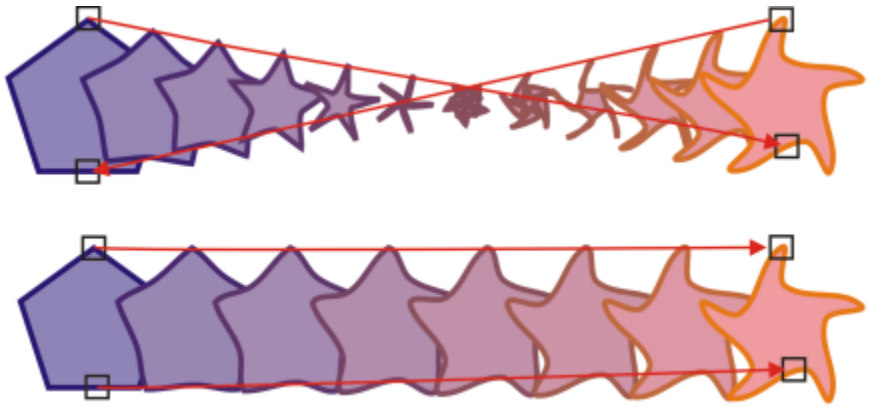


Přímý přechod (nahoře) je umístěn na křivkovou osnovu (dole).

Vzhled přechodu lze změnit úpravou počtu přechodových objektů a mezer mezi nimi, postupem barev přechodu, uzlů, na které jsou přechody mapovány, osnovy přechodu a počátečních a koncových objektů. Součásti rozděleného nebo složeného přechodu lze sloučit k vytvoření jednoho objektu.

Tento složený přechod sestává ze tří přechodů.

Přechod lze také rozdělit a odstranit.



Vzhled přechodu můžete ovládat pomocí mapování uzlů. Dva uzly mnohoúhelníku jsou mapovány na dva uzly hvězdy, čímž se vytvoří postupnější přechod (dole).

Postup při vytváření přechodů objektů

Akce	Postup
Přechod podél přímky	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Přechod** . Vyberte první objekt a táhněte přes druhý objekt.
Přechod objektu podél ručně nakreslené osnovy	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Přechod**. Vyberte první objekt. Podržte klávesu **Alt** a tažením nakreslete čáru k druhému objektu.
Umístění přechodu na osnovu	V okně nástrojů klikněte na nástroj **Přechod** . Klikněte na tlačítko **Vlastnosti osnovy** na panelu vlastností. Klikněte na tlačítko **Nová osnova**. Kurzorem ve tvaru zakřivené šipky klikněte na osnovu, na kterou chcete přechod umístit.
Natažení přechodu přes celou osnovu	Vyberte přechod, který je již umístěn na osnově. Klikněte na tlačítko **Další možnosti přechodu** na panelu vlastností a klikněte na tlačítko **Přechod na celou osnovu**.
Vytvoření složeného přechodu	Pomocí nástroje **Přechod** táhněte z objektu k počátečnímu nebo koncovému objektu jiného přechodu.

Přechod objektů můžete také vytvořit pomocí ukotvitelného panelu **Přechod** (**Efekty** ▸ **Přechod**).

Postup při kopírování nebo klonování přechodu

1. Vyberte dva objekty, u kterých chcete vytvořit přechod.
2. Klikněte na položku **Objekt** a klikněte na jednu z následujících možností:
   - **Kopírovat efekt** ▸ **Přechod z**
   - **Klonovat efekt** ▸ **Přechod z**
3. Vyberte přechod, jehož atributy chcete kopírovat nebo klonovat.

Složený přechod nelze kopírovat ani klonovat.

Ke kopírování přechodu můžete použít také nástroj **Kapátko atributů** . Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování efektů z jednoho objektu do druhého” na straně 271.

Postup při nastavení počtu přechodových objektů v přechodu

1 Vyberte přechod.
2 Zadejte hodnotu do pole **Přechod objektů** na panelu vlastností.
3 Stiskněte klávesu **Enter**.

Rychlost urychlení objektu a barev můžete nastavit kliknutím na tlačítko **Urychlení objektů a barev** na panelu vlastností a posunutím příslušného jezdce.

Postup při nastavení vzdálenosti mezi objekty v přechodu, který je přizpůsoben osnově

1 Vyberte přechod, který je přizpůsoben osnově.
2 Klikněte na tlačítko **Mezerování přechodu** na panelu vlastností.
3 Zadejte hodnotu do pole **Přechod objektů** na panelu vlastností.
4 Stiskněte klávesu **Enter**.

Pokud jste použili příkaz **Přechod na celou osnovu**, není tlačítko **Mezerování přechodu** k dispozici.

Rychlost urychlení objektu a barev můžete nastavit kliknutím na tlačítko **Urychlení objektů a barev** na panelu vlastností a posunutím příslušného jezdce.

Postup při nastavení postupu barev v přechodu

1 Vyberte přechod.
2 Na panelu vlastností klikněte na některou z následujících položek:

- **Přímý přechod**
- **Přechod po směru hodinových ručiček**
- **Přechod proti směru hodinových ručiček**

Postup barev nelze vytvořit pomocí objektů s přechodem vyplněných rastrovými, texturovými, vzorovými nebo postscriptovými výplněmi.

Můžete nastavit, jak rychle se budou barvy objektu transformovat od prvního k poslednímu objektu, a to kliknutím na tlačítko **Urychlení objektů a barev** na panelu vlastností a posunutím příslušných jezdců.

Postup při mapování uzlů přechodu

1 Vyberte přechod.

2 Klikněte na tlačítko **Další možnosti přechodu** na panelu vlastností, pak klikněte na možnost **Mapovat uzly**.

3 Klikněte na uzel na počátečním objektu a na koncovém objektu.

Postup při práci s počátečními nebo koncovými objekty v přechodu

Akce	Postup
Výběr počátečního nebo koncového objektu	Vyberte přechod, klikněte na tlačítko **Počáteční a koncové objekty** na panelu vlastností a klikněte na příkaz **Zobrazit počátek** nebo **Zobrazit konec**.
Změna počátečního nebo koncového objektu přechodu	Vyberte přechod, klikněte na tlačítko **Počáteční a koncové objekty** na panelu vlastností a klikněte na možnost **Nový počátek** nebo **Nový konec**. Klikněte na objekt mimo přechod, který chcete použít jako začátek nebo konec přechodu.
Sloučení počátečního nebo koncového objektu v rozděleném nebo složeném přechodu	Podržte klávesu **Ctrl**, klikněte na objekt uprostřed a pak klikněte na počáteční nebo koncový objekt. Klikněte na tlačítko **Další možnosti přechodu** na panelu vlastností. Máte-li vybraný počáteční objekt, klikněte na tlačítko **Sloučit počáteční**. Máte-li vybraný koncový objekt, klikněte na tlačítko **Sloučit koncový**.

Směr přechodu lze převrátit kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Pořadí** ▸ **Opačné pořadí**.

Postup při změně osnovy přechodu

1 Vyberte přechod.

2 Klikněte na tlačítko **Vlastnosti osnovy** na panelu vlastností a klikněte na možnost **Nová osnova**.

3 Klikněte na osnovu, kterou chcete pro přechod použít.

Další možnosti

Oddělení přechodu od osnovy	Klikněte na tlačítko **Vlastnosti osnovy** na panelu vlastností a klikněte na možnost **Oddělit od osnovy**.
Změna osnovy vybraného ručního přechodu	Klikněte na osnovu přechodu pomocí nástroje **Tvar** a přetáhněte uzel osnovy.

Chcete-li vybrat osnovu přechodu, klikněte na tlačítko **Vlastnosti osnovy** a klikněte na možnost **Zobrazit osnovu**.

Postup při rozdělení přechodu

1. Vyberte přechod.
2. Klikněte na tlačítko **Další možnosti přechodu** na panelu vlastností.
3. Klikněte na tlačítko **Rozdělit**.
4. Klikněte na přechodový objekt v místě, kde chcete přechod rozdělit.

Přechod, nelze rozdělit v bodě, který přímo sousedí s počátečním nebo koncovým objektem.

Postup při odstranění přechodu

1. Vyberte přechod.
2. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Zrušit přechod**.

Vybraný přechod lze také odstranit kliknutím na **Zrušit přechod** na panelu vlastností.

CorelDRAW 2019

Mozaiky

Efekty Pointillizer a PhotoCocktail umožňují vytvářet mozaiku z objektů a obrázků.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Vektorová mozaika (efekt Pointillizer)” (straně 463)
- „Rastrové mozaiky (efekt PhotoCocktail)” (straně 467)

Vektorová mozaika (efekt Pointillizer)

Efekt Pointillizer umožňuje vytvářet vysoce kvalitní vektorové mozaiky z jakéhokoli počtu vybraných vektorových a rastrových objektů. Ať se chystáte vytvořit přesné polotónové vzory nebo umělecké efekty připomínající pointilistické umění, inspiraci a nástroje potřebné k vytváření těchto neobyčejných návrhů naleznete právě v tomto efektu.

Vektorová mozaika vytvořená pomocí rozšíření Pointillizer

Vektorové mozaiky vytvořené pomocí rozšíření Pointillizer představují návrhy na projekty potisků a dekorů oken a dopravních prostředků. Díky řadě ovládacích prvků můžete své návrhy doladit k dokonalosti.

Vytvoření vektorové mozaiky

1 Vyberte vektorový objekt nebo rastrový obrázek.
Můžete vybrat také více objektů nebo skupiny objektů.

2 Klikněte na položku **Efekty** ▸ **Pointillizer**.

3 V ukotvitelném panelu **Pointillizer** upravte požadovaná nastavení.

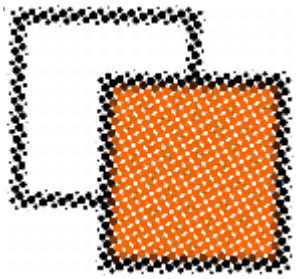
4 Klikněte na tlačítko **Použít**.
Jestliže chcete zrušit vykreslování, stiskněte klávesu **Esc**.

Doladění vektorové mozaiky

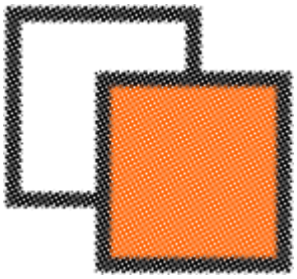
K přizpůsobení a doladění vektorové mozaiky použijte libovolné následující ovládací prvky v ukotvitelném panelu **Pointillizer**.

Hustota: Tento ovládací prvek slouží k nastavení počtu dlaždic na čtvereční palec.

Hodnota hustoty 5

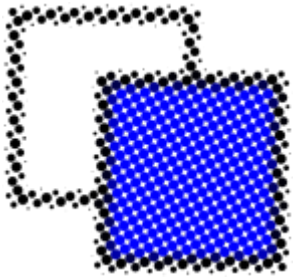


Hodnota hustoty 10

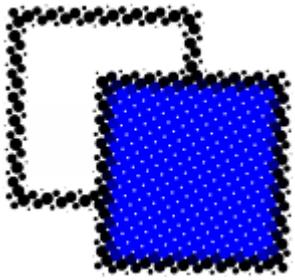


Hodnota hustoty 18

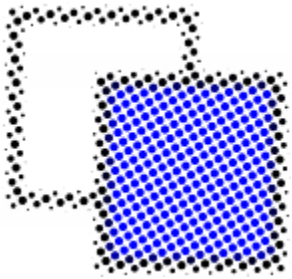
Měřítko: Tento ovládací prvek slouží k nastavení velikosti dlaždic zvětšováním a zmenšováním jejich měřítka. Nastavením vyšší než výchozí hodnoty 1 se velikost dlaždic zvětšují a nastavením nižší než výchozí hodnoty 1 se jejich velikost zmenší.



Hodnota měřítka 1



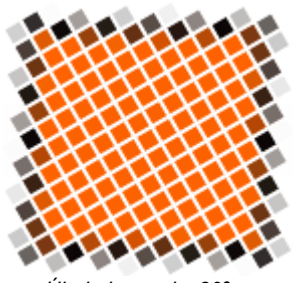
Hodnota měřítka 1 2



Hodnota měřítka 0,8

Úhel obrazovky: Tento ovládací prvek slouží k otáčení jednotlivých řádků dlaždic kolem vodorovné osy o vámi zvolený úhel. Kladné hodnoty způsobují otáčení proti směru hodinových ručiček.

Úhel obrazovky 0°



Úhel obrazovky 30°

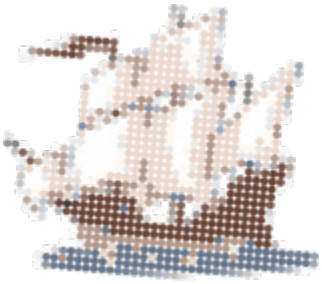
Úhel obrazovky – 30°

Zachovat původní zdroj: Zaškrtnutím pole **Zachovat původní**, zachováte zdrojovou grafiku a vektorová mozaika (výstup) bude umístěna přes původní grafiku. Chcete-li, aby byl zdroj po vytvoření mozaiky automaticky odstraněn, zrušte zaškrtnutí tohoto pole.

Omezit barvy: Zaškrtnutím tohoto pole můžete řídit počet barev, které mají být použity pro vykreslení mozaiky. Chcete-li určit maximální počet barev výstupu, zadejte hodnotu do pole **Počet**.

Zdroj (originál)

Nezaškrtnuté pole Omezit barvy



Omezení barev na maximální hodnotu 8

Možnosti trasování

Přizpůsobte mozaiku pomocí nabídky algoritmů trasování

V nabídce **Metoda** můžete zvolit techniku interpretace zdrojové grafiky. K dispozici jsou tři metody trasování – Jednotná (bílý podklad), Modulace rozměrů 1 (průhlednost) a Modulace rozměrů 2 (jas).

- Metoda **Jednotná (bílý podklad)** používá k vytvoření mozaiky dlaždice stejné velikosti. Průhlednosti jsou sloučeny na bílém pozadí.
- Metoda **Modulace rozměrů 1 (průhlednost)** interpretuje zdroj jako řadu dlaždic, které se liší rozměrem na základě hodnot průhlednosti. Čím více jsou oblasti neprůhledné (méně průhledné), tím větší je dlaždice.
- Metoda **Modulace rozměrů 2 (jas)** interpretuje zdrojovou grafiku na základě hodnot jasu. Jasnější oblasti zdroje jsou vykresleny jako menší dlaždice, tmavší oblasti jako větší dlaždice.

Zdroj

Jednotná (bílý podklad) *Modulace rozměrů 1 (průhlednost)* *Modulace rozměrů 2 (jas)*

Metoda **Sloučení sousedních objektů** umožňuje určit maximální počet dlaždic stejné barvy, které lze kombinovat do jedné dlaždice. Nastavení má efekt pouze v případě dostatku místa.

Původní *Maximální počet 1* *Maximální počet 5*

Metoda **Spojení překrývajících sousedních objektů** umožňuje spojit překrývající se dlaždice dohromady. Zaškrtnutím pole vykreslíte výstup ve skupinách barev, zrušením zaškrtnutí zachováte více detailů.

Původní *Spojení zapnuto* *Spojení vypnuto*

Tvar

Seznam **Tvar** umožňuje výběr jednoho z přednastavených tvarů, například kruhu nebo čtverce. Použití vlastního tvaru dlaždice:

1. V seznamu **Tvar** vyberte položku **Vlastní**.
2. Klikněte na položku **Vybrat** ve spodní části oblasti **Náhled**.
3. Klikněte na uzavřenou křivku v okně kresby.
   Vybraný tvar dlaždice se zobrazí v oblasti Náhled.

Kruhové dlaždice

Čtvercové dlaždice

Vlastní dlaždice

Rastrové mozaiky (efekt PhotoCocktail)

Efekt **PhotoCocktail** umožňuje přeměnit fotografie a vektorové výtvory na jedinečné mozaiky složené z vybraných obrázků.

Přeměna výtvoru na mozaiku složenou z obrázků (prvky z uměleckých děl Ariela Garaze Díaze)

Mozaiku můžete přizpůsobit úpravou počtu dlaždic a rozsahem prolnutí fotografie nebo vektorového výtvoru s mozaikovými dlaždicemi. Mozaiku můžete vytvořit jako jediný rastr nebo jako rastrových dlaždic, které lze snadno upravit. K dispozici je několik metod, které vám pomohou ovládat kvalitu mozaiky.

Vytvoření mozaiky z rastrových nebo vektorových objektů

1. Vyberte referenční obrázek (rastrový obrázek, vektorový objekt nebo skupinu objektů), které chcete přetvořit jako mozaiku.
2. Klikněte na položku **Efekty** ▸ **PhotoCocktail**.
3. V ukotvitelném panelu **PhotoCocktail** klikněte v oblasti **Knihovna** na možnost **Procházet** a procházejte knihovnu obrázků, složku obsahující obrázky, které chcete použít jako dlaždice. Klikněte na tlačítko **Vybrat složku**.

   Nástroj PhotoCocktail indexuje obrázky a ukazuje, kolik z nich lze použít jako dlaždice. Ovládací prvek **Cesta** zobrazuje umístění vybrané knihovny obrázků.
4. Vyberte požadovaná nastavení.
5. Klikněte na tlačítko **Použít**.

Nastavení PhotoCocktail

V ukotvitelném panelu **PhotoCocktail** jsou k dispozici další ovládací prvky, které vám pomohou přizpůsobit efekt.

Reference

Zachovat původní zdroj: Zaškrtněte toto políčko, chcete-li po aplikaci efektu zachovat referenční obrázek nebo objekty. Zrušte zaškrtnutí políčka, chcete-li odstranit referenční obrázek a ponechat pouze mozaiku.

Mřížka

Sloupce: Toto pole umožňuje specifikovat, kolik sloupců dlaždic se přidá do mozaiky. Čím větší číslo, tím více detailů bude v mozaice.

Řádky: Zobrazuje kolik řádku se přidá do mozaiky. Číslo se automaticky počítá na základě hodnoty v poli **Sloupce**.

Vlevo: Mozaika s nízkou hustotou mřížky (méně sloupců a řádků); Vpravo: Mozaika s vysokou hustotou mřížky

Optimalizace

Referenční obrázek můžete přetvářet přesněji s použitím efektu přechodu. Přechod vám umožní umístit referenční obrázek přes mozaikové dlaždice.

Přechody: Toto pole umožňuje specifikovat rozsah přechodu referenčních barev do barev dlaždic. Vyšší hodnoty zvyšují podobnost mozaiky s referenčním obrazem.

Vlevo: Bez přechodu; Vpravo: Použit vysoký stupeň přechodu

Duplikování

Ve výsledné mozaice můžete použít duplikování dlaždic.

Duplikování: Zaškrtněte toto políčko, chcete-li ve výsledné mozaice opakovat dlaždice. Minimální počet dlaždic, které obklopují duplikované dlaždice, můžete určit v poli **Dlaždice**.

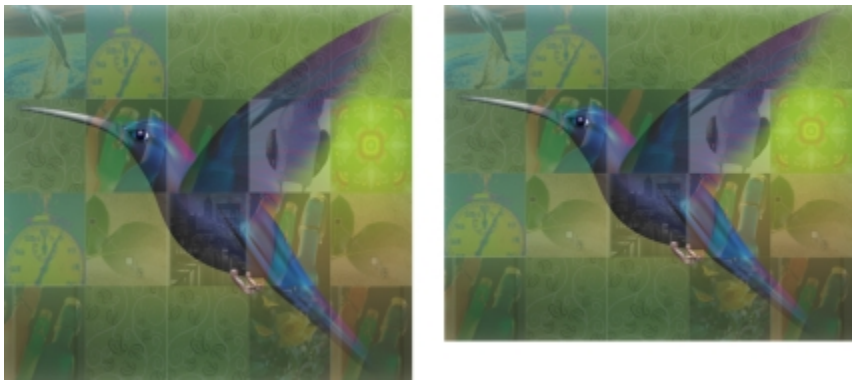
Výstup

Ovládací prvky výstupu umožňují definovat kompozici a kvalitu výsledné mozaiky.

Kompozice: Tento seznam umožňuje vybrat jednu z následujících možností:

- **Jednoduchý rastr** vykreslí mozaiku jako jediný rastrový obrázek, kde efekt přechodu je začleněn do obrázku.
- **Vrstvený rastr** vytvoří jediný rastrový obrázek s efektem přechodu a vrstvením na sebe jako jediný objekt.
- **Rastrové pole** vytvoří skupinu rastrových dlaždic s efektem přechodu a vrstvením na sebe jako jediný objekt.

Okraje: Tento seznam umožňuje vybrat způsob zpracování neúplných dlaždic kolem okrajů. Například neúplné dlaždice kolem okrajů lze z výsledné mozaiky odstranit, anebo lze výstup roztáhnout tak, aby odpovídal referenčnímu obrázku. Roztažení výstupu způsobí, že mozaikové dlaždice, které budou spíše obdélníkové než čtvercové.



Vlevo: Dlaždice jsou roztaženy tak, aby odpovídaly rozměrům referenčního obrázku; Vpravo: Částečné dlaždice podél dolního okraje jsou odstraněny.

Priorita: Tento seznam umožňuje vybrat jednu z následujících metod pro úpravu kvality výstupu:

- Metoda **Porovnat DPI dokumentu** automaticky vygeneruje mozaiku, která má stejné DPI (počet bodů na jeden palec) jako aktivní dokument.
- Metoda **Vlastní DPI** umožňuje stanovit DPI výsledné mozaiky v poli DPI.
- Metoda **Vlastní rozměry dlaždic** umožňuje zadat šířku každé dlaždice v prvním poli Dlaždice. Výška dlaždice se vypočítá automaticky. Rozměry dlaždic se zobrazují v pixelech.
- Metoda **Vlastní rozměry výstupu** umožňuje zadat šířku výsledné mozaiky v prvním poli Kresba. Výška se vypočítá automaticky. Maximální rozměry mozaiky jsou 15 000 x 15 000 pixelů.

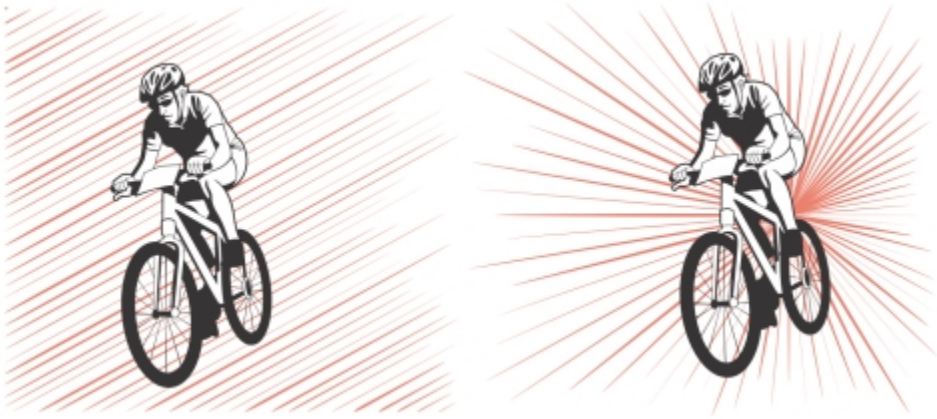
Rozlišení DPI mozaiky je ovlivněno hustotou mřížky a rozměry mozaiky.

Dobrým ukazatelem kvality výstupu je velikost dlaždice. Čím větší je velikost dlaždice, tím vyšší je kvalita. Vydělíte-li velikost mozaiky v pixelech hustotou mřížky, dostanete velikost dlaždice v pixelech.

CorelDRAW® 2019

Přidání pohybu a zaměření

Nástroj Dynamika umožňuje vytvářet grafické efekty ve stylu inspirovaném komiksy a současnými ilustracemi. Tyto efekty jsou ideální pro přidávání dynamiky, pohybu nebo zaměření na návrhy nebo ilustrace.



Efekty vytvořené pomocí nástroje Dynamika

Tato část obsahuje téma „Dynamické efekty” na straně 471.

Dynamické efekty

K dispozici jsou dva dynamické efekty: Radiální a Paralelní. Radiální efekty lze použít pro přidání perspektivy nebo zaměření na určitý prvek návrhu. Paralelní efekty lze použít pro přidání energie nebo zvýraznění pohybu.

Dynamické efekty: Paralelní (vlevo) a Radiální (vpravo)

Dynamické efekty můžete tvarovat přidáním vnitřního a vnějšího ohraničení. Chcete-li přizpůsobit efekt, můžete otáčet čáry efektu a měnit šířku čar a mezeru mezi čarami, a také tvar každého tahu. Můžete také náhodně nastavit řádky pro přirozenější vzhled. Například čáry mohou začínat a končit náhodně v rámci ohraničení efektu.

Efekty jsou vektorové objekty a lze je upravovat pomocí dalších nástrojů v aplikaci CorelDRAW. Například můžete deformovat nebo změnit tvar čar efektu a můžete změnit barvu efektu.

Přidání dynamického efektu

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Dynamika**.
2. Na panelu vlastností zvolte ze seznamu **Styl efektu** možnost **Radiální** nebo **Paralelní**.
3. Táhněte myší v okně kreslení.
   Chcete-li změnit velikost efektu, přetáhněte modrý uzel podél jeho okraje.
4. Na panelu vlastností upravte libovolná nastavení.
   Další informace o přidávání ohraničení najdete v části „Přidání a odebrání ohraničení efektu” na straně 472.
   Informace o nastavení čáry a mezer mezi čarami naleznete v části „Úprava dalších nastavení” na straně 474.

Přidání a odebrání ohraničení efektu

Efekt můžete omezit do vnitřního a vnějšího ohraničení pomocí jiných objektů jako referenčních tvarů. Referenční objekty nejsou připojeny k efektu a lze je přemístit, skrýt nebo odstranit bez změny vzhledu efektu.

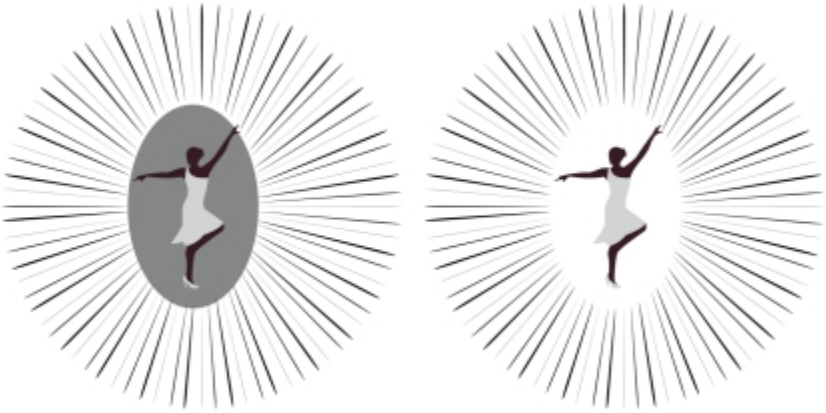
1. Vyberte efekt.
2. Umístěte efekt za referenční objekty přesně tam, kde se má objevit efekt.
   Chcete-li efekt umístit za objekty, můžete použít příslušný příkaz z nabídky **Objekt** ▸ **Pořadí** (například **Do pozadí vrstvy**).
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Přidání vnitřního ohraničení	Klikněte na tlačítko **Vnitřní ohraničení** na panelu vlastností a klikněte na referenční objekt v okně kreslení. Tato akce vytvaruje vnitřní okraj efektu a vytvoří mezeru s tvarem vybraného objektu.

Akce	Postup
	Když už referenční objekt nepotřebujete, můžete jej odstranit.
Odebrání vnitřního ohraničení	Klikněte na tlačítko **Odebrat vnitřní ohraničení** . Mezera se odebere z efektu, avšak referenční objekt použitý jako vnitřní ohraničení se neodstraní.
Přidání vnějšího ohraničení	Klikněte na tlačítko **Vnější ohraničení** na panelu vlastností a klikněte na referenční objekt v okně kreslení. Tato akce omezí efekt uvnitř vymezujícího rámečku referenčního objektu. Když už referenční objekt nepotřebujete, můžete jej odstranit.
Odebrání vnějšího ohraničení	Kliknutím na tlačítko **Odebrat vnější ohraničení** obnovíte původní tvar efektu. Tato akce obnoví původní tvar efektu, avšak neodstraní referenční objekt, který byl použit k definování vnějšího ohraničení.

Následující objekty nelze použít k definování ohraničení: symboly, objekty v textových rámečcích, seskupené objekty, vlastní dynamický efekt a ostatní dynamické efekty.

Změnou tvaru referenčních objektů po jejich použití jako ohraničení efektu se nezmění tvar ohraničení. Pokud potřebujete změnit tvar ohraničení, musíte je odstranit a znovu přidat.



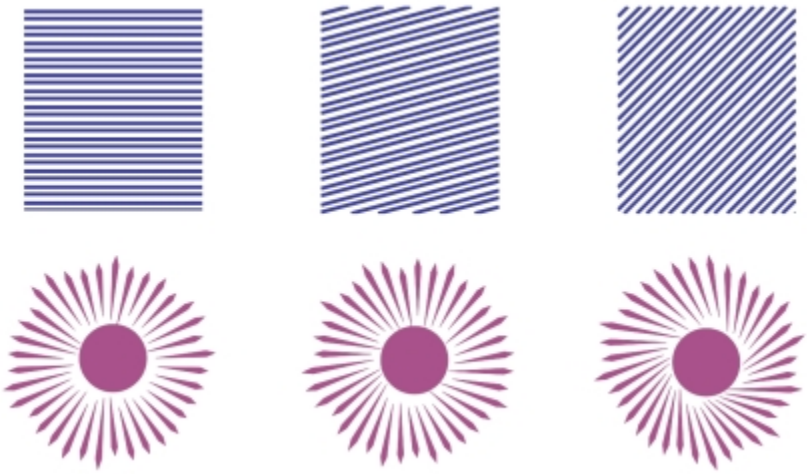
V tomto příkladu je pro definování vnitřního ohraničení efektu (vlevo) použita šedá elipsa. Elipsa se poté odstraní (vpravo).

V tomto příkladu je pro definování vnějšího ohraničení efektu (vlevo) použit červený obdélník. Vnější ohraničení se poté odstraní a obnoví se původní tvar efektu (vpravo).

Úprava dalších nastavení

Ovládací prvky na panelu vlastností umožňují přizpůsobit čáry a mezery mezi čarami v efektu.

Úhel otočení: Zadejte hodnotu pro úhel čar v efektu (paralelní styl) nebo pro otáčejte čáry kolem vnitřního okraje (radiální styl). Všimněte si, že otočení lze aplikovat na radiální efekty pouze v případě, že existuje vnitřní ohraničení, vůči němuž se čáry budou otáčet.



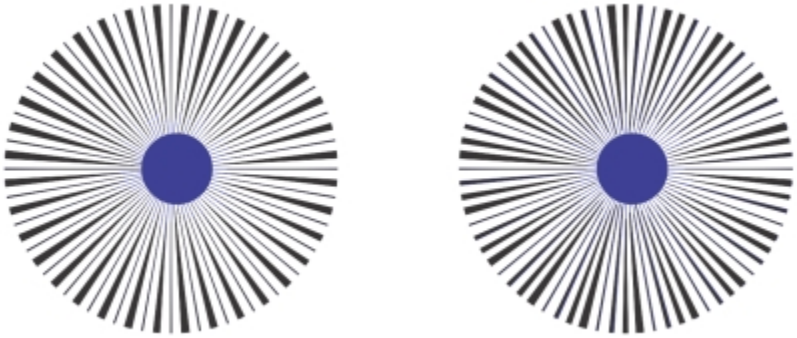
Zleva doprava: Paralelní a radiální efekt bez otáčení, s otočením o 15° a s otočením o 45°

Počáteční a koncové body : Toto tlačítko umožňuje, aby čáry náhodně začínaly a končily v rámci ohraničení efektu. Klikněte na tlačítko a zaškrtněte kterékoli z následujících políček: **Náhodné počáteční body** a **Náhodné koncové body**. Nejsou-li tato políčka zaškrtnutá, všechny čáry efektu začínají a končí na okrajích ohraničení.

Zleva doprava: Před a po nastavení náhodných počátečních a koncových bodů efektu

Šířka čáry: Zadejte hodnoty v poli **Min.** a **Max.** pro nastavení minimální a maximální šířky čar v efektu. Minimální hodnota nesmí být větší než maximální hodnota.

Kroky šířky: Nastavte počet kroků mezi minimální a maximální šířkou. Pokud je hodnota 0, existují v efektu pouze dva typy čar: maximální šířka a minimální šířka. Vyšší čísla přidávají čáry o rostoucí šířce od nejtenčí do nejsilnější. Například hodnota 2 přidá dvě čáry mezi každou čáru minimální a maximální šířky.



Vlevo: Hodnota kroku šířky 0. Vpravo: Hodnota kroku šířky 2. Mezi nejsilnější a nejtenčí čáru v efektu se přidají dvě čáry.

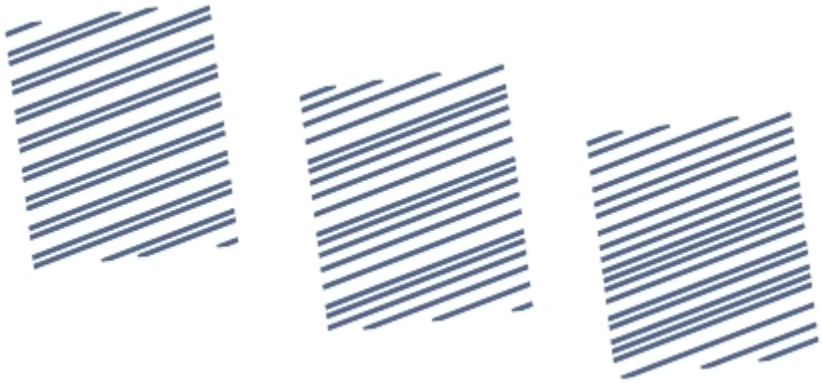
Náhodné pořadí šířky: Kliknutím na toto tlačítko náhodně uspořádáte čáry v efektu. Čáry se již nebudou zobrazovat v opakujícím se vzoru od nejtenčí do nejsilnější.

Zleva doprava: Před a po nastavení náhodného pořadí čar.

Mezera mezi čarami: Zadejte hodnoty v poli **Min.** a **Max.** pro nastavení minimálního a maximálního prostoru mezi čarami v efektu. Minimální hodnota nesmí být větší než maximální hodnota.

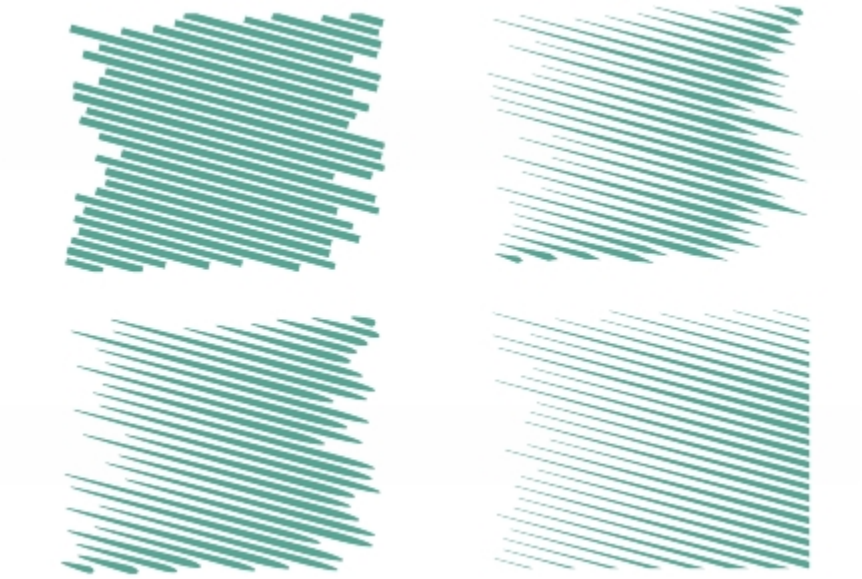
Kroky mezery mezi čarami: Nastavte počet kroků mezi minimální a maximální mezerou mezi čarami. Při hodnotě 0 se používají pouze dva typy mezery mezi čarami: maximální a minimální. Hodnoty 1 a vyšší vytvoří další typy mezer mezi čarami.

Náhodné pořadí mezer mezi čarami: Zaškrtněte toto zaškrtávací políčko, chcete-li náhodně nastavit pořadí dalších mezer mezi čarami v rozmezí minimální a maximální velikosti mezery mezi čarami.



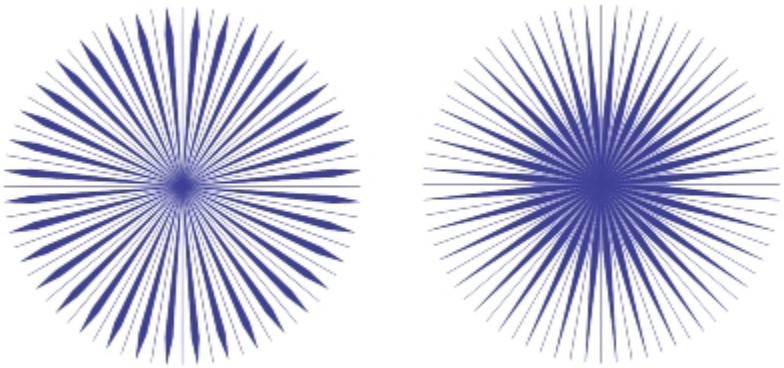
Vlevo: Efekt zahrnuje střídavě dva typy mezery mezi čarami: maximální a minimální. Uprostřed: Jsou přidány další variace mezery mezi čarami (kroky mezery mezi čarami). Vpravo: Variace mezery mezi čarami se zobrazují v náhodném pořadí.

Styl čáry: Tento seznam umožňuje vybrat tvar čáry.



Stejný dynamický efekt se čtyřmi různými použitými styly čáry

Nejširší bod: Toto pole je k dispozici pro styly čáry, které mají různou šířku, a umožňuje nastavit polohu nejširšího bodu čáry. Čím vyšší je hodnota, tím blíže jsou nejširší body ke koncovým bodům čar.



Zleva doprava: Vysoká a nízká hodnota nastavení Nejširší bod

Úprava dynamického efektu jako vektorového objektu

U efektu můžete měnit velikost, provádět transformaci a přemísťovat efekt stejně, jako když měníte velikost, transformujete a přemísťujete libovolný jiný objekt v aplikaci CorelDRAW. Pro úpravu jednotlivých čar v efektu lze také použít nástroj **Tvar**. Kromě toho můžete u efektů změnit barvu čáry a barvu obrysu.

1 Vyberte efekt pomocí nástroje **Výběr** .

2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Transformace efektu	Přetažením úchytů výběru na vymezujícím rámečku můžete nastavit velikost, roztažení a zrcadlení efektu.

Akce	Postup
	Opětovným kliknutím na efekt zobrazíte novou sadu úchytů, kterými můžete efekt otáčet nebo zkosit.
Úprava čar pomocí nástroje **Tvar**	Klikněte na volbu **Objekt** ▸ **Rozdělit dynamický tvar**. Poté zrušte seskupení čar stisknutím možnosti **Objekt** ▸ **Seskupit** ▸ **Zrušit skupinu**. Klikněte na nástroj **Tvar** a upravte čáry přidáním, odebráním a manipulací uzlů.
Změna barvy efektu	Chcete-li změnit barvu čáry, klikněte na barvu na paletě barev na obrazovce. Chcete-li k čarám efektu přidat barvu obrysu, klikněte pravým tlačítkem myši na barvu na paletě barev na obrazovce.

Pokaždé, když upravíte nastavení na panelu vlastností nástroje **Dynamika**, efekt se překreslí a některé změny provedené pomocí nástrojů pro úpravy vektorů mohou být ztraceny. Proto doporučujeme provádět další změny až poté, co dokončíte úpravu nastavení dynamického efektu.

Text

Přidávání textu a manipulace s textem....481
Formátování textu....507
Práce s textem v různých jazycích....535
Správa písem....541
Jazykové nástroje....553

Přidávání textu a manipulace s textem

Aplikace CorelDRAW poskytuje různé způsoby přidávání a manipulace s textem (také známé jako „sazba“). Můžete vytvořit dva druhy textových objektů: řetězcový text a odstavcový text. Řetězcový text je užitečný pro přidání jednoho slova nebo krátkých řádků textu. Odstavcový text je vhodný pro vytvoření dokumentů s větším obsahem textu, například bulletinů nebo brožur.

Můžete změnit polohu a vzhled textu. Například můžete umístit text na osnovu, nechat text obtékat okolo objektu nebo text otáčet. Můžete také formátovat vzhled znaků a odstavců. Další informace naleznete v tématu „Formátování textu” na straně 507.

Tato část obsahuje následující témata:

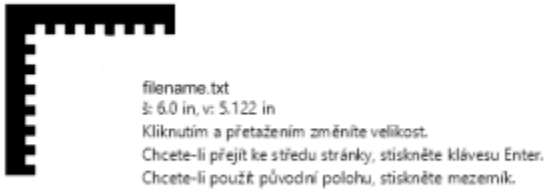
- „Importování a vkládání textu” (straně 481)
- „Řetězcový text” (straně 483)
- „Odstavcový text” (straně 484)
- „Přidání sloupců do textových rámečků” (straně 487)
- „Kombinování a propojování rámečků odstavcového textu” (straně 489)
- „Zarovnání textu k mřížce účaří” (straně 491)
- „Výběr textu” (straně 492)
- „Hledání, úpravy a převádění textu” (straně 493)
- „Posunutí, otočení, zrcadlení a převrácení textu” (straně 495)
- „Přesunutí textu” (straně 497)
- „Obtékání textu” (straně 497)
- „Umístění textu na osnovu” (straně 498)
- „Speciální znaky, symboly a glyfy” (straně 501)
- „Vkládání grafiky” (straně 504)
- „Zděděný text” (straně 504)

Importování a vkládání textu

Text můžete importovat do nového nebo existujícího dokumentu. Takto můžete vytvářet text v textovém procesoru a pak jej přidat do dokumentu aplikace CorelDRAW. Aplikace CorelDRAW podporuje následující formáty textových souborů:

- ANSI Text (TXT)
- Soubory formátu Microsoft Word Document (DOC)
- Soubory Microsoft Word Open XML Document (DOCX)
- Soubor WordPerfect (WPD)
- Soubory Rich Text Format (RTF)

Při importu nebo vkládání textu si můžete vybrat ponechání nebo zrušení písem a formátování. Použijete-li zachování písem, importovaný a vložený text si zachová původní písmo. Zachováním formátu zachováte informace, jako jsou odrážky a sloupce. Pokud chcete zrušit písma a formátování, použijí se vlastnosti vybraného textu na importovaný nebo vkládaný text. Pokud nevyberete žádný text, použijí se na importovaný nebo vkládaný text výchozí vlastnosti písma a formátování. Další informace o importu souborů naleznete v části „Import souborů” na straně 789. Další informace o vkládání naleznete v části „Postup při vložení objektu do kresby” na straně 259.



Kurzor importování textu umožňuje umístění textu na stránku kresby.

Text můžete importovat do vybraného textového rámečku, nebo pokud jste nevybrali textový rámeček, se importovaný text automaticky vloží do nového textového rámečku v okně dokumentu. Velikost textových rámečků zůstává standardně statická bez ohledu na to, kolik textu do nich přidáte. Jakýkoliv text, který se do rámečku nevejde, bude skrytý a rámeček se zobrazí v červené barvě, dokud jej nezvětšíte nebo nepropojíte s jiným textovým rámečkem. Můžete upravit velikost textu tak, aby text dokonale vyplnil rámeček. Další informace naleznete v tématu „Kombinování a propojování rámečků odstavcového textu” na straně 489.

Postup při importování textu do dokumentu

1. Pomocí nástroje **Text** A umístěte kurzor do textového rámečku, kam chcete text importovat.

   Pokud v dokumentu nemáte textový rámeček, přeskočte krok 1 a pokračujte krokem 2.
2. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
3. Vyberte jednotku a složku, v níž je soubor uložen.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. V dialogovém okně **Import/vkládání textu** zvolte některou z následujících možností:
   - **Zachovat písma a formátování**
   - **Zachovat pouze formátování**
   - **Zrušit písma a formátování**

   Pokud chcete v importovaném černém textu použít černou barvu modelu CMYK, zaškrtněte políčko **Vynutit černou CMYK**. Toto zaškrtávací políčko je dostupné, pokud vyberete možnost zachovávající formátování textu.
7. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Umístěte kurzor importu na stránku kresby a klikněte.
   - Kliknutím a tažením myši na stránce kresby definujte velikost textového rámečku.
   - Stisknutím **mezerníku** umístěte importovaný text do výchozího umístění.

Další informace o importu konkrétních formátů souborů naleznete v části „Podporované formáty souborů” na straně 811.

Vkládání textu do dokumentu

1. Kopírování nebo vyjmutí textu.

2 Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vložit**.

3 V dialogovém okně **Import/vkládání textu** zvolte některou z následujících možností:

- **Zachovat písma a formátování**
- **Zachovat pouze formátování**
- **Zrušit písma a formátování**

Pokud chcete v importovaném černém textu použít černou barvu modelu CMYK, zaškrtněte políčko **Vynutit černou CMYK**. Toto zaškrtávací políčko je dostupné, pokud vyberete možnost zachovávající formátování textu.

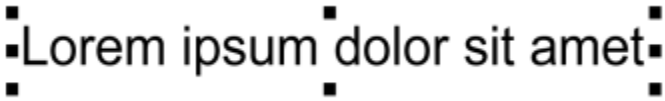
Pokud vyberete možnost zachování písem, avšak importovaný text vyžaduje písmo, které v počítači není nainstalováno, bude použito náhradní písmo určené systémem nahrazování písem PANOSE. Další informace naleznete v tématu „Nahrazování písem" na straně 542.

Pro importovaný text můžete také nastavit možnosti dělení slov. Další informace o možnostech dělení slov naleznete v tématu „Dělení slov v textu" na straně 530.

Chcete-li při importu a vkládání textu používat vždy stejné možnosti formátování, zaškrtněte políčko **Toto upozornění již nezobrazovat**. Chcete-li varování znovu aktivovat, klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**, klikněte na možnost **Varování** v levém podokně zobrazeného dialogového okna a zaškrtněte políčko **Vkládání a importování textu**.

Řetězcový text

Řetězcový text je užitečný pro přidávání jednotlivých slov nebo krátkých řádků textu, například titulků, do dokumentu. Pak můžete na řetězcový text použít širokou řadu efektů, jako jsou stíny nebo kontura.



Řetězcový text se zobrazí na vymezujícím rámečku v okně dokumentu

Řetězcový text můžete přidat podél otevřené nebo uzavřené osnovy nebo přizpůsobit existující řetězec osnově. Další informace naleznete v tématu „Umístění textu na osnovu" na straně 498.

Navíc můžete k textu přiřazovat hypertextové odkazy. Další informace naleznete v tématu „Postup při přiřazení hypertextového odkazu textu" na straně 785.

Postup při přidání řetězcového textu

- Pomocí nástroje **Text** klikněte kamkoli na stránce kresby a začněte psát.

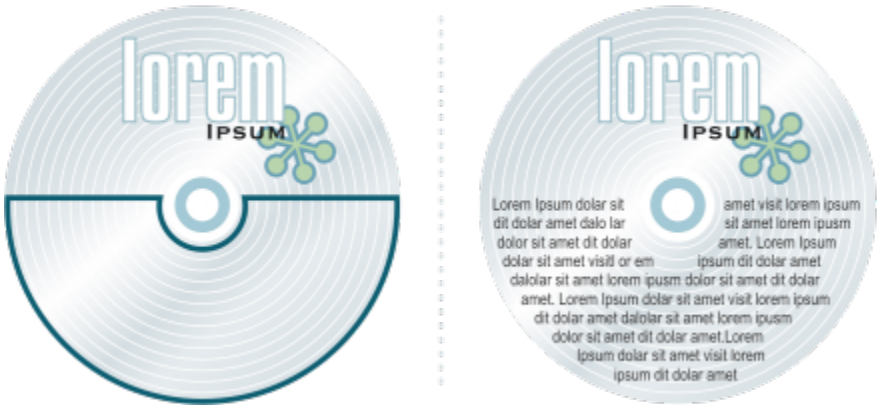
Řetězcový text můžete převádět na odstavcový text výběrem řetězcového textu pomocí nástroje **Výběr** a pak kliknutím na položku **Text** ▸ **Převést na odstavcový text**.

Odstavcový text

Odstavcový text přidávejte do dokumentu pomocí textových rámečků. Odstavcový text, také „blok textu“, je obecně vyhrazen pro rozsáhlejší texty, které mají větší požadavky na formátování. Odstavcový text můžete například využít, když vytváříte brožury, bulletiny, katalogy nebo jiné dokumenty s větším obsahem textu.

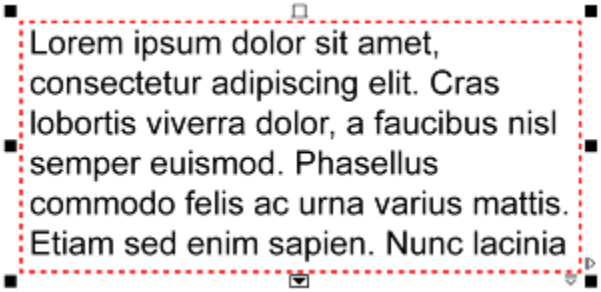
Textový rámeček můžete vkládat přímo do okna kresby. Text můžete také umisťovat do grafických objektů, což zvyšuje počet různých tvarů, které můžete použít jako textové rámečky. Textový rámeček můžete vytvořit z uzavřeného objektu a pak dovnitř rámečku zadat text. Rámeček můžete kdykoliv oddělit od objektu, takže je budete moci upravovat nezávisle. Textový rámeček můžete převést zpět na objekt.

Pokud chcete zobrazit rozvržení dokumentu, než přidáte finální obsah, můžete textové rámečky vyplnit dočasným zástupným textem. Můžete také použít vlastní zástupný text.



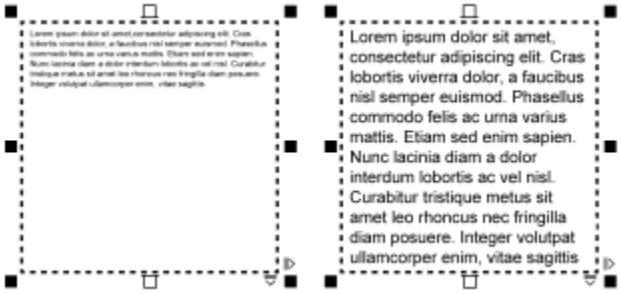
Odstavcový text umístěný dovnitř objektu. Objekt můžete změnit na neviditelný odebráním obrysu.

Textové rámečky mají standardně fixní velikost bez ohledu na to, kolik textu do nich přidáte. Můžete zvětšit nebo zmenšit velikost rámečku tak, aby text pasoval do rámečku. Přidáte-li více textu než je v rámečku povoleno, bude text pokračovat za pravým dolním okrajem textového rámečku, ale zůstane skrytý. Barva rámečku se změní na červenou jako upozornění, že se v něm nachází další text. Přetečení můžete opravit ručně zvýšením velikosti rámečku, úpravou velikosti textu, úpravou šířky sloupců nebo propojením rámečku s jiným textovým rámečkem. Další informace naleznete v tématu „Kombinování a propojování rámečků odstavcového textu” na straně 489.



Textový rámeček se zbarví do červena, aby upozornil na další text.

Můžete také vybrat automatické úpravy velikosti písma v bodech tak, aby se text do rámečku úhledně vešel. V případě přetečení textu aplikace CorelDRAW automaticky zmenší velikost písma v bodech. Pokud je text malý, zvětší jej aplikace tak, aby vyplnil rámeček.



Velikost písma v bodech v rámečku (vlevo) byla automaticky upravena tak, aby se text úhledně vešel do rámečku (vpravo).

Můžete také změnit formátování vybraných rámečků odstavcového textu a jakýchkoli rámečků, které jsou propojeny. Informace naleznete v části „Postup při zadání předvoleb formátování textových rámečků" na straně 490. Text můžete také uvnitř textového rámečku zarovnat pomocí mřížky účaří. Další informace naleznete v tématu „Zarovnání textu k mřížce účaří" na straně 491.

Navíc můžete k odstavcovému textu přiřazovat také hypertextové odkazy. Další informace naleznete v tématu „Postup při přiřazení hypertextového odkazu textu" na straně 785. U asijského textu můžete také změnit orientaci textu. Další informace naleznete v tématu „Postup při výběru orientace textu pro asijský text" na straně 535.

Postup při přidání odstavcového textu

1 Klikněte na nástroj **Text** A.

2 Přetažením upravte velikost rámečku odstavcového textu v okně kresby.

3 Zadejte do textového rámečku požadovaný text.

Další možnosti

Nastavení automatických úprav šířky sloupce textového rámečku k přizpůsobení podle textu	Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Rámeček** a zobrazte možnosti související s rámečky. V oblasti **Rámeček** klikněte na tlačítka **Sloupce** ■■■. V dialogovém okně **Nastavení sloupce** povolte možnost **Automaticky upravit šířku rámečku**.
Použití barvy pozadí na textový rámeček	Otevřete výběr **Barva pozadí** a klikněte na požadovanou barvu.

Červený textový rámeček označuje přetečení textu. Přetečení můžete opravit ručně zvětšením velikosti rámečku, úpravou velikosti textu nebo propojením rámečku s jiným textovým rámečkem. Další informace naleznete v části „Kombinování a propojování rámečků odstavcového textu" na straně 489. Přetečení můžete také opravit automaticky kliknutím na položku **Text** ▸ **Rámeček odstavcového textu** ▸ **Přizpůsobit text rámečku**.

Pomocí nástroje **Výběr** můžete upravit velikost rámečku odstavcového textu. Klikněte na textový rámeček a přetáhněte libovolný úchyt výběru.

Vytvoření rámečku z objektu

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na objekt, do kterého chcete vložit textový rámeček.
- Pomocí nástroje kreslení nakreslete uzavřený tvar.

2 Vyberte objekt a klikněte na položku **Text** ▸ **Rámeček odstavcového textu** ▸ **Vytvořit prázdný textový rámeček**.

Další možnosti

Vytvoření textového rámečku z objektu pomocí nástroje **Text**	Klikněte na nástroj **Text**. Přesuňte ukazatel přes obrys objektu. Jakmile se tvar ukazatele změní na tvar **Vložení do objektu**, klikněte na objekt. Zadejte do rámečku požadovaný text.
Vytvoření textového rámečku z objektu pomocí místní nabídky	Klikněte pravým tlačítkem myši na objekt a klikněte na možnost **Typ rámečku** ▸ **Vytvořit prázdný textový rámeček**.
Vytvoření textového rámečku z objektu pomocí panelu nástrojů **Rozvržení**	Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Rozvržení**. Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na objekt, do kterého chcete vložit textový rámeček. Klikněte na tlačítko **Textový rámeček**.

Převedení textového rámečku zpět na objekt

- Klikněte pravým tlačítkem myši na textový rámeček, vyberte možnost **Typ rámečku** a klikněte na možnost **Odebrat rámeček**.

Pokud se v rámečku vyskytuje obsah, dojde při převedení rámečku zpět na běžný objekt k odstranění obsahu.

Můžete také kliknout na tlačítko **Bez rámečku** na panelu nástrojů **Rozvržení**. Chcete-li otevřít panel nástrojů **Rozvržení** klikněte na nabídku **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Rozvržení**.

Postup při oddělení textového rámečku od objektu

1 Klikněte na nástroj **Výběr** .

2 Vyberte objekt, který obsahuje textový rámeček.

3 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Rozdělit: Odstavcový text uvnitř osnovy**.

Textový rámeček a objekt lze nyní posunovat nebo upravovat samostatně.

Pokud oddělíte textový rámeček od některých objektů, například elips nebo hvězd, nezachová si text tvar objektu. Případně bude text obsažen ve standardním obdélníkovém textovém rámečku.

Vložení zástupného textu

1 Vyberte prázdný textový rámeček.

2 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Rámeček odstavcového textu** ▸ **Vložit zástupný text**.

Zástupný text lze přizpůsobit vytvořením textu v textovém procesoru nebo textové aplikaci a uložením dokumentu jako souboru placeholder.rtf. Pak je nutné uložit soubor do následující složky v umístění **Users**: **Dokumenty\Corel\Corel Content**. Při příštím spuštění aplikace bude přizpůsobený zástupný text vložen do textového rámečku. Nicméně pokud soubor uložíte s nesprávným názvem nebo do špatné složky, bude do textového rámečku vložen výchozí zástupný text Lorem ipsum.

Zástupný text můžete vložit do více rámečků tak, že kliknete na nástroj **Výběr**, vyberete textové rámečky se stisknutou klávesou **Shift** a kliknete na položku **Text** ▸ **Rámeček odstavcového textu** ▸ **Vložit zástupný text**.
Můžete také vybrat prázdný textový rámeček, kliknout pravým tlačítkem myši a vybrat možnost **Vložit zástupný text**.
Vložíte-li zástupný text do prvního rámečku v rámci propojených rámečků, zástupný text vyplní všechny rámečky.

Vložení zástupného textu lze rovněž vrátit zpět kliknutím na položku **Upravit** ▸ **Vrátit zpět vložení zástupného textu**.

Úprava textu, aby vyplnil textový rámeček

1 Vyberte textový rámeček.

2 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Rámeček odstavcového textu** ▸ **Přizpůsobit text rámečku**.

Pokud vyberete možnost přizpůsobení textu pro rámeček, které je propojen s dalšími rámečky, tak aplikace upraví velikost textu ve všech propojených textových rámečcích. Další informace o propojování textových rámečků naleznete v části „Kombinování a propojování rámečků odstavcového textu” na straně 489.

Přidání sloupců do textových rámečků

Ve sloupcích je možné rozvrhnout text. Sloupce jsou užitečné k navrhování projektů s velkým množstvím textu, například bulletinů, časopisů a novin. Vytvořené sloupce mohou mít jednotnou nebo různou šířku a mezery mezi sebou. Na sloupce můžete také použít tok zprava doleva u obousměrného (bidi) textu, například arabštiny nebo hebrejštiny (povšimněte si, že je tato možnost dostupná pouze pro určité jazyky).

Text v rámečku (vlevo) byl rozvržen do dvou sloupců (vpravo).

Postup při přidání sloupců do textového rámečku

1 Vyberte rámeček odstavcového textu.

2 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

3 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Rámeček** a zobrazte možnosti související s rámečky.

4 Zadejte hodnotu do pole **Počet sloupců**.

Změna velikosti sloupců textových rámečků

1 Klikněte na nástroj **Text** a vyberte textový rámeček se sloupci.

2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Ruční úprava sloupce a šířky mezery	Klikněte na nástroj **Text** . Přetáhněte boční úchyt výběru sloupce.
Nastavení konkrétní šířky sloupce a mezery	V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Rámeček** a zobrazte možnosti související s rámečky. Klikněte na tlačítko **Sloupce** a zadejte hodnoty do polí **Šířka** nebo **Mezera**.
Automatické vytvoření sloupců se stejnou šířkou	V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Rámeček** a zobrazte možnosti související s rámečky. Klikněte na tlačítko **Sloupce** a zaškrtněte políčko **Stejná šířka sloupců**.

Změna toku obousměrného textu ve sloupcích

1 Vyberte rámeček odstavcového textu.

2 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

3 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Rámeček** a zobrazte možnosti související s rámečky.

4 Klikněte na tlačítko **Sloupce** .

5 V dialogovém okně **Nastavení sloupce** zaškrtněte políčko **Sloupce zprava doleva**.

Možnost **Sloupce zprava doleva** je dostupná pouze pro obousměrné jazyky, jako je hebrejština a arabština. Musí být rovněž nainstalována správná klávesnice.

Kombinování a propojování rámečků odstavcového textu

Textové rámečky lze zkombinovat. Také je možné rozdělit textové rámečky na dílčí komponenty – sloupce, odstavce, odrážky, řádky, slova a znaky. Vždy, když rozdělíte textový rámeček, budou jednotlivé dílčí komponenty umístěny do samostatných textových rámečků.

Propojení textových rámečků směřuje přetékající text jednoho textového rámečku do jiného. Pokud změníte velikost propojeného rámečku nebo změníte velikost textu, dojde k automatickému přizpůsobení množství textu v dalším rámečku. Textový rámeček můžete propojit před vložením textu i po něm.

Řetězcový text nelze propojovat. Rámeček odstavcového textu však můžete propojit s otevřeným nebo uzavřeným objektem. Propojíte-li rámeček s otevřeným objektem (například s čárou), bude tok textu sledovat tuto čáru jako osnovu. Propojením textového rámečku s uzavřeným objektem (například s obdélníkem) vložíte textový rámeček do tohoto objektu a usměrníte tok textu uvnitř objektu. Přesáhne-li text otevřenou nebo uzavřenou osnovu, můžete jej propojit s jiným rámečkem nebo objektem. Můžete také vytvořit propojení na stávající rámečky a objekty mezi stránkami nebo vytvořit propojený rámeček ve stejném umístění na jiné stránce.

Po propojení textových rámečků můžete přesměrovat tok textu z jednoho objektu nebo textového rámečku do jiného. Vyberete-li textový rámeček nebo objekt, bude tok textu znázorněn modrou šipkou. Tyto šipky můžete skrýt a znovu zobrazit.

Propojením textu můžete dosáhnout požadovaného toku textu mezi rámečky a objekty.

Propojení mezi různými rámečky a mezi rámečky a objekty můžete odebrat. Odeberete-li propojení v situaci, kdy jsou propojeny jen dva rámečky, přetékající text zůstane v druhém rámečku. Odstraněním rámečku, který je součástí řady propojených rámečků, přesměruje tok textu do dalšího rámečku nebo objektu.

Ve výchozím nastavení se formátování odstavce, jako jsou sloupce, iniciály nebo odrážky, použije pouze na vybrané textové rámečky. Nastavení lze však změnit, aby se formátování použilo na veškeré propojené textové rámečky nebo na všechny vybrané a poté propojené textové rámečky. Rozdělíte-li například text v jednom rámečku do sloupců, můžete určit, zda chcete stejné rozdělení do sloupců použít i v dalších propojených rámečcích.

Postup při kombinování a rozdělení rámečků odstavcového textu

1 Vyberte textový rámeček.

Pokud kombinujete textové rámečky, podržte klávesu **Shift** a vyberte následné textové rámečky pomocí nástroje **Výběr** .

2 Klikněte na položku **Objekt** a klikněte na jednu z následujících možností:

- **Kombinovat**
- **Rozdělit**

Textové rámečky s obálkami, text umístěný na osnovu a propojené textové rámečky nelze slučovat.

Vyberete-li jako první textový rámeček se sloupci, bude sloučený textový rámeček rovněž obsahovat sloupce.

Postup při propojení rámečků odstavcového textu a objektů

1 Pomocí nástroje **Text** vyberte první textový rámeček.

2 Klikněte na ouško **Tok textu** v dolní části textového rámečku nebo objektu.

Pokud se text do textového rámečku nevejde celý, bude v záložce zobrazena šipka a rámeček zčervená.

3 Pokud se ukazatel změní na ukazatel **Propojení s**, proveďte jednu z následujících akcí:

- Rámeček nebo objekt na stejné stránce propojíte kliknutím na textový rámeček nebo objekt, ve kterém chcete pokračovat v toku textu.
- K propojení s existujícím rámečkem nebo objektem na jiné stránce, klikněte na příslušnou kartu **Stránka** v navigátoru dokumentu a klikněte na textový rámeček nebo objekt.
- Chcete-li vytvořit nový propojený rámeček na jiné stránce, klikněte na příslušnou kartu **Stránka** v navigátoru dokumentu a posuňte ukazatel myši nad oblast stránky kresby, která odpovídá poloze prvního rámečku. Po zobrazení náhledu rámečku, kliknutím vytvořte propojený rámeček. Nový rámeček má stejnou velikost a polohu jako původní rámeček. Pokud na stránce– kliknete kamkoli jinam, bude mít vytvořený rámeček velikost celé stránky.

Po propojení textového rámečku se záložka **Tok textu** změní a směr toku textu bude znázorněn modrou šipkou. V případě, že se propojený text nachází na jiné stránce, zobrazí se číslo stránky a modrá přerušovaná čára. Informace o skrytí nebo zobrazení těchto indikátorů naleznete v tématu „Postup při zadání předvoleb formátování textových rámečků” na straně 490.

K úspěšnému propojení textových rámečků se musíte ujistit, že je vypnuta funkce automatického přizpůsobení velikosti rámečků. Další informace naleznete v tématu „Postup při přidání odstavcového textu” na straně 485.

Postup při přesměrování toku textu do jiného textového rámečku nebo objektu

1 Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na kartu **Tok textu** na dolním okraji rámečku nebo objektu obsahujícího tok textu, který chcete upravit.

2 Vyberte nový rámeček nebo objekt, do kterého chcete tok textu přesměrovat.

Postup při odebrání propojení mezi textovými rámečky nebo objekty

1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte propojené rámečky nebo objekty.

2 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Rámeček odstavcového textu** ▸ **Zrušit propojení**.

Propojené rámečky na různých stránkách lze rozpojit pouze v případě, že se nachází na protějších stránkách.

Propojení můžete také odebrat kliknutím na textový rámeček a pak kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Rozdělit text**.

Postup při zadání předvoleb formátování textových rámečků

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.

2 V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Text** a poté **Odstavcový text**.

Chcete-li skrýt nebo zobrazit indikátory toku textu, zrušte zaškrtnutí políčka **Zobrazit propojení textových rámečků** nebo toto políčko zaškrtněte.

3 V oblasti **Při provádění úprav použít formátování rámečku odstavcového textu** povolte některou z následujících možností:

- **U všech propojených rámečků** – použije formátování odstavce na vybrané textové rámečky a všechny textové rámečky, které jsou s nimi propojeny.
- **Pouze u vybraných rámečků** – použije formátování odstavce pouze na vybrané textové rámečky.
- **U vybraných a následných rámečků** – použije formátování odstavce na vybrané textové rámečky a všechny textové rámečky, které jsou s nimi poté propojeny.

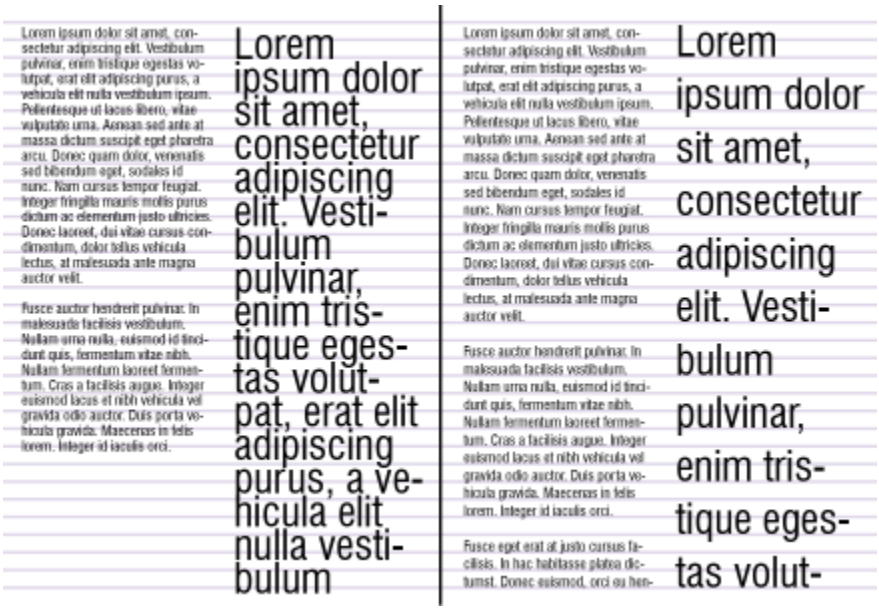
Další možnosti

Zobrazení a skrytí textových rámečků	Zaškrtněte políčko **Zobrazit textové rámečky**.
Povolení automatického zvětšování a zmenšování rámečků za účelem přizpůsobení textu	Zaškrtněte políčko **Přizpůsobit rámečky odstavcovému textu**.

Zarovnání textu k mřížce účaří

Text v rámečku nebo více rámečcích můžete zarovnat pomocí mřížky účaří. To je užitečné například když chcete zarovnat dva nebo více textových rámečků, které obsahují různá písma, velikosti písem a mezery.

Všechny objekty lze přichytit k mřížce účaří. Pouze textové lze k mřížce účaří zarovnat. Přichycení se zapíná nebo vypíná pro všechny objekty (je to nastavení mřížky). Zarovnání se zapíná nebo vypíná pro jednotlivé rámečky (je to nastavení textového rámečku). Informace o zobrazení nebo skrytí mřížky účaří, zapnutí nebo vypnutí přichytávání, změně barvy mřížky a nastavení řádkování naleznete v části „Mřížka účaří” na straně 613..



Textové sloupce s různými písmy a velikostmi písem (vlevo) jsou zarovnány pomocí mřížky účaří (vpravo).

Pokud zarovnáte odstavcový text k mřížce účaří, bude řádkování upraveno automaticky tak, aby řádky textu ležely na mřížce účaří. Pokud je text zarovnán k mřížce účaří, je řádkování řízeno spíše mřížkou než dříve nastavenými vlastnostmi textu. Další informace o řádkování naleznete v tématu „Úprava mezer mezi řádky a odstavci” na straně 521.

K mřížce účaří můžete nastavit zarovnání jednoho nebo více textových rámečků. Pokud je tato možnost povolena, je v případě, že část nebo celý textový rámeček překrývá stránku kresby, text v textovém rámečku zarovnán podle mřížky účaří. Pokud je textový rámeček posunut zcela mimo stránku kresby, není již text zarovnán k mřížce účaří.

Pokud zarovnáte textový rámeček k mřížce účaří a pak jej propojíte s jiným rámečkem, budou oba rámečky zarovnány k mřížce účaří. Pokud zarovnáte jeden z několika již propojených rámečků s mřížkou účaří, dojde k zarovnání pouze vybraného rámečku. Další informace o propojování textových rámečků naleznete v části „Kombinování a propojování rámečků odstavcového textu" na straně 489.

Zarovnání odstavcového textu k mřížce účaří

1. Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Mřížka** ▸ **Mřížka účaří**.
2. Vyberte textový rámeček.
3. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Zarovnat k mřížce účaří**.

Můžete také kliknout pravým tlačítkem myši na textový rámeček a vybrat možnost **Zarovnat k mřížce účaří**.

Více vybraných rámečků lze zarovnat najednou.

Výběr textu

V aplikaci CorelDRAW můžete vybrat text a upravovat jeho konkrétní znaky nebo jej upravovat jako objekt. Například můžete vybrat konkrétní znaky a změnit písmo nebo vybrat textový objekt, například textový rámeček, a ten pak posouvat, měnit jeho velikost nebo jej otáčet.

Výběr textového objektu

Akce	Postup
Výběr řetězcového textu	Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na řetězcový text.
Vyberte textový rámeček.	Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na textový rámeček.

Pomocí nástroje **Výběr** můžete vybrat více textových objektů. Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klikněte na jednotlivé textové objekty.

Postup při výběru textu k úpravám

Akce	Postup
Výběr konkrétních znaků řetězcového nebo odstavcového textu k úpravám	Pomocí nástroje **Text** přetáhněte kurzor přes text.

Akce	Postup
Výběr textového rámečku k úpravám	Pomocí nástroje **Text** klikněte na textový rámeček.

Hledání, úpravy a převádění textu

V dokumentu můžete vyhledat text a automaticky jej nahradit. Můžete také najít a nahradit vlastnosti textových objektů. Hledat můžete speciální znaky, jako je dlouhá pomlčka nebo volitelné rozdělení. Text lze upravovat přímo v okně kresby nebo v dialogovém okně.

Pro odstavcový text jsou k dispozici dodatečné možnosti formátování. Chcete-li použít tyto možnosti formátování na řetězcový text, je nejprve nutné převést řetězcový text na odstavcový text. A podobně speciální efekty můžete na odstavcový text použít tak, že jej převedete na řetězcový text. Převod textu může vést ke ztrátě veškerého formátování.

Odstavcový i řetězcový text lze převést na křivky. Převedením znaků na čáry a objekty křivek můžete přidávat, odstraňovat a přesouvat uzly jednotlivých znaků a měnit tak jejich tvar. Další informace naleznete v tématu „Objekty s křivkami” na straně 174.

Při převodu textu na křivky je zachováván vzhled textu včetně písma, stylu, polohy a otočení znaků, mezer mezi znaky a všech ostatních nastavení textu a textových efektů. Na křivky jsou převedeny také všechny propojené textové objekty. Převedete-li na křivky odstavcový text v rámečku pevné velikosti, bude veškerý text, který se nachází mimo rámeček, odstraněn. Informace o přizpůsobení textu rámečku naleznete v části „Formátování textu” na straně 507.

Postup při hledání textu

1. Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Najít a nahradit**.
2. Na ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** vyberte možnost **Najít a nahradit text** ze seznamu v horní části ukotvitelného panelu.
3. Do pole **Najít** zadejte text, který chcete najít.
   Chcete-li při hledání textu rozlišovat malá a velká písmena, zaškrtněte políčko **Rozlišovat malá a velká**.
   Pokud chcete hledat pouze celá slova, zaškrtněte políčko **Pouze celá slova**.
4. Klikněte na tlačítko **Najít další**.

Chcete-li vyhledat speciální znaky, klikněte na šipku vpravo vedle pole **Najít**, vyberte požadovaný speciální znak a klikněte na tlačítko **Najít další**.

Hledání a nahrazování textu

1. Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Najít a nahradit**.
2. Na ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** vyberte možnost **Najít a nahradit text** ze seznamu v horní části ukotvitelného panelu.
3. Vyberte možnost **Nahradit**.
4. Do pole **Najít** zadejte text, který chcete najít.
   Chcete-li při hledání textu rozlišovat malá a velká písmena, zaškrtněte políčko **Rozlišovat malá a velká**.
   Pokud chcete hledat pouze celá slova, zaškrtněte políčko **Pouze celá slova**.
5. Do pole **Nahradit** zadejte nový text.
6. Klikněte na jedno z následujících tlačítek:
   - **Najít další** nebo **Najít předchozí**, chcete-li procházet výskyty textu, který je určen v poli **Najít**.
   - **Nahradit** – nahradí vybraný výskyt textu zadaného do pole **Najít**. Pokud není vybrán žádný výskyt, tlačítko **Nahradit** najde nejbližší výskyt.
   - **Nahradit vše** – nahradí všechny výskyty textu zadaného do pole **Najít**.

Hledání a nahrazování vlastností textu

1. Klikněte na příkaz **Upravit** ▸ **Najít a nahradit**.
2. Na ukotvitelném panelu **Najít a nahradit** vyberte **Nahradit objekty** ze seznamu v horní části ukotvitelného panelu.
3. Povolte možnost **Vlastnosti textu**.
4. V oblasti **Najít** vyberte kterékoli z následujících možností:
   - Zaškrtněte políčko **Písmo** a vyberte písmo, které chcete najít.
   - Zaškrtněte políčko **Tloušťka** a vyberte tloušťku textu, kterou chcete najít.
   - Zaškrtněte políčko **Velikost** a vyberte velikost textu, kterou chcete najít.
5. V oblasti **Nahradit** vyberte kterékoli z následujících možností:
   - Zaškrtněte políčko **Písmo** a vyberte náhradní formát.
   - Zaškrtněte políčko **Tloušťka** a vyberte náhradní tloušťku textu.
   - Zaškrtněte políčko **Velikost** a vyberte náhradní velikost textu.
6. Klikněte na položku **Najít** a klikněte na jednu z následujících možností:
   - **Najít další** nebo **Najít předchozí**, chcete-li procházet textové objekty, které splňují kritéria hledání.
   - **Najít vše**, chcete-li vybrat všechny textové objekty, které splňují kritéria hledání.
   - **Nahradit**, chcete-li nahradit vlastnosti vybraného textového objektu.
   - **Nahradit vše**, chcete-li nahradit barvu všech textových objektů, které splňují kritéria hledání.

Postup při úpravě textu

1. Klikněte na nástroj **Text** A.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Úpravy řetězcového textu	Klikněte na řetězcový text.
Úpravy odstavcového textu	Klikněte do textového rámečku.

Text převedený na křivky nelze upravovat.

Text lze také upravit kliknutím na položku **Text** ▸ **Upravit text** a provedením změn textu v dialogovém okně **Upravit text**.

Postup při převodu textu

Akce	Postup
Převod odstavcového textu na řetězcový	Vyberte požadovaný text pomocí nástroje **Výběr** a klikněte na příkaz **Text** ▸ **Převést na řetězcový text**.

Akce	Postup
Převod řetězcového textu na odstavcový	Vyberte požadovaný text pomocí nástroje **Výběr** a klikněte na příkaz **Text** ▸ **Převést na odstavcový text**.
Převod řetězcového nebo odstavcového textu na křivky	Vyberte požadovaný text pomocí nástroje **Výběr** a klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Převést na křivky**.

Odstavcový text nelze převést na řetězcový text, pokud se nachází v propojeném rámečku, má přetékající text nebo jsou na něm použity zvláštní efekty.

Text můžete také převést na křivky kliknutím na nástroj **Výběr** , kliknutím pravým tlačítkem myši na text a kliknutím na možnost **Převést na křivky**.

Posunutí, otočení, zrcadlení a převrácení textu

Znaky řetězcového a odstavcového textu můžete posouvat svisle nebo vodorovně nebo je otáčet a vytvářet zajímavé efekty. Můžete narovnat znaky do jejich původního umístění a můžete vracet svisle posunuté znaky do účaří. Znaky řetězcového a odstavcového textu lze také zrcadlově převrátit nebo převrátit.

Chcete-li upravit polohu celého textového objektu, který je umístěn na osnově, jako je kruh nebo čára nakreslená od ruky, podívejte se na téma „Postup při úpravě umístění textu na osnově” na straně 500.

Otočené znaky

Posunutí nebo otočení znaku

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte znak nebo znaky.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** a zobrazte možnosti související se znaky.

   Chcete-li zobrazit ukotvitelný panel **Vlastnosti**, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
3. Klikněte na tlačítko se šipkou v dolní části oblasti **Znak** a zobrazte dodatečné možnosti.

4 Zadejte hodnotu do jednoho z následujících polí:
- **Vodorovné odsazení znaků** – při zadání kladného čísla budou znaky posunuty doprava, při zadání záporného čísla doleva.
- **Svislé odsazení znaků** – při zadání kladného čísla budou znaky posunuty nahoru, při zadání záporného čísla dolů.
- **Úhel znaků** – při zadání kladného čísla budou znaky otočeny doprava, při zadání záporného čísla doleva.

Dále můžete pomocí nástroje **Tvar** posouvat nebo otáčet znaky. Vyberte uzel nebo uzly znaků a poté zadejte hodnoty do pole **Vodorovné odsazení znaků**, **Svislé odsazení znaků** nebo **Úhel znaků** na panelu vlastností.

Postup při narovnání posunutého nebo otočeného znaku

1 Pomocí nástroje **Text** vyberte nejméně jeden znak.

2 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Narovnat text**.

Vrácení svisle posunutého znaku na účaří

1 V okně nástrojů otevřete plovoucí nabídku nástroje **Tvar**.

2 Klikněte na nástroj **Tvar**.

3 Vyberte požadovaný textový objekt a poté vyberte uzel vlevo od posunutého znaku.

4 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Zarovnat k účaří**.

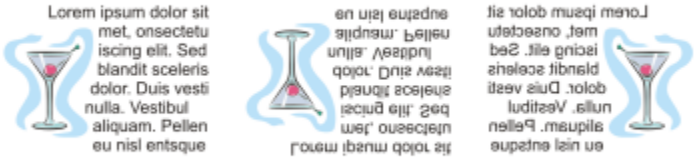
Postup při zrcadlení textu

1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte textový objekt.

2 Na panelu vlastností klikněte na některé z následujících tlačítek.
- **Zrcadlit vodorovně** – převrátí znaky textu zleva doprava.
- **Zrcadlit svisle** – převrátí znaky textu shora dolů.

Text můžete zrcadlit také tak, že stisknete a podržíte klávesu **Ctrl** a přetáhnete úchyt výběru na opačnou stranu objektu.

Zrcadlově převrátit lze i text umístěný na osnově. Další informace naleznete v tématu „Postup při zrcadlovém převrácení textu umístěného na osnovu" na straně 500.



Zleva doprava: Text v původní podobě, se svislým zrcadlením, s vodorovným zrcadlením

Postup při převrácení textu pomocí diagonálního přetažení

1 Pomocí nástroje **Text** vyberte řetězcový text nebo rámeček odstavcového textu.

2 Přetáhněte střední úchyt výběru přes text a rohový úchyt na druhé straně.

Přesunutí textu

Aplikace CorelDRAW nabízí různé metody přesunutí textu. Pokud vyberete text jako objekt, například jako blok řetězcového textu nebo textový rámeček, můžete jej přesunout do nového umístění, stejně jako u jiných objektů.

Můžete také přesunout výběr odstavcového textu mezi textovými rámečky nebo přesunout řetězcový text mezi objekty řetězcového textu. Obdobně můžete přesunout odstavcový text do objektu řetězcového textu nebo řetězcový text do rámečku odstavcového textu.

Postup při přesunu textového objektu

1 Klikněte na nástroj **Výběr** .

2 Přetáhněte textový objekt na novou pozici v okně kresby.

Přesunutí výběru textu

1 Klikněte na nástroj **Text** .

2 Vyberte text, který chcete přesunout.

3 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Přesunutí textu v rámci téhož textového objektu	Přetáhněte text do nové polohy uvnitř textového objektu. Zobrazí se kurzor, který označuje místo vložení.
Přesuňte text do jiného textového objektu.	Přetáhněte text do jiného textového objektu. Zobrazí se kurzor, který označuje místo vložení.
Přesunutí nebo zkopírování vybraného textu do nového textového objektu	Pomocí pravého tlačítka myši přetáhněte text do nového umístění, uvolněte tlačítko myši a klikněte na příkaz **Zkopírovat sem** nebo **Přesunout sem**.
Volné přesunutí samostatného znaku v okně kresby	Klikněte na nástroj **Tvar** , vyberte textový objekt a přetáhněte úchyt výběru znaku v levém dolním roku znaku.

Obtékání textu

Tvar textu můžete změnit obtékáním odstavcového textu kolem objektu, řetězcového textu nebo jiného textového rámečku. K obtékání textu můžete použít konturový nebo obdélníkový styl obtékání. Konturové styly obtékání sledují zakřivený okraj objektu. Obdélníkové styly obtékání sledují vymezující rámeček objektu. Podle potřeby můžete také upravit velikost mezery mezi odstavcovým textem a objektem nebo jiným textem nebo odebrat dříve použitý styl obtékání.

Text obtékající kolem objektu s použitím konturového (vlevo) a obdélníkového (vpravo) stylu obtékání

Postup při nastavení obtékání odstavcového textu kolem objektu, řetězcového textu nebo textového rámečku

1. Vyberte objekt nebo text, kolem kterého chcete nechat odstavcový text obtékat.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
3. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Přehled** a zobrazte možnosti obtékání.
4. Ze seznamu **Obtékat odstavcovým textem** vyberte styl obtékání.
   Pokud chcete změnit šířku mezery mezi obtékajícím textem a objektem nebo jiným textem, změňte hodnotu v poli **Odsazení obtékání textu**.
5. Klikněte na nástroj **Text** a tažením nad objektem nebo textem vytvořte rámeček odstavcového textu.
6. Do textového rámečku vložte text.

Existující odstavcový text můžete nechat obtéci okolo vybraného objektu použitím stylu obtékání na objekt a umístěním textového rámečku přes objekt.

Postup při odebrání stylu obtékání

1. Vyberte obtékající text nebo objekt, kolem kterého text obtéká.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
3. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Přehled** a zobrazte možnosti obtékání.
4. Ze seznamu **Obtékání textu** vyberte položku **Žádné**.

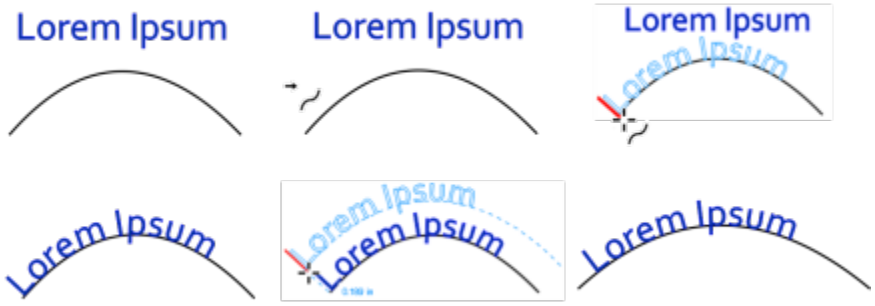
Umístění textu na osnovu

Řetězcový text můžete přidat na osnovu tvořenou otevřeným objektem (například čárou) nebo uzavřeným objektem (například čtvercem). Na osnovu lze umístit i existující text. Odstavcový text v textovém rámečku lze umístit pouze na otevřené osnovy.

Po umístění textu na osnovu můžete upravit jeho polohu vzhledem k ní. Text můžete například zrcadlově převrátit ve vodorovném směru, ve svislém směru nebo v obou směrech. Pomocí mezer mezi dílky můžete určit přesnou vzdálenost textu od osnovy.

Aplikace CorelDRAW pracuje s textem umístěným na osnovu jako s jedním objektem. Nechcete-li však, aby byl text nadále součástí osnovy, můžete jej od objektu oddělit. Text si po oddělení od zakřivené nebo uzavřené osnovy uchová tvar objektu, na který byl umístěn. Můžete také upravit nezávisle na sobě vlastnosti textu a osnovy.

Text se při narovnání vrátí na původní vzhled.



Text a křivka jako různé objekty (vlevo nahoře), výběr osnovy pomocí nástroje Přizpůsobit text osnově (nahoře uprostřed), zarovnání textu a přizpůsobení osnově (vpravo nahoře), text přizpůsobený osnově (vlevo dole), interaktivní reakce při nastavování vzdálenosti odsazení (dole uprostřed) a roztažení textu a křivky o 200 % ve vodorovném směru (vpravo dole)

Postup při přidání textu na osnovu

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte osnovu.
2. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Přizpůsobit text osnově**.
   Do osnovy bude vložen textový kurzor. Pokud je osnova otevřená, bude textový kurzor vložen na její začátek. Pokud je osnova uzavřená, bude textový kurzor vložen doprostřed.
3. Zadejte text na osnovu.

Text nelze přidávat na osnovu tvořenou jiným textovým objektem.

Text můžete umístit na osnovu také kliknutím na nástroj **Text** a přesunutím ukazatele myši na osnovu. Jakmile se tvar ukazatele změní na ukazatel **Přizpůsobit text osnově**, klikněte na místo, kde má text začínat, a zadejte požadované znaky.

Postup při umístění textu na osnovu

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte textový objekt.
2. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Přizpůsobit text osnově**.
   Ukazatel změní tvar na ukazatel **Přizpůsobit text osnově**. Umístěním ukazatele na osnovu můžete zobrazit náhled umístění textu.
3. Klikněte na osnovu.
   Text umístěný na uzavřenou osnovu je umístěn symetricky ke středu osnovy. Text umístěný na otevřenou osnovu pokračuje dále od bodu vložení.

Řetězcový text lze umístit na otevřené i uzavřené osnovy. Odstavcový text lze umístit pouze na otevřené osnovy.

Text nelze umístit na osnovu tvořenou jiným textovým objektem.

Postup při úpravě umístění textu na osnově

1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte text umístěný na osnovu.

2 Vyberte požadované nastavení v libovolném z následujících seznamů na panelu vlastností:
- **Orientace textu** – určení způsobu ohýbání textu podle osnovy
- **Vzdálenost od osnovy** – vzdálenost mezi textem a osnovou
- **Odsazení** – umístění textu na osnovu ve vodorovném směru

Další možnosti

Zvětšení vzdálenosti mezi osnovou a textem v pevných krocích pomocí mezer mezi dílky	Vyberte text. Na panelu vlastností klikněte na možnost **Přichytávání dílků**, Vyberte možnost **Přichytávání dílků zapnuto** a zadejte hodnotu do pole **Mezery mezi dílky**. Při posouvání textu od osnovy se bude text pohybovat v krocích určených hodnotou v poli **Mezery mezi dílky**. Během posouvání textu se pod původním textem zobrazuje vzdálenost od osnovy.
Změna vodorovné polohy textu na osnově	Pomocí nástroje **Tvar** vyberte text a přetáhněte uzly znaků, které chcete přemístit.
Přesunutí umístěného textu podél osnovy nebo mimo ni	Pomocí nástroje **Výběr** přetáhněte červený glyf, který se zobrazí vedle textu. Během tažení glyfu podél osnovy se zobrazuje náhled textu. Během tažení glyfu ve směru od osnovy se zobrazuje vzdálenost mezi náhledem textu a osnovou.

Postup při zrcadlovém převrácení textu umístěného na osnovu

1 Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na text umístěný na osnovu.

2 Na panelu vlastností klikněte na některé z následujících tlačítek:
- **Vodorovné zrcadlení textu** – převrátí znaky textu zleva doprava
- **Svislé zrcadlení textu** – převrátí znaky textu shora dolů

Chcete-li text umístěný na osnovu otočit o 180°, můžete to provést kliknutím na tlačítka **Vodorovné zrcadlení textu** i **Svislé zrcadlení textu**.

Zrcadlově převrátit lze také řetězcový text a rámečky odstavcového textu. Další informace naleznete v tématu „Postup při zrcadlení textu” na straně 496.

Oddělení textu od osnovy

1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte umístěný text a osnovu.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Rozdělit text**.

Postup při narovnání textu

1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte umístěný text a osnovu.

2 Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Rozdělit text**.

3 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte text.

4 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Narovnat text**.

Speciální znaky, symboly a glyfy

Pomocí ukotvitelného panelu **Glyfy** můžete najít a vložit speciální znaky, symboly a glyfy (variace jednotlivých znaků nebo kombinací znaků) z písem OpenType.

Filtrování

Ve výchozím nastavení se zobrazí všechny znaky, symboly a glyfy obsažené v písmu, avšak podskupiny znaků můžete filtrovat tak, aby se zobrazily pouze požadované znaky. Můžete například zobrazit pouze symboly měny či čísla nebo můžete zobrazit pouze symboly a znaky azbuky.

Znaky obsažené v písmu jsou organizovány do následujících kategorií:

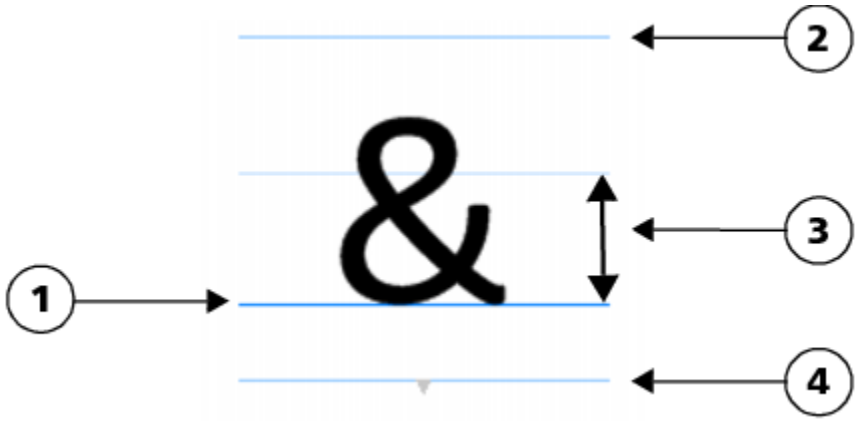
- **Běžné** – zahrnuje šipky, měny, matematické symboly, číslice, interpunkční znaménka a oddělovače a dále symboly a interpunkční znaménka CJK (používané v asijských písmech).
- **Písma** – zahrnuje písma podporovaná vybraným písmem, jako je latinka, řecké písmo, azbuka, písma hiragana a katakana, Han, arabské a hebrejské písmo.
- **OpenType** – zahrnuje funkce OpenType poskytované vybraným písmem, jako jsou standardní ligatury, volitelné ligatury, zlomky, varianty forem anotace a další. Další informace týkající se funkcí OpenType naleznete v tématu „Funkce OpenType” na straně 515.

Písma OpenType

Ukotvitelný panel **Glyfy** je ideální pro zobrazení a použití funkcí OpenType poskytovaných písmy OpenType. Výchozí zobrazení ukazuje seznam znaků, v němž se glyfy pro jednotlivé znaky zobrazují ve skupinách. Můžete také zobrazit delší seznam, který zobrazuje rychlý přehled dostupných glyfů.

Zobrazení polohy znaku

Jednotlivé vybrané znaky se zobrazí na sadě modrých čar, které umožňují zobrazit náhled jejich polohy vzhledem k účaří textu.



1) Účaří textu

2) Horní dotažnice

3) Výška x písma

4) Dolní dotažnice

Naposledy použité speciální znaky

Můžete použít seznam naposledy použitých speciálních znaků a kopírovat znaky, které často používáte. Tento seznam uchovává atributy písma naposledy použitých znaků a veškeré funkce OpenType, které byly použity. Seznam můžete spravovat tím, že odstraníte znaky, které již nepotřebujete.

Postup při přidání speciálního znaku, symbolu nebo glyfu

1. Pomocí nástroje **Text** klikněte na místo, kam chcete přidat speciální znak.
2. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Glyfy**.
3. V ukotvitelném panelu **Glyfy** vyberte požadované písmo v okně **Seznam písem**.
4. Dvakrát klikněte na znak v seznamu **Znak a glyf**.
   Pokud nemůžete požadovaný znak nalézt, otevřete výběr **Filtr znaků** a zaškrtnout políčko **Celé písmo**.

Další možnosti

Přetažení znaku	Pomocí nástroje **Výběr** přetáhněte znak do okna dokumentu.
Kopírování znaku	Klikněte na znak v seznamu **Znak a glyf** a klikněte na možnost **Kopírovat**.
Zobrazení informací o vybraném znaku	Kliknutím na tlačítko se šipkou v dolní části seznamu **Znak a glyf** zobrazte některý z následujících relevantních atributů: název, ID a číslo Unicode znaku, klávesová zkratka pro vložení znaku, název funkce OpenType a jazyk pro glyfy, které lze správně zobrazit pouze v určitém jazyce.
Zvětšení a zmenšení	Posuňte jezdec **Lupa**. Chcete-li zmenšit či zvětšit zobrazení v přednastavených krocích, klikněte na tlačítka lupy na pravé a levé straně posuvníku **Lupa**.
Přechod na speciální znak pomocí kódu Alt	Klikněte na seznam **Znak a glyf**, podržte stisknutou klávesu **Alt** a zadejte kód Alt požadovaného znaku.
Přechod na znak	Stiskněte příslušné tlačítko na klávesnici.

Filtrování speciálních znaků, symbolů a glyfů

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Glyfy**.
2. V ukotvitelném panelu **Glyfy** vyberte požadované písmo v okně **Seznam písem**.
3. Otevřete **Filtr znaků** a zaškrtněte políčka u podskupin znaků, které chcete zobrazit.
4. Klikněte na tlačítko **Zavřít**.

Postup při zobrazení glyfů funkcí OpenType

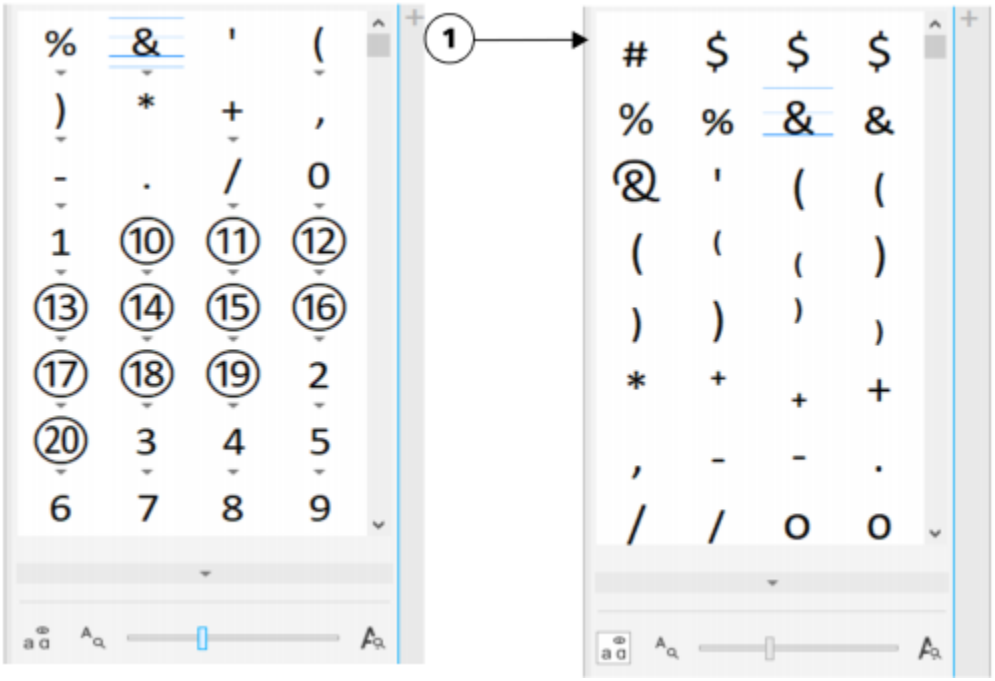
1 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Glyfy**.

2 V ukotvitelném panelu **Glyfy** vyberte požadované písmo OpenType v okně **Seznam písem**.

3 Otevřete seznam **Filtr znaků** a v oblasti **OpenType** zaškrtněte libovolná políčka dostupných funkcí OpenType.

4 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Chcete-li zobrazit seznam se seskupenými glyfy, ujistěte se, že tlačítko **Zobrazit všechny glyfy** není zobrazeno jako stisknuté. Chcete-li zobrazit všechny glyfy ve skupině, klikněte na znak a poté klikněte na indikátor funkce OpenType. Kliknutím na glyf jej zobrazte v seznamu **Znak a glyf**.
- Chcete-li zobrazit seznam obsahující všechny dostupné glyfy, klikněte na tlačítko **Zobrazit všechny glyfy**



Vlevo: Indikátory funkce OpenType pod jednotlivými znaky ukazují, že jsou k dispozici další glyfy. Vpravo: Pokud je tlačítko Zobrazit všechny glyfy (1) stisknuté, můžete si zobrazit rychlý přehled dostupných glyfů.

Zobrazení seskupených glyfů

Tlačítko **Zobrazit všechny glyfy** není k dispozici pro písma, která nepodporují funkce OpenType.

Některé glyfy poskytované funkcemi OpenType se liší v závislosti na kontextu, ve kterém jsou zobrazeny, a nelze je zobrazit v ukotvitelném panelu **Glyfy**. Tyto glyfy můžete zobrazit a vložit do okna dokumentu pomocí indikátoru funkcí OpenType na obrazovce. Další informace naleznete v tématu „Povolení indikátoru funkce OpenType na obrazovce” na straně 519.

Postup při použití seznamu naposledy použitých speciálních znaků

1 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Glyfy**.

2 V seznamu naposledy použitých speciálních znaků, proveďte některou akci z následující tabulky.

Akce	Postup
Zobrazení atributů písma a atributů OpenType znaku	Umístěte ukazatel myši na požadovaný znak.
Kopírování znaku ze seznamu	Klikněte pravým tlačítkem myši na požadovaný znak a klikněte na položku **Kopírovat**.
Odebrání znaků ze seznamu	Klikněte pravým tlačítkem myši na znak a klikněte na položku **Odebrat** nebo **Odebrat vše**.

Vkládání grafiky

Do textu lze vložit grafický objekt nebo rastr. Grafický objekt nebo rastr je pak zpracováván stejně jako znaky textu. Můžete pro něj tedy použít možnosti formátování odpovídající typu textu, do nějž jste grafický objekt vložili. Vložený objekt můžete z textu také odebrat. Objekt se pak vrátí do původního stavu.

Vložení grafického objektu do textu

1. Vyberte grafický objekt.
2. Klikněte na nabídku **Úpravy** a poté klikněte na jeden z následujících příkazů:
   - **Vyjmout**
   - **Kopírovat**
3. Pomocí nástroje **Text** klikněte na místo, kam chcete grafický objekt vložit.
4. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vložit**.

Postup při odebrání vloženého objektu z textu

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte vložený objekt.
2. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vyjmout**.
3. Klikněte na nástroj **Výběr** a poté klikněte mimo textový objekt.
4. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vložit**.

Zděděný text

Pokud dokument obsahuje text a byl vytvořen v předchozí verzi aplikace CorelDRAW, například verzi CorelDRAW X5, budete moci používat nové funkce textu (například možnosti OpenType či zarovnání s mřížkou účaří) až po provedení aktualizace zděděného textu. Další informace naleznete v tématech „Funkce OpenType ” na straně 515 a „Zarovnání textu k mřížce účaří” na straně 491.

Postup při aktualizaci zděděného textu

1. Otevřete dokument se zděděným textem.
   V horní části okna kresby se zobrazí panel nástrojů **Aktualizovat**.
2. Klikněte na tlačítko **Aktualizovat**.
   Aktualizaci vrátíte zpět kliknutím na tlačítko **Zpět** na panelu nástrojů **Aktualizovat**. Po provedení změn aktualizovaného textu již tato možnost nebude k dispozici.

Tok a rozvržení textu se po jeho aktualizaci mohou změnit.

Zděděný text můžete také aktualizovat kliknutím na tlačítko **Aktualizovat** v **oblasti Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti**.

CorelDRAW 2019

Formátování textu

Aplikace CorelDRAW nabízí mnoho nástrojů a ovládacích prvků pro formátování jednotlivých znaků, celých odstavců a textu v rámečcích.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Výběr řezů písem a písem” (straně 507)
- „Formátování znaků” (straně 510)
- „Změna barvy textu” (straně 511)
- „Vyrovnávání rozsahu znaků” (straně 513)
- „Změna velikosti písmen textu” (straně 514)
- „Funkce OpenType” (straně 515)
- „Úprava mezer mezi znaky a slovy” (straně 519)
- „Úprava mezer mezi řádky a odstavci” (straně 521)
- „Přidání odrážek do textu” (straně 522)
- „Iniciály” (straně 524)
- „Změna polohy a sklonu znaku” (straně 525)
- „Zarovnání textu” (straně 526)
- „Přidání tabulátorů a odsazení” (straně 528)
- „Styly textu” (straně 530)
- „Dělení slov v textu” (straně 530)
- „Formátovací kódy” (straně 532)
- „Netisknutelné znaky” (straně 533)

Výběr řezů písem a písem

Text představuje důležitý prvek v návrhu a rozvržení dokumentů. V aplikaci CorelDRAW si můžete vybrat řez písem, který je pro váš projekt nejvhodnější. Můžete zadat velikost písma a styl. Navíc můžete používat písma OpenType a dosáhnout tak jedinečného a výrazného stylu. Další informace naleznete v části „Funkce OpenType” na straně 515. Výchozí měrné jednotky textu jsou body. Pro aktivní kresbu a všechny další kresby lze však měrné jednotky změnit. Informace o zobrazení náhledu písem naleznete v části „Prohlížení písem” na straně 544.

Písma vs. řezy písem

„Písmo“ a „řez písmem“ jsou dva typografické termíny, které se často zaměňují, ale nemají stejný význam. Písmo představuje kolekci znaků, která obsahuje písmena, čísla a symboly jedné variace řezu písma, například tučné písmo nebo kurzívu. Řez písma, známý

také jako rodina písem, je vytvořen až z několika písem, která sdílejí podobné návrhové charakteristiky. Jinými slovy písmo představuje mechanismus, který vám umožňuje vykreslit znaky na obrazovku nebo je vytisknout, zatímco řez písem, který zahrnuje styl a vizuální odlišení znaků, odkazuje na návrh a typ stylu.

Následující tabulka uvádí několik příkladů řezů písem a písem.

Řez písem (rodina písem)	**Písmo**
Helvetica	Helvetica Bold-Italic
Times New Roman	Normální
Verdana	Verdana Bold-Italic

Výběr řezu písem

Řezy písem jsou k dispozici v různých tvarech a velikostech a mají jedinečné charakteristiky a výrazné kvality. Výběr správného řezu písem je důležité hledisko návrhu, protože může stanovit tón projektu. A co více, může pomoci efektivní komunikaci nebo jí bránit. Například pokud navrhnete plakát s řezem písem, který se obtížně čte, nebo nastavuje chybný tón, nemusí se vaše zpráva efektivně dostat k vašemu zamýšlenému publiku.

Řez písem použitý na slovo „Nabídka“ vlevo je vhodnější pro nabídku kvalitního restaurantu než řez písem vpravo.

Zde naleznete několik základních tipů správného výběru řezu písma:
- Vyberte řez písem, který nejlépe odpovídá tónu návrhu.
- Vyberte řez písem, který je vhodný pro konečný výstup vašeho návrhu (např. web nebo tisk).
- Používejte v dokumentu méně řezů písem. Obecné pravidlo zní nepřekračovat množství tří nebo čtyř řezů písem v dokumentu.
- Ujistěte se, že znaky řezu písem se snadno čtou a rozpoznávají.
- Vyberte řez písem, který je vhodný pro věk cílového publika.
- Ujistěte se, že řez písem nadpisů vystupuje z ostatního textu a při zobrazení ve větší velikosti dobře vypadá.
- Ujistěte se, že řez písem základního textu zdůrazňuje čitelnost.
- Pokud pracujete na vícejazyčných dokumentech, vyberte řez písem, který podporuje více jazyků.

Změna písma

1. Pomocí nástroje **Text** A vyberte znak nebo blok textu.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** A a zobrazte možnosti související se znaky.
3. V oblasti **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** proveďte jednu nebo více akcí z následující tabulky.

Akce	**Postup**
Výběr řezu písma	V okně **Seznam písem** vyberte požadovaný řez písma.

Akce	Postup
	Informace o snadnějším vyhledání písem naleznete v části „Filtrování písem ” na straně 545 a „Hledání písem” na straně 547.
Nastavení velikosti písma	Zadejte hodnotu do pole **Velikost písma**.
Změna stylu písma	V seznamu **Styl písma** vyberte požadovaný styl.

Písmo a jeho velikost můžete rovněž změnit z panelu vlastností.

Můžete také změnit styl písma vybraného textu kliknutím na tlačítko **Tučné** B, **Kurzíva** I nebo **Podtržení** U na panelu vlastností.

Postup při změně velikosti textu

1. Pomocí nástroje **Text** A vyberte znak nebo blok textu.
2. Na panelu vlastností vyberte velikost ze seznamu **Velikost písma**.

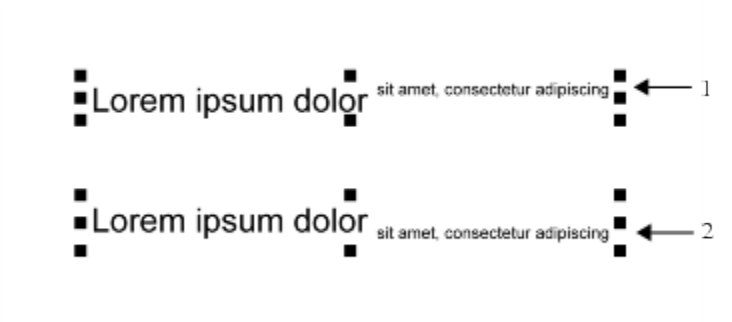
Další možnosti

Změna velikosti řetězcového textu pomocí nástroje **Výběr**	Klikněte na nástroj **Výběr** a přetáhněte jeden z rohových úchytů.
Změna velikosti odstavcového textu pomocí nástroje **Výběr**	Klikněte na nástroj **Výběr** , stiskněte klávesu **Alt** a pak přetáhněte jeden z rohových úchytů.
Zvětšení textu	Stisknutím klávesy **Num Lock** aktivujte numerickou klávesnici a pomocí nástroje **Text** A vyberte text. Poté podržte klávesu **Ctrl** a na numerické klávesnici stiskněte klávesu **8**.
Zmenšení textu	Pomocí nástroje **Text** A vyberte text. Poté podržte klávesu **Ctrl** a na numerické klávesnici stiskněte klávesu **2**.
Nastavení kroku pro změnu velikosti textu	Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na příkaz **Text** a zadejte hodnotu do pole **Krok změny velikosti pomocí klávesnice** na stránce **Zobrazení**.
Změna výchozích měrných jednotek	Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na příkaz **Text** a vyberte jednotku v seznamu zadejte hodnotu do pole **Výchozí jednotky textu** na stránce **Zobrazení**.

Velikost textu můžete také změnit v oblasti **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti**, a to výběrem velikosti ze seznamu **Velikost písma**.

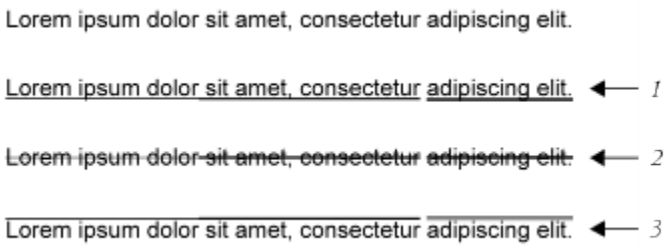
Formátování znaků

Polohu a vzhled znaků lze změnit jejich zobrazením jako horního nebo dolního indexu, což je užitečné v kresbách s matematickými vzorci. Pokud vyberete písmo OpenType, které podporuje horní a dolní index, můžete tuto funkci písma OpenType použít. Pokud však vyberete písmo, včetně písma OpenType, které nepodporuje horní a dolní index, můžete použít syntetizovanou verzi znaku, kterou aplikace CorelDRAW vytváří přizpůsobením charakteristik výchozího znaku písma. Další informace naleznete v tématu „Funkce OpenType” na straně 515.



Řetězcový text s použitým horním (1) a dolním (2) indexem

K vybraným znakům můžete přidat podtržení, přeškrtnutí a čáry nad textem.



Řetězcový text s použitým podtržením (1), přeškrtnutím (2) a čárou nad textem (3) pomocí stylů jednoduché i dvojité čáry.

Chcete-li používat formátování vybraného textu opakovaně, můžete použít styly nebo kopírovat textové atributy a použít je na jiný vybraný text. Další informace naleznete v tématech „Styly a sady stylů ” na straně 579 a „Kopírování efektů, transformací a vlastností objektů” na straně 270.

Postup vložení textu v podobě horního nebo dolního indexu

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte znak nebo blok textu.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** a zobrazte možnosti související se znaky.
3. V části **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na příkaz **Umístění** a vyberte jednu z následujících možností.
   - **Žádný** – vypne všechny funkce v seznamu

- **Horní index (automaticky)** – použijte funkci OpenType, je-li podporována písmem, nebo použijte syntetizovanou verzi, není-li horní index v písmu podporován.
- **Dolní index (automaticky)** – použijte funkci OpenType, je-li podporována písmem, nebo použijte syntetizovanou verzi, není-li dolní index v písmu podporován.
- **Horní index (syntetizovaný)** – použije syntetizovanou verzi funkce horního indexu, která vypadá stejně jako v předchozích verzích aplikace CorelDRAW.
- **Dolní index (syntetizovaný)** – použije syntetizovanou verzi funkce dolního indexu, která vypadá stejně jako v předchozích verzích aplikace CorelDRAW.

Některá písma OpenType mohou vypadat, jako že podporují funkce, které nepodporují. Například to může vypadat, že jsou dostupné možnosti horního a dolního indexu, ale dostupné nejsou. Pokud použijete jedno z těchto písem typu OpenType, aplikace CorelDRAW nebude moci poskytnout syntetizovanou verzi horního a dolního indexu.

Podtržení textu, čára nad textem nebo přeškrtnutí textu

1. Pomocí nástroje **Text** A vyberte znak nebo blok textu.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** A a zobrazte možnosti související se znaky.
3. V oblasti **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou ▼ umístěné v dolní části oblasti **Znak** a zobrazte další možnosti znaků.
4. Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Podtržení textu	Klikněte na tlačítko **Podtržení** U a vyberte ze seznamu styl.
Použití čáry skrz vybraný text	V seznamu **Přeškrtnutí znaků** vyberte požadovaný styl.
Použití čáry nad vybraným textem	V seznamu **Čára nad znakem** vyberte požadovaný styl.

Změna barvy textu

Můžete rychle změnit barvu výplně i obrysu textu. Můžete změnit barvu výplně, obrysu a pozadí textu. Můžete změnit barvu jednotlivých znaků, bloku textu nebo všech znaků v textovém objektu.

Zleva doprava: Barva pozadí je použita na řetězcový text, odstavcový text a vybrané znaky

Rychlá změna barvy textového objektu

1 Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na textový objekt a vyberte jej.

2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vyplnění znaků v textovém objektu jednou barvou	Klikněte na libovolný vzorek barvy na výchozí paletě barev nebo přetáhněte vzorek barvy do textového objektu.
Použití barvy obrysu na všechny znaky v textovém objektu	Klikněte pravým tlačítkem myši na libovolný vzorek barvy na výchozí paletě barev nebo přetáhněte vzorek barvy na okraj znaku v textovém objektu.

Změna barvy vybraného textu

1 Pomocí nástroje **Text** vyberte znak nebo blok textu.

Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** a zobrazte možnosti související se znaky.

3 V oblasti **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** proveďte jednu nebo více akcí z následující tabulky.

Akce	Postup
Vyberte výplň	V oblasti barvy textu vyberte typ výplně ze seznamu **Typ výplně**, otevřete výběr **Výplň** a klikněte na barvu výplně.
Úprava nastavení výplně	V oblasti barvy textu klikněte na tlačítko **Nastavení výplně** ■■■ a upravte nastavení v dialogovém okně.
Výběr barvy výplně pozadí	V oblasti barvy pozadí textu vyberte typ výplně ze seznamu **Typ výplně pozadí**, otevřete výběr **Výplň** a klikněte na barvu nebo výplň.

Akce	Postup
Úprava nastavení výplně pozadí	V oblasti barvy pozadí textu klikněte na tlačítko **Nastavení výplně** a upravte nastavení v dialogovém okně.
Výběr šířky obrysu	V oblasti barvy obrysu textu klikněte na tlačítko **Šířka obrysu** a vyberte možnost ze seznamu.
Vyberte barvu obrysu	V oblasti barvy obrysu textu klikněte na výběr **Barva obrysu** a klikněte na barvu.
Úprava nastavení obrysu čáry	V oblasti barvy obrysu textu klikněte na tlačítko **Nastavení obrysu** a upravte nastavení v dialogovém okně **Obrysové pero** .

Vyrovnávání rozsahu znaků

Můžete vyrovnat dvojice vybraných znaků. Vyrovnání znamená úpravu polohy sousedních znaků s cílem vyrovnat mezeru mezi nimi. Vyrovnání se například často používá pro zmenšení mezery mezi dvojicemi znaků, jako jsou AW, WA, VA nebo TA. Takovým dvojicím znaků se říká „vyrovnávané páry“. Vyrovnání zlepšuje čitelnost a způsobuje, že text má vyrovnaný a proporční vzhled i při velkých velikostech písma.

Snížení vyrovnávání mezi dvěma znaky

Postup při vyrovnání textu

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte znaky, které chcete vyrovnat.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** a zobrazte možnosti související se znaky.
3. V oblasti **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** zadejte hodnotu do pole **Vyrovnání rozsahu**.

   Záporné hodnoty snižují mezery mezi znaky; kladné hodnoty mezery mezi znaky zvětšují.

Změna velikosti písmen textu

Aplikace CorelDRAW umožňuje měnit nastavení velikosti textu u řetězcového a odstavcového textu. Například můžete použít malá písmena na zkratky tak, aby vizuálně splynuly s textem. Pokud použijete výchozí nastavení velkých písmen, bude text příliš vystupovat a zhorší se čitelnost. V následujícím příkladu je zobrazena zkratka „HOD.“ za použití velkých (výchozí nastavení) i malých písmen.

Výchozí nastavení velkých písmen	**Kapitálky**
Vyučování začíná v 9 hod. v místnosti 132.	Vyučování začíná v 9 hod. v místnosti 132.

Ovládáte nastavení velikosti písmen slov, vět nebo odstavců vybraného textu. Například můžete použít nastavení velikosti na nadpis vybraného textu a nastavit velká první písmena každého slova. Tato funkce představuje užitečnou techniku formátování pro nadpisy, například knih nebo kapitol.

Textu můžete automaticky převést na malá nebo velká písmena, aniž byste přitom museli původní text ručně odstraňovat a přepisovat. Pokud například náhodně stisknete klávesu Caps Lock a přidáte text s velkými písmeny, můžete text převést na malá písmena bez nutnosti jeho opětovného zadávání.

U textu psaného velkými písmeny můžete zlepšit čitelnost úpravou mezer mezi velkými písmeny, a to pokud dané písmo podporuje mezery velkých písmen.

Změna velkých a malých písmen v textu

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte znak nebo blok textu.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** a zobrazte možnosti související se znaky.
3. V oblasti **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na možnost **Velká písmena** a klikněte na jednu z následujících možností:
   - **Žádný** – vypne všechny funkce v seznamu
   - **Všechna velká** – nahradí malé znaky odpovídajícími velkými znaky.
   - **Titulková velká písmena** – pokud ji písmo podporuje, použije funkci ve verzi OpenType.
   - **Kapitálky (automaticky)** – pokud ji písmo podporuje, použije funkci ve verzi OpenType.
   - **Všechny kapitálky** – nahradí znaky zmenšenou verzí velkých znaků.
   - **Kapitálky z velkých písmen** – pokud ji písmo podporuje, použije funkci ve verzi OpenType.
   - **Kapitálky (syntetizované)** – použije syntetizovanou verzi **Kapitálek**, která vypadá stejně jako v předchozích verzích aplikace CorelDRAW.

   Pokud písmo podporuje mezery velkých písmen, můžete kliknutím na tlačítko **Mezery velkých písmen** zvětšit mezery mezi velkými písmeny, a tím zlepšit čitelnost.

Vyberete-li jiné písmo než OpenType, které podporuje styly velkých písmen, aplikace CorelDRAW poskytne syntetizovanou verzi stylů Kapitálky a Všechny kapitálky.

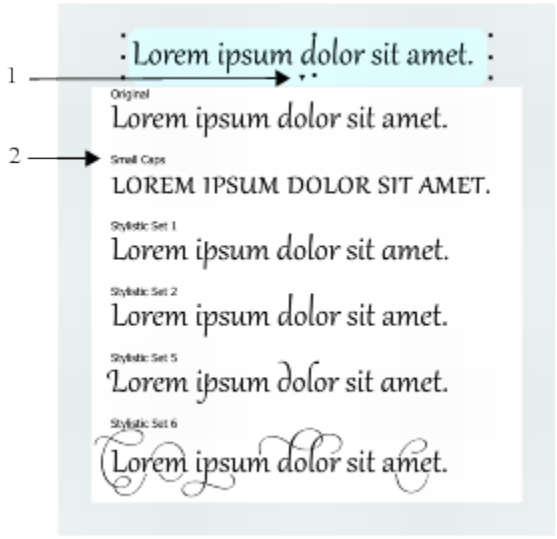
Některá písma OpenType mohou vypadat, jako že podporují funkce, které nepodporují.

Velikost písmen můžete také změnit výběrem znaku nebo bloku textu, kliknutím na možnost **Text** ▸ **Změnit velikost písmen** a povolením možnosti v dialogovém okně **Změnit velikost písmen**.

Funkce OpenType

Aplikace CorelDRAW podporuje písma OpenType, takže můžete využívat výhody jejich pokročilých typografických vlastností. Funkce OpenType umožňují vybrat alternativní vzhled pro jednotlivé znaky (známé také jako glyfy) nebo posloupnosti znaků. Můžete například vybrat alternativní glyfy pro čísla, zlomky nebo sady ligatur.

Přístup k příkazům a možnostem OpenType získáte v oblasti Znak ukotvitelného panelu **Vlastnosti**. Povolením možnosti Interaktivní OpenType můžete také nechat aplikaci CorelDRAW, aby vás vyzvala, které funkce OpenType můžete použít. Pokud vyberete text, zobrazí se pod textem v případě, že je dostupná funkce OpenType šipka ukazatele. Můžete kliknout na ukazatel a zpřístupnit seznam nejoblíbenějších funkcí OpenType, které jsou dostupné u vybraného textu.



Kliknutím na šipku ukazatele pro Interaktivní OpenType (1) rozbalíte seznam nejoblíbenějších funkcí OpenType, které jsou dostupné pro vybraný text.

Specifikace písma OpenType byla vytvořena společně společnostmi Adobe a Microsoft. Díky základům ze systému Unicode rozšiřují písma OpenType možnosti starších technologií písem. Nejvýraznější výhody písem OpenType jsou:

- podpora napříč platformami (Windows a Mac OS)
- rozšířené znakové sady, které nabízí lepší podporu jazyka a pokročilé typografické funkce
- spolupráce s písmy typu 1 (PostScript) a písmy TrueType
- podpora vyššího omezení glyfů (64 000)

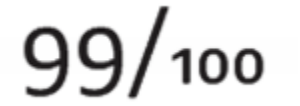
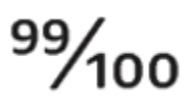
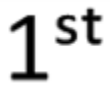
Funkce OpenType

Následující tabulka popisuje funkce OpenType, které můžete použít v aplikaci CorelDRAW za předpokladu, že je funkce obsažena v písmu.

Aplikace CorelDRAW navíc poskytuje syntetizované verze některých funkcí OpenType velkých písmen a umístění. V případě, že písmo některou funkci (například Kapitálky) nepodporuje, vytvoří aplikace CorelDRAW vlastní verzi glyfu změnou měřítka písma.

Funkce OpenType	Popis	Příklad
Velká písmena	Změní velikost textu, což je užitečné pro vkládání nadpisů a zkratek	LOREM Kapitálky

Funkce OpenType	Popis	Příklad
Umístění	Zobrazí znaky jako horní nebo dolní index, což je užitečné pro vkládání poznámek pod čarou nebo matematických symbolů. Pokud vyberete písmo OpenType, které nepodporuje horní a dolní index, nebo jiné písmo než OpenType, můžete použít syntetizovaný glyf.	Lorem Horní index
Číselné styly	Zahrnuje funkce k ovládání vzhledu čísel	Viz příklady níže
Číselné styly – Proporční řádkování	Zobrazí čísla s různou šířkou, která se nejlépe hodí pro vkládání čísel do základního textu. Nicméně čísla mají pevnou výšku, která se obecně shoduje s výškou velkých písmen.	123
Číselné styly – Tabelární řádkování	Zobrazuje čísla o stejné šířce, mezerách a výšce, což je užitečné pro zarovnání textu a zobrazení textu v tabulce	123
Číselné styly – Proporční Oldstyle	Zobrazí čísla o různé šířce a výšce. Styl je nejvhodnější pro přechody čísel se smíšenými velikostmi písmen.	123
Číselné styly – Tabelární Oldstyle	Zobrazí čísla o stejné šířce, ale různé výšce.	123
Zlomek	Zobrazí čísla oddělená lomítky jako zlomky. Počet dostupných zlomků se liší písmo od písma. Tuto funkci použijte pouze na čísla, která chcete zobrazit jako zlomek.	Viz příklady níže
Zlomek – Čitatel	Zobrazí čitatele, například 456/, jako glyf zlomku. To je užitečné k zobrazení nestandardních zlomků, například 456/789, jako zlomku. Funkci čitatele použijte ve spojení s funkcí jmenovatele k zobrazení nestandardních zlomků jako zlomku.	99/100

Funkce OpenType	Popis	Příklad
Zlomek – Jmenovatel	Zobrazí jmenovatel, například /789, jako glyf zlomku. To je užitečné k zobrazení nestandardních zlomků, například 456/789, jako zlomku. Funkci jmenovatele použijte ve spojení s funkcí čitatele k zobrazení nestandardních zlomků jako zlomku.	
Zlomek – Zlomek	Zobrazuje standardní zlomky jako glyfy zlomků.	
Zlomek – Alternativní zlomek	Zobrazuje zlomek pomocí vodorovné dělicí čáry namísto šikmé čáry nebo lomítka.	Není k dispozici
Řadová čísla	Zobrazuje řadová čísla pomocí čísla a přípony v horním indexu. Například můžete zobrazit anglicky „první“ jako 1st nebo „druhý“ jako 2nd. Tuto funkci použijte pouze na text, který chcete zobrazit jako řadové číslo.	
Škrtaná nula	Zobrazuje nuly přeškrtnuté diagonální čarou, což umožňuje snadnější rozpoznání od písmene O. Tato funkce je užitečná k zobrazení čísel ve finančních zprávách.	
Ornamenty	Nahrazuje znak ornamentem, který byl vytvořen návrhářem písem tak, aby se shodoval s motivem písma.	Není k dispozici
Stylistické varianty	Použijte na znaky alternativní návrh	
Stylistické sady	Použije na vybraný text alternativní návrh	
Ozdobné varianty	Vloží ozdobné znaky kaligrafického typu	

Funkce OpenType	Popis	Příklad
Kontextové varianty	Umožňuje doladění textu použitím alternativního návrhu na jeden znak nebo posloupnost znaků na základě okolních znaků. Například můžete tuto funkci použít na text, který je založen na skriptu tak, aby měl přirozenější tok.	Není k dispozici
Formuláře rozlišování písmen	Posune polohu interpunkčních znamének tak, aby byly zarovnány s textem začínajícím velkými písmeny nebo čísly řádkování.	Není k dispozici
Standardní ligatura	Nahrazuje pár písmen (nebo posloupnost písmen) jedním glyfem, který se nazývá ligatura. Mnoho písem OpenType obsahuje standardní ligatury pro posloupnosti fi, fl, ff, ffi a ffl. Jejich účelem je zlepšovat čitelnost textu.	
Libovolná ligatura	Nahrazuje nestandardní kombinaci písmen ligaturou. Libovolné ligatury navržené k dekoračním účelům nejsou ve většině písem OpenType podporovány.	
Kontextová ligatura	Vloží glyf, který nejlépe vyhovuje okolním znakům. Kontextové ligatury jsou navrženy ke zvýšení čitelnosti zlepšením chování slučování mezi znaky ligatury.	Není k dispozici
Historická ligatura	Nahrazuje pár písmen nebo posloupnost písmen pomocí ligatury, která je založena na historickém využití. Historické ligatury jsou navrženy jako ornamentální a nejsou ve většině písem OpenType podporovány. Nejběžněji používané historické ligatury jsou s písmenem s kombinovaným s jiným znakem, například sh, si, sl, ss a st.	Není k dispozici
Historické formuláře	Nahrazují moderní znaky takovými znaky, které se běžně používaly v historických dokumentech. Historické formuláře jsou užitečné pro vytváření historického textu.	Není k dispozici

Použití funkce OpenType na text

1 Pomocí nástroje **Text** A vyberte jeden znak nebo posloupnost znaků.

Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** a zobrazte možnosti související se znaky.

3 V oblasti **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko funkce OpenType a případně vyberte ze seznamu funkci.

Některá písma OpenType mohou vypadat, jako že podporují funkce, které nepodporují.

Povolení indikátoru funkce OpenType na obrazovce

- Klikněte na nástroj **Text** a na tlačítko **Interaktivní OpenType** na panelu vlastností.

  Pokud je pro vybraný text dostupná funkce OpenType, zobrazí se pod textem šipka .

Další možnosti

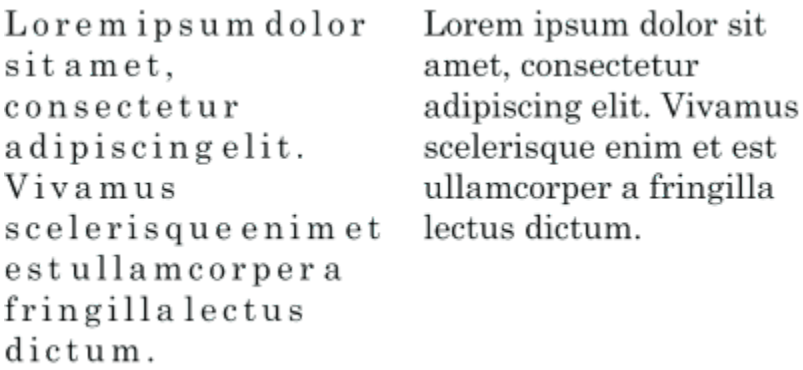
Zobrazení seznamu nejoblíbenějších funkcí OpenType na obrazovce	Klikněte na šipku dolů pod textem v okně dokumentu.
Použije na vybraný text funkci OpenType	V seznamu funkcí OpenType klikněte na některou funkci.

Úprava mezer mezi znaky a slovy

Čitelnost textu lze zlepšit úpravou mezer mezi znaky a slovy. Pokud jsou písmena nebo slova příliš blízko nebo příliš daleko od sebe, obtížně se čtou. Aplikace CorelDRAW nabízí různé nástroje k ovládání mezer textu.

Mezery mezi znaky

Mezery mezi znaky (nazývané též „mezery mezi písmeny“) lze v bloku textu měnit. Například úsek textu zarovnaný do bloku může mezi znaky vkládat příliš mnoho místa, což vytváří vizuální nerovnováhu. Chcete-li zlepšit čitelnost, můžete snížit mezery mezi slovy.

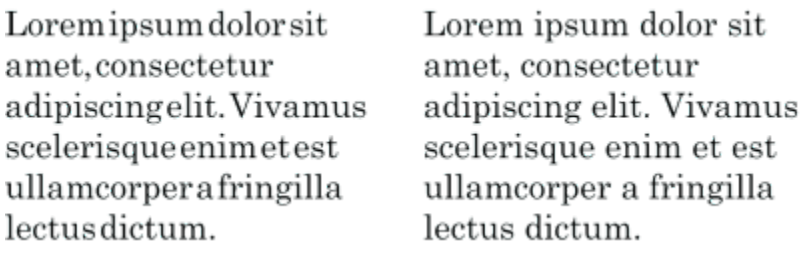


Větší mezery mezi znaky (vlevo) činí text těžko čitelným. Zmenšené mezery mezi znaky (vpravo) vylepšují čitelnost.

Chcete-li změnit mezery mezi několika znaky, musíte upravit vyrovnávání. Další informace naleznete v tématu „Vyrovnávání rozsahu znaků” na straně 513.

Mezery mezi slovy

Můžete také upravit mezery mezi slovy.



Zmenšené mezery mezi slovy činí obtížné rozpoznávání jednotlivých slov v odstavci (vlevo). Zvětšené mezery mezi slovy (vpravo) usnadňují čtení odstavce.

Úprava mezer mezi znaky

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Pomocí nástroje **Text** umístěte kurzor do bloku textu.
- Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na objekt řetězcového textu nebo textový rámeček.

Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.

3 V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** zadejte hodnotu do pole **Mezery mezi znaky**.

Hodnoty reprezentují procentuální část znaku mezera. Rozsah hodnot pro **Znaky** je od -100 do 2000 procent. Rozsah všech ostatních hodnot je od 0 do 2000 procent.

Mezery mezi znaky můžete také změnit proporcionálně kliknutím na nástroj **Tvar**, výběrem textového objektu a přetažením šipky **Interaktivní prostrkání** v pravém dolním rohu textového objektu.

Vzdálenost mezi znaky v textu psaném velkými písmeny lze zvětšit pomocí mezer velkých písmen. Další informace naleznete v tématu „Změna velkých a malých písmen v textu” na straně 514.

Úprava mezer mezi slovy

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Pomocí nástroje **Text** umístěte kurzor do bloku textu.
- Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na objekt řetězcového textu nebo textový rámeček.

Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

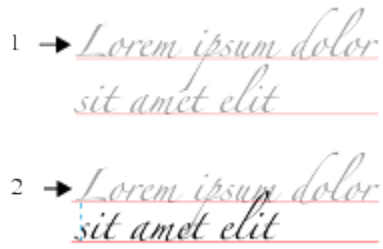
2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.

3 V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** zadejte hodnotu do pole **Mezery mezi slovy**.

Mezery mezi slovy můžete také změnit proporcionálně kliknutím na nástroj **Tvar**, přidržením klávesy **Shift**, výběrem textového objektu a přetažením šipky **Interaktivní prostrkání** v pravém dolním rohu textového objektu.

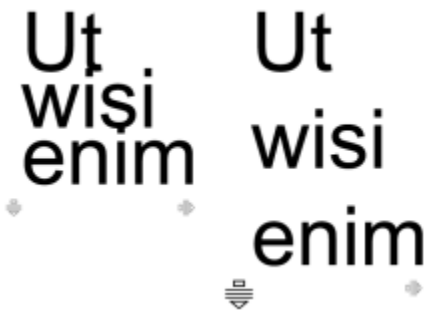
Úprava mezer mezi řádky a odstavci

Můžete změnit mezery mezi řádky textu, které jsou také známé jako „proklad“ nebo „řádkový proklad“.



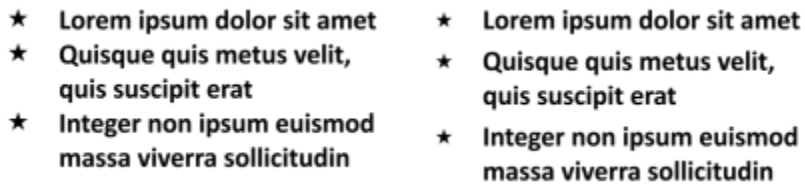
Dobře vyvážené řádkování (1) může zlepšovat čitelnost textu.
Nedostatečné řádkování může snížit čitelnost vlivem překrývání písmen (2).

V aplikaci CorelDRAW můžete také upravit řádkování textového objektu pomocí nástroje **Tvar**.



Proporční úprava řádkování pomocí nástroje Tvar

Můžete měnit mezery mezi odstavci, což je užitečné pro kvantifikování textu. Pokud je odstavec umístěn v horní nebo dolní části rámečku, neplatí velikost mezer pro mezery mezi odstavcovým textem a rámečkem.



Mezery mezi řádky v seznamu s odrážkami (vlevo) byly zvětšeny úpravou mezery před a za odstavcem (vpravo).

Úprava mezer mezi řádky

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte odstavcový text.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.
3. V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** vyberte jednu z následujících měrných jednotek ze seznamu **Jednotky svislých mezer**:
   - **% výšky znaku** – umožňuje používat procentuální hodnotu relativní k výšce znaku

- **Body** – umožňuje používat body
- **% bodové velikosti** – umožňuje používat procentuální hodnotu relativní vzhledem k velikosti bodu znaku

4 Zadejte hodnotu do pole **Řádkový proklad**.

Řádkování můžete také změnit proporčně kliknutím na nástroj **Tvar**, výběrem textového objektu a přetažením šipky **Interaktivní řádkový proklad** do levého dolního rohu textového objektu.

Úprava mezer mezi odstavci

1 Pomocí nástroje **Text** vyberte odstavcový text.

Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.

3 V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** vyberte měrné jednotky řádkování ze seznamu **Jednotky svislých mezer**.

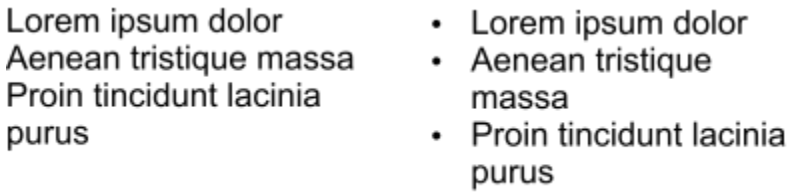
4 Zadejte hodnotu do jednoho z následujících polí:

- **Mezery před odstavci** – umožňuje zadat velikost vloženého prostoru nad odstavcovým textem.
- **Mezery za odstavcem** – umožňuje zadat velikost vloženého prostoru pod odstavcovým textem.

Tento postup můžete použít také pro úpravu mezer mezi položkami v seznamu s odrážkami.

Přidání odrážek do textu

K formátování informací lze použít seznamy s odrážkami. Můžete nastavit obtékání textu okolo odrážek nebo můžete nastavit odsazení textu od odrážky, a tím vytvořit předsazení. Aplikace CorelDRAW umožňuje přizpůsobit odrážky změnou jejich velikosti, umístění a vzdálenosti od textu. Můžete rovněž změnit mezery mezi položkami v seznamu s odrážkami. Další informace naleznete v tématu „Úprava mezer mezi řádky” na straně 521.



Tři odstavce (vlevo) byly převedeny na seznam s odrážkami (vpravo).

Odrážku lze odstranit bez odstranění textu.

Rychlé přidání odrážek k odstavcovému textu

1 Pomocí nástroje **Text** přetáhněte ukazatel nad odstavcovým textem, který chcete formátovat s odrážkami.

2 Klikněte na tlačítko **Seznam s odrážkami** na panelu vlastností.

Postup při přidání odrážek

1 Pomocí nástroje **Text** vyberte odstavcový text.

Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.

3 V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou umístěné v dolní části oblasti **Odstavec** a zobrazte další možnosti.

4 Zaškrtněte políčko **Odrážky**.

5 Klikněte na tlačítko **Nastavení odrážek** umístěné napravo od seznamu **Odrážky**.

6 V dialogovém okně **Odrážky** proveďte některou úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Náhled textu s odrážkami	Zaškrtněte políčko **Náhled**.
Výběr písma	V části **Vzhled** vyberte požadované písmo z okna **Seznam písem**.
Výběr symbolu	Otevřete výběr **Symbol** a klikněte na požadovaný symbol.
Nastavení velikosti odrážky	Zadejte hodnotu do pole **Velikost**.
Úprava umístění odrážky	Zadejte hodnotu do pole **Posun od účaří**.
Nastavení vzdálenosti od textového rámečku	V oblasti **Mezery** zadejte hodnotu do pole **Od textového rámečku k odrážce**.
Nastavení vzdálenosti mezi odrážkou a textem	Zadejte hodnotu do pole **Od odrážky k textu**.
Další možnosti	
Přidání předsazené odrážky	Zaškrtněte políčko **Použít styl předsazení pro seznamy s odrážkami**.
Změna barvy odrážky	Vyberte odrážku pomocí nástroje **Text** a klikněte na požadovanou barvu na paletě barev.
Odebrání odrážek	V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** zrušte zaškrtnutí políčka **Odrážky**.

Odrážky se vkládají na začátek každého řádku, před kterým předchází znak konce odstavce.

Mezery mezi odrážkami můžete upravit zvětšením nebo zmenšením mezery před a za odstavcem. Další informace naleznete v tématu „Úprava mezer mezi odstavci” na straně 522.

Iniciály

Při použití iniciál (označují se také jako počáteční velké písmeno) na odstavce bude první písmeno zvětšeno a vsunuto do těla odstavce. Nastavení iniciál můžete upravit změnou různých nastavení. Můžete například změnit vzdálenost mezi iniciálou a ostatním textem nebo zadat počet řádků, které mají být umístěny vedle iniciály. Iniciálu můžete kdykoli odebrat, aniž byste odstranili samotné počáteční písmeno.

Přidat můžete normální iniciálu (vlevo) nebo předsazenou iniciálu (vpravo).

U iniciál si můžete před přidáním do kresby zobrazit náhled. Provedené změny jsou na text dočasně použity v okně kresby, takže uvidíte, jak budou iniciály vypadat po jejich přidání.

Postup při přidání iniciály

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte odstavcový text.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.
3. V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou umístěné v dolní části oblasti **Odstavec** a zobrazte další možnosti.
4. Zaškrtněte políčko **Iniciály**.
5. Klikněte na tlačítko **Nastavení iniciál** ■■■.
6. V dialogovém okně **Iniciály** proveďte některou úlohu z následující tabulky.

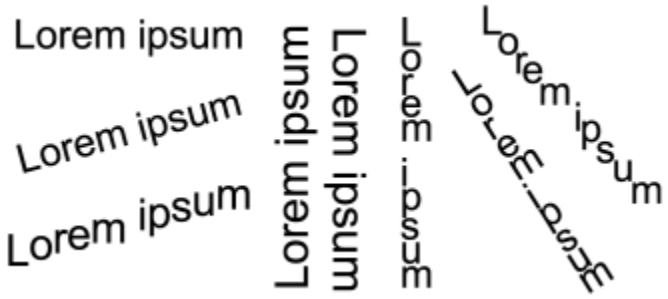
Akce	Provedení
Určení počtu řádků umístěných vedle iniciály	V oblasti **Vzhled** zadejte hodnotu do pole **Počet odsazených řádků**.
Určení vzdálenosti mezi iniciálou a ostatním textem	V oblasti **Vzhled** zadejte hodnotu do pole **Mezera za iniciálou**. Tato možnost nastavuje mezeru napravo od iniciál.

Akce	Provedení
Náhled iniciál	Zaškrtněte políčko **Náhled**.
Odsazení iniciály od ostatního textu	Zaškrtněte políčko **Použít styl předsazení pro iniciálu**.
Odebrání iniciály	V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** zrušte zaškrtnutí políčka **Iniciály**.

Změna polohy a sklonu znaku

Vzhled textu můžete upravit posunutím znaků svisle nebo vodorovně, čímž dojde ke změně polohy vybraných znaků vzhledem k okolním znakům.

Zadáním úhlu otočení můžete znaky také otočit.



Příklady otáčení textu

Postup při posunutí znaku

1. Pomocí nástroje **Text** A vyberte znak nebo blok textu.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** A a zobrazte možnosti související se znaky.
3. V oblasti **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou ▼ umístěné v dolní části oblasti **Znak** a zobrazte další možnosti.
4. Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Vodorovný posun znaků	Zadejte hodnotu do pole **Vodorovné odsazení znaků**.
Svislý posun znaků	Zadejte hodnotu do pole **Svislé odsazení znaků**.

Postup při otočení znaku

1. Pomocí nástroje **Text** A vyberte znak nebo blok textu.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

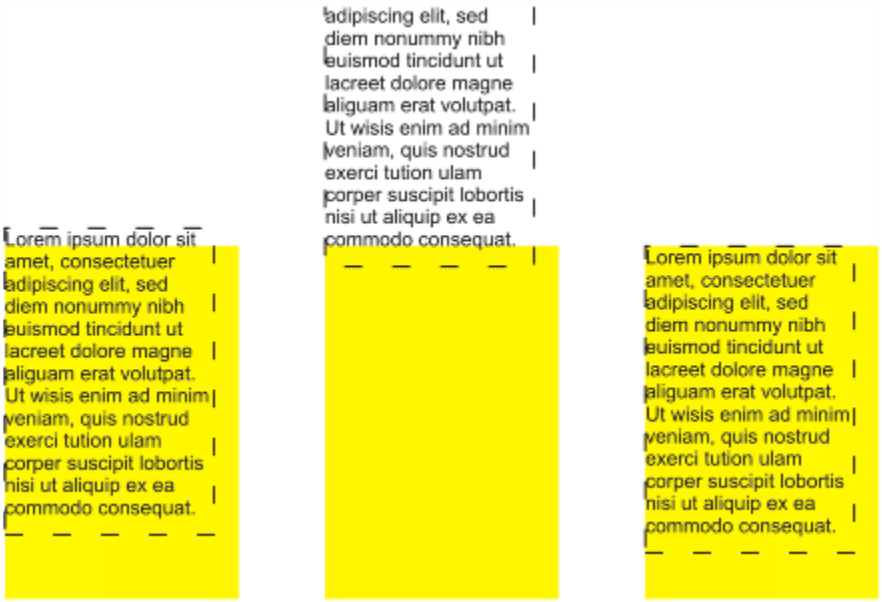
2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** A a zobrazte možnosti související se znaky.

3 V oblasti **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou ▼ umístěné v dolní části oblasti **Znak** a zobrazte další možnosti.

4 Zadejte hodnotu do pole **Sklon znaků**.

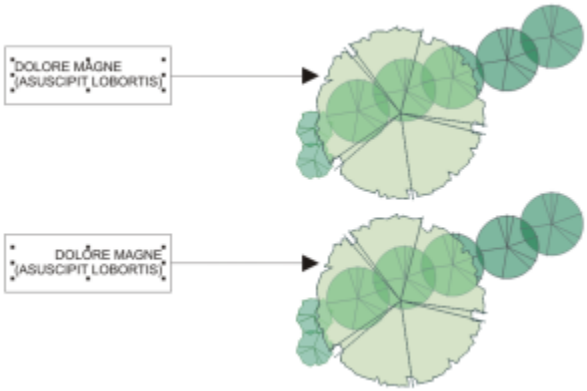
Zarovnání textu

Aplikace CorelDRAW umožňuje zarovnávat text různými způsoby. Odstavcový text můžete zarovnávat vodorovně a svisle vzhledem k jeho textovému rámečku. Odstavcový text můžete zarovnávat pomocí mřížky účaří. Další informace naleznete v tématu „Zarovnání textu k mřížce účaří" na straně 491. Můžete také zarovnávat text ke zvolenému objektu.



K zarovnání textového objektu vzhledem k jiným objektům lze použít účaří prvního řádku, účaří posledního řádku nebo okraj textového rámečku.

Řetězcový text lze zarovnávat vodorovně, nikoli však svisle. Při zarovnání řetězcového textu je zarovnán celý textový objekt vzhledem k vymezujícímu rámečku. Pokud nedošlo k vodorovnému posunutí znaků, má použití textu bez zarovnání stejný účinek jako zarovnání vlevo.



Řetězcový text je zarovnáván v rámci vymezujícího rámečku označeného osmi úchyty výběru (černé čtverečky). Text nahoře je zarovnán doleva, text dole je zarovnán doprava.

Vodorovné zarovnání textu

1 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Pomocí nástroje **Text** vyberte text, který chcete zarovnat.
- Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na objekt řetězcového textu nebo textový rámeček, jehož obsah chcete zarovnat.

Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.

3 V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Žádné vodorovné zarovnání** – použije výchozí nastavení zarovnání
- **Zarovnat vlevo** – zarovná text podle levé strany textového rámečku nebo vymezujícího rámečku řetězcového textu
- **Vystředit** – vystředí text v textovém rámečku
- **Zarovnat vpravo** – zarovná text podle pravé strany textového rámečku a vymezujícího rámečku řetězcového textu
- **Do bloku** – zarovná text s výjimkou posledního řádku podle levé a pravé strany textového rámečku
- **Nucené zarovnání do bloku** – zarovná text, včetně posledního řádku, podle levé a pravé strany textového rámečku

Text můžete vodorovně zarovnat také kliknutím na tlačítko **Vodorovné zarovnání** na panelu vlastností a výběrem stylu zarovnání ze seznamu. Na panelu vlastností se zobrazuje ikona, která odpovídá aktuálnímu stylu zarovnání.

Zarovnávat můžete více odstavců textového rámečku jejich výběrem pomocí nástroje **Text** a výběrem stylu zarovnání.

Postup při svislém zarovnání textu odstavce

1 Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na textový rámeček.

Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Rámeček** a zobrazte možnosti související s rámečky.

3 V oblasti **Rámeček** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** vyberte požadovanou možnost zarovnání ze seznamu **Svislé** zarovnání.

Zarovnání textu vzhledem k objektu

1 Zvolte nástroj **Výběr** , podržte stisknutou klávesu **Shift** a klikněte na textový objekt a poté na objekt.

2 Klikněte na položku **Objekt** ▸ **Zarovnat a rozmístit** ▸ **Zarovnat a rozmístit**.

3 V oblasti **Typ** klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Účaří prvního řádku** – pro zarovnání objektů použije účaří prvního řádku textu
- **Účaří posledního řádku** – pro zarovnání objektů použije účaří posledního řádku textu
- **Vymezující rámeček** – zarovná text podle vymezujícího rámečku

4 V oblasti **Zarovnat objekt k** klikněte na tlačítko **Aktivní objekty**.

5 V oblasti **Zarovnat** klikněte na jedno z následujících tlačítek a proveďte zarovnání podle okraje nebo středu objektu.

- **Zarovnat vlevo** – zarovnání levých okrajů objektů
- **Zarovnat střed vodorovně** – zarovnání středů objektů podle svislé osy
- **Zarovnat vpravo** – zarovnání pravých okrajů objektů
- **Zarovnat nahoru** – zarovnání horních okrajů objektů
- **Zarovnat střed svisle** – zarovnání středů objektů podle vodorovné osy
- **Zarovnat dolů** – zarovnání dolních okrajů objektů

Chcete-li objekty zarovnat podle obrysů, klikněte na tlačítko **Obrys**.

Pokud textové objekty vybíráte postupně jeden po druhém, je jako referenční objekt pro zarovnání ostatních objektů použit poslední vybraný objekt. Pokud pomocí rámečku vyberete objekty před jejich zarovnáním, bude použit objekt umístěný v levém horním rohu výběru.

Přidání tabulátorů a odsazení

Stávající tabulátory můžete editovat změnou jejich zarovnání. Můžete také přidat vodící znaky, aby tečky nebo jiné znaky automaticky předcházely tabulátorům. Navíc můžete přidat nové tabulátory a odstranit existující tabulátory.

Odsazení mění vzdálenost mezi textovým rámečkem a textem, který je v něm obsažen. Odsazení můžete také odebrat bez odstranění nebo nového zadávání textu. Odsadit můžete celý odstavec, první řádek odstavce nebo všechny řádky v odstavci kromě prvního (předsazení). Odsazovat lze rovněž od pravé strany textového rámečku.

Postup při úpravě tabulátoru

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelný panel** ▸ **Vlastnosti**.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.

3 V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou umístěné v dolní části oblasti **Odstavec** a zobrazte další možnosti.

4 Klikněte na tlačítko **Nastavení tabulátoru**.

5 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Změna zarovnání tabulátorů	Klikněte na buňku ve sloupci **Zarovnání** a ze seznamu vyberte požadovanou možnost zarovnání.
Nastavení tabulátorů s vodicím znakem	Klikněte na buňku ve sloupci **Vodicí znaky** a ze seznamu vyberte možnost **Zapnuto**.
Odstranění tabulátoru	Klikněte na buňku a poté na tlačítko **Odebrat**.
Změna výchozího vodicího znaku	Klikněte na tlačítko **Možnosti vodicích znaků**, otevřete výběr **Znak** a vyberte požadovaný znak.
Změna výchozích mezer pro vodicí znaky	Klikněte na tlačítko **Možnosti vodicích znaků** a zadejte požadovanou hodnotu do pole **Mezery**.

Tabulátory můžete přidávat, přesouvat a odstraňovat také na vodorovném pravítku v horní části okna kresby. Chcete-li přidat tabulátor, klikněte na požadované místo. Chcete-li přesunout existující tabulátor, přetáhněte jej na požadované místo pomocí myši. Chcete-li tabulátor odstranit, přetáhněte jej pomocí myši mimo pravítko. Informace o pravítkách naleznete v části „Pravítka” na straně 610.

Postup při přidání tabulátoru

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte odstavcový text.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
3. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.
4. V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou umístěné v dolní části oblasti **Odstavec** a zobrazte další možnosti.
5. Klikněte na tlačítko **Nastavení tabulátoru** ■■■.
6. Klikněte na tlačítko **Přidat**.
7. Klikněte na novou buňku ve sloupci **Tabulátory** a zadejte hodnotu.

Odsazení odstavcového textu

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte odstavcový text.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
3. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.
4. V oblasti **Odstavec** ukotvitelný panel **Vlastnosti** zadejte hodnoty do následujících polí:
   - **Odsazení prvního řádku** – odsadí první řádek textu vzhledem k levé straně rámečku

- **Odsazení řádku vlevo** – vytvoří předsazení, vzhledem k levé straně textového rámečku; jsou odsazeny všechny řádky s výjimkou prvního
- **Odsazení řádku vpravo** – odsadí text vzhledem k pravé straně rámečku

Odsazení můžete odebrat zadáním hodnoty **0** do polí **Odsazení prvního řádku**, **Odsazení řádku vlevo** a **Odsazení řádku vpravo**.

Chcete-li odsadit celý odstavec, zadejte stejnou hodnotu do polí **Odsazení prvního řádku** a **Odsazení řádku vlevo**.

Styly textu

Aplikace CorelDRAW poskytuje rozšířené možnosti používání stylů, které umožňují rychle, snadno a konzistentně formátovat text dokumentů. Styl představuje kolekci atributů formátování určujících vlastnosti objektu, například vlastnosti řetězcového a odstavcového textu. Stylu znaku můžete například definovat zadáním typu písma, stylu a velikosti písma, barvou textu a pozadí, polohou znaků, velikosti znaků a dalších vlastností. Pro text můžete vytvořit styly a sady stylů. Můžete rovněž změnit výchozí styl textu, aby se stejné vlastnosti použily na veškerý nový řetězcový nebo odstavcový text. Můžete například změnit typ a velikost písma nebo použít tučné písmo či kurzívu. Další informace naleznete v tématu „Styly a sady stylů” na straně 579.

Dělení slov v textu

Dělení slov lze použít pro rozdělení slova v situaci, kdy se celé slovo nevejde na konec řádku. Slova můžete dělit automaticky pomocí přednastavené definice dělení a vlastních nastavení dělení slov. Můžete nastavit minimální počet znaků před a za pomlčkou. Můžete rovněž zadat počet znaků v tzv. aktivní oblasti, což je prostor na konci každého řádku, kde může k dělení slov dojít.

Do slov můžete přidávat volitelné pomlčky, díky kterým lze vytvořit konkrétní výsledek dělení slov na konci řádku. Můžete vytvářet vlastní definice, které určí umístění volitelných pomlček v určitých slovech při zadání, vkládání nebo importu slov do aplikace.

Automatické dělení slov v odstavcovém textu

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte textový rámeček nebo odstavcový text.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.
3. V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou umístěné v dolní části oblasti **Odstavec** a zobrazte další možnosti.
4. Zaškrtněte políčko **Dělení slov**.
5. Klikněte na tlačítko **Nastavení dělení slov**.
6. V dialogovém okně **Nastavení dělení slov** zaškrtněte políčko **Automaticky dělit slova**.

Dělení slov lze použít pro kterýkoli jazyk, pro který máte v aplikaci nainstalované potřebné nástroje pro psaní. Další informace o jazykových modulech naleznete v tématu „Práce s jazyky” na straně 558.

Nevidíte-li po použití dělení v odstavci žádná dělená slova, může být nutné upravit nastavení dělení.

Postup při změně nastavení dělení slov

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte textový rámeček nebo odstavcový text.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

2 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.

3 V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko se šipkou umístěné v dolní části oblasti **Odstavec** a zobrazte další možnosti.

4 Je-li zaškrtnuto políčko **Dělení slov**, klikněte na tlačítko **Nastavení dělení slov** ■■■.

5 V dialogovém okně **Nastavení dělení slov** proveďte jednu nebo více z akcí popsaných v následující tabulce.

Akce	Postup
Dělení slov začínajících velkým písmenem	Zaškrtněte políčko **Dělit slova začínající velkým písmenem**.
Dělení slov, obsahujících pouze velká písmena	Zaškrtněte políčko **Dělit slova psaná VELKÝMI PÍSMENY**.
Nastavení minimální délky slova pro automatické dělení	V oblasti **Kritéria dělení slov** zadejte hodnotu do pole **Minimální délka slova**. Tato hodnota představuje minimální počet znaků, které musí dělené slovo obsahovat.
Nastavení minimálního počtu znaků před rozdělením	V oblasti **Kritéria dělení slov** zadejte hodnotu do pole **Minimální počet znaků před**.
Nastavení minimálního počtu znaků za rozdělením	V oblasti **Kritéria dělení slov** zadejte hodnotu do pole **Minimální počet znaků za**.
Nastavení „aktivní oblasti“	V oblasti **Kritéria dělení slov** zadejte hodnotu do pole **Vzdálenost od pravého okraje**. Tato hodnota představuje počet znaků v aktivní oblasti. Slovo, které se do této oblasti nevejde, bude buď rozděleno, nebo přesunuto na další řádek.

Vložení volitelného rozdělení

1 Pomocí nástroje **Text** klikněte na slovo, do kterého chcete umístit volitelné rozdělení.

2 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Vložit speciální znak** ▸ **Volitelné rozdělení**.

Volitelné rozdělení můžete vložit stisknutím kombinace kláves **Ctrl + -**.

Vytvoření vlastní definice volitelného dělení slov

1 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Vložit speciální znak** ▸ **Vlastní volitelná rozdělení**.

2 V poli **Slovo** zadejte slovo, pro které chcete vytvořit definici dělení.
Text, který píšete do pole **Slovo**, se současně objevuje v poli **Rozdělené slovo**.

3 V poli **Rozdělené slovo** klikněte na místo, kam chcete vložit volitelné rozdělení, a stiskněte klávesu **spojovníku** (-).

4 Klikněte na tlačítko **Přidat definici**.

Další možnosti

Vytvoření vlastní definice dělení slov pro konkrétní rozložení klávesnice	Zaškrtněte políčko **Zobrazit všechny jazyky** a ze seznamu **Jazyk** vyberte požadovaný jazyk.
Automatické vkládání vlastních volitelných rozdělení při psaní	Zaškrtněte políčko **Při psaní**.
Automatické vkládání vlastních volitelných rozdělení při psaní, vkládání a importu textu	Zaškrtněte políčko **Při vkládání a importování textu**.
Odstranění vlastní definice volitelného rozdělení	Klikněte na tlačítko **Odebrat definici**.

Vlastní dělení slov se definuje pouze pro jazyk, který jste vybrali v seznamu **Jazyk**. V případě potřeby můžete vybrat jiný jazyk beze změny rozložení klávesnice.

Definici vlastního volitelného rozdělení můžete vytvořit výběrem slova v dokumentu. Slovo se objeví v poli **Slovo** v dialogovém okně **Vlastní volitelná rozdělení**. Volitelné rozdělení, které jste vložili do pole **Rozdělené slovo**, můžete použít kliknutím na tlačítko **Použít na výběr**.

Volitelná rozdělení lze hledat a nahrazovat. Další informace naleznete v tématech „Postup při hledání textu ” na straně 493 a „Hledání a nahrazování textu” na straně 493.

Formátovací kódy

Do textu můžete vkládat různé speciální znaky, například dlouhé pomlčky a pevné mezery. V některých programech jsou speciální znaky nazývány „symboly“. V následující tabule jsou uvedeny dostupné speciální znaky a jejich odpovídající klávesové zkratky.

Speciální znak	**Klávesová zkratka**
Dlouhá mezera	**Ctrl + Shift + M**
Krátká mezera	**Ctrl + Shift + N**
čtvrtinová dlouhá mezera	**Ctrl + Alt + mezerník**
Pevná mezera	**Ctrl + Shift + mezerník**
Tabulátor	**Tabulátor**
Zalomení sloupce nebo textového rámečku	**Ctrl + Enter**
Dlouhá pomlčka	**Alt + _**

Speciální znak	Klávesová zkratka
Krátká pomlčka	**Alt + -**
Pevné rozdělení	**Ctrl + Shift + -**
Volitelné rozdělení	**Ctrl + -**

Všechny klávesové zkratky speciálních znaků je možné změnit. Další informace o přizpůsobení těchto klávesových zkratek naleznete v kategorii příkazů **Text** v tématu „Postup při přiřazení klávesové zkratky k příkazu” na straně 862.

Speciální znaky lze také hledat a nahrazovat. Další informace naleznete v tématech „Postup při hledání textu ” na straně 493 a „Hledání a nahrazování textu” na straně 493.

Vložení speciálního znaku

1 Kliknutím pomocí nástroje **Text** A přesuňte kurzor na místo, kam chcete vložit znak nebo mezeru.

2 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Vložit speciální znak** a vyberte z nabídky požadovaný znak.

Nabídka **Vložit speciální znak** je k dispozici jen tehdy, je-li aktivní nástroj **Text**.

Znaky, které nejsou uvedeny v nabídce **Vložit speciální znak**, můžete vkládat kliknutím na příkaz **Text** ▸ **Glyfy** a na znak v ukotvitelném panelu **Glyfy**.

Netisknutelné znaky

Netisknutelné znaky, jako jsou mezery, tabulátory a speciální znaky, lze v případě potřeby zobrazit na obrazovce. Pokud například zobrazíte netisknutelné znaky, zobrazí se mezera jako malá černá tečka, pevná mezera jako kolečko a dlouhá mezera jako čárka. Je-li zobrazení netisknutelných znaků povoleno, zobrazují se tyto znaky pouze při přidávání nebo upravování textu.

Zobrazení netisknutelných znaků

- Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Zobrazit netisknutelné znaky**.

CorelDRAW® 2019

Práce s textem v různých jazycích

V aplikaci CorelDRAW můžete pracovat s textem v různých jazycích. Pracujete-li například s aplikací CorelDRAW v asijském operačním systému nebo máte v jiném operačním systému nainstalovanou podporu asijského jazyka, můžete využít možnosti formátování asijského textu dostupné v aplikaci CorelDRAW.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Formátování asijského textu" (straně 535)
- „Pravidla zalamování řádků pro asijský text" (straně 536)
- „Podpora formátu OpenType pro asijský text" (straně 537)
- „Formátování vícejazyčného textu" (straně 537)
- „Správné zobrazení textu v libovolném jazyce" (straně 539)

Formátování asijského textu

Zadání asijských znaků je v aplikaci CorelDRAW podporováno, pouze pokud používáte vhodný operační systém nebo když máte na jiném než asijském operačním systému nainstalovanou asijskou jazykovou podporu. Při zadávání textu můžete vybrat výchozí písmo a orientaci textu (buď vodorovnou, nebo svislou). Když zadáte řetězcový nebo odstavcový text, aplikace použije výchozí styl řetězcového nebo odstavcového textu.

Postup při nastavení výchozího písma asijského textu

1. Klikněte na nástroj **Text** A.
2. Chcete-li zajistit, aby nedošlo k výběru objektů, stiskněte klávesu **Esc**.
3. Vyberte metodu vstupu z editoru IME (Input Method Editor) na stavovém řádku systému Windows.
   Pokud se zobrazí panel **Jazyk** systému Windows, můžete si vybrat metodu zadání z panelu **Jazyk**.
4. V okně **Seznam písem** na panelu vlastností vyberte požadované písmo.
5. V seznamu **Styl písma** vyberte požadovaný styl písma.

Postup při výběru orientace textu pro asijský text

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte rámeček, který obsahuje text, jehož orientaci chcete změnit.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.

3 V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Rámeček** a zobrazte možnosti související s rámečky.

4 Vyberte jednu z možností orientace ze seznamu **Orientace textu**:
- **Vodorovný**
- **Svislý**

Výchozí orientace u asijského textu je vodorovná.

Když změníte orientaci textu z vodorovné na svislou, podtržení se změní na čáru vlevo a linka nad znaky se změní na čáru vpravo.

Nastavení orientace textu se použije na celý textový objekt. V jednom textovém objektu nelze mít text s různými orientacemi.

Pokud máte v operačním systému nainstalovanou podporu pro asijské texty, můžete měnit orientaci textu také kliknutím na tlačítka **Svislá orientace textu** nebo **Vodorovná orientace textu** na panelu vlastností, když je aktivní nástroj **Text** .

Pravidla zalamování řádků pro asijský text

Aplikace CorelDRAW obsahuje pravidla pro zalamování řádků, která lze použít na asijský text, když máte asijský operační systém. Kromě několika výjimek se u většiny asijských jazyků může řádek textu zalomit mezi dvěma libovolnými znaky. Některé znaky nemohou stát na začátku řádku. Tyto znaky se označují jako „počáteční znaky“. Další znaky, které se označují jako „následující znaky“, nemohou stát na konci řádku. Řádek se zalomí za následujícím znakem nebo před znakem, který předchází následující znak. Poslední typ znaků, které se označují jako „přetékající znaky“, se nezalamuje, ale místo toho může přesáhnout pravý nebo dolní okraj.

Chcete-li uplatnit jedno nebo více pravidel zalamování řádků, povolte libovolná pravidla. Pro přizpůsobení pravidel můžete přidat nebo odstranit znaky. Také můžete u pravidel obnovit výchozí nastavení.

Postup při zákazu nebo povolení pravidel zalamování řádků

1 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Pravidla zalamování řádků**.

2 V dialogovém okně **Pravidla asijského zalamování řádků** zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
- **Počáteční znaky** – zajišťují, že řádek se nezalomí před žádným znakem v seznamu
- **Následující znaky** – zajišťují, že řádek se nezalomí za žádným znakem v seznamu
- **Přetékající znaky** – zajišťuje, že znaky v seznamu mohou přesáhnout za okraj řádku

Položka nabídky **Pravidla zalamování řádků** se zobrazí pouze v případě, že je v operačním systému nainstalována podpora asijského textu.

Postup při přidání nebo odstranění znaků u pravidel zalamování řádků

1 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Pravidla zalamování řádků**.

2 Zadejte znaky do příslušného pole nebo je odstraňte.

Položka nabídky **Pravidla zalamování řádků** se zobrazí pouze v případě, že je v operačním systému nainstalována podpora asijského textu.

Postup při obnovení výchozího nastavení pravidla zalamování řádků

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Pravidla zalamování řádků**.
2. Klikněte na tlačítko **Obnovit** vedle pravidla.

Položka nabídky **Pravidla zalamování řádků** se zobrazí pouze v případě, že je v operačním systému nainstalována podpora asijského textu.

Podpora formátu OpenType pro asijský text

U asijského textu můžete použít pokročilé typografické funkce OpenType. Funkce OpenType můžete otevřít v oblasti **Znak** v ukotvitelném panelu **Text** (**Text** ▸ **Text**). V následující tabulce jsou uvedeny funkce OpenType, které můžete použít u asijského textu s tím, že funkce jsou součástí písma.

Funkce OpenType	Popis
Asijské šířky	Mění šířku vložením mezer nebo nahrazením glyfů Funkce centrování interpunkce CJK centruje interpunkční znaménka vodorovně a svisle.
Asijské formy	Nahrazuje vybrané znaky jinou formou glyfů. Formy nelze kombinovat.
Svislé asijské metriky	Funkce střídavých svislých metrik centruje kratší znaky svisle vzhledem ke znakům v plné velikosti. Tato funkce se vztahuje také na glyfy v latince v plné šířce. Funkce střídavých svislých poloviční metrik centruje znaky svisle vzhledem ke znakům v poloviční velikosti.
Vodorovné varianty Kana	Nahrazuje standardní glyf Kana vodorovným glyfem Kana
Svislé varianty Kana	Nahrazuje standardní glyf Kana svislým glyfem Kana
Svislé varianty a otáčení	Nahrazuje znaky s formami vhodnými pro svislý text, přičemž je často otáčí o 90 stupňů
Varianty forem anotace	Aplikuje na vybrané znaky formu anotace. Tato funkce OpenType se vztahuje na texty v latince i asijské texty.

Formátování vícejazyčného textu

Aplikace CorelDRAW obsahuje prvky ovládání, které umožňují formátovat text v různých jazycích. Výběrem typu skriptu můžete omezit jakékoli změny písma, stylu a velikosti na texty v latince, asijské texty a středovýchodní texty. Pokud například chcete změnit velikost písma japonského textu v dokumentu, který obsahuje anglický i japonský text, můžete vybrat asijský typ skriptu a poté změnit

velikost písma. Dojde k použití nové velikosti písma pouze pro japonský text, anglický text zůstane neovlivněn. U obousměrných jazyků můžete také povolit tok textu zprava doleva, například středovýchodní jazyky. Navíc můžete míchat text v latince s asijským nebo středovýchodním textem v jednom textovém objektu a nastavovat mezery mezi slovy.

Omezení změn vlastností písma na mnohojazyčný text

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte text.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Znak** a zobrazte možnosti související se znaky.
3. V oblasti **Znak** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** vyberte jednu z následujících možností jazyka ze seznamu **Skript**:
   - **Všechny skripty**
   - **Latinka**
   - **Asijské**
   - **Středovýchodní**
4. Změňte libovolné vlastnosti písma.

Seznam **Skript** je dostupný pouze při použití asijského nebo blízkovýchodního operačního systému, nebo pokud je v operačním systému nainstalována podpora jazyků.

Nastavení toku textu zprava doleva v textu

1. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Pomocí nástroje **Text** umístěte kurzor do bloku textu.
   - Pomocí nástroje **Výběr** klikněte na objekt řetězcového textu nebo textový rámeček.

   Pokud není ukotvitelný panel **Vlastnosti** otevřený, klikněte na možnost **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte možnosti související s odstavci.
3. V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** vyberte ze seznamu **Směr textu** požadovanou možnost.

Možnost **Směr textu** je dostupná a viditelná pouze, pokud používáte středovýchodní operační systém nebo pokud je na jiném operačním systému nainstalována podpora jazyků.

Můžete také měnit směr toku textu ve sloupcích. Další informace naleznete v tématu „Změna toku obousměrného textu ve sloupcích” na straně 488.

Postup při zadání mezer mezi slovy psanými latinkou a asijským písmem

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte odstavec, ve kterém se vyskytuje jak text v latince, tak i asijský text.
2. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na tlačítko **Odstavec** a zobrazte vlastnosti související s odstavci.
3. V oblasti **Odstavec** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** zadejte hodnoty do pole **Mezery mezi jazyky**.

Hodnota velikosti mezer mezi jazyky je založena na procentuální hodnotě standardní mezery. Hodnota 200 například představuje dvě mezery.

Správné zobrazení textu v libovolném jazyce

V aplikaci CorelDRAW jsou všechny texty přidávané do dokumentu kódovány pomocí znakové sady Unicode. Pokud otevřete nebo importujete výkres obsahující text, aplikace CorelDRAW převede kódovací systém, který byl v souboru použit, na systém Unicode. Pokud například importujete starší dokument, který obsahuje 8bitový text ANSI, který používá konkrétní znakovou stránku (například 949 ANSI/OEM – korejská), aplikace CorelDRAW převede znakovou stránku 949 do systému Unicode. Pokud není znaková stránka určena při otevření dokumentu, použije aplikace CorelDRAW výchozí znakovou stránku a převede text. Z tohoto důvodu může v aplikaci CorelDRAW docházet k chybnému zobrazení některého textu. Text však můžete zobrazit správně jeho výběrem a převodem zpět do systému Unicode pomocí odpovídající znakové stránky.

Nastavením kódování nelze ovlivnit zobrazení textu mimo okno kresby, například v klíčových slovech, názvech souborů a textových položkách na ukotvitelných panelech **Objekty** a **Správce údajů o objektech**. K zobrazení správných znaků pro takovéto typy textu musíte použít nastavení kódové stránky v dialogových oknech **Otevřít** nebo **Importovat**. Informace týkající se používání nastavení kódové stránky naleznete v části „Zahájení a otevření kresby” na straně 44.

Jak správně zobrazit text v libovolném jazyce

1. Pomocí nástroje **Text** A vyberte textový objekt, který se zobrazuje nesprávně.
2. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Kódovat**.
3. V dialogovém okně **Kódování textu** vyberte možnost **Jiné kódování**.
4. V seznamu **Jiné kódování** vyberte nastavení kódování, při kterém bude text čitelný.

   V okně náhledu se zobrazuje text s použitím vybraného kódování.

Změna kódování umožňuje používat písma systému Unicode, i když původní text používal písma nevyužívající systém Unicode.

Správa písem

Aplikace CorelDRAW umožňuje spravovat písma a zobrazovat jejich náhledy.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Změna výchozího písma” (straně 541)
- „Nahrazování písem” (straně 542)
- „Vložení písem” (straně 543)
- „Prohlížení písem” (straně 544)
- „Filtrování písem” (straně 545)
- „Hledání písem” (straně 547)
- „Získání dalších písem” (straně 548)
- „Výběr písma” (straně 549)
- „Správce písma Corel” (straně 551)

Změna výchozího písma

Můžete změnit výchozí písmo použité pro řetězcový text, odkazovací čáry, kóty a odstavcový text.

Změna výchozího písma

1. Klikněte na nástroj **Text** a bez klikání kamkoliv v okně dokumentu zvolte písmo z okna **Seznam písem** na panelu vlastností.
2. V dialogovém okně **Změnit výchozí nastavení dokumentu** povolte některé z následujících zaškrtávacích polí a změňte výchozí písmo pro odpovídající typy textu:
   - **Řetězcový text**
   - **Odkazovací čára**
   - **Kótování**
   - **Odstavcový text**

   Tento krok mění výchozí písmo pro aktivní dokument. Pokud chcete změnit výchozí písmo pro všechny nové dokumenty, které vytvoříte, klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Uložit nastavení jako výchozí**.

Výchozí písmo můžete také změnit pomocí ukotvitelného panelu **Styly objektů**. Další informace naleznete v tématu „Úprava výchozích vlastností objektu” na straně 584.

Nahrazování písem

Funkce Nahrazování písem PANOSE umožňuje využití seznamu písem, jež lze použít jako náhradu za písma, která jsou použitá v dokumentu, ale nenachází se ve vašem počítači.

Nahrazování písem můžete ovlivnit nastavením určitých možnosti. Písma můžete nahradit buď pouze v textech, nebo v textu i v textových stylech. Nahrazování písem můžete také vypnout. Při použití nahrazování písem můžete přijmout výchozí nabídnuté písmo, nebo můžete vybrat k nahrazení chybějícího písma písmo jiné. Nahrazování můžete použít dočasně nebo trvale.

K nahrazování písem můžete vytvořit seznam výjimek. Výjimky potlačí nahrazování písem doporučené funkcí nahrazování písem PANOSE. Seznam výjimek může být užitečný při sdílení kreseb a dokumentů mezi platformami, protože v některých případech jsou stejná písma nazývána na jednotlivých platformách jinak.

Postup při nastavení možností nahrazování písem

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Text**.
3. Klikněte na možnost **Písma**.
4. Klikněte na tlačítko **Nahrazování písem PANOSE**.
5. V dialogovém okně **Předvolby nahrazování písem PANOSE** zvolte některou z následujících možností:
   - **Text** – umožní vám zvolit písma k nahrazování v textech dokumentů a použije výchozí nahrazení písem pro textové styly
   - **Text a styly** – ponechá vám možnost výběru písem pro nahrazování v textech i v textových stylech
   - **Nikdy nezobrazovat** – použije na texty a textové styly v dokumentu výchozí nahrazování písem

Postup při použití nahrazování písem PANOSE

1. Otevřete nebo importujte dokument.

   Jsou-li v dokumentu chybějící písma, otevře se dialogové okno **Nahradit chybějící písma**. Název chybějícího písma se zobrazí v seznamu **Chybějící písmo** a doporučená náhrada se zobrazí v seznamu **Nahrazené písmo**.
2. Zaškrtněte možnost **Použít navržené shodné písmo PANOSE**.
3. Vyberte jednu z následujících možností:
   - **Dočasně** – nahradí chybějící písmo náhradou v aktuální relaci dokumentu
   - **Trvale** – chybějící písma v kresbě budou nahrazena trvale. Když soubor uložíte a znovu otevřete, použije se nové písmo.

Postup při nahrazování chybějícího písma

1. Otevřete nebo importujte dokument.

   Jsou-li v dokumentu chybějící písma, otevře se dialogové okno **Výsledky nahrazování písem**.
2. Vyberte možnost **Nahradit písmo za**.
3. Vyberte jednu z následujících možností:
   - **Zobrazit písma ve stejné znakové stránce jako chybějící písmo** – zobrazí se pouze písma, která podporují znakovou stránku použitou v dokumentu
   - **Zobrazit všechna písma** – zobrazí se všechna dostupná písma
4. Vyberte chybějící písmo ze seznamu **Chybějící písmo**.
5. V seznamu **Nahradit písmo za** vyberte písmo.
6. Vyberte jednu z následujících možností:

- **Dočasně** – nahradí chybějící písmo náhradou v aktuální relaci dokumentu
- **Trvale** – nahrazování písem je v dokumentu provedeno trvale. Když soubor uložíte a znovu otevřete, použije se nové písmo.

Nahrazování písem můžete uložit zaškrtnutím tlačítka **Uložit tuto výjimku pro budoucí nahrazování písem**.

Jedním písmem můžete nahradit více chybějících písem stisknutím klávesy **Shift** a výběrem písem v seznamu **Chybějící písmo** v dialogovém okně **Nahrazení chybějícího písma**.

Postup při vytváření seznamu výjimek pro nahrazování písem

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Text**.
3. Klikněte na možnost **Písma**.
4. Klikněte na tlačítko **Nahrazování písem PANOSE**.
5. V dialogovém okně **Předvolby nahrazování písem PANOSE** klikněte na tlačítko **Výjimky**.
6. V dialogovém okně **Výjimky v nahrazování písem PANOSE** zadejte název chybějícího písma do pole **Chybějící písmo**.
7. Ze seznamu **Nahrazené písmo** vyberte písmo, které je nainstalované ve vašem počítači.

Vložení písem

Vkládání písem vám pomůže sdílet kresby tak, aby je ostatní mohli zobrazit, tisknout a dokonce i upravovat, aniž by museli instalovat nebo nahradit písma. Aplikace CorelDRAW ve výchozím nastavení vkládá písma použitá v kresbě při uložení souboru, ale vkládání písem můžete u konkrétní kresby zakázat. Další informace naleznete v tématu „Postup při ukládání kresby” na straně 57.. Můžete změnit výchozí možnost vkládání písem v kresbách.

Upozorňujeme, že aplikace CorelDRAW respektuje oprávnění ke vkládání jednotlivých písem. Některá písma umožňují vkládání pro potřeby tisku a náhledu, ale ne pro úpravy textu, zatímco jiná písma nemusí vkládání umožňovat vůbec. Aplikace CorelDRAWrespektuje následující oprávnění ke vkládání písem:

- **Možnost úprav** – umožňuje vkládat písma do elektronických dokumentů, aby příjemci těchto dokumentů mohli upravovat texty.
- **Možnost instalace** – podobně jako **Možnost úprav**. Toto oprávnění umožňuje trvalou instalaci písma na počítači příjemce, kde jej pak lze použít k vytváření nových dokumentů.
- **Bez vložení** – neumožňuje vkládání písem do elektronických dokumentů.
- **Tisk náhledu** – umožňuje vkládání písem do elektronických dokumentů výhradně pro účely zobrazení a tisku. Tato písma nelze instalovat ani používat k úpravám dokumentu na jiných počítačích.

Jestliže kresba obsahuje písma, která nelze vložit, zobrazí se varování. Toto varování lze deaktivovat.

Můžete importovat soubory, které obsahují vložená písma. Pokud vložené písmo neumožňuje úpravy, v ukotvitelném paneluinspektoru **Objekty** se vedle názvu písma zobrazí vizuální indikátor. Při pokusu o editaci textu, který používá toto písmo, budete vyzváni k výběru náhradního písma. Další informace naleznete v tématu „Nahrazování písem” na straně 542.

Postup při změně výchozí možnosti vkládání písem

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Uložit**.
3. Zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políčka **Při ukládání vložit písma**.

Postup při aktivaci a deaktivaci varování, že písma nelze vložit

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Varování**.

3 V poli **Zobrazit výstrahy když:** zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políčka **Písma nelze vložit**.

Ve varování může být zobrazeno nejvýše 7 písem, která nelze vložit. Jestliže dokument obsahuje více než 7 písem, která nelze vložit, zobrazí se na konci seznamu elipsa.

Prohlížení písem

Úpravou seznamu písem v rámci okna **Seznam písem** usnadníte vyhledávání písem. Můžete například měnit velikosti názvů písem v poli **Seznam písem**. Můžete zobrazovat písma seskupená podle rodiny nebo jako prostý seznam. Pokud máte nainstalovaná jiná písma než v latince, můžete zobrazit jejich názvy v latince nebo v nativním jazyce. Navíc můžete povolit zobrazování nedávno použitých písem v horní části seznamu a nastavit jejich počet.

Ve výchozím nastavení používají názvy písem příslušná písma, ale můžete také zobrazit všechny názvy písem pomocí stejného písma.

Aplikace CorelDRAW umožňuje zobrazit náhled písem v oblasti **Náhled** ve spodní části okna Seznam písem nebo v okně kreslení. Můžete také zobrazit náhled písma ve všech dostupných stylech, např. tučné nebo kurzívu.

Velikost oblasti **Seznam písem** můžete změnit nastavením výšky a šířky nebo skrytím oblasti náhledu.

Postup úpravy seznamu písem

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Text** a otevřete okno **Seznam písem** na panelu vlastností.

2 Chcete-li změnit velikost názvů písem, posuňte jezdec **Změna velikosti**.

3 Klikněte na tlačítko **Možnosti písma** a proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Zobrazení seznamu písem seskupeného podle rodiny nebo jako prostý seznam	Klikněte na možnost **Seskupit podle rodiny** a příkaz povolte, nebo zakažte.
Zobrazení názvů nelatinských písem v latince nebo v nativním jazyce	Klikněte na možnost **Zobrazit názvy v latince** a příkaz povolte, nebo zakažte. Tato možnost je užitečná, pokud pracujete s písmy psanými v azbuce, arabštině a asijských jazycích.
Zobrazení názvů písem pomocí stejného písma	Klikněte na položku **Použít písmo k zobrazení názvu písma** a příkaz zakažte.
Zobrazení nebo skrytí nedávno použitých písem	Klikněte na možnost **Zobrazit nedávno použitá písma** a příkaz povolte, nebo zakažte.
Určení počtu nedávno použitých písem, která se zobrazí	Klikněte na položku **Seznam písem Možnosti** a na stránce **Písma** dialogového okna, které se zobrazí, zadejte hodnotu do pole **Počet zobrazených nedávno použitých písem**. Nejvýše lze zobrazit 20 naposledy použitých písem.

Postup při zobrazení náhledu písma

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Text** .

Chcete-li zobrazit náhled písma v okně kresby, vyberte požadovaný text.

2 Klikněte na tlačítko **Seznam písem** na panelu vlastností.

Název písma se zobrazí v daném písmu.

Chcete-li zobrazit vybraný text s použitím konkrétního písma, ukažte na název požadovaného písma v poli **Seznam písem**.

Názvy písem symbolů se zobrazí ve výchozím písmu uživatelského rozhraní a příklady písma symbolů se zobrazí vpravo od názvu písma symbolů a v oblasti náhledu.

Pokud má písmo další styly, např. tučný nebo kurzívu, můžete si zobrazit jejich náhled přesunutím myši na plovoucí šipku ▸ vedle názvu písma.

Postup při změně velikosti oblasti seznamu písem

1 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Text** a otevřete okno **Seznam písem** na panelu vlastností.

2 Proveďte některou z následujících akcí:

- Chcete-li skrýt oblast náhledu, klikněte na tlačítko **Skrýt náhled** .
- Chcete-li upravit šířku oblasti **Seznam písem**, ukažte na svislé místo úchytu (pravý okraj) a po zobrazení oboustranné šipky ho přetáhněte.
- Chcete-li upravit výšku, ukažte na vodorovné místo úchytu (pod jezdcem **Změna velikosti**) a po zobrazení oboustranné šipky ho přetáhněte.

Filtrování písem

Filtrování umožňuje zobrazit pouze písma vyhovující určitým požadavkům. Můžete například zobrazit pouze písma použitá v dokumentu nebo pouze písma symbolů. Můžete filtrovat písma na základě technologie písem, duktu, šířky, stylu, podporovaného jazyka, funkcí OpenType a dalších a můžete aplikovat jeden nebo více filtrů najednou.

V následující tabulce jsou uvedeny kategorie filtrů písem a filtry.

Kategorie filtrů písem	Popis
Moje sbírky	Umožňuje zobrazení pouze písem stažených z Centra obsahu
Písma dokumentů	Umožňuje zobrazit pouze písma používaná v dokumentu
Stav písma	Umožňuje filtrování písem na základě jejich stavu, jako je například Nainstalované, Nenainstalované a Chráněné systémové písmo.
Práva pro vkládání	Umožňuje filtrovat písma podle oprávnění ke vkládání, tj. podle toho, zda je lze vkládat, instalovat nebo zobrazovat jako náhled.

Kategorie filtrů písem	Popis
	K dispozici jsou následující filtry: Možnost úprav, Možnost instalace, Bez vložení, Náhled a Tisk. Informace o oprávnění ke vkládání naleznete v tématu „Vložení písem” na straně 543. Nejsou-li k dispozici písma s daným oprávněním, pak se příslušný filtr nezobrazí. Pokud lze například všechna vaše písma vložit do dokumentu, pak se nezobrazí filtr **Bez vložení**.
Technologie písem	Umožňuje filtrovat písma na základě technologie písem, například OpenType – TrueType, OpenType – PostScript, TrueType a Type1 Pokud technologie písma není ve vašem počítači dostupná, nezobrazuje se v seznamu filtrů.
Duktus	Umožňuje zobrazit písma na základě jejich duktu, například slabá, normální nebo tučná
Šířka	Umožňuje zobrazit písma na základě jejich šířky, například úzká, normální nebo rozšířená
Styl	Umožňuje zobrazit písma na základě jejich stylu, například dekorativní, pro zobrazení, neproporcionální, bezpatková, patková, skripty a symboly.
Rozsah znaků	Umožňuje filtrovat písma na základě jejich jazyka nebo skriptu. Filtry v této skupině obsahují arabštinu, zjednodušenou čínštinu, tradiční čínštinu, azbuku, devanagárštinu, řečtinu, hebrejštinu, japonštinu, korejštinu, latinu a turečtinu.
OpenType	Umožňuje zobrazit písma, která obsahují konkrétní vlastnosti OpenType, například mezery velkých písem, formuláře rozlišování písmen a další.

Postup filtrování písem

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Text** .
2. Otevřete okno **Seznam písem** na panelu vlastností a klikněte na tlačítko **Zobrazit filtry** .
3. Zaškrtněte kterékoli z políček filtrů.

Další možnosti

Vymažte všechny filtry	Klikněte na možnost **Vymazat filtry**.
Zavřete seznam filtrů	Klikněte na tlačítko **Skrýt filtry** .

Filtrovat můžete pouze písma, která jsou nainstalována v počítači.

Můžete také filtrovat fonty z pole **Seznam písem** v ukotvitelném panelu **Vlastnosti**. **Text** docker, **Font Sampler** docker, and **Glyphs** docker.

Hledání písem

Služba Corel Font představuje nástroj, jenž kontroluje, která písma jsou nainstalována v počítači, a generuje databázi písem pomocí klíčových slov. Tato klíčová slova zahrnují názvy písem, technologii písem a další metadata zahrnutá v písmech a lze je použít k vyhledávání místních písem v rámci okna **Seznam písem**.

Když začnete psát název písma nebo další klíčové slovo, zobrazí se příslušný seznam písem. Tento seznam se automaticky aktualizuje během psaní. Pro upřesnění hledání můžete zadat dvě nebo více klíčových slov. Například pro vyhledání všech dostupných písem Arial, která jsou zesílená, můžete do okna **Seznam písem** zadat **Arial bold**.

Postup hledání písem pomocí klíčových slov

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Text** A.
2. Na panelu vlastností otevřete okno **Seznam písem**.
3. Dvakrát klikněte do okna **Seznam písem** a zadejte klíčové slovo, například název písma nebo technologii písma.
4. Chcete-li upřesnit hledání, stiskněte po zadání prvního klíčového slova mezerník a zadejte další klíčové slovo.

V následující tabulce jsou uvedena klíčová slova, která můžete použít, podle kategorií.

Kategorie	Klíčová slova
Písma dokumentů	Písma dokumentů
Technologie písem	OpenType – TrueType, OpenType – PostScript, TrueType, Type1
Duktus	Tenké, extra slabé, slabé, běžné, střední, polotučné, tučné, extra tučné, velmi tučné
Šířka	Ultra úzké, extra úzké, úzké, poloúzké, normální, polo rozšířené, rozšířené, extra rozšířené, ultra rozšířené
Styl	Ozdobné, pro zobrazení, neproporcionální, bezpatkové, patkové, skript a symbol
Rozsah znaků	Arabština, arménština, zjednodušená čínština, tradiční čínština, koptština, azbuka, devanagárština, dhivehština, gruzínština, řečtina, gudžarátština, hebrejština, hiragana, japonština, kannada, katakana, korejština, latinka, ruština, syrština, tamilština, telugština, thajština, turečtina, vietnamština

Kategorie	Klíčová slova
Výrobce	Ale/Paul, Bitstream, Cultivated/Mind, DynaComware, Font Fabric, Fontlab, Fontographer, ITC, Linotype, Mark Simonson, Monotype, Typodermic, RW++
Práva pro vkládání	Možnost úprav, možnost instalace, bez vložení, náhled a tisk, omezeno
OpenType	Všechna malá velká písmena, alternativní formuláře anotací, alternativní poloviční šířky, alternativní svislé poloviční metriky, alternativní zlomky, mezery velkých písmen, formuláře rozlišující velká a malá písmena, vystředěná interpunkce CJK, varianty znaků, kontextové alternativy, kontextové ligatury, denominátory, diskreční ligatury, expertní formuláře, zlomky, poloviční šířky, historické formuláře, historické ligatury, formuláře Hojo Kanji, vodorovné alternativy Kana, formuláře JIS2004, formuláře JIS78, formuláře JIS83, formuláře JIS90, vyrovnání, lemování čísel, lokalizované formuláře, NLC Kanji, numerátory, řadová čísla, ornamenty, proporční Kana, proporční řádkování, proporční starý styl, proporční šířky, čtvrtinové šířky, vědečtí podřízení, zjednodušené formuláře, přeškrtnutá nula, malá velká písmena, malá velká písmena z velkých písmen, standardní ligatury, stylistické alternativy, stylistické sady, dolní index, horní index, ozdobné varianty, tabulky, tabulky starého stylu, třetinové šířky, sklon, tradiční formuláře, tradiční formy názvů, svislé alternativy a otáčení

Získání dalších písem

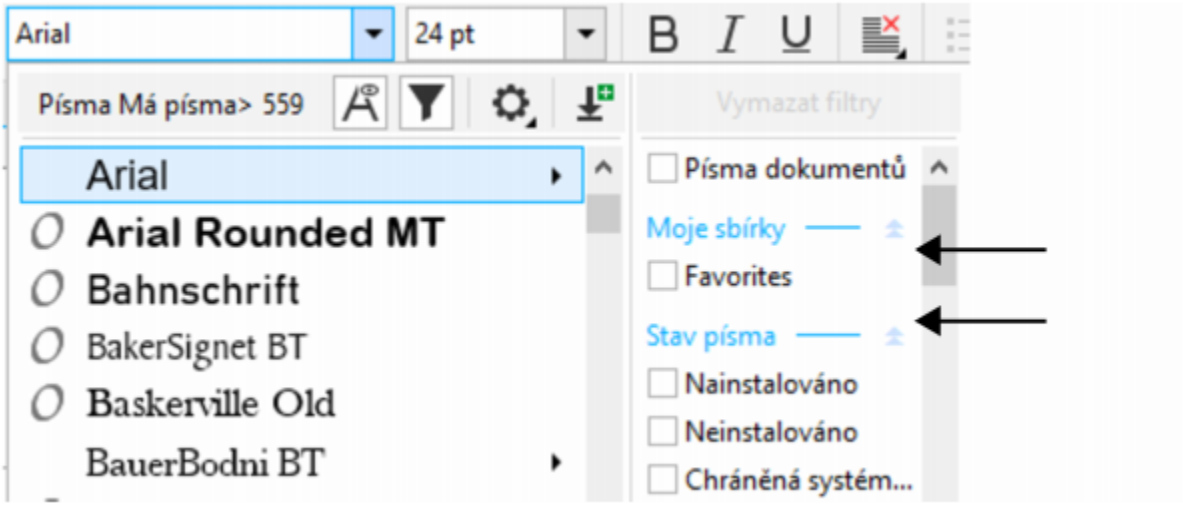
Další písma si můžete stáhnout v okně **Seznam písem** v aplikaci CorelDRAW a Corel Font Manager. Tato písma jsou obvykle seskupena do balíků. Některé balíky písem jsou zdarma, zatímco jiné je třeba koupit. Můžete si zobrazit informace o dostupných balících písem a písmech, která zahrnují, včetně zobrazení vzorků písem.

Výchozí umístění, kam se písma ukládají, můžete změnit. Další informace naleznete v tématu „Změna umístění obsahu” na straně 89.

Postup při získávání balíku písma

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Text** .
2. Na panelu vlastností otevřete okno **Seznam písem**.
3. Klikněte na tlačítko **Získat více** .
4. V dialogovém okně **Získat další** klikněte na požadovaný balíček písem.
5. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Klikněte na tlačítko **Zakoupit** a podle pokynů na obrazovce balík písma zakupte.
   - Pokud je balík písma poskytován zdarma, klikněte na tlačítko **Stáhnout**.

   Stažená písma jsou přístupná v okně **Seznam písem**. Rovněž se zobrazují v seznamu **Filtry** v nabídce **Moje sbírky**.

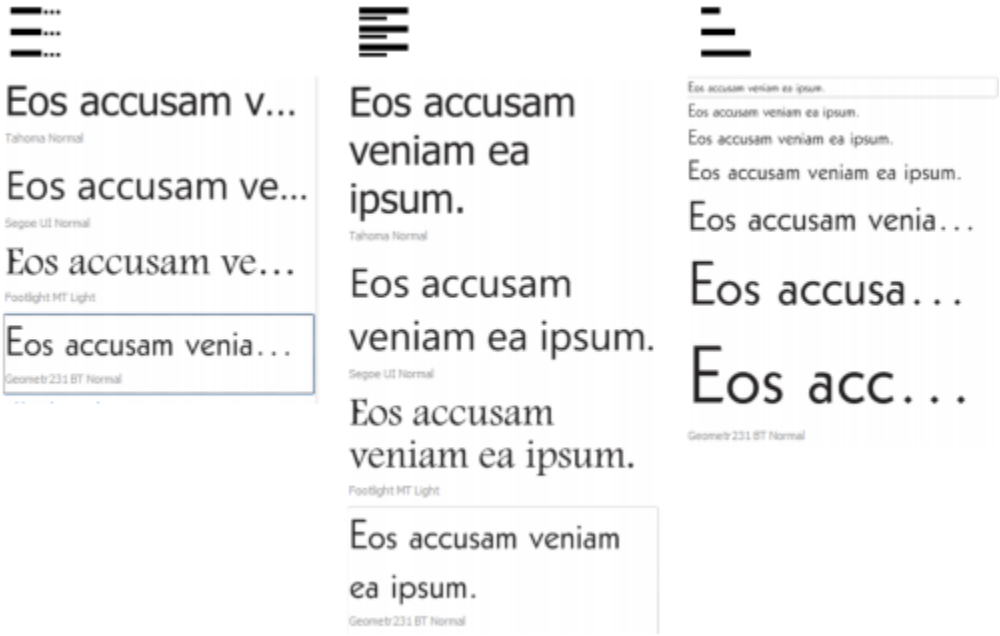


Výběr písma

Vzorník písem umožňuje zobrazit stejný ukázkový text v různých písmech a velikostech, a tím vám pomáhá vybrat písmo pro projekt.

Můžete zobrazit náhled přednastavených ukázkových textů nebo můžete zadat či vložit vlastní text. Kromě toho můžete zobrazit náhled ukázkových textů jako jednotlivé řádky textu nebo jako víceřádkový text a můžete zobrazit ukázkový text jako jednotlivý řádek v rostoucích velikostech písma.

Pokud ukázkový text používá písmo OpenType, můžete zobrazit dostupné funkce OpenType a použít je na ukázkový text.



Zobrazení zleva doprava: Jednotlivý řádek, Více řádků a Vodopád

U ukázkových textů, které používají písma OpenType, můžete výběrem textu zobrazit indikátor funkcí OpenType a použít funkci OpenType. V tomto příkladu byla na vybraný text použita stylistická sada.

Chcete-li zobrazit ukázkový text v souvislostech, můžete jej vložit na požadované místo v okně kresby.

Postup při zobrazení náhledu písem pomocí vzorníku písem

1. Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vzorník písem**.
2. Chcete-li změnit písmo ukázkového textu, klikněte na ukázkový text a zvolte písmo v poli **Seznam písem**.
   Chcete-li změnit text ve všech ukázkových textech, dvakrát klikněte na ukázkový text, stisknutím klávesové zkratky **Ctrl+A** text vyberte a potom zadejte nový text.
3. Chcete-li zvolit možnost zobrazení, klikněte na některé z následujících tlačítek:
   - **Jednotlivý řádek** – zobrazí ukázkové texty jako jednotlivé řádky textu.
   - **Více řádků** – zobrazí ukázkové texty jako víceřádkový text.
   - **Vodopád** – zobrazí vybraný ukázkový text jako jednotlivé řádky textu v rostoucí velikosti.
4. Chcete-li změnit velikost ukázkového textu, posuňte jezdec **Lupa**.
   Chcete-li změnit velikost textu v přednastavených krocích, klikněte na tlačítka **Lupa** vedle jezdce **Lupa**.

Další možnosti

Přidání ukázkového textu	Klikněte na položku **Přidat další ukázku** a vyberte písmo v poli **Seznam písem**.
Vložení ukázkového textu do dokumentu	Klikněte na ukázkový text a klikněte na položku **Kopírovat**. Pomocí nástroje **Text** klikněte pravým tlačítkem myši na

Další možnosti	
	místo, kam chcete ukázkový text umístit, a klikněte na tlačítko **Vložit**. Můžete také přetáhnout ukázkový text do okna dokumentu.
Odstranění ukázkového textu	Klikněte na ukázkový text a klikněte na tlačítko **Zavřít** v pravém horním rohu ukázkového textu.
Vložení textu do ukázkového textu	Klikněte na ukázkový text a poté stiskněte klávesovou zkratku **Ctrl+V**.
Změna pořadí ukázkových textů	Přetáhněte ukázkový text na nové místo v seznamu.

Správce písma Corel

Správce písma Corel je samostatná aplikace určená ke správě písma, která je součástí sady CorelDRAW Graphics Suite. Správce písma Corel umožňuje snadné ovládání, organizaci a prozkoumávání sad řezů písma a písem prostřednictvím nástrojů pro řízení všech aspektů typografické práce. Můžete vyhledávat a zobrazovat náhledy místních písem, instalovat a odinstalovávat písma a odstraňovat písma, která již nepotřebujete. Další informace naleznete v nápovědě k aplikaci Správce písma Corel.

Postup při spuštění aplikace Správce písma Corel

- Klikněte na tlačítko **Spuštění aplikace** na standardním panelu nástrojů a potom klikněte na položku Správce písma Corel.
-

Postup otevření nápovědy Správce písma Corel

- V aplikaci Správce písma Corel klikněte na tlačítko **Nápověda** v záhlaví.

Jazykové nástroje

Jazykové nástroje umožňují opravit chyby v pravopisu a gramatice, automaticky opravit překlepy a pomáhají zdokonalit jazykový styl.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Rychlé opravy” (straně 553)
- „Kontrola pravopisu a gramatiky” (straně 555)
- „Tezaurus” (straně 557)
- „Práce s jazyky” (straně 558)
- „Přizpůsobení jazykových nástrojů” (straně 559)
- „Styly kontroly” (straně 560)
- „Seznamy slov” (straně 560)
- „Kontrola statistiky” (straně 563)

Další informace o použití jazykových nástrojů naleznete v tématu „Reference: Jazykové nástroje” na straně 563.

Rychlé opravy

Nástroj Rychlé opravy™ automaticky opraví chybně napsaná slova a překlepy v malých a velkých písmenech. Nástroj Rychlé opravy lze nastavit tak, že bude automaticky opravovat pouze určité typy chyb.

V aplikaci CorelDRAW se uvozovky použité v textu liší podle vybraného jazyka. Uvozovky můžete pro různé jazyky dále přizpůsobit pomocí nástroje Rychlé opravy. Například můžete změnit styl dvojitých, jednoduchých a přímých uvozovek pro daný jazyk.

Přidáním slov do nástroje Rychlé opravy můžete nahrazovat slova a zkratky, ve kterých často chybujete. Při příštím zadání chybného slova nástroj Rychlé opravy slovo automaticky opraví. Tato funkce umožňuje vytvořit zkratky na často používaná slova nebo fráze. Například frázi „další informace“ můžete uložit pod zkratkou „info“, takže při každém zadání zkratky „info“, za kterou následuje mezera, je slovo nahrazeno za požadovanou frázi.

Nástroj Rychlé opravy lze nastavit tak, že bude do seznamu slov ukládat opravy provedené nástrojem Pravopis. Při dalším výskytu stejné chyby ve slově se pak slovo automaticky opraví.

Opravu provedenou nástrojem Rychlé opravy lze také vrátit zpět.

Postup při přizpůsobení nástroje Rychlé opravy

1 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Rychlé opravy**.

2 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:

- **První písmena vět velká**
- **Opravit dvě velká počáteční písmena po sobě**
- **První písmena v názvech dní velká**
- **Automaticky vytvářet hypertextové odkazy při psaní webových adres**

Funkce **Opravit dvě velká počáteční písmena po sobě** neprovede žádné změny, pokud za velkým písmenem následuje mezera či tečka nebo pokud slovo obsahuje další velká písmena.

Místo zaškrtnutí políčka **První písmena vět velká** můžete změnit velikost písmen textu na velká písmena na začátku věty. Další informace naleznete v tématu „Změna velkých a malých písmen v textu” na straně 514.

Postup při přizpůsobení uvozovek pro různé jazyky

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Rychlé opravy**.
2. V seznamu **Jazyk** vyberte jazyk.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Změna přímých uvozovek na typografické („kulaté“)	Zaškrtněte políčko **Změnit přímé uvozovky na typografické**.
Vložení přímých uvozovek v případě, že jsou uvedeny za číslem	Zaškrtněte políčko **Použít uvozovky po číslech**.
Změna vzhledu jednoduchých uvozovek	Vyberte styl uvozovek ze seznamů **Otevřít** a **Zavřít** umístěných pod možností **Jednoduché uvozovky** nebo zadejte znak v každého z polí.
Změna vzhledu dvojitých uvozovek	Vyberte styl uvozovek ze seznamů **Otevřít** a **Zavřít** umístěných pod možností **Dvojité uvozovky** nebo zadejte znak do každého z polí.

Přímé uvozovky někdy slouží k reprezentaci stop (') a palců (").

Postup při přidání slov do nástroje Rychlé opravy

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Rychlé opravy**.
2. V oblasti **Nahrazení textu** zaškrtněte políčko **Nahrazovat text během psaní**.
3. Do pole **Nahradit** zadejte text, který chcete nahradit.
4. Zadejte cílový text do pole **Čím**.
5. Klikněte na tlačítko **Přidat**.

Tato funkce umožňuje vytvořit zkratky na často používaná slova nebo fráze. Zadejte zkratku do pole **Nahradit** a slovo nebo frázi do pole **Čím**.

Postup při přidání opravených pravopisných tvarů do nástroje Rychlé opravy

1 Klikněte na možnost **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Nastavení** .

2 Zaškrtněte políčko **Přidat opravy do rychlých oprav**.

Postup při vrácení opravy provedené nástrojem Rychlé opravy

- Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Zpět: Rychlé opravy**.

Kontrola pravopisu a gramatiky

Pomocí nástroje pro kontrolu pravopisu a gramatiky můžete zkontrolovat pravopis a gramatiku v celé kresbě, v části kresby nebo pouze ve vybraném textu. Můžete také zkontrolovat pravopis nebo gramatiku datumů, času, symbolů měn, textu nebo vyhledat slovo v jiném jazyce.

Text lze ručně upravit a pak obnovit kontrolu kresby.

Nástroje pro kontrolu pravopisu a gramatiky umožňují nahradit slova nebo fráze dvěma způsoby: můžete vybrat slovo ručně nebo definovat automatickou náhradu slova. Automatická náhrada slov je užitečná pro slova, ve kterých často chybujete. Slova pro automatické nahrazení jsou uložena v souboru s uživatelským seznamem slov. Další informace o souborech s uživatelskými seznamy slov naleznete v tématu „Seznamy slov” na straně 560.

Chybu ve slově lze jednou přeskočit s tím, že se v dalším textu budou nadále označovat další výskyt stejné chyby, nebo lze chybu ignorovat v rámci celé kontroly pravopisu.

Postup při kontrole pravopisu nebo gramatické správnosti v celé kresbě

1 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**

2 V seznamu **Kontrolovat** vyberte položku **Dokument**.

   Chcete-li zkontrolovat pravopis nebo gramatiku v jiném jazyce, klikněte na volbu **Možnosti** ▸ **Jazyk** a vyberte daný jazyk.

   Pro kontrolu pravopisu a gramatiky je standardně povolen příkaz **Automatické spuštění**. Pokud příkaz **Automatické spuštění** zakážete, (**Možnosti** ▸ **Automatické spuštění**), je nutné při kontrole kresby kliknout na tlačítko **Spustit** v dialogovém okně **Jazykové nástroje**.

Postup při kontrole pravopisu nebo gramatické správnosti v části kresby

1 Klikněte na nástroj **Text** A a klikněte na textový rámeček.

2 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**

3 V seznamu **Kontrolovat** vyberte některou z následujících možností:
   - **Odstavec**
   - **Vybraný text**
   - **Věta**
   - **Slovo**

   Chcete-li zkontrolovat pravopis nebo gramatiku v jiném jazyce, klikněte na volbu **Možnosti** ▸ **Jazyk** a vyberte daný jazyk.

Pro kontrolu pravopisu a gramatiky je standardně povolen příkaz **Automatické spuštění**. Pokud příkaz **Automatické spuštění** zakážete, (**Možnosti** ▸ **Automatické spuštění**), je nutné při kontrole kresby kliknout na tlačítko **Spustit** v dialogovém okně **Jazykové nástroje**.

Možnosti uvedené v seznamu **Kontrolovat** závisí na typu kresbu, kterou právě kontrolujete.

Postup při kontrole pravopisu nebo gramatiky ve vybraném textu

1. Vyberte text, který chcete zkontrolovat.
2. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**

   Chcete-li zkontrolovat pravopis nebo gramatiku v jiném jazyce, klikněte na volbu **Možnosti** ▸ **Jazyk** a vyberte daný jazyk.

   Pro kontrolu pravopisu a gramatiky je standardně povolen příkaz **Automatické spuštění**. Pokud příkaz **Automatické spuštění** zakážete, (**Možnosti** ▸ **Automatické spuštění**), je nutné při kontrole kresby kliknout na tlačítko **Spustit** v dialogovém okně **Jazykové nástroje**.

Postup při ruční úpravě textu

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**
2. Pokud se kontrola pravopisu nebo gramatiky zastaví na nějakém slově nebo frázi, klikněte na pole **Nahradit čím** a text upravte.

Postup při náhradě slova nebo fráze

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**
2. Jakmile se kontrola pravopisu nebo gramatiky zastaví, vyberte slovo nebo frázi v seznamu **Nahrazení**.
3. Klikněte na tlačítko **Nahradit**.

Pokud kontrola pravopisu nenabídne slova k náhradě, můžete text upravit ručně v poli **Nahradit čím**.

Postup při definici automatických náhrad textu

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**
2. Jakmile se kontrola pravopisu nebo gramatiky zastaví na slově, klikněte na tlačítko **Automaticky nahradit**.

Postup při přeskočení pravopisné nebo gramatické chyby

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**
2. Jakmile se kontrola pravopisu nebo gramatiky zastaví, klikněte na jednu z následujících možností:

- **Přeskočit jednou** – chcete-li chybu přeskočit jednu
- **Přeskočit vše** – chcete-li přeskočit všechny výskyty chyby

Můžete také přeskakovat všechny výskyty slova při všech kontrolách pravopisu. Stačí výskyt slova přidat do uživatelského seznamu slov. Další informace o souborech s uživatelskými seznamy slov naleznete v tématu „Seznamy slov” na straně 560.

Tezaurus

Tezaurus umožňuje zdokonalit jazykový styl. V tezauru lze vyhledat možnosti, jako jsou synonyma, antonyma a související slova.

Tezaurus podporuje náhradu slov. Při vyhledání slova tezaurus zobrazí krátkou definici a seznam vybraných možností. Tezaurus neurčuje tvary slov u sloves, která jsou stejná v současném i minulém čase, a u slov používaných jako vícenásobné části hovorových slov používaných jako vícenásobné části slovního projevu. Tezaurus umožňuje zvolit správný tvar slova, abyste jej mohli vložit nebo nahradit v dokumentu. Tezaurus také udržuje seznam historie slov, které jste vyhledali. Při každém spuštění tezauru nástroj založí nový seznam historie.

Pomocí tezauru můžete také vkládat slova.

Prohlášení: Rozšířený soubor tezauru a slovník obsahují slova, která mohou být pro některé lidi urážlivá. Tato slova jsou zahrnuta v souboru proto, aby bylo umožněno relační vyhledávání. Naším záměrem není urážet ani propagovat používání těchto pojmů.

Postup při náhradě slova

1 Vyberte slovo.

2 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Tezaurus**.

3 Chcete-li otevřít seznam synonym, antonym a souvisejících slov, dvakrát klikněte na definici v seznamu možností vyhledávání.

4 Klikněte na slovo a klikněte na možnost **Nahradit**.

Další možnosti

Vyhledávat slova navržená tezaurem	Dvakrát kliknout na slovo. Definice slova se objeví ve spodním podokně.
Vyhledávat jakékoli slovo	Zadejte slovo do seznamu na horním okraji stránky **Tezaurus** a stiskněte klávesu **Enter**.
Zobrazení naposledy kontrolovaných slov	Zvolte slovo ze seznamu na horním okraji stránky **Tezaurus**.

V některých případech se zobrazí výzva, abyste vybrali správný tvar slova, které chcete vložit. Tato výzva se zobrazí v případě, že slovo, které chcete nahradit, se píše stejně v přítomném i minulém čase (například „read“), nebo v případě, že dané slovo lze použít jako různé slovní druhy (například „wonder“).

V seznamu se lze posunovat kliknutím na šipku nahoru nebo dolů.

Postup při vložení slova

1. V kresbě klikněte na místo, kam chcete vložit slovo.
2. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Tezaurus**.
3. Zadejte slovo do pole na horním okraji stránky **Tezaurus** a stiskněte klávesu **Enter**.
4. V seznamu vyberte slovo.
5. Klikněte na tlačítko **Vložit**.

V některých případech se zobrazí výzva, abyste vybrali správný tvar slova, které chcete vložit. Tato výzva se zobrazí v případě, že slovo, které chcete nahradit, se píše stejně v přítomném i minulém čase (například „read“), nebo v případě, že dané slovo lze použít jako různé slovní druhy (například „wonder“).

Práce s jazyky

Kresba může obsahovat text, který se mění pro různé jazyky. Pokud je například výchozím jazykem operačního systému angličtina a máte dále nainstalovaný jazykový modul čeština, můžete pomocí jazykových nástrojů zkontrolovat pravopis a gramatiku českého i anglického textu. Když spustíte kontrolu pravopisu, gramatiky nebo nástroj Tezaurus, aplikace CorelDRAW zkontroluje slova, fráze a věty podle přiřazeného jazyka.Tato funkce zabraňuje, aby byla slova z cizích jazyků označena jako chybná. Jazykové nástroje se používají stejným způsobem, jako by veškerý text byl pouze v jediném jazyku. Můžete zkontrolovat pravopis nebo gramatiku datumů, času, symbolů měn, textu nebo vyhledat slovo v jiném jazyce.

Pokud je k dispozici více jazykových modulů, můžete si vybrat ze seznamu a nastavit výchozí jazyk Jazykových nástrojů.

Můžete kontrolovat pravidla formátování jiného jazyka. Nástroj pro kontrolu pravopisu může například naformátovat všechna kalendářní data v kresbě podle českých pravidel (například „12. dubna 2005“).

Řada těchto jazyků podporuje dělení slov. Při dělení slov dochází k rozdělení slov, které přesahují konec řádku, a nedochází tedy k přesouvání celých slov na další řádky. Tím se zmenšují rozdíly v délce řádků na pravém okraji textu.

Dále můžete zadat, které uvozovky budou použity pro jednotlivé jazyky. Další informace naleznete v tématu „Postup při přizpůsobení uvozovek pro různé jazyky” na straně 554.

Postup při přiřazení jazyka textu

1. Vyberte text.
2. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Jazyk**.
3. V dialogovém okně **Jazyk textu** vyberte jazyk v seznamu.

Jazyk lze přiřadit vybraným slovům, větám nebo odstavcům.

Jazykové nástroje pro jazyk vybraný v dialogovém okně **Jazyk textu** lze používat pouze v případě, že je instalovaný modul pro daný jazyk.

Chcete-li zkontrolovat, jaký jazyk je textu přiřazený, vyberte text a podívejte se na třípísmenný kód jazyka uvedený ve stavovém řádku.

Přizpůsobení jazykových nástrojů

Kontrolu pravopisu v kresbě lze přizpůsobit konkrétním požadavkům. Můžete například zvolit, jak se bude kontrola pravopisu spouštět a zda se budou kontrolovat chybně zadaná slova, nesprávné použití malých a velkých písmen, duplicitní slova nebo slova s číslicemi.

Můžete také přizpůsobit kontrolu gramatiky. Lze například určit, zda se bude nástroj Gramatika spouštět automaticky, zda bude zobrazovat dotaz před automatickou náhradou slov a zda bude zobrazovat pravopisné návrhy pro chybně zadaná slova.

Tezaurus lze upravit tak, že bude hledat slova a zavírat se zcela automaticky. Tezaurus lze také nastavit takovým způsobem, že bude zobrazovat pravopisné návrhy pro chybně zadaná slova a seznamy s typy slov, jako jsou synonyma, antonyma a související slova.

Postup při nastavení možností kontroly pravopisu

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Kontrola pravopisu**.
2. V nabídce **Možnosti** klikněte na jeden z následujících příkazů:
   - **Automatické spuštění**
   - **Pípnutí při chybě pravopisu**
   - **Znovu kontrolovat celý text**
   - **Kontrolovat slova s čísly**
   - **Kontrolovat duplicitní slova**
   - **Kontrolovat nepravidelná velká písmena**
   - **Upozornit na automatické nahrazení**
   - **Zobrazovat fonetické návrhy**

Vybrané možnosti budou použity při dalším otevření nástroje pro kontrolu pravopisu.

Postup při nastavení možností kontroly gramatiky

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Gramatika**.
2. V nabídce **Možnosti** klikněte na jeden z následujících příkazů:
   - **Automatické spuštění**
   - **Upozornit na automatické nahrazení**
   - **Navrhovat nahrazování chybně napsaných slov**

Vybrané možnosti budou použity při dalším otevření nástroje pro kontrolu gramatiky.

Postup při nastavení možností tezauru

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Tezaurus**.
2. V nabídce **Možnosti** klikněte na jeden z následujících příkazů:
   - **Automaticky hledat**
   - **Automaticky zavřít**
   - **Automatické opravy**
   - **Synonymum**
   - **Antonymum**
   - **Související slova**
   - **Je typem**

- **Má typy**
- **Je částí**
- **Má části**
- **Příklad**

Vybrané možnosti budou použity při příštím otevření nástroje Tezaurus.

Styly kontroly

Styl kontroly obsahuje přednastavené pravidla stylu psaní. Styl kontroly umožňuje kontrolovat kresbu, která má specifický jazykový tvar. Například při kontrole reklamních nebo marketingových materiálů můžete vybrat reklamní styl kontroly.

Postup při výběru stylu kontroly

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Gramatika**.
2. Klikněte na příkaz **Možnosti** ▸ **Styly kontroly** a vyberte jednu z následujících možností:
   - **Spelling plus**
   - **Quick check**
   - **Very strict**
   - **Formal memo or letter**
   - **Informal memo or letter**
   - **Technical or scientific**
   - **Documentation or speech**
   - **Student composition**
   - **Advertising**
   - **Fiction**
   - **Grammar As-You-Go**

Styl kontroly zůstane aktivován, dokud nevyberete jiný styl.

Seznamy slov

Seznam slov představuje množinu slov nebo frází, která byla zaznamenána při kontrole textu jazykovými nástroji. Jazykové nástroje prohledávají dva typy seznamů slov: uživatelské seznamy slov a hlavní seznamy slov. Každý jazyk je dodáván s výchozím uživatelským seznamem slov. Uživatelské seznamy slov lze upravit přidáním, odstranění nebo náhradou slov. Hlavní seznamy slov zahrnují seznamy specializovaných slov, které používá kontrola pravopisu pro určitý jazyk, oblast nebo společnost.

Při kontrole textu si můžete vypomoci přidáním uživatelského seznamu slov. Je možné aktivovat až 10 uživatelských seznamů slov najednou. Pokud například chcete, aby kontrola pravopisu porovnávala uživatelské seznamy slov americké angličtiny a kanadské angličtiny, přidejte oba seznamy. Pokud pracujete v medicíně, můžete vybrat lékařský seznam slov od třetího dodavatele a používat ho s jazykovými nástroji. Každý jazyk podporovaný nástrojem Pravopis má jeden hlavní seznam slov určený jako výchozí. Nejdříve jsou prohledávány aktivní uživatelské seznamy slov. Pokud v nich nejsou slovo nebo fráze nalezeny, jsou prohledávány aktivní hlavní uživatelské seznamy. Seznam slov lze také odstranit.

Do uživatelského seznamu lze přidat slovo, které nechcete dále označovat jako chybu. Do uživatelského seznamu slov lze také přidat slova k náhradě, která se použijí v okamžiku, kdy se na slově zastaví kontrola pravopisu nebo gramatiky.

Slova lze v uživatelském seznamu slov kdykoli upravit nebo je odstranit.

Postup při přidání uživatelského seznamu slov

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**
2. Klikněte na položku **Možnosti** ▸ **Uživatelské seznamy slov**.
3. Klikněte na tlačítko **Přidat seznam**.
4. V dialogovém okně **Přidat uživatelské seznamy slov** zvolte požadovaný uživatelský seznam slov.
5. Klikněte na tlačítko **Otevřít**.

Názvy souborů pro uživatelské seznamy slov mají příponu **.uwl**.

Při kontrole kresby se uživatelské seznamy slov procházejí v pořadí, ve kterém jsou zobrazeny v dialogovém okně **Uživatelské seznamy slov**.

Postup při odebrání uživatelského seznamu slov

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** ▸ **Kontrola pravopisu**.
2. Klikněte na položku **Možnosti** ▸ **Uživatelské seznamy slov**.
3. Vyberte uživatelský seznam slov.
4. Klikněte na tlačítko **Odebrat seznam**.

Operaci odebrání nelze provést pro výchozí seznam slov pro jazyk.

Postup při přidání slova do uživatelského seznamu slov

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**
2. Klikněte na položku **Možnosti** ▸ **Uživatelské seznamy slov**.
3. V dialogovém okně **Uživatelské seznamy slov** zvolte požadovaný uživatelský seznam slov.
4. Zadejte slovo do pole **Slovo/fráze**.
   Chcete-li přidat slovo k náhradě, zadejte jej do pole **Nahradit**.
5. Klikněte na tlačítko **Přidat položku**.
6. Klikněte na tlačítko **Zavřít**.

V nástroji pro kontrolu pravopisu se slova k náhradě zobrazí v poli **Nahrazení**.

Chcete-li přidat slovo do aktuálního uživatelského seznamu slov, klikněte na tlačítko **Přidat** na kartě **Kontrola pravopisu** nebo **Gramatika**.

Do uživatelského seznamu slov lze také přidat krátké fráze.

Postup při úpravě slova nebo fráze v uživatelském seznamu slov

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**
2. Klikněte na položku **Možnosti** ▸ **Uživatelské seznamy slov**.
3. Vyberte uživatelský seznam slov obsahující slovo nebo frázi, kterou chcete upravit.
4. Vyberte slovo nebo frázi, kterou chcete upravit.
5. Upravte slovo nebo frázi v poli **Nahradit**.
6. Klikněte na tlačítko **Nahradit položku**.

Pokud požadovaný seznam slov, který chcete upravovat, není uvedený v dialogovém okně **Uživatelské seznamy slov** otevřete seznam kliknutím na tlačítko **Přidat seznam**.

Postup při odstranění slova nebo fráze z uživatelského seznamu slov

1. Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a pak klikněte na některou z následujících položek:
   - **Kontrola pravopisu**
   - **Gramatika**
2. Klikněte na položku **Možnosti** ▸ **Uživatelské seznamy slov**.
3. Vyberte seznam slov, který chcete upravit.
4. Vyberte slovo nebo frázi, kterou chcete odstranit.
5. Klikněte na tlačítko **Odstranit položku**.

Postup při výběru, přidání nebo odstranění hlavního seznamu slov

1. Klikněte na položku **Text** ▸ **Jazykové nástroje** a klikněte na možnost **Kontrola pravopisu**.
2. Klikněte na položku **Možnosti** ▸ **Hlavní seznam slov**.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vyberte hlavní seznam slov	Zaškrtněte políčko odpovídající hlavnímu seznamu slov, který chcete použít.
Přidejte hlavní seznam slov	Klikněte na tlačítko **Přidat seznam**. V dialogovém okně **Editor hlavního seznamu slov** zvolte hlavní seznam slov. Klikněte na tlačítko **Otevřít**.
Odeberte hlavní seznam slov	Vyberte hlavní seznam slov Klikněte na tlačítko **Odebrat seznam**.

Kontrola statistiky

Statistika textu uvádí informace o počtu textových prvků, včetně počtu řádků, slov, znaků nebo názvů použitých stylů a písem. Statistiku lze zobrazit pro vybrané textové objekty nebo pro celou kresbu. Pokud jste nevybrali žádný text, započítají se všechny textové prvky v kresbě včetně tabulátorů a mezer.

Postup při počítání textových prvků

1 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Postup při počítání textových prvků pro	**Postup**
Celou kresbu	Klikněte na prázdné místo v okně kresby.
Vybraný text	Vyberte blok textu

2 Klikněte na příkaz **Text** ▸ **Statistika textu**.

Další možnosti	
Zobrazit informace o použitých stylech	Zaškrtněte políčko **Zobrazit statistické údaje stylu**.

Reference: Jazykové nástroje

Nástroj Gramatika pro kontrolu gramatiky používá k určení slovních druhů a větných členů následující notace.

Notace v nástroji Gramatika	**Gramatický termín**	**Vysvětlení**
3v	sloveso ve třetí osobě přítomného času	V následujících větách je použito sloveso ve třetí osobě přítomného času: „He waits.“ „She brushes her hair.“ „Does it sing?“
<>	interpunkce	Interpunkce objasňuje význam fráze nebo prohlášení. Příklady: • tečka (.) • čárka (,) • otazník (?)
abrv	zkratka	Zkratka představuje zkrácenou verzi slova. Například „etc.“ je zkratkou slova „etcetera.“

Notace v nástroji Gramatika	Gramatický termín	Vysvětlení
adj	přídavné jméno	Přídavné jméno rozšiřuje význam podstatného jména. Příklad: a „good“ book.
adv	příslovce	Příslovce rozšiřuje význam slovesa nebo přídavného jména. Příklady: • go „quickly“ • a „very“ good book
aux	pomocné sloveso	Pomocné sloveso má tvar „be“, „have“ nebo „do“. Příklady: • „is“ coming • „had“ not run • „did“ he say
bv	základní slovesný tvar	Základní slovesný tvar je tvar slovesa, které následuje za „to“ jako infinitiv nebo za modálním slovesem (jako například „would“).
c/s	komparativ/superlativ	Komparativ a superlativ jsou stupně přídavných jmen nebo příslovcí, které udávají stupeň srovnání. Příklady: • happier • slowest
cj	spojka	Spojky slov, frází nebo vět. Příklady: • the book „and“ the pen • I want to leave „because“ it is late.
det	determinující výraz	Člen či zájmeno blíže určuje podstatné jméno. Příklady: • A • an • the • some • these • any
direct object	direct object	Přímý předmět je objektem akce. Příklad: Bob opened „the box“.
ij	citoslovce	Citoslovce vyjadřuje zvolání. Příklady: • Hi! • Oh! • Hey!
indirect object	indirect object	Nepřímý předmět určuje, „komu“ a „pro koho“ se daná akce děje. Příklady:

Notace v nástroji Gramatika	Gramatický termín	Vysvětlení
		• Bob gave „her“ an apple. • I sent „him“ a postcard.
inf	infinitiv	Infinitiv je blíže určen tzv. modifikátory. Například v infinitivu „to boldly go“ příslovce „boldly“ doplňuje infinitiv „to go“.
main clause	main clause	Hlavní věta má samostatný význam i bez vedlejších vět. Příklady: • Let’s have the picnic today unless it rains. (Hlavní věta: „Let’s have the picnic today“) • When not in school, children play. (Hlavní věta: „children play“)
mod	modální sloveso	Modální sloveso představuje druh pomocného slovesa. Příklady: • will • must • can • should • might
num	číslo	Číslo vyjadřuje množství. Příklady: • „three“ boys • „497“ days • „62“ percent
phrasal	frázová předložka	Termínem frázová předložka se rozumí předložka, která je součástí slovesné fráze, ale nestojí těsně u slovesa. Příklad: put the book „down“.
pn	množné číslo podstatného jména	Množné číslo představuje množné číslo podstatného jména. Příklady: • books • children
poss	přivlastňovací tvar podstatného jména	Přivlastňovací tvar podstatného jména vyjadřuje vlastnictví. Je používán jako přídavné jméno k úpravě jiného podstatného jména. Příklady: • „dog’s“ leg • „students’“ cars • „Joe’s“ son
ppt	příčestí minulé	Příčestí minulé je tvar minulého času slovesa. Příklad: The note was „written“ in ink.

Notace v nástroji Gramatika	Gramatický termín	Vysvětlení
prep phr	předložková fráze	Předložkový výraz se skládá z předložky a jejího objektu včetně modifikátorů. Předložkové fráze účinkují jako přívlastky, příslovce nebo podstatná jména. Příklad: We came back „for the second show“.
pres-p	příčestí přítomné	Příčestí přítomné je tvarem slovesa a lze je použít jako součást slovesné fráze nebo jako přídavné jméno. Obvykle je vytvářeno přidáním koncovky „ing“ k základnímu slovesnému tvaru. Příklady: • He is „writing“ a book. • She is „going“ to bed. • The lawyers presented „closing“ arguments.
prn	zájmeno	Zájmeno zastupuje podstatné jméno. Příklady: • I • me • you • mine • yourself • these • who • which
pv	minulý čas	Minulý čas vyjadřuje akce, které již proběhly. Příklady: • He „wrote“ the book. • We „went“ to the store.
relative clause	relative clause	Vztažná věta je vedlejší větou, která má funkci přídavného jména. Popisuje podstatné jméno nebo zájmeno, které je uvedeno před ní. Vztažná věta obvykle začíná vztažným zájmenem, jako je „who“, „whom“ nebo „what“. Příklad: The employees „who worked diligently“ were rewarded.
rel prn	vztažné zájmeno	Vztažné zájmeno uvádí vztažnou vedlejší větu a spojuje ji s hlavní větou. Příklady: The noise „that“ scared you was made by the boy „who“ lives next door.
sn	jednotné číslo podstatného jména	Podstatné jméno v jednotném čísle představuje jeden výskyt osoby, místa, věci nebo pojmu. Příklady: • Tom

Notace v nástroji Gramatika	Gramatický termín	Vysvětlení
		• Canada • pen • health
subject	subject	Podmět věty vyjadřuje původce děje. Podmět se může skládat z jednoho nebo více slov. Příklady: • „John“ ran. • „The cats“ meowed. • „All the children and their mothers“ took naps.
subordinate clause	subordinate clause	Věta podřadná se také nazývá větou závislou a nemůže být použita samotná. Závisí na další větě, která jí dává úplný význam. Příklad: We will have the meeting today, „because everyone is here.“
that clause	přívlastková věta	Přívlastková věta je zvláštní druh vedlejší věty, která začíná spojkou „that“ (který). Příklad: We were sure „that you would pay us“.
verb or verb phrase	verb or verb phrase	Sloveso nebo slovesná vazba označují akci. Slovesa mohou obsahovat jedno nebo více slov, ale nástroj Gramatika používá v případě, že se sloveso skládá z více slov, výraz „slovesná fráze“. Příklady: • John „ran“. • He „has gone“.
wh- clause	wh- clause	Zvláštní vedlejší věta, která začíná spojkami „when“, „how“, „why“ nebo „where“. Tato věta wh-clause může účinkovat jako podstatné jméno, příslovce nebo přívlastek. Příklady: • We knew „where she would go.“ • I will tell you „when I go.“

Šablony a styly

Šablony 571

Styly a sady stylů 579

Styly barev 589

CorelDRAW® 2019

Šablony

Šablona představuje kolekci stylů a nastavení vzhledu stránky, která určují rozvržení a vzhled kresby. Pro šablony je někdy rovněž používáno označení šablonky.

Šablony používejte pro kresby, které chcete opakovaně používat.

Můžete použít předvolby šablon dodané s aplikací CorelDRAW. Můžete také vytvořit a používat vlastní šablony.

Tato část zahrnuje následující témata:

- „Používání šablon” (straně 571)
- „Hledání šablon” (straně 572)
- „Správa šablon” (straně 575)
- „Vytváření šablon” (straně 576)
- „Úprava šablon” (straně 576)

Používání šablon

Pokud založíte dokument ze šablony pomocí příkazu **Soubor** ▸ **Nový ze šablony**, aplikace CorelDRAW naformátuje stránku v souladu s nastavením rozvržení stránky v šabloně a poté načte do nového dokumentu všechny objekty a styly šablon. Pomocí této metody můžete vyhledávat a procházet šablony.

Pokud chcete použít pouze styly ze šablony, vytvořte prázdný dokument pomocí příkazu **Soubor** ▸ **Otevřít**.

Do dokumentu můžete také kdykoli importovat styly ze šablony.

Postup při vytváření dokumentu na základě šablony

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Nový ze šablony**.
2. Vyhledávání nebo procházení šablon.
3. Zvolte šablonu kliknutím na její miniaturu.
4. Klikněte na tlačítko **Otevřít**.

Informace o vyhledávání šablon naleznete v části „Postup při hledání, filtrování a řazení šablon” na straně 573.

Dokument můžete ze šablony založit také kliknutím na příkaz **Soubor** ▸ **Otevřít**, vyhledáním šablony, dvojitým kliknutím na ni a zapnutím možnosti **Nový ze šablony** v dialogovém okně **Otevřít**. Pokud chcete používat pouze styly šablon, zrušte zaškrtnutí políčka **S obsahem**.

Postup při importu stylů ze šablony do dokumentu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly objektů** otevřete plovoucí nabídku **Importovat, exportovat nebo uložit výchozí nastavení** a klikněte na tlačítko **Importovat list stylů** .
3. Vyhledejte složku, v níž je šablona uložena.
4. Klikněte na šablonu obsahující styly, které chcete načíst.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.

Importovány budou pouze styly šablon. Nastavení rozvržení stránky a objekty uložené v šabloně budou ignorovány. Atributy stávajících objektů jsou zachovány.

Hledání šablon

Aplikace CorelDRAW poskytuje jednoduchý způsob hledání šablon.

Můžete hledat na základě názvu souboru, nadpisu nebo klíčových slov náležících k šabloně. Zadáte-li do textového pole například slovo „certifikát“, aplikace automaticky vyřadí pomocí filtru všechny soubory, které tomuto slovu neodpovídají, a zobrazí pouze soubory, které obsahují slovo „certifikát“ v názvu šablony nebo v klíčových slovech. Hledání můžete kdykoli zrušit.

Výsledky hledání můžete zúžit pomocí zdroje šablony (například pouze šablony vytvořené vámi) a kategorie (například brožury, letáky nebo hlavička a dopisy). Můžete také zobrazit seznam oblíbených nebo posledních použitých šablon a také můžete šablony řadit podle názvu a data, kdy byly vytvořeny nebo upraveny.

Můžete vyhledat a procházet vždy pouze jeden balíček, složku nebo seznam. Můžete procházet nebo prohledávat celou knihovnu **Všechny šablony** (šablony zahrnuté v aplikaci CorelDRAW a poskytované jinými návrháři a šablony, které jste vytvořili).

Přidání šablon

Pro začátek aplikace Corel poskytuje místní šablony, které jsou uvedeny v části **Všechny šablony** v dialogovém **okně Nový ze šablony**. Tyto šablony se ukládají do složky **Dokumenty\Corel\Corel Content\Templates**. Chcete-li svoji kolekci šablon rozšířit, můžete si stáhnout další balíčky pomocí dialogového okna **Získat další**.

Pro přístup k šablonám uloženým v místních složkách mimo složku **Dokumenty\Corel\Corel Content\Templates** můžete na tyto složky vytvořit odkazy. Tyto odkazy nazýváme aliasy. Aliasy lze použít i pro přístup k šablonám uloženým ve sdílených síťových složkách a na sekundárních úložištích (disky USB flash nebo přenosné pevné disky).

Když kopírujete složku obsahující velké množství šablon svého počítače, může indexování složky v operačním systému určitou dobu trvat. Pro okamžité prohlížení, procházení a vyhledávání šablon v takové složce může být zapotřebí složku přeindexovat.

Zobrazení šablon a informací o šabloně

Můžete zvýšit velikost miniatur, a usnadnit a zrychlit tak rozpoznávání konkrétní šablony, nebo můžete snížit velikost miniatur, a zobrazit tak více výsledků vyhledávání najednou. Pokud v oblasti zobrazení vyberete šablonu, zobrazí se o kategorii, stylu, stránkování a možnostech přeložení šablony další informace.

Postup při hledání, filtrování a řazení šablon

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Nový ze šablony**.
2. V seznamu **Vybrat zdroj obsahu** vyberte možnost **Všechny šablony**, chcete-li hledat nebo procházet šablony poskytované společností Corel a jakékoli šablony, které jste přidali vy.
3. Zadejte slovo do pole **Hledat** a stiskněte klávesu **Enter**.
   Šablony odpovídající termínu hledání se zobrazí v levém podokně.

Další možnosti

Filtrování šablon	V seznamu **Vybrat zdroj obsahu** vyberte jinou položku než **Všechny šablony**. Vyberte kategorii v seznamu **Filtrovat obsah**.
Zobrazení nedávno použitých šablon	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** položku **Naposledy použité**.
Zobrazení oblíbených šablon	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** položku **Oblíbené**. Informace o označování šablon jako oblíbených naleznete v tématu „Postup při označení, přejmenování a odstranění šablon ” na straně 575.
Řazení šablon	Klikněte na tlačítko **Možnosti** a vyberte jednu z následujících možností: • Možnost **Řadit podle názvu** seřadí obrázky v abecedním pořadí podle názvu šablona. • Možnost **Řadit podle data vytvoření** seřadí šablony podle data jejich vytvoření počínaje poslední vytvořenou šablonou. • Možnost **Řadit podle data poslední změny** seřadí šablony podle data jejich úpravy počínaje poslední upravenou šablonou. Šablony v seznamu **Oblíbené** jsou automaticky řazeny podle data, kdy jste je označili jako oblíbené, počínaje poslední šablonou přidanou do seznamu **Oblíbené**. Šablony v seznamu **Naposledy použité** jsou automaticky řazeny podle data, kdy jste je naposledy použili, počínaje naposledy použitou šablonou.

Další možnosti

Procházení a vyhledávání všech položek v knihovně **Všechny šablony**	Vyberte v seznamu **Vybrat zdroj obsahu** položku **Všechny šablony**. Klikněte na tlačítko **Možnosti** a poté na tlačítko **Procházet rekurzivně**.
Přeindexování složky	Klikněte na tlačítko **Možnosti** a poté na tlačítko **Znovu indexovat složku**.

Když vyberete položku **Moje šablony** jako zdroj obsahu, můžete všechny šablony procházet v kořenovém adresáři složky **Dokumenty\Corel\Corel Content\Templates**.

Pokud nebyla při instalaci aplikace CorelDRAW integrována do prostředí Windows (tedy pokud jste vypnuli možnost **Rozšíření prostředí Windows** v části **Nástroje** v průvodci instalací v průběhu vlastní instalace), můžete hledat šablony pouze podle názvu souboru, nikoli podle názvu šablony nebo klíčových slov.

Postup při stahování a přidání nového balíčku šablon

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Nový ze šablony**.
2. Klikněte na tlačítko **Získat více**.
3. V dialogovém okně **Získat další** klikněte na požadovaný balíček šablon.
4. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Klikněte na tlačítko **Koupit nyní** a podle pokynů na obrazovce položku zakupte.
   - Je-li položka součástí vašeho produktu nebo předplatného, klikněte na tlačítko **Stáhnout**.

Postup přidání aliasu k umístění, které obsahuje šablony

1. V dialogovém okně **Nový ze šablony** otevřete seznam **Vybrat zdroj obsahu** a klikněte na tlačítko **Přidat nový**.
2. Klikněte na tlačítko **Vytvořit alias**.
3. V dialogovém okně **Vyhledat knihovnu šablon** vyhledejte požadovanou složku nebo umístění.
4. Klikněte na tlačítko **Vybrat složku**.

Postup při zobrazení šablon a informací o šabloně

1. Vyhledejte šablony v dialogovém okně **Nový ze šablony**.
2. Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Zvětšení a zmenšení velikosti miniatur	Posuňte jezdec **Velikost miniatury**.
Zobrazení podrobných informací o šabloně	Klikněte na miniaturu v levém podokně. V pravém podokně se zobrazí podrobné informace o šabloně. Chcete-li skrýt pravé podokno, kde jsou zobrazeny podrobnosti o šabloně, zrušte zaškrtnutí políčka **Zobrazit detaily šablony**.

Správa šablon

Je možné spravovat seznam místních balíčků a aliasů šablon (odkazů na místní složky, síťová umístění a sekundární úložiště). Máte například možnost přejmenovávat místní balíčky a aliasy nebo odebírat aliasy ze seznamu. Je-li alias již neplatný, protože složka šablon byla přesunuta jinam, můžete vyhledat nové umístění a odkaz obnovit.

Pro snazší vyhledávání šablon můžete jednotlivé položky označit jako oblíbené. Dále si můžete zobrazit a změnit vlastnosti šablony. Můžete například změnit její název a jazyk a přidat do ní nové značky a některé stávající značky odebrat. Můžete změnit kategorii šablony nebo přiřadit šabloně vlastní kategorii. Když už šablonu nepotřebujete, můžete ji odstranit.

Postup při aktualizaci seznamu balíčků a aliasů šablon v dialogovém okně Nový ze šablony

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Nový ze šablony**.
2. Vyberte ze seznamu **Vybrat zdroj obsahu** pod položkou **Všechny šablony** balíček nebo alias šablon.
3. Klikněte na tlačítko **Možnosti** a proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Přejmenování balíčku nebo aliasu šablony	Klikněte na tlačítko **Přejmenovat** a v dialogovém okně **Přejmenovat** zadejte do pole **Název** požadovaný název.
Vyhledání přesunuté nebo přejmenované složky	Klikněte na tlačítko **Procházet** a přejděte do složky, kde jsou šabloně uloženy.
Odebrání aliasu ze seznamu	Klikněte na tlačítko **Odebrat**.
Otevřete balíček nebo alias šablon v průzkumníku Windows	Klikněte na tlačítko **Otevřít umístění složky**.

Postup při označení, přejmenování a odstranění šablon

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Nový ze šablony**.
2. Proveďte některou akci z následující tabulky.

Akce	Postup
Označení šablony jako oblíbené	Klikněte pravým tlačítkem myši na miniaturu a klikněte na možnost **Oblíbené**.
Změna názvu šablony v osobní knihovně nebo značek s ní spojených	Klikněte pravým tlačítkem myši na miniaturu a klikněte na možnost **Vlastnosti**. V okně **Vlastnosti** proveďte některou z následujících operací: • V seznamu **Jazyk** vyberte jazyk. • Do pole **Název** zadejte nový název. • Přidejte nebo odstraňte značky v poli **Značky**. • Vyberte ze seznamu **Kategorie** požadovanou kategorii šablony.

Akce	Postup
	• Chcete-li přiřadit vlastní kategorii, zvolte možnost **Nová kategorie** ze seznamu **Kategorie** a do příslušného pole zadejte název kategorie.
Odstranění šablony z místní knihovny	Klikněte pravým tlačítkem myši na miniaturu a klikněte na možnost **Odstranit**.

Vytváření šablon

Pokud předvolby šablon nesplňují vaše potřeby, můžete si vytvořit vlastní šablony, založené na dokumentech, které často používáte. Pokud například pravidelně vydáváte bulletin, můžete uložit nastavení vzhledu a styly pro stránku do šablony.

Při uložení šablony umožňuje aplikace CorelDRAW přidávat referenční informace, jako například stránkování, přeložení a kategorii. Ačkoli je přidávání informací o šablonách volitelné, usnadňuje pozdější uspořádání a hledání šablon.

Výchozí umístění, kam se šablony ukládají, můžete změnit. Další informace naleznete v tématu „Změna umístění obsahu” na straně 89.

Postup při vytváření šablony

1. Klikněte na možnost **Soubor** ▸ **Uložit jako šablonu.**
2. Do seznamu **Název souboru** zadejte název.
3. Najděte složku, do které chcete šablonu uložit.
4. Klikněte na tlačítko **Uložit**.
5. V dialogovém okně **Vlastnosti šablony** zadejte požadované možnosti:
   - **Název** – přiřaďte název šabloně. Tento název se zobrazí spolu s miniaturou v podokně **Šablony**.
   - **Značky** – zadejte klíčová slova, která chcete k šabloně přiřadit. Tato slova můžete použít k hledání šablony v dialogovém okně **Nový ze šablony**.
   - **Strany** – vyberte volby stránkování.
   - **Přeložení** – vyberte přeložení ze seznamu.
   - **Kategorie** – vyberte kategorii, kterou chcete šabloně přidělit. Chcete-li přiřadit vlastní kategorii, zvolte možnost **Nová kategorie** ze seznamu **Kategorie** a do příslušného pole zadejte název kategorie.

Při kliknutí na tlačítko **Storno** se zavře dialogové okno **Vlastnosti šablony** bez uložení šablony.

Pokud nechcete přidávat referenční informace, nezadávejte žádné možnosti a klikněte na tlačítko **Uložit**.

Úprava šablon

Šablonu můžete upravit změnou stylů, nastavením vzhledu stránky nebo úpravou objektů. Pokud se vám například některé šablona líbí, ale chcete, aby byla obecnější, můžete přidat vlastní styly nebo styly převzaté z jiných šablon. Informace o úpravách stylů naleznete v části „Úpravy stylů a sad stylů” na straně 583. Informace o nastavení možností rozvržení stránky naleznete v části „Vzhled stránky” na straně 601.

Postup při úpravě šablony

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Otevřít**.
2. Vyhledejte složku, v níž je šablona uložena.

3 Dvakrát klikněte na název šablony.

4 V dialogovém okně **Otevřít** zaškrtněte možnost **Otevřít pro úpravy**.

CorelDRAW® 2019

Styly a sady stylů

Aplikace CorelDRAW poskytuje rozšířené možnosti používání stylů, které umožňují rychle, snadno a konzistentně formátovat dokumenty. Můžete vytvářet a používat styly a sady stylů pro různé druhy objektů: grafické objekty, řetězcový a odstavcový text, odkazovací a kótovací objekty a objekty vytvořené pomocí nástrojů Malířské techniky.

Styly a sady stylů představují skupiny atributů, které určují vzhled objektů. Použijete-li styl nebo sadu stylů na objekt, budou na daný objekt použity všechny atributy definované v daném stylu současně. Tak lze zároveň formátovat mnoho různých objektů a významně snížit čas pro nastavení a tisk. A navíc když upravíte styl nebo sadu stylů, budou všechny objekty definované tímto stylem také automaticky aktualizovány.

Můžete také exportovat styly a sady stylů jako listy stylů určené pro jiné dokumenty nebo je importovat z dříve uložených listů stylů.

Styly zjednodušují úlohu formátování objektů tak, že spoří čas a zajišťují konzistentní vzhled.

Tato část zahrnuje následující témata:

- „Vytváření stylů a sad stylů” (straně 580)
- „Použití stylů a sad stylů” (straně 582)
- „Úpravy stylů a sad stylů” (straně 583)
- „Správa výchozích vlastností objektů” (straně 584)
- „Export a import listů stylů” (straně 585)

- „Přiřazení klávesových zkratek stylům nebo sadám stylů” (straně 586)
- „Hledání objektů, které používají konkrétní styl nebo sadu stylů” (straně 587)
- „Zrušení propojení mezi objekty a styly nebo sadami stylů” (straně 587)

Vytváření stylů a sad stylů

Styl představuje skupinu atributů formátování, která určuje vlastnost objektu, například obrys nebo výplň. Chcete-li například definovat styl obrysů, můžete zadat atributy jako šířku obrysu, barvu a typ čáry. Styl znaku můžete definovat zadáním typu písma, stylu a velikosti písma, barvy textu a pozadí, polohy znaků, velikosti znaků a dalších vlastností. Aplikace CorelDRAW umožňuje vytvořit a použít styly obrysu, výplně, odstavce, znaků a textových rámečků.

Aplikace CorelDRAW umožňuje seskupení stylů do sad stylů. Sada stylů představuje kolekci stylů, které pomáhají definovat vzhled objektu. Například můžete vytvořit sadu stylů obsahující styl výplně a styl obrysu, kterou lze použít na grafické objekty, například obdélníky, elipsy a křivky.

Existují dvě možnosti vytváření stylů. Můžete vytvořit styl nebo sadu stylů založenou na formátu objektu, který se vám líbí nebo můžete vytvořit styl nebo sadu stylů od začátku nastavením atributů objektu v ukotvitelném panelu **Styly objektů**.

V aplikaci CorelDRAW mohou styly obsahovat další styly. Styl, který obsahuje další styl, se nazývá nadřízený; styl, který je obsažen v jiném stylu, se nazývá podřízený. Vlastnosti se automaticky dědí z nadřízeného stylu; zděděné vlastnosti podřízeného stylu lze však přepsat a nastavit vlastní konkrétní vlastnosti. Když upravíte nadřízený styl, dojde k automatické aktualizaci podřízeného stylu. Pokud nastavíte atributy specifické pro podřízený styl, nebudou tyto atributy nadále propojené s nadřízeným stylem, takže pokud upravíte nadřízený styl, nedojde k úpravě specifických atributů podřízeného stylu. Vztah nadřízených a podřízených stylů platí stejně i pro sady stylů.

Nadřízené a podřízené styly můžete použít v dokumentech, kde chcete, aby objekty sdílely některé, ale ne všechny, atributy a potřebujete pravidelné provádět hromadné změny. Pokud například pracujete na dlouhém dokumentu a chcete, aby měly nadpisy a podnadpisy podobné formátování, můžete pro nadpisy vytvořit nadřízený styl znaku a pro podnadpisy podřízený styl znaku. Nadřízené a podřízené styly mohou sdílet stejný typ barvy a písma, ale mohou se lišit ve velikosti. Pokud pro nadřízený styl vyberete odlišný typ barvy nebo písma, dojde k automatické aktualizaci nadpisů a podnadpisů. Podnadpisy se nicméně stále zobrazí menší než nadpisy.

Vytvoření stylu z objektu

1. Pomocí nástroje **Výběr** klikněte pravým tlačítkem myši na objekt.
2. Vyberte možnost **Styly objektů**, poté možnost **Nový styl z** a ukažte na typ stylu.
   V náhledu se zobrazí, které atributy objektu budou v novém stylu zahrnuty.
3. Klikněte na typ stylu.
4. V dialogovém okně **Nový styl z** zadejte název do pole **Název nového stylu**.

Pokud není ukotvitelný panel **Styly objektů** otevřen, zaškrtněte políčko **ukotvitelného panelu Otevřít styly objektu** v dialogovém okně **Nový styl z**.

Styl můžete také vytvořit z objektu kliknutím pravým tlačítkem myši na složku **Styly** v ukotvitelném panelu **Styly objektů**, výběrem možnosti **Nové z vybraných** a poté výběrem typu stylu.

Postup při vytváření sady stylů z objektu

1. Pomocí nástroje **Výběr** klikněte pravým tlačítkem myši na objekt.
2. Vyberte možnost **Styly objektů** a ukažte na možnost **Nová sada stylů z**.

V náhledu se zobrazí, které atributy objektu budou v nové sadě stylů zahrnuty.

3 Klikněte na možnost **Nová sada stylů z**.

4 V dialogovém okně **Nová sada stylů z** zadejte název do pole **Název nové sady stylů**.

Pokud není ukotvitelný panel **Styly objektů** otevřen, zaškrtněte políčko **ukotvitelného panelu Otevřít styly objektu** v dialogovém okně **Nová sada stylů z**.

Sadu stylů můžete také vytvořit z objektu přetažením objektu do složky **Sady stylů** v ukotvitelném panelu **Styly objektů**. Pokud objekt přetáhnete nad existující sadu stylů ve složce **Sady stylů**, tak atributy objektu nahradí atributy sady stylů a všechny objekty, na které byla použita sada stylů, budou automaticky aktualizovány.

Postup při definování stylu

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.

2 V ukotvitelném panelu **Styly objektů** klikněte na tlačítko **Nový styl** a vyberte typ stylu.

Styl se zobrazí ve složce **Styly** pod názvem přiřazeným aplikací, například „Výplň 1“.

3 Zadejte požadované atributy stylu.

Další možnosti

Přejmenování stylu	Klikněte na styl pravým tlačítkem myši, klikněte na možnost **Přejmenovat**, zadejte nový název a stiskněte klávesu **Enter**.
Odstranění stylu	Proveďte jednu z následujících akcí: • Vyberte styl ve složce **Styly** a klikněte na tlačítko **Odstranit styl** . • Klikněte pravým tlačítkem myši na styl a klikněte na možnost **Odstranit**.
Duplikace stylu	Klikněte pravým tlačítkem myši na styl a klikněte na možnost **Duplikovat**.
Vytvoření podřízeného stylu	Proveďte jednu z následujících akcí: • Vyberte styl ve složce **Styly** a klikněte na tlačítko **Nový podřízený styl** . • Klikněte pravým tlačítkem myši na styl a klikněte na možnost **Nový podřízený styl**.

Definování sady stylů

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.

2 V ukotvitelném panelu **Styly objektů** kliknutím na tlačítko **Nová sada stylů** vytvořte prázdnou sadu stylů, do které lze přidávat styly.

Sada stylů se zobrazí ve složce **Sady stylů** pod názvem přiřazeným aplikací, například „Sada stylů 1“.

3 Proveďte jednu z následujících akcí:

- Klikněte na tlačítko **Přidat nebo odebrat styl** vedle sady stylů a vyberte typy stylů, které chcete do sady stylů přidat. Pak nastavte vlastnosti jednotlivých stylů.
- Ze složky **Styly** přetáhněte existující styly do nové sady stylů.

Další možnosti

Přejmenování sady stylů	Klikněte pravým tlačítkem myši na sadu stylů ve složce **Sady stylů**, klikněte na možnost **Přejmenovat**,zadejte nový název a stiskněte klávesu **Enter**.
Odstranění sady stylů	Proveďte jednu z následujících akcí: • Vyberte sadu stylů ve složce **Sady stylů** a klikněte na tlačítko **Odstranit sadu stylů** . • Klikněte pravým tlačítkem myši na sadu stylů a klikněte na možnost **Odstranit**.
Duplikace sady stylů	Klikněte pravým tlačítkem myši na sadu stylů a klikněte na možnost **Duplikovat**.
Vytvoření podřízené sady stylů	Proveďte jednu z následujících akcí: • Vyberte sadu stylů ve složce **Sady stylů** a klikněte na tlačítko **Nová sada podřízených stylů** . • Klikněte pravým tlačítkem myši na sadu stylů a klikněte na možnost **Nová sada podřízených stylů**.

Použití stylů a sad stylů

Když použijete styl nebo sadu stylů na objekt, tak objekt přebere pouze atributy, které jsou definovány stylem nebo sadou stylů. Pokud například použijete styl obrysu, změní se obrys objektu, zatímco jiné atributy zůstanou stejné.

Styly a sady stylů lze použít pomocí ukotvitelného panelu **Styly objektů** a ukotvitelného panelu **Vlastnosti** .

V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** se atributy definované stylem zobrazí se zeleným ukazatelem zdroje, který má uprostřed svislou čáru . (Ukazatel zdroje je malý čtverec vedle názvu atributu.) Pokud není použit styl, zobrazí se prázdný ukazatel zdroje . Pokud je použito potlačení použitého stylu, bude ukazatel zdroje oranžový s vodorovnou čarou uprostřed .

Použití stylu nebo sady stylů na objekt

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte objekt.
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
3. V ukotvitelném panelu **Styly objektů** vyberte styl nebo sadu stylů a klikněte na tlačítko **Použít na vybrané**.

Chcete-li před použitím stylu nebo sady stylů zobrazit jejich náhled, ukažte na požadovanou položku v ukotvitelném panelu **Styly objektů**.

Styl lze také použít kliknutím na ukazatel zdroje vedle vlastnosti objektu (obrys, výplň, znak, odstavec nebo rámeček)v ukotvitelném panelu **Vlastnosti** a výběrem stylu ze seznamu stylů.

Styl nebo sadu stylů můžete použít na vybraný objekt jednou z následujících metod:

- V ukotvitelném panelu **Styly objektů** dvakrát klikněte na styl nebo sadu stylů.
- Klikněte pravým tlačítkem myši na objekt, vyberte možnost **Styly**, vyberte možnost **Použít styl** a vyberte styl nebo sadu stylů ze seznamu.
- V ukotvitelném panelu **Styly objektů** klikněte pravým tlačítkem na styl nebo sadu stylů a vyberte možnost **Použít styl** nebo **Použít sadu stylů**.
- V ukotvitelném panelu **Styly objektů** vyberte styl nebo sadu stylů a přetáhněte je na objekt.

Úpravy stylů a sad stylů

Styl nebo sadu stylů lze upravovat buď změnou atributů v ukotvitelném panelu **Styly objektů** nebo změnou atributů objektu, propojených se stylem nebo sadou stylů a pak použitím těchto změn na styl nebo sadu stylů.

Styl nebo sadu stylů můžete také upravovat kopírováním atributů z objektu do stylu nebo sady stylů.

Můžete potlačit atributy stylu. Když potlačíte atribut, tak již dále nesouvisí s definicí stylů a změny stylu objekt neovlivní, dokud nebude odstraněno potlačení.

Úprava stylu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly objektů** otevřete složku **Styly** a vyberte styl.
3. V oblasti vlastností stylu ukotvitelného panelu **Styly objektů** upravte požadované atributy.

Úprava sady stylů

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly objektů** otevřete složku **Sady stylů** a vyberte sadu stylů.
3. Klikněte vedle sady stylů na tlačítko **Přidat nebo odebrat styl** a klikněte na typ stylu, který chcete přidat nebo odebrat ze sady stylů.
   Vedle typů stylů, které jsou součástí sady stylů, jsou zobrazeny značky zaškrtnutí.

   V oblasti vlastností stylu ukotvitelného panelu **Styly objektů** můžete upravovat styly, které jsou součástí sady stylů.

Úprava stylu nebo sady stylů úpravou objektu

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte objekt, na který je použit styl nebo sada stylů.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.
3. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** upravte vlastnosti objektu.
4. V okně dokumentu klikněte pravým tlačítkem na objekt, vyberte z místní nabídky možnost **Styly objektů** a vyberte možnost **Použít na styl**.

   Nové atributy objektu nahradí atributy stylů nebo sad stylů přidružených k tomuto objektu.

Úpravy stylu nebo sady stylů kopírováním vlastností z objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
2. Přetáhněte objekt z okna dokumentu nad název stylu nebo sady stylů v ukotvitelném panelu **Styly objektů**.

Vlastnosti objektu do stylu nebo sady stylů můžete také kopírovat kliknutím pravým tlačítkem na styl nebo sadu stylů v ukotvitelném panelu **Styly objektů** , výběrem možnosti **Kopírovat vlastnosti z** a kliknutím na objekt v okně dokumentu.

Potlačení atributu stylu

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte objekt , který obsahuje použitý styl.
2. Klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Vlastnosti**.
3. V ukotvitelném panelu **Vlastnosti** upravte atribut objektu definovaný stylem.

   Ukazatel zdroje vedle atributu změní svoji barvu ze zelené se svislou čárou na oranžovou s vodorovnou čárou, a zobrazí tak, že atribut objektu již není definován stylem.

Chcete-li odebrat potlačení stylu, proveďte jednu z následujících akcí:

- Klikněte na oranžový ukazatel zdroje a vyberte tlačítko **Vrátit**.
- Pomocí nástroje **Výběr** klikněte pravým tlačítkem na objekt, vyberte z místní nabídky možnost **Styly objektů** a vyberte možnost **Vrátit se ke stylu**.

Správa výchozích vlastností objektů

Výchozí vlastnosti objektu v aplikaci CorelDRAW řídí vzhled textu a grafických objektů v aktivním dokumentu. Pokud například poprvé instalujete aplikaci CorelDRAW, budou výchozí vlastnosti grafických objektů určovat, že každý nový grafický objekt obsahuje černý obrys a žádnou výplň.

Upravit lze výchozí vlastnosti následujících typů objektů: malířských technik, řetězcových textů, odkazových, kótovacích a grafických objektů a odstavcových textů. Když upravíte výchozí hodnoty, aplikace CorelDRAW tyto změny automaticky uloží do aktuálního dokumentu. Chcete-li používat vlastní nastavení v dalších vytvářených dokumentech, můžete je nastavit jako nové výchozí hodnoty dokumentu.

Můžete zadat, které styly objektů, sady stylů, styly barev nebo výchozích vlastností objektů z aktivní kresby, budou nastaveny jako nové výchozí hodnoty dokumentu.

Úprava výchozích vlastností objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly objektů** otevřete složku **Výchozí vlastnosti objektu** a vyberte jeden z následujících typů objektu:
   - **Malířské techniky**
   - **Řetězcový text**
   - **Odkazovací čára**
   - **Kótování**
   - **Grafika**
   - **Odstavcový text**
   - **Kód QR**
3. Upravte požadované atributy.

   Jakékoli provedené změny se použijí na všechny nové objekty v aktivním dokumentu a automaticky se do dokumentu uloží.

Další možnosti

Vrácení změn obnovením vybraných výchozích vlastností na výchozí nastavení nového dokumentu	Proveďte jednu z následujících akcí: • Klikněte na tlačítko **Vrátit na výchozí nastavení nových dokumentů** vedle typu objektu. • Klikněte pravým tlačítkem myši na typ objektu a vyberte možnost **Vrátit na výchozí nastavení nových dokumentů**.
Vrácení změn na výchozí vlastnosti objektu pro všechny typy objektů jejich obnovením na výchozí nastavení nových dokumentů	Proveďte jednu z následujících akcí: • Klikněte na tlačítko **Vrátit vše na výchozí nastavení nových dokumentů** vedle složky **Výchozí vlastnosti objektu**. • Klikněte pravým tlačítkem myši na složku **Výchozí vlastnosti objektu** a klikněte na možnost **Vrátit vše na výchozí nastavení nových dokumentů**.
Nastavení vlastnosti vybraných objektů jako výchozí nastavení nových dokumentů	Proveďte jednu z následujících akcí: • Klikněte na tlačítko **Nastavit jako výchozí nastavení nových dokumentů** vedle typu objektu. • Klikněte pravým tlačítkem myši na typ objektu a klikněte na možnost **Nastavit jako výchozí nastavení nových dokumentů**.

Výchozí vlastnosti objektu můžete také upravit tak, že zrušíte výběr všech objektů v okně dokumentu, kliknete na barvu nebo styl barvy na paletě nebo vyberete ovládací prvek, který umožňuje změnit výplň, obrys nebo vlastnosti textu a pak zaškrtnete odpovídající políčka v dialogovém okně **Změnit výchozí nastavení dokumentu**.

Během úprav libovolného objektu v okně dokumentu můžete také upravit jeho výchozí vlastnosti. Klikněte pravým tlačítkem na složku **Výchozí vlastnosti objektu** v ukotvitelném panelu **Styly objektů** a vyberte možnost **Aktualizovat výchozí vlastnosti při provádění úprav objektů**. Veškeré změny provedené na objektu se stanou výchozím nastavením pro nové objekty.

Postup při nastavení aktuálního stylu jako výchozího nastavení nových dokumentů

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly objektů** klikněte na tlačítko **Importovat, exportovat nebo uložit výchozí nastavení** a klikněte na možnost **Nastavit jako výchozí nastavení nových dokumentů**.
3. Zaškrtněte políčka nastavení, které chcete uložit jako výchozí nastavení nových dokumentů.

Nastavení můžete také uložit jako výchozí nastavení nových dokumentů pomocí dialogového okna **Možnosti**. Další informace naleznete v tématu „Ukládání a obnovování výchozího nastavení” na straně 858.

Export a import listů stylů

Styly a sady stylů lze zpřístupnit pro použití v dalších dokumentech tím, že je exportujete do souboru listu stylů (CDSS) aplikace CorelDRAW. List stylů obsahuje všechny styly objektů, sady stylů, styly barev a výchozí vlastnosti objektu v aktivním dokumentu. Pomocí importu listu stylů, do kterého byly styly a sady stylů uloženy můžete používat také styly a sady stylů z dalších dokumentů.

Postup při exportu listu stylů

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly objektů** klikněte na tlačítko **Importovat, exportovat nebo uložit výchozí nastavení** a klikněte na možnost **Exportovat list stylů**.
3. V dialogovém okně **Exportovat list stylů** vyberte složku, kam chcete list stylů uložit´.
4. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.
6. Zaškrtněte políčka nastavení, která chcete exportovat z dokumentu.

Postup při importu listu stylů

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly objektů** klikněte na tlačítko **Importovat, exportovat nebo uložit výchozí nastavení** a klikněte na možnost **Importovat list stylů**.
3. V dialogovém okně **Importovat list stylů** vyberte složku, kde je uložen list stylů.
4. Vyberte název souboru a klikněte na příkaz **Importovat**.
5. Zaškrtněte políčka nastavení, která chcete importovat do dokumentu.

Importovat styly a sady stylů z existujícího souboru aplikace CorelDRAW lze také výběrem souboru v dialogovém okně **Importovat list stylů** a kliknutím na tlačítko **Importovat**.

Přiřazení klávesových zkratek stylům nebo sadám stylů

Ke stylu nebo sadě stylů lze přiřadit klávesovou zkratku. Když stisknete klávesovou zkratku, aplikace CorelDRAW použije příslušný styl nebo sadu stylů na vybraný objekt. Klávesová zkratka může využívat až čtyři různé klávesy.

Pokud je již klávesová zkratka přiřazena jinému příkazu, lze existující nastavení potlačit.

Další informace o práci s klávesovými zkratkami naleznete v tématu „Přizpůsobení klávesových zkratek” na straně 862.

Postup při přiřazení klávesové zkratky ke stylu nebo sadě stylů

1. Klikněte na možnost **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly objektů** klikněte pravým tlačítkem na styl nebo sadu stylů a klikněte na možnost **Přiřadit klávesovou zkratku**.
   Otevře se dialogové okno **Možnosti** s kartou **Klávesové zkratky** zobrazené stránky **Příkazy** a vybranou možností **Použít styly** v horním seznamu.
3. Vyberte styl nebo sadu stylů, ke kterým chcete přiřadit zkratku.
   Pokud jste již k vybranému stylu přiřadili klávesovou zkratku, zobrazí se zkratka v okně **Aktuální klávesové zkratky**.
4. Klikněte na tlačítko **Nová klávesová zkratka** a stiskněte kombinaci kláves.
   Pokud je tato kombinace kláves již přiřazená k jinému příkazu, příkaz je zařazen v poli **Aktuálně přiřazené k**.
5. Klikněte na tlačítko **Přiřadit**.

Pokud je tato kombinace kláves již přiřazená k jinému příkazu, druhé přiřazení přepíše to první. Zaškrtnutím políčka **Přejít ke konfliktu při přiřazení** můžete automaticky přejít na příkaz, jehož klávesovou zkratku jste znovu přiřadili, a přiřadit novou zkratku.

Hledání objektů, které používají konkrétní styl nebo sadu stylů

Aplikace CorelDRAW umožňuje vyhledávat objekty s konkrétním stylem nebo sadou stylů v aktivní kresbě. Můžete například vyhledat všechny textové objekty, které používají konkrétní styl nadpisu.

Hledání objektů, které používají konkrétní styl nebo sadu stylů

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly objektů**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly objektů** otevřete složku stylů nebo sady stylů, která obsahuje konkrétní styl nebo sadu stylů.
3. Klikněte pravým tlačítkem myši na styl nebo sadu stylů a vyberte možnost **Vybrat objekt pomocí stylu**.

Zrušení propojení mezi objekty a styly nebo sadami stylů

Propojení mezi objektem a použitým stylem nebo sadou stylů lze zrušit. Když zrušíte propojení, zachová si objekt aktuální vzhled. Následné změny stylu nebo sady stylů již atributy objektu neovlivní.

Zrušení propojení mezi objektem a stylem nebo sadou stylů

- Pomocí nástroje **Výběr** klikněte pravým tlačítkem myši na objekt, vyberte z místní nabídky možnost **Styly objektů** a klikněte na **Zrušit propojení na styl**.

Pokud není příkaz **Zrušit propojení na styl** k dispozici, nejsou na tento objekt použity žádné styly nebo sady stylů.

Propojení mezi objektem a stylem můžete také přerušit kliknutím na ukazatel zdroje vedle vlastnosti stylu (obrys, výplň, odstavec, znak nebo rámeček) v ukotvitelném panelu **Vlastnosti** a výběrem možnosti **Nezařazeno do stylu**.

Styly barev

Styl barvy je barva, kterou uložíte a poté ji použijete pro objekty v dokumentu. Kdykoliv aktualizujete styl barvy, můžete také pomocí tohoto stylu barvy aktualizovat všechny objekty. Styly barev umožňují snadné a konzistentní použití vlastních barev.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Vytváření a použití stylů barev” (straně 589)
- „Úpravy stylů barev” (straně 592)
- „Zobrazení stylů barev” (straně 596)
- „Export a import stylů barev” (straně 598)
- „Přerušení propojení mezi stylem barev a objektem” (straně 598)

Vytváření a použití stylů barev

Styly barev můžete vytvořit z barev existujícího objektu nebo úplně od začátku. Pokud vytváříte styl barvy, uloží se nový styl barvy do aktivního dokumentu a do palety stylů barev.

Po vytvoření můžete nový styl barvy použít pro objekty v dokumentu. CorelDRAW umožňuje přístup k dostupným stylům barev pomocí různých ovládacích prvků: ukotvitelného panelu **Styly barev**, ukotvitelného panelu **Styly objektů**, ukotvitelného panelu **Vlastnosti**, palety stylů barev a palety dokumentu. (Styl barvy je do palety dokumentů automaticky přidán, když jej použijete na objekt.)

Styly barev lze kombinovat do skupin nazývaných soulady. Soulady umožňují spojit styly barev do vztahů podle odstínu a upravovat je společně jako sadu. Úpravami stylů barev v souladu můžete rychle vytvářet různé alternativní barevná schémata společným posouváním barev nebo přizpůsobením barevného složení grafické práce v jednom kroku.

Aplikace CorelDRAW umožňuje vytvářet zvláštní typ souladu barev nazývaný přechod. Přechod se skládá z hlavního stylu barvy a množství odstínů daného stylu barvy. U většiny dostupných barevných modelů a palet mají odvozené styly barev stejný odstín jako hlavní styl barev, ale jiné úrovně sytosti nebo jasu. U barevných palet PANTONE MATCHING SYSTEM a Vlastní přímé barvy jsou hlavní styl barev a odvozené styly barev vzájemně propojeny, mají však různé úrovně odstínu.

Soulad můžete vytvářet z barev stávajícího objektu nebo zcela od začátku.

Aplikace CorelDRAW také umožňuje vybírat všechny styly barev, které nejsou v dokumentu použity, nebo spojovat nechtěné styly barev do jiných. Rovněž umožňuje převádět styly barev do různých barevných režimů nebo na přímé barvy a připravit tak dokument na profesionální tisk.

Vytvoření stylu barvy nebo souladu z vybraného objektu

1. Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.
3. V ukotvitelném panelu **Styly barev** klikněte na tlačítko **Nový styl barvy** a vyberte **Nové z vybraných**.
4. V dialogovém okně **Vytvořit styly barev** v oblasti **Vytvořit styly barev z** zvolte jednu z následujících možností:
   - **Výplň objektu** – vytvoří styl barvy z barvy výplně objektu
   - **Obrys objektu** – vytvoří styl barvy z barvy obrysu objektu
   - **Výplň i obrys** – vytvoří styly barev z barev výplně objektu a obrysu
5. Chcete-li seskupit nové styly barev založené na odstínech s podobnou sytostí a hodnotou, zaškrtněte políčko **Seskupit styly barev do souladu** a zadejte v políčku počet souladů.

Chcete-li převést styly barev do jiného barevného režimu, zaškrtněte políčko **Převést všechny styly barev na** a vyberte ze seznamu režim barev.

Vytvořit styly nebo soulady barev z vybraného objektu můžete také použitím libovolné z následujících metod:

- Přetáhněte vybraný objekt do horní části zašedlé oblasti v ukotvitelného panelu **Styly barev** a vytvořte nezávislé styly barev nebo přetáhněte vybraný objekt do dolní části zašedlé oblasti a vytvořte styly barev seskupené do souladů. Pak určete nastavení, které chcete použít, v dialogovém okně **Vytvořit styly barev**.
- Klikněte pravým tlačítkem myši na objekt v okně dokumentu a vyberte příkaz **Styly barev** ▸ **Nové z vybraných**. Pak určete nastavení, které chcete použít, v dialogovém okně **Vytvořit styly barev**.

Vytvoření stylu barvy

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.
2. Přetáhněte vzorek z libovolné otevřené palety do horní části zašedlé oblasti na ukotvitelném panelu **Styly barev**.

Styl barvy můžete také vytvořit kliknutím na tlačítko **Nový styl barvy**, výběrem možnost **Nový styl barvy** a zvolením barvy v **Editoru barev**. **Editor barev** poskytuje širokou řadu možností k výběru správné barvy: nástroj **Kapátko**, prohlížeče barev, jezdce a palety. Další informace o vybírání barev naleznete v části „Barva” na straně 351.

Pokud chcete vytvořit styly barev ze všech barev v dokumentu, proveďte jednu z následujících akcí:

- V ukotvitelném panelu **Styl barvy** klikněte na tlačítko **Nový styl barvy** a vyberte **Nový z dokumentu**.
- V okně dokumentu klikněte pravým tlačítkem myši na objekt pomocí nástroje **Výběr** a vyberte příkaz **Styly barev** ▸ **Nový z dokumentu**.

Vytvoření souladu barev

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.
2. Na ukotvitelném panelu **Styl barvy** klikněte na tlačítko **Nový soulad barev** a vyberte možnost **Nový soulad barev**.

   Ikona složky souladu barev se zobrazí v dolní části zašedlé oblasti.
3. Přetáhněte libovolné vzorky barev nebo vzorky stylů barev do složky souladu.

Soulad lze také duplikovat, a to výběrem jeho složky v ukotvitelném panelu **Styly barev**, kliknutím na tlačítko **Nový soulad barev** a výběrem možnosti **Duplikovat soulad**.

Můžete měnit velikost oblasti **Soulady barev** tak, abyste mohli zobrazit dostupné soulady barev bez posouvání – stačí přesunout kurzor nad místo úchytu, a jakmile se změní na dvousměrnou šipku, přetáhněte okraj podokna.

Vytvoření přechodu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.
2. V ukotvitelném panelu **Styl barvy** vyberte styl barvy jako hlavní barvu pro přechod.
3. Klikněte na tlačítko **Nový soulad barev** a vyberte možnost **Nový gradient**.
4. V dialogovém okně **Nový gradient** určete počet stínů v okně **Počet barev**.
5. Upravte polohu jezdce **Podobnost odstínů**.
   Přesunete-li jezdec doleva, budou vytvořeny výrazně odlišné barevné odstíny. Přesunete-li jezdec doprava, budou se vytvořené odstíny lišit jen minimálně.
6. Vyberte jednu z následujících možností:
   - **Světlejší odstíny** – vytvoří odstíny světlejší než hlavní barva
   - **Tmavší odstíny** – vytvoří odstíny tmavší než hlavní barva
   - **Obojí** – vytvoří stejný počet světlejších i tmavších odstínů

Postup při použití stylu barvy

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.
2. Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
3. Na ukotvitelném panelu **Styly barev** proveďte jednu z následujících akcí:
   - Dvakrát klikněte na styl barvy a použijte výplň.
   - Pravým tlačítkem myši klikněte na styl barvy a použijte obrys.

Další možnosti

Odstranění stylu barvy	Vyberte styl barvy a klikněte na tlačítko **Odstranit** .
Sloučení vybraných stylu barev s posledním vybraným stylem barvy	Klikněte na tlačítko **Sloučit** .
Výměna stylů barev	Vyberte dva styly barev v ukotvitelném panelu **Styly barev** a klikněte na tlačítko **Vyměnit styly barev** . Styl barev výplně se vymění se stylem barev obrysu objektu a styl barvy obrysu se stává výplní obrysu.
Výběr všech stylů barev, které nejsou použity v dokumentu	Klikněte na tlačítko **Vybrat nepoužitý** .

Použít styl barev na vybraný objekt můžete také použitím libovolné z následujících metod:

- Na paletě **Styly barev** nebo paletě **Dokument** klikněte na styl barvy a použijte jej na výplň nebo klikněte pravým tlačítkem myši na styl barvy a použijte jej na obrys. Chcete-li otevřít paletu **Styly barev**, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Palety barev** ▸ **Palety stylů barev**.
- Přetáhněte styl barvy z palety nebo ukotvitelného panelu **Styly barev** na objekt.
- V části **Obrys** nebo **Výplň** v ukotvitelném panelu **Vlastnosti** klikněte na ukazatel zdroje vedle výběru barvy a vyberte jej ze seznamu dříve vytvořených stylů barev.
- Můžete použít také ukotvitelný panel **Styly objektů** a použít styl barev, pokud styl objektu, který je přiřazený k objektu, obsahuje atribut barvy, například výplň nebo obrys. V oblasti vlastností stylu ukotvitelného panelu **Styly objektů** klikněte na ukazatel zdroje vedle výběru barvy a vyberte jej ze seznamu dříve uložených stylů barev.

Úpravy stylů barev

Individuální styl barvy i styl barvy v souladu lze upravovat.

Když upravujete soulad, můžete upravovat styly barev zároveň se zachováním vztahu mezi nimi, nebo můžete upravovat jednotlivé styly barev uvnitř souladu.

Změníte-li odstín hlavního stylu v přechodu, dojde k aktualizaci všech jeho podřízených odstínů s použitím nového odstínu a původních hodnot sytosti a jasu.

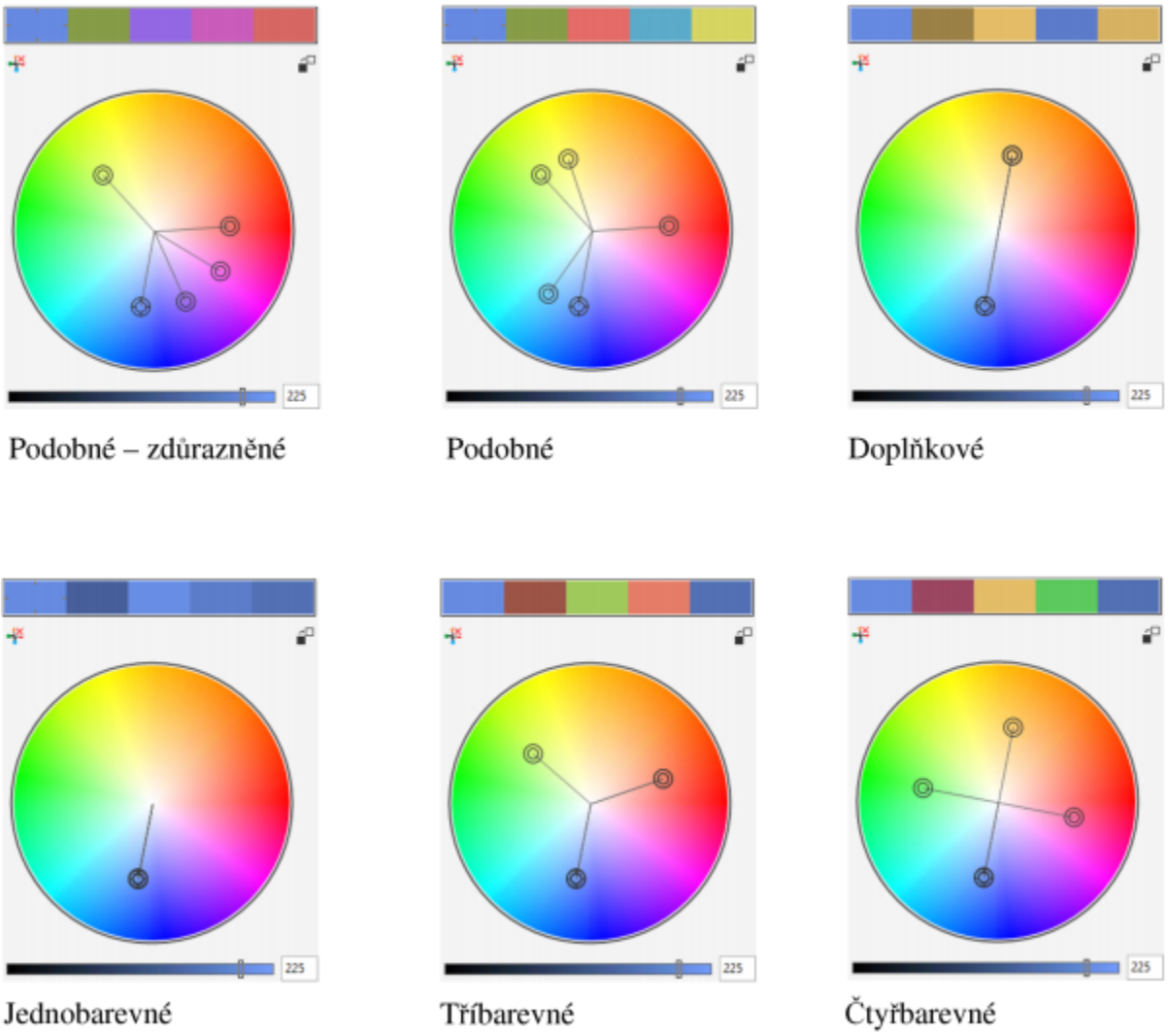
Pravidla souladu

Chcete-li posunout všechny barvy podle předem určené logiky a vytvořit různá barevná schémata (kombinace), můžete na soulad barev aplikovat pravidlo. Vybraná barva v souladu barev je považována za základní barvu a je použita jako reference k umístění zbývajících barev na barevném kruhu.

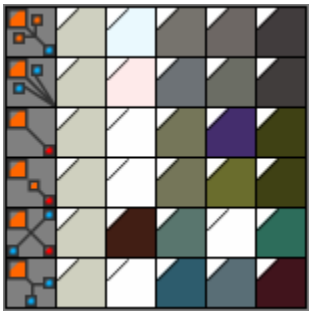
Dále můžete použít pravidlo souladu k vytvoření souladu barev zcela od začátku. Výsledný soulad barev obsahuje pět barev, které byly vytvořeny náhodně na základě vybraného pravidla, a základní barva je barva vybraná ze vzorníku souladu.

K dispozici jsou následující pravidla souladu.

- **Podobné** – obsahuje barvy umístěné na barevném kruhu vedle sebe, které vytváří jasná a hladká barevná schémata
- **Podobné – zdůrazněné** – podobné jako pravidlo Podobné, ale kromě sousedících barev obsahuje doplňkovou (kontrastní) barvu
- **Doplňkové** (známé jako „kontrastní“) – vyvažuje základní barvu a protější barvu na barevném kruhu. Teplé a studené barvy jsou vytvořeny pro živá a energická barevná schémata.
- **Jednobarevné** – obsahuje variace jedné barvy a vytváří uklidňující barevná schémata
- **Čtyřbarevné** – založeno na dvojici barev a jejich doplňcích na barevném kruhu. Toto pravidlo obvykle vytváří výrazné soulady barev a jeho používání vyžaduje pečlivé plánování.
- **Tříbarevné** – vyvažuje základní barvu s barvami, které se nacházejí v blízkosti opačné strany barevného kruhu a vytváří trojúhelník. Pravidlo souladu obvykle vytváří barevná schémata s měkkým kontrastem.



Příklady souladů barev vytvořených zcela od začátku pomocí pravidel souladu



Ikony ve složkách souladu zobrazují, že soulady barev jsou založeny na jiných pravidlech souladu. Shora dolů: Podobné – zdůrazněné, podobné, doplňkové, jednobarevné, čtyřbarevné a tříbarevné.

Úprava souladů barev

Soulady barev můžete upravovat různými způsoby: odebráním dříve použitého pravidla souladu, nahrazením základní barvy protější barvou na barevném kruhu, přesouváním barev na různá ramena barevného kruhu a přetažením souladu barev na barevný kruh.

Barvy můžete vybírat z více souladů barev a současně je upravit. Tato funkce umožňuje úpravu více souladů barev vytvořených podle více pravidel současně bez odebrání pravidel.

Dále můžete v ukotvitelném panelu **Styly barev** převést styl barev na režim barev Stupně šedé.

Postup při úpravě stylu barvy

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly barev** vyberte individuální styl barvy nebo styl barvy v souladu.
3. V **Editoru barev** nebo **Editoru souladů** upravte styl barev pomocí jakéhokoli z dostupných ovládacích prvků: nástroj **Kapátko**, prohlížeče barev, jezdce a palety.

   Další informace o vybírání barev naleznete v části „Barva” na straně 351.

Další možnosti

Přejmenování stylu barvy	Vyberte styl barvy v ukotvitelném panelu **Styly barev** a zadejte nový název do pole názvu v horní části ukotvitelného panelu.
Převod stylu barvy do jiného režimu barev	Klikněte na tlačítko **Převést** a vyberte režim barev z plovoucí nabídky.
Převod stylu barvy na přímé barvy	Klikněte na tlačítko **Převést** a zvolte možnost **Převést na přímé barvy**.

Úprava souladu barev

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.
2. V ukotvitelném panelu **Styly barev** klikněte na složku souladu.
3. Proveďte některou z následujících akcí:
   - V **Editoru souladu** klikněte na volicí kroužek a jeho přetažením upravte styly barev v souladu. Chcete-li omezit pohyb volicího kroužku, podržte během jeho tažení stisknutou klávesu **Ctrl** , a tím zachováte původní sytost, nebo podržte stisknutou klávesu **Shift**, a tím zachováte původní odstín.
   - V **Editoru barev**, vyberte barvu pomocí libovolných dostupných ovládacích prvků: nástroj Kapátko, prohlížeče barev, jezdce a palety. Další informace o vybírání barev naleznete v části „Barva” na straně 351.
4. V **Editoru souladu** změňte odstín barvy posunutím jezdce **jasu**.

   Chcete-li zadat přesný odstín, zadejte hodnotu do pole **Jas**.

Chcete-li upravit samostatný styl barvy v souladu, vyberte styl kliknutím na vzorek ve složce souladu, kliknutím na odpovídající volicí kroužek nebo vzorek v **Editoru souladu**.

Můžete měnit velikost oblasti **Soulady barev** tak, abyste mohli zobrazit dostupné soulady barev bez posouvání – stačí přesunout kurzor nad místo úchytu, a jakmile se změní na dvousměrnou šipku, přetáhněte okraj podokna.

Můžete změnit uspořádání souladů barev přetažením vzorku barvy.

Použití pravidla v souladu barev

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.

2 V ukotvitelném panelu **Styly barev** klikněte na složku souladu.

3 Ze seznamu **Pravidla souladu** vyberte pravidlo.

Další možnosti

Vytvoření souladu barev zcela od začátku na základě pravidla	Ujistěte se, že nejsou vybrány žádné styly barev a ze seznamu **Pravidlo souladu** vyberte pravidlo.
Rovnoměrné rozmístění barev při změně pravidla souladu	Ujistěte se, že je povoleno tlačítko **Rozmístit barvy** a vyberte pravidlo souladu ze seznamu **Pravidlo souladu** . Barvy se rozmístí rovnoměrně podél ramen na barevném kruhu, z čehož mohou plynout zásadní změny barev. Je-li tlačítko **Rozmístit barvy** deaktivováno, jsou zachovány vztahy barev v souladu barev.

Chcete-li odebrat dříve použité pravidlo nebo zahájit novou složku souladu, můžete ze seznamu **Pravidlo souladu** vybrat možnost **Vlastní**.

Úprava souladu barev

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.

2 V ukotvitelném panelu **Styly barev** klikněte na styl barev v souladu barev.

3 V editoru souladů proveďte jakoukoli z následujících úloh.

Akce	Postup
Odebrání pravidla ze souladu barev	Klikněte na tlačítko **Odebrat pravidlo souladu** .
Změna na protější barvu na barevném kruhu	Klikněte na tlačítko **Změnit na protější barvu** .
Přesunutí barvy na jiné rameno	Držte klávesu **Alt** a přetáhněte volicí kroužek na jiné rameno. Tato funkce je k dispozici pro soulady barev založené na pravidle doplňkového, čtyřbarevného nebo tříbarevného souladu a vlastní soulady barev.
Úprava více souladů barev současně	Klikněte na požadované styly barev, přitom držte klávesu **Ctrl** a přetáhněte volicí kroužek do editoru souladů.
Převod stylu barvy do režimu stupňů šedi	Klikněte na tlačítko **Převést** a na možnost **Převést na stupně šedi**.

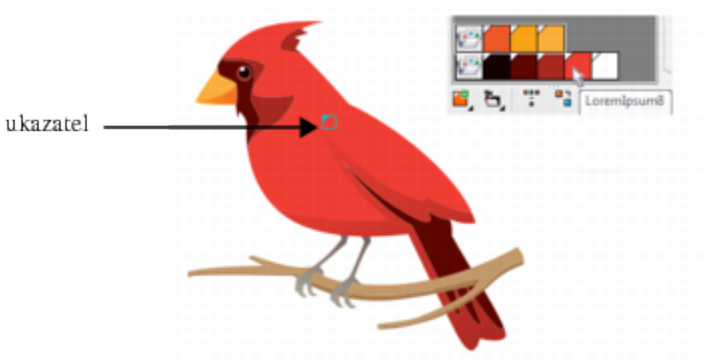
Dále můžete převést styl barev nebo soulad barev na režim stupňů šedé v ukotvitelném panelu **Vytvořit styly barev**, když vytváříte styl barev nebo soulad barev z vybraného objektu. Informace o získání přístupu k ukotvitelnému panelu **Vytvořit styly barev** naleznete v části „Vytvoření stylu barvy nebo souladu z vybraného objektu” na straně 590.

Zobrazení stylů barev

V ukotvitelném panelu **Styly barev** je k dispozici několik možností zobrazení, které vám usnadní práci se styly barev.

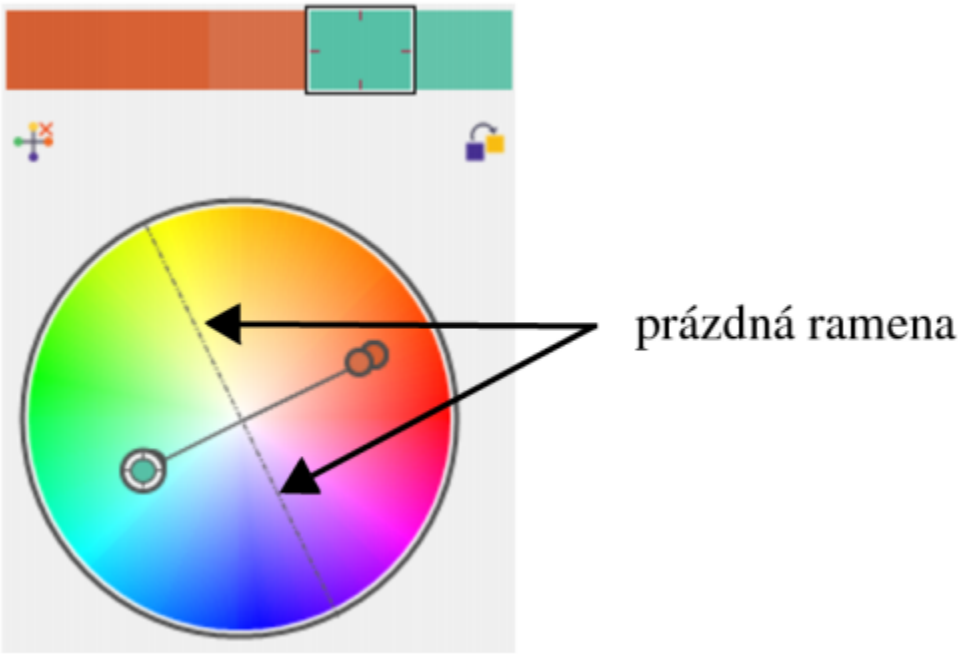
Zobrazení řazení stránek zobrazuje miniatury všech stránek v dokumentu. Pokud upravíte styl barvy v zobrazení řazení stránek, vidíte změny všech objektů používajících tento styl barvy. Velikost miniatur stránek můžete změnit tak, aby vyhovovala vašim potřebám.

Zobrazení rad ukazuje, které objekty jsou k stylům barev přidruženy. Pokud se přiblížíte ke stylu barev v ukotvitelném panelu **Styly barev**, ukazatel označí v okně dokumentu objekty používající daný styl barev.



Zobrazení rad pomáhá určit objekty, které používají konkrétní styly barev.

Kromě toho můžete vybrat větší vzorky barev a v editoru souladu můžete zobrazovat prázdná ramena v souladech barev.



Dvě ramena v tomto souladu barev založeném na pravidlu čtyřbarevného souladu neobsahují žádné barvy. Jsou však zobrazena proto, aby pomáhala s úpravami.

Povolení zobrazení řazení stránek

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.

2 V ukotvitelném panelu **Styly barev** klikněte na tlačítko **Možnosti zobrazení** a na možnost **Zobrazení řazení stránek**.

3 Chcete-li změnit velikost miniatur, klikněte na jedno z následujících tlačítek na panelu vlastností:

- **Malé miniatury**
- **Střední miniatury**
- **Velké miniatury**

Chcete-li obnovit výchozí zobrazení stránek, klikněte na tlačítko **Zobrazení řazení stránek** na panelu vlastností.

Použití zobrazení rad

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.

2 V ukotvitelném panelu **Styly barev** klikněte na tlačítko **Možnosti zobrazení** a na možnost **Zobrazení rad**.

3 Ukažte na styl barev, který byl na objekt použit.

Ve středu objektu, který styl barev používá, se zobrazí malý ukazatel .

Zobrazení větších vzorků barev

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.

2 V ukotvitelném panelu **Styly barev** klikněte na tlačítko **Možnosti zobrazení** a na možnost **Použít velké vzorky**.

Zobrazení prázdných ramen v souladu barev

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Styly barev**.

2 V ukotvitelném panelu **Styly barev** klikněte na tlačítko **Možnosti zobrazení** a na možnost **Zobrazit prázdná ramena**.

Export a import stylů barev

Styly barev lze používat opakovaně jejich přidáním do vlastních palet, uložením jako nové výchozí nastavení dokumentů nebo exportem do seznamu stylů. Styly barev můžete také importovat z jiných dokumentů. Další informace naleznete v tématech „Vytváření a úprava vlastních palet barev ” na straně 362, „Správa výchozích vlastností objektů ” na straně 584 a „Export a import listů stylů ” na straně 585.

Přerušení propojení mezi stylem barev a objektem

Pokud přerušíte propojení mezi stylem barev a objektem, tak objekt již nebude odvozovat své vlastnosti barev od stylu barvy. Můžete tak aktualizovat styl barvy aniž byste změnili objekt.

Přerušení propojení mezi stylem barev a objektem

- Klikněte na objekt pravým tlačítkem myši pomocí nástroje **Výběr** a vyberte položku **Styly barev** ▸ **Zrušit propojení na styly barev**.

Propojení se stylem barvy můžete také přerušit v ukotvitelném panelu **Vlastnosti**. Klikněte na ukazatel zdroje vedle výběru barvy v částech **Obrys** nebo **Výplň** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** a vyberte možnost **Zrušit propojení se stylem barev**.

Stránky a rozvržení

Nástroje stránky a rozvržení **601**

Tabulky **619**

CorelDRAW® 2019

Nástroje stránky a rozvržení

Aplikace CorelDRAW umožňuje určit velikost, orientaci, měrné jednotky a pozadí stránky kresby. Je možné upravit a zobrazit mřížky a vodicí linky stránek, které pomáhají uspořádat objekty a umístit je přesně na požadované místo. Pokud například navrhujete bulletin, můžete nastavit velikosti stránek a vytvořit vodicí linky pro umístění sloupců a nadpisů. Vytváříte-li grafický návrh inzerátu, můžete zarovnat grafiku a text podél vodicích linek a uspořádat grafické prvky pomocí mřížky. Pravítka mohou pomoci při umístění mřížek, vodicích linek a objektů na ose s využitím zvolených jednotek. Můžete také přidat nebo odstranit stránky.

Nástroje a nastavení vzhledu stránky lze plně přizpůsobit a je možné je využít jako výchozí pro další kresby.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Vzhled stránky” (straně 601)
- „Pozadí stránky” (straně 604)
- „Přidávání, duplikování, přejmenovávání a odstraňování stránek” (straně 605)
- „Vkládání čísel stránek” (straně 608)
- „Pravítka” (straně 610)
- „Kalibrace pravítek” (straně 611)
- „Mřížka dokumentu a pixelová mřížka” (straně 611)
- „Mřížka účaří” (straně 613)
- „Nastavení vodicích linek” (straně 614)
- „Úprava vodicích linek” (straně 617)
- „Měřítko kresby” (straně 618)

Vzhled stránky

Práci na kresbě můžete zahájit určením velikosti, orientace a rozvržení stránky. Možnosti, které jste vybrali při zadávání vzhledu stránky, lze použít jako výchozí pro všechny nově vytvářené kresby. Můžete také přizpůsobit nastavení velikosti a orientace stránky tak, aby odpovídalo standardnímu nastavení papíru pro tisk.

Velikost stránky

K dispozici jsou dvě možnosti pro zadání velikosti stránky: výběr předvolené velikosti stránky a vytvoření vlastní velikosti. K dispozici je celá řada předvolených velikostí stránky od papíru formátu Legal a obálek až po plakáty a webové stránky. Pokud předvolená velikost stránky nevyhovuje vašim potřebám, můžete vytvořit vlastní velikost, a to zadáním požadovaných rozměrů.

Vlastní velikosti stránek můžete uložit jako předvolby pro pozdější použití a vlastní předvolené velikosti stránek, které již nepotřebujete, můžete odstranit.

Orientace stránky

Orientace stránky může být na výšku nebo na šířku. Při použití orientace na šířku je šířka kresby větší než její výška. Při použití orientace na výšku je naopak výška kresby větší než její šířka. Všechny stránky, které přidáte do kresby, mají aktuální orientaci. Orientaci jednotlivých stránek lze však kdykoliv měnit.

Styly rozvržení

Pokud používáte výchozí styl rozvržení (Celá stránka), každá stránka v dokumentu je považována za jednotlivou stránku a vytiskne se na samostatný list. Můžete vybírat styly rozvržení vícestránkových publikací, jako jsou booklety a brožury. Vícestránkové styly rozvržení – Kniha, Brožura, Karta přeložená vodorovně, Karta přeložená po straně, Karta přeložená nahoře a Brožura přeložená na třikrát – rozdělí velikost stránky na dvě nebo více stejných částí. Každá část je považována za samostatnou stránku. Výhoda práce se samostatnými částmi je v tom, že lze všechny jednotlivé stránky v okně kresby upravovat ve správné orientaci a pořadí bez ohledu na rozvržení vyžadované pro tisk dokumentu. Budete-li chtít dokument vytisknout, aplikace automaticky uspořádá stránky do pořadí pro tisk a vazbu.

Styly štítků

Můžete si vybrat z více než 800 předvolených formátů štítků od různých výrobců. Můžete zobrazit náhled velikosti štítků a zjistit, jak jsou přizpůsobeny tiskové stránce. Pokud aplikace CorelDRAW nenabízí styl štítku, který vyhovuje vašim požadavkům, můžete upravit některý ze stávajících stylů nebo vytvořit a uložit vlastní nový styl.

Postup při nastavení velikosti a orientace stránky

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Velikost stránky**.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Výběr předvolené velikosti stránky	V seznamu **Velikost** vyberte požadovanou velikost stránky.
Nastavení velikosti a orientace stránky podle nastavení tiskárny	Klikněte na tlačítko **Načíst velikost stránky z tiskárny**.
Zadání vlastní velikosti stránky	Do polí **Šířka** a **Výška** zadejte požadované hodnoty.
Nastavení orientace stránky	Klikněte na tlačítko **Na šířku** nebo **Na výšku**.
Nastavení velikosti a orientace jednotlivých stránek ve vícestránkovém dokumentu	Ujistěte se, že stránka, kterou chcete změnit, je zobrazena v okně kresby, nastavte požadovanou velikost a orientaci stránky a zaškrtněte políčko **Použít velikost pouze na aktuální stránku**.
Zobrazení okraje stránky	Zaškrtněte políčko **Zobrazit obrys stránky**.
Přidání rámečku ohraničujícího stránku	Klikněte na položku **Přidat rámeček stránky**.
Výběr rozlišení při vykreslení pro stránku dokumentu	Ze seznamu **Rozlišení při vykreslení** zvolte požadované rozlišení.

Akce	Postup
Nastavení meze přesahu	Zaškrtněte políčko **Zobrazit oblast přesahu** a zadejte hodnotu do pole **Přesah**.

Velikost a orientaci stránky lze také určit kliknutím na příkaz **Zobrazit** ▸ **Zobrazení řazení stránek** a úpravami pomocí ovládacích prvků na panelu vlastností.

Otevřít dialogové okno **Možnosti** se zobrazenou stránkou **Velikost stránky** lze také dvojím kliknutím na stín stránky kresby.

Orientaci stránky lze změnit kliknutím na položky **Rozvržení** ▸ **Přepnout orientaci stránky**.

Postup při přidání nebo odstranění vlastní předvolené velikosti stránek

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Velikost stránky**.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Přidání vlastní velikosti stránky	Do polí **Šířka** a **Výška** zadejte vlastní velikost stránky, klikněte na tlačítko **Uložit** a zadejte název vlastní stránky do pole **Uložit typ vlastní stránky jako**. Vlastní přednastavená velikost stránky se zobrazí v seznamu **Velikost**.
Odstranění vlastní velikosti stránky	V seznamu **Velikost** vyberte typ papíru a klikněte na tlačítko **Odstranit**.

Pokud je nástroj **Výběr** aktivní a nejsou vybrány žádné objekty, můžete vlastní předvolené velikosti stránek přidat nebo odstranit také kliknutím na možnost **Upravit tento seznam** ve spodní části seznamu **Velikost stránky** na panelu vlastností.

Postup při výběru stylu rozvržení

1. Klikněte na položku **Rozvržení** ▸ **Vzhled stránky**.
2. V seznamu **Rozvržení** vyberte styl rozvržení.

   Každý styl rozvržení je doprovázen krátkým popisem a ilustrací.

Postup při použití stylu štítku

1. Klikněte na položku **Rozvržení** ▸ **Vzhled stránky**.
2. Klikněte na položku **Štítky** a povolte možnost **Štítky**.
3. Dvakrát klikněte na název výrobce v seznamu a poté zvolte styl štítku.

   Chcete-li přizpůsobit styl štítku, klikněte na tlačítko **Přizpůsobit štítek** a přizpůsobte velikost, okraje, mezery a počet štítků na každém listu.

   Chcete-li uložit vlastní styl štítku, který jste vytvořili, klikněte na tlačítko **Přidat** +. V dialogovém okně **Uložit nastavení** zadejte název do pole **Uložit jako**.

Pokud kresba obsahuje více stránek, nelze styly štítků použít.

Chcete-li dosáhnout co nejlepších výsledků, vyberte před použitím stylu štítku velikost papíru **Letter** a orientaci papíru **Na výšku**.

Uložení aktuálního rozvržení stránky jako výchozího

1. Klikněte na možnosti **Rozvržení** ▸ **Dokument Možnosti**.
2. Klikněte na tlačítko **Nastavit jako výchozí**.
3. Zaškrtněte políčka **Velikost stránky** a **Rozvržení**.

Pozadí stránky

Můžete nastavit barvu a typ pozadí kresby. Chcete-li například jednotné pozadí, můžete použít plnou barvu. Chcete-li složitější nebo dynamičtější pozadí, můžete použít rastr. Příkladem rastrů mohou být návrhy s texturami, fotografie a kliparty.

Vyberete-li jako pozadí rastr, bude vložen do kresby standardně. Tato možnost je doporučena. Rastr můžete ovšem s kresbou také propojit, takže pokud později změníte zdrojový obrázek, uplatní se změna v kresbě automaticky. Odešlete-li kresbu s propojeným obrázkem někomu dalšímu, musíte také odeslat propojený obrázek.

Můžete také vytvořit rastr pozadí, který bude tisknutelný a exportovatelný, nebo můžete exportováním a tiskem kresby bez rastru pozadí ušetřit výpočetní prostředky.

Pokud pozadí již nepotřebujete, můžete jej odstranit.

Postup při použití plné barvy jako pozadí

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Pozadí stránky**.
2. Vyberte možnost **Plné**.
3. Otevřete výběr Barva a klikněte na požadovanou barvu.

Při exportu do rastrového formátu se barva pozadí používá pro vyhlazování hran. Pokud jsou rastry nepravidelného tvaru a budou umístěny na pozadí jiné než bílé, doporučuje se vybrat odpovídající barvu pozadí stránky. Pokud například budete exportovaný rastr chtít umístit na modré pozadí, můžete chtít vybrat podobnou modrou barvu jako barvu pozadí stránky.

Postup při použití rastru jako pozadí

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Pozadí stránky**.
2. Vyberte možnost **Rastrové**.
3. Klikněte na tlačítko **Procházet**.
4. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
5. Dvakrát klikněte na název souboru.
6. Vyberte jednu z následujících možností:
   - **Propojený** – propojí rastr s kresbou, takže se změny ve zdrojovém souboru projeví v rastru pozadí.
   - **Vložený** – vloží rastr do kresby, takže se změny ve zdrojovém souboru neprojeví v rastru pozadí.

   Chcete-li pozadí vytisknout a exportovat spolu s kresbou, zaškrtněte políčko **Tisk a export pozadí**.

7 Vyberte jednu z následujících možností:
- **Výchozí velikost** – umožňuje použít aktuální velikost rastru
- **Vlastní velikost** – umožňuje určit rozměry rastru zadáním hodnot do polí **H** a **V**.

Chcete-li zadat neproporční rozměry, zrušte zaškrtnutí políčka **Zachovat poměr stran**.

Pokud je rastr menší než stránka kresby, bude použit jako dlaždice přes celou stránku. Pokud je větší než stránka kresby, bude oříznut na velikost stránky.

Rastr pozadí není objekt a nelze jej upravovat.

Postup při odstranění pozadí

1 Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Pozadí stránky**.
2 Vyberte možnost **Bez pozadí**.

Přidávání, duplikování, přejmenovávání a odstraňování stránek

Aplikace CorelDRAW umožňuje přidávání stránek do kresby nebo duplikování existujících stránek. Dále můžete stránky přejmenovat a odstranit jednu nebo více stránek. Můžete také přesouvat objekty z jedné stránky na druhou.

Při duplikování stránek můžete zvolit kopírování pouze samotné struktury vrstev dané stránky nebo kopírování všech vrstev a všech objektů, které tyto vrstvy obsahují. Další informace o vrstvách naleznete v části „Vrstvy” na straně 321.

S pomocí Zobrazení Řazení stránek lze spravovat stránky při současném zobrazení jejich obsahu. Zobrazení Řazení stránek umožňuje změnu pořadí stránek, stejně jako jejich kopírování, přidávání, přejmenovávání a odstraňování.

Zobrazení řazení stránek

Postup při přidání stránky

1 Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Vložit stránku**.
2 V části **Stránky** zadejte počet stránek, který chcete přidat, do pole **Počet stránek**.
3 Chcete-li před nebo za aktuální stránku vložit novou stránku, povolte jednu z následujících možností:
- **Před**
- **Po**

Chcete-li vložit stránku před nebo za jinou stránku než aktuální, zadejte číslo stránky do pole **Stávající stránku**.

Další možnosti

Určení velikosti stránky	V seznamu **Velikost** vyberte požadovanou velikost stránky.
Zadání vlastní velikosti stránky	Do polí **Šířka** a **Výška** zadejte požadované hodnoty.
Nastavení orientace stránky	Klikněte na tlačítko **Na šířku** nebo **Na výšku**.

Stránku můžete také vložit před nebo za aktuální stránku kliknutím na jedno z tlačítek **Přidat stránku** v navigátoru dokumentu.

Novou stránku můžete přidat kliknutím pravým tlačítkem myši na kartu stránek v navigátoru dokumentu a kliknutím na příkaz **Vložit stránku za** nebo **Vložit stránku před**.

Postup při duplikování stránky

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Duplikovat stránku**.
2. V oblasti **Vložit novou stránku** dialogového okna **Duplikovat stránku** vyberte jednu z následujících možností:
   - **Před vybranou stránku**
   - **Za vybranou stránku**
3. Ve spodní části dialogového okna vyberte jednu z následujících voleb:
   - **Kopírovat pouze vrstvy** – umožňuje duplikování struktury vrstev bez kopírování obsahu vrstev
   - **Kopírovat vrstvy a jejich obsah** – umožňuje duplikování vrstev a veškerého jejich obsahu

Dále můžete stránku duplikovat kliknutím pravým tlačítkem myši na název stránky v ukotvitelném panelu **Objekty** a výběrem možnosti **Duplikovat stránku**.

Postup při přejmenování stránky

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Přejmenovat stránku**.
2. Do pole **Název stránky** zadejte název stránky.

Stránku lze také přejmenovat dvojím kliknutím na název stránky v ukotvitelném panelu **Objekty** a zadáním nového názvu. Chcete-li přejít k ukotvitelnému panelu **Objekty**, klikněte na položky **Objekt** ▸ **Objekty**.

Postup při odstranění stránky

1. Klikněte na položku **Rozvržení** ▸ **Odstranit stránku**.
2. V dialogovém okně **Odstranit stránku** zadejte počet stránek, které chcete odstranit.

Chcete-li odstranit více stránek, zaškrtněte políčko **Až po stránku** a do pole **Až po stránku** zadejte číslo poslední stránky, kterou chcete odstranit.

Postup při změně pořadí stránek

- V navigátoru dokumentu přetáhněte karty stránek.

Postup při přesunu objektu na jinou stránku

1 V navigátoru dokumentu přetáhněte objekt na příslušnou kartu stránky.
V okně kresby se zobrazí cílová stránka.

2 Bez uvolnění tlačítka myši přetáhněte objekt do jeho polohy na stránce.

Dále můžete objekt přesunout na jinou stránku přetažením názvu objektu z ukotvitelného panelu **Objekty** na název vrstvy na cílové stránce.

Postup při správě stránek při současném zobrazení jejich obsahu

1 Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Zobrazení řazení stránek**.

2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Změna pořadí stránek	Přetáhněte stránku na nové místo.
Kopírování stránky	Pomocí pravého tlačítka myši přetáhněte stránku do nového umístění, uvolněte tlačítko myši a klikněte na příkaz **Zkopírovat sem**.
Přidání stránky	Klikněte pravým tlačítkem myši na stránku a poté klikněte na možnost **Vložit stránku před** nebo **Vložit stránku za**.
Přejmenování stránky	Klikněte na název stránky pod vybranou stránkou a zadejte nový název.
Odstranění stránky	Klikněte pravým tlačítkem myši na stránku a klikněte na možnost **Odstranit stránku**.
Změna velikosti miniatur stránek	Na panelu vlastností klikněte na jedno z následujících tlačítek: • **Malé miniatury** • **Střední miniatury** • **Velké miniatury**
Návrat do normálního zobrazení	Dvakrát klikněte na stránku.

Dále můžete stránku kopírovat kliknutím pravým tlačítkem myši na stránku a výběrem možnosti **Duplikovat stránku.** Další informace o duplikování stránek naleznete v tématu „Postup při duplikování stránky” na straně 606.

Vkládání čísel stránek

Čísla stránek lze vložit na aktuální stránku, všechny stránky, všechny liché stránky nebo všechny sudé stránky. Pokud vkládáte čísla stránek na více stránek, dojde automaticky k vytvoření nové předlohové vrstvy a na ni je umístěno číslo stránky. Předlohová vrstva může být předlohovou vrstvou všech stránek, předlohovou vrstvou lichých stránek nebo předlohovou vrstvou sudých stránek. Další informace o předlohových vrstvách naleznete v tématu „Vytváření vrstev” na straně 321.

Po přidání nebo odstranění stránek z dokumentu se čísla stránek automaticky aktualizují.

Čísla stránek lze také vkládat dovnitř existujícího řetězcového nebo odstavcového textu. Pokud se text nachází na místní vrstvě, bude číslo stránky vloženo pouze na aktuální stránku. Pokud se text nachází na předlohové vrstvě, stane se číslo stránky součástí předlohové vrstvy a zobrazí se na všech stránkách, kde je viditelná předlohová vrstva. Další informace o řetězcovém a odstavcovém textu naleznete v tématu „Přidávání textu a manipulace s textem” na straně 481.

Pokud se čísla stránek nachází na předlohové vrstvě, můžete skrýt číslo stránky na konkrétní stránce.

Před i po vložení čísel stránek do dokumentu můžete měnit výchozí nastavení čísel stránek. Například můžete začít počítání stránek od konkrétního čísla odlišného od 1. To je zvláště užitečné, chcete-li vytvořit více souborů aplikace CorelDRAW, které budou sloučeny jako jedna publikace.

Můžete také určit, zda bude číslování stránek začínat na první stránce, nebo na jiné stránce. Pokud se například rozhodnete začít číslovat stránky na stránce 3, na stránce 3 se zobrazí číslo 1. Pokud mezi stránky 1 a 2 vložíte novou stránku, tato stránka se stane novou stránkou 2, zatímco stará stránka 2 se stane stránkou 3 – stránkou, kde je zobrazeno první číslo stránky.

Můžete si také vybírat z řady běžně používaných stylů číslování stránek.

Pokud soubor uložíte do aplikace CorelDRAW X5 nebo starší, bude číslování stránek zachováno jako upravitelný řetězcový text. Pokud však přidáte nebo odstraníte stránku, nedojde k aktualizaci počtu stránek.

Manipulace s čísly stránek jako s objekty

Čísla stránek jsou objekty řetězcového textu (pokud je nevložíte do odstavcového textu), které lze upravovat a manipulovat s nimi jako s jiným řetězcovým textovým objektem. Například můžete u stránky měnit velikost, měřítko nebo ji otáčet, měnit její barvu, nebo používat další efekty, například texturovou výplň nebo stíny.

Pokud se číslo stránky nachází na předlohové vrstvě, dojde použitím transformací k ovlivnění čísel všech stránek.

V následující tabulce jsou uvedeny různé způsoby manipulace s čísly stránek jako objekty.

Požadovaná akce	Další informace naleznete v tématu
Změna velikosti a měřítka čísla stránky	„Transformování objektů ” na straně 255
Otočení čísla stránky	„Transformování objektů ” na straně 255
Zrcadlení čísla stránky	„Transformování objektů ” na straně 255
Změna barvy čísla stránky	„Volba barev ” na straně 354
Použití textury na číslo stránky	„Texturové výplně ” na straně 384
Použití stínu na číslo stránky	„Přidání blokových stínů ” na straně 451

Vložení čísla stránky

- Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Vložit číslo stránky** a potom zvolte některou z následujících možností:
  - **Na aktivní vrstvě** – umožňuje vkládat číslo stránky na vrstvu, která je momentálně vybrána v ukotvitelném panelu **Objekty**. Pokud je aktivní vrstva vrstvou předlohovou, vloží se čísla stránek na všechny stránky dokumentu, kde je viditelná předlohová vrstva. Pokud je aktivní místní vrstva, bude číslo stránky vloženo pouze na aktuální stránku.
  - **Na všech stránkách** – umožňuje vložení čísel stránek na všechny stránky. Číslo stránky se vloží na novou předlohovou vrstvu všech stránek.
  - **Na všech lichých stránkách** – umožňuje vložení čísel stránek na všechny liché stránky. Číslo stránky se vloží na novou předlohovou vrstvu lichých stránek.
  - **Na všech sudých stránkách** – umožňuje vložení čísel stránek na všechny sudé stránky. Číslo stránky se vloží na novou předlohovou vrstvu sudých stránek.

  Ve výchozím nastavení je číslo stránky zarovnáno na střed v dolní části stránky.

V ukotvitelném panelu **Objekty** se číslo stránky zobrazí jako objekt řetězcového textu s názvem „Číslo stránky“.

Pokud je vaše aktuální stránka lichou stránkou lze čísla stránek vkládat pouze na liché stránky a pokud je vaše aktuální stránka sudou stránkou, lze čísla stránek vkládat pouze na sudé stránky.

Číslo stránky lze přesunout kamkoliv na stránce výběrem pomocí nástroje **Výběr** a přetažením do nového umístění. Pokud přesunete číslo stránky mimo stránku kresby, změní se číslo stránky na obecné znaménko čísla (#). Pokud jej poté umístíte na jinou stránku, zobrazí se na stránce správné číslo.

Čísla stránek lze také vkládat dovnitř existujícího textového objektu. Pomocí nástroje **Text** zadejte řetězcový nebo odstavcový text. Umístěte kurzor dovnitř textového objektu, klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Vložit číslo stránky** ▸ **Na aktivní vrstvě**. Číslo stránky se přidá jako součást existujícího textu a nezobrazí se jako samostatný objekt v ukotvitelném panelu **Objekty**.

Skrytí čísla stránky na jedné stránce

1. Vyberte stránku v ukotvitelném panelu **Objekty**.

   Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. V zobrazení **Stránky, vrstvy a objekty** vyberte stránku.
3. Klikněte na tlačítko **Možnosti** a klikněte na možnost **Zobrazit předlohové vrstvy na stránkách**.
4. Pod vybranou stránkou přejděte na předlohovou vrstvu, která obsahuje číslování stránek, a klikněte na ikonu **Zobrazit nebo skrýt**.

   Aplikace skrývá číslo stránky aktuální stránky, ale stránka se stále započítává do číslování stránek. Všechny další stránky dále zobrazují čísla stránek.

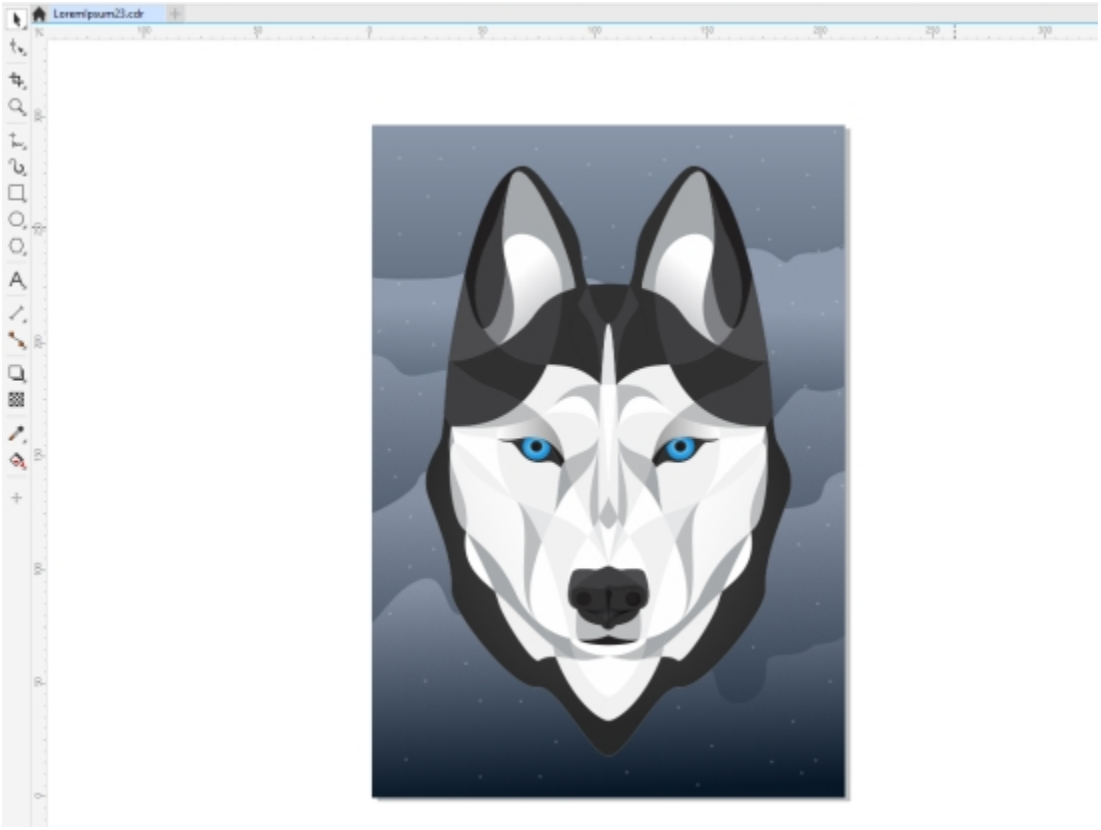
Postup při změně nastavení čísla stránky

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Nastavení čísla stránky**.
2. V dialogovém okně **Nastavení čísla stránky**, vyberte jednu z následujících možností.
   - **Začít na čísle** – umožňuje začít číslování stránek konkrétním číslem
   - **Začít na stránce** – umožňuje zadat stránku, na které má začít číslování stránek
   - **Styl** – umožňuje vybrat běžně používané styly číslování

Pravítka

V okně kresby lze zobrazit pravítka, která pomáhají při přesném kreslení, určení velikosti a zarovnání objektů. Pravítka lze skrýt nebo je lze přesunout na jiné místo v okně kresby. Nastavení pravítek lze také přizpůsobit vašim potřebám. Můžete například nastavit počátek pravítka, vybrat měrné jednotky a zadat počet značek nebo dílků mezi jednotlivými značkami celých jednotek.

Nyní můžete skrýt nebo zobrazit pravítka pro režim počítače a tabletu nezávisle podle vašeho způsobu práce. Standardně jsou pravítka zobrazena v režimu počítače a jsou skrytá, když přepnete do režimu tabletu.



Pravítka se obvykle zobrazují v režimu počítače.

V aplikaci CorelDRAW jsou měrné jednotky zvolené pro pravítka standardně použity při duplikaci a posunu. Výchozí nastavení lze změnit a zadat různé jednotky pro tato a jiná nastavení. Informace o posouvání naleznete v části „Umístění objektů” na straně 273.

Postup při zobrazení nebo skrytí pravítek

- Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Pravítka**.

  Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Pravítka** označuje, že pravítka jsou zobrazena.

Postup při přizpůsobení nastavení pravítek

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2. Klikněte na možnost **Pravítka**.
3. V oblasti **Jednotky** vyberte v seznamu **Vodorovně** měrnou jednotku.

   Chcete-li pro svislé pravítko použít jinou měrnou jednotku, zrušte zaškrtnutí políčka **Stejné jednotky pro vodorovné a svislé pravítko** a ze seznamu **Svisle** vyberte měrnou jednotku.

4 V části **Počátek** zadejte hodnoty do následujících polí:
   - **Vodorovný**
   - **Svislý**
5 Zadejte hodnotu do pole **Množství** v části **Rozdělení dílků**.

Pokud změníte měrnou jednotku pro pravítka, měrná jednotka pro vzdálenost posunu se automaticky změní také. Chcete-li tomu předejít, zrušte nejprve zaškrtnutí políčka **Stejné jednotky pro vzdálenost posunu** v části **Posun**.

K nastavením pravítek lze přistupovat přímo dvojitým kliknutím na pravítko.

Nastavení posunu lze určit zadáním hodnot do polí **Posun, Násobný posun** a **Mikroposun** v oblasti **Posun**.

Postup při zobrazení nebo skrytí pravítek v režimu počítače a tabletu

1 Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2 Klikněte na možnost **Pravítka**.
3 Na stránce **Pravítka** zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí následujících políček:
   - **Zobrazit pravítka v režimu počítače**
   - **Zobrazit pravítka v režimu tabletu**

Kalibrace pravítek

Pravítka lze nastavit tak, aby se jeden centimetr na obrazovce rovnal jednomu centimetru „skutečné“ vzdálenosti. Toto umožňuje práci se skutečnými vzdálenostmi oproti relativním vzdálenostem závisejícím na rozlišení obrazovky. Tento nástroj je zvlášť užitečný při práci s letáky nebo při kreslení v měřítku zvětšení 1:1.

Před provedením této procedury je nutné mít k dispozici průhledné plastikové pravítko pro porovnání reálných vzdáleností a vzdáleností na obrazovce. Toto pravítko by mělo používat stejné měrné jednotky, jaké jste natavili pro pravítka v aplikaci CorelDRAW. Informace o nastavení pravítek naleznete v tématu „Pravítka” na straně 610.

Postup při kalibraci pravítek vzhledem k reálným vzdálenostem

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2 Klikněte na příkaz **Nástroj Lupa/Posun**.
3 Klikněte na příkaz **Kalibrovat pravítka**.
4 Průhledné plastikové pravítko umístěte pod vodorovné pravítko na obrazovce.
5 Opakovaným kliknutím na šipku nahoru nebo dolů u pole **Vodorovně** přizpůsobte měrnou jednotku pravítka na obrazovce měrné jednotce skutečného pravítka.
6 Umístěte pravítko podél svislého pravítka na obrazovce.
7 Opakovaným kliknutím na šipku nahoru nebo dolů u pole **Svisle** přizpůsobte měrnou jednotku pravítka na obrazovce měrné jednotce skutečného pravítka.

Mřížka dokumentu a pixelová mřížka

Mřížka dokumentu je sada netisknutelných protínajících se čar, které lze zobrazit v okně kresby. Mřížku dokumentu lze použít pro přesné zarovnání a umístění objektů.

Vzhled mřížky dokumentu lze přizpůsobit změnou zobrazení a mezer mřížky. Zobrazení mřížky umožňuje mřížku dokumentu zobrazit jako čáry nebo jako body. Mezery mřížky umožňují nastavit vzdálenost mezi čarami mřížky. Možnosti mezer jsou založeny na měrných jednotkách pravítka. Pokud jsou například měrné jednotky nastaveny na palce, budou se možnosti mezer mřížky odvíjet od palců.

Pokud jsou měrné jednotky pravítka nastaveny na pixely nebo pokud jste povolili zobrazení pixelů, můžete zadat barvu a krytí pixelové mřížky. Pixelová mřížka je řada protínajících se čar, které ukazují jednotlivé pixely v dokumentu. Další informace o zobrazení pixelů najdete v části „Režimy zobrazení" na straně 54. Ve výchozím nastavení je levý dolní roh stránky dokumentu zarovnán s pixelovou mřížkou, a pomáhá tak vytvářet pixelově dokonalé objekty pro web.

Objekty lze přichytit k mřížce dokumentu nebo pixelové mřížce a dosáhnout tak toho, že při přesouvání budou zarovnány s čarami mřížky.

Kostkovaný efekt v této grafice byl vytvořen pomocí mřížky dokumentu.

Postup při zobrazení nebo skrytí mřížky dokumentu

- Klikněte na položku **Zobrazit** ▸ **Mřížka** ▸ **Mřížka dokumentu**.

  Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Mřížka dokumentu** označuje, že mřížka dokumentu je zobrazena.

Postup při nastavení zobrazení a mezer mřížky dokumentu

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Mřížka**.
3. Zaškrtněte políčko **Zobrazit mřížku jako** a povolte jednu z následujících možností:
   - **Řádky**
   - **Tečky**
4. V oblasti **Mřížka dokumentu** zadejte požadovanou hodnotu do pole **Vodorovně**.

   Chcete-li změnit velikost mezer mřížky nebo počet čar zobrazených na měrnou jednotku, vyberte ze seznamu požadovanou možnost. Možnosti jsou založeny na měrných jednotkách pravítka.
5. Zadejte hodnotu do pole **Svisle**.

Měrné jednotky použité pro mezery mřížky jsou stejné jako u pravítek. Informace o nastavení pravítek naleznete v tématu „Postup při přizpůsobení nastavení pravítek" na straně 610.

Postup při změně nastavení pixelové mřížky

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2. Klikněte na možnost **Mřížka**.

3 V části **Pixelová mřížka** otevřete výběr **Barva** a klikněte na požadovanou barvu.

4 Posunutím jezdce **Krytí** doprava zvýšíte krytí mřížky.

Další možnosti

Povolení nebo zakázání přichycení objektů k pixelům	Zaškrtněte políčko **Přichytit k pixelům** nebo jeho zaškrtnutí zrušte.
Zobrazení nebo skrytí pixelové mřížky (při přiblížení 800 % nebo větším)	Zaškrtněte políčko **Zobrazit pixelovou mřížku při zvětšení 800 % a více** nebo jeho zaškrtnutí zrušte. Chcete-li si efekt prohlédnout, přepněte na pixelové zobrazení (**Zobrazit** ▸ **Pixely**) a přibližte zobrazení na 800 % nebo více.
Zarovnání středu stránky pomocí pixelové mřížky (užitečné při ukládání souborů do starších verzí aplikace CorelDRAW)	Zrušte zaškrtnutí políčka **Zarovnat stránku pomocí pixelové mřížky**. Nastavení **Zarovnat stránku pomocí pixelové mřížky** zarovná levý dolní roh stránky s pixelovou mřížkou, abyste mohli vytvářet pixelově dokonalé návrhy pro export. Zrušte zaškrtnutí tohoto políčka, pokud plánujete soubor uložit do starší verze aplikace CorelDRAW.

Postup při nastavení přichycení objektů k mřížce dokumentu

1 Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Mřížka dokumentu**.

2 Přesuňte objekty pomocí nástroje **Výběr** .

Postup p#i nastavení p#ichycení objekt# k pixelové m#íže

1 Klikněte na položku **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Pixely**.

2 Přesuňte objekty pomocí nástroje **Výběr** .

Tato volba je dostupná pouze, pokud je povoleno pixelové zobrazení. Další informace naleznete v tématu „Režimy zobrazení” na straně 54.

Mřížka účaří

Vodicí linky mřížky účaří procházejí skrz stránku kresby a sledují vzor linkovaného sešitu. Mřížku účaří lze zobrazit nebo skrýt, zapnout nebo vypnout přichytávání, změnit barvu mřížky a nastavit řádkování. Ve výchozím nastavení má řádkování hodnotu 14 bodů. Na mřížku účaří lze přichytit všechny objekty. Pouze textové rámečky se mohou zarovnávat k mřížce účaří. Další informace naleznete v tématu „Zarovnání textu k mřížce účaří” na straně 491.

Postup při zobrazení nebo skrytí mřížky účaří

- Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Mřížka** ▸ **Mřížka účaří**.

  Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Mřížka účaří** označuje, že mřížka účaří je zobrazena.

Nastavení mezer a barvy mřížky účaří

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Mřížka**.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Nastavení mezer	V ukotvitelném panelu **Mřížka účaří** zadejte požadovanou hodnotu do pole **Mezery**.
Nastavení vzdálenosti od horní strany	Zadejte hodnotu do pole **Začít shora**. Nastavení této hodnoty na 0 způsobí, že se bude první čára mřížky účaří překrývat s horní hranou stránky kresby.
Nastavení barvy	Otevřete výběr **Barva** a vyberte požadovanou barvu.

Postup při zapnutí a vypnutí přichycení k mřížce účaří

- Klikněte na příkaz **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Mřížka účaří**.

  Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Mřížka účaří** znamená, že je přichycení zapnuto.

Můžete také kliknout na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**, kliknout na položku **Mřížka** a zaškrtnout nebo zrušit zaškrtnutí políčka **Přichytit k mřížce** v oblasti **Mřížka účaří**.

Nastavení vodicích linek

Vodicí linky jsou čáry, které lze umístit na libovolné místo v okně kresby a které pomáhají při umisťování objektů. V některých aplikacích jsou vodicí linky uvedeny pod názvem vodítka.

Existují tři typy vodicích linek: vodorovné, svislé a úhlové. Aplikace standardně zobrazuje vodicí linky, které lze přidat do okna kresby, ale můžete je kdykoli skrýt. Jako vodicí linky můžete použít i objekty.

Vodicí linky můžete nastavit pro jednotlivé stránky nebo pro celý dokument. Další informace o místních a předlohových vodicích linkách najdete v části „Místní a předlohové vrstvy” na straně 322.

Kdykoli potřebujete vodicí linku, můžete ji přidat. Můžete však také přidat předvolené vodicí linky. Existují dva typy předvoleb vodicích linek: předvolby společnosti Corel a předvolby definované uživatelem. Příkladem předvoleb společnosti Corel mohou být vodicí linky zobrazené ve vzdálenosti jednoho palce od okrajů a vodicí linky okrajů sloupců novinové sazby. Předvolby definované uživatelem jsou vodicí linky, které mají polohu zadanou uživatelem. Můžete například přidat předvolbu vodicích linek, která zobrazuje okraje v zadané vzdálenosti, nebo definovat rozvržení sloupců nebo mřížky. Vodicí linky lze kdykoliv odebrat.

Objekty lze přichytit k vodicím linkám, takže při jejich přesunu poblíž vodicí linky mohou být pouze zarovnané k této lince svým středem nebo levou či pravou stranou.

Vodicí linky používají měrné jednotky zadané pro pravítka. Informace o nastavení pravítek naleznete v tématu „Postup při přizpůsobení nastavení pravítek” na straně 610.

Vodicí linky lze umístit v okně kresby. Pomáhají při umisťování objektů.

Postup při zobrazení nebo skrytí vodicích linek

- Klikněte na položku **Zobrazit** ▸ **Vodicí linky**.

  Značka zaškrtnutí vedle příkazu **Vodicí linky** označuje, že vodicí linky jsou zobrazeny.

Vodicí linky také můžete zobrazit nebo skrýt kliknutím na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vodicí linky** a kliknutím na tlačítko **Zobrazit nebo skrýt vodicí linky**.

Další možnosti vodicích linek lze také zobrazit kliknutím na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu** a poté kliknutím na položku **Vodicí linky** v levém podokně zobrazeného dialogového okna.

Postup při přidání vodorovné nebo svislé vodicí linky

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vodicí linky**.
2. Vyberte jednu z následujících možností ze seznamu **Typ vodicí linky**:
   - **Vodorovný**
   - **Svislý**
3. Určete umístění vodicí linky v poli **x** nebo **y**.
4. Klikněte na tlačítko **Přidat**.

Vodicí linky lze také přidat tažením od vodorovného nebo svislého pravítka do okna kresby.

Přidání úhlové vodicí linky

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vodicí linky**.
2. Ze seznamu **Typ vodicí linky** vyberte možnost **Úhlová**.
3. Určete umístění vodicí linky v polích **x** a **y**.
4. Zadejte hodnotu do pole **Úhel otočení**.
5. Klikněte na tlačítko **Přidat**.

Úhlové vodicí linky můžete také přidat tažením z vodorovného nebo svislého pravítka v okně kresby a zadáním hodnoty do pole **Úhel otočení** na panelu vlastností.

Postup při použití objektu jako vodicí linky

1. V ukotvitelném panelu **Objekty** klikněte na vrstvu **Vodicí linky** na požadované stránce.
   Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. Nakreslete a umístěte objekt, který chcete použít jako vodicí linku.

Postup při nastavení vodicích linek pro celý dokument

1. V ukotvitelném panelu **Objekty** klikněte na položku **Vodicí linky (všechny stránky)** na stránce **Stránka předlohy**.
   Pokud není ukotvitelný panel **Objekty** otevřen, klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **Objekty**.
2. V okně kresby přidejte požadované vodicí linky.

Vodicí linky nastavené ve vrstvě **Vodicí linky (všechny stránky)** na **Stránce předlohy** se zobrazí na všech stránkách dokumentu. Tyto vodicí linky se zobrazí spolu s místními vodicími linkami nastavenými pro jednotlivé stránky.

Postup při přidání předvolených vodicích linek

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Vodicí linky**.
3. Klikněte na příkaz Předvolby.
4. Vyberte jednu z následujících možností ze seznamu **Typ předvolby**:
   - **Předvolby společnosti Corel**
   - **Předvolby definované uživatelem**
5. Zaškrtnutím odpovídajících políček určete nastavení vodicích linek.
   Pokud vyberete možnost **Předvolby definované uživatelem**, zadejte hodnoty v oblastech **Okraje, Sloupce** nebo **Mřížka**.

Postup při odstranění vodicí linky

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vodicí linky**.
2. Ze seznamu vyberte vodicí linku.
   Podržením klávesy **Ctrl** během kliknutí myší můžete vybrat více vodicích linek.
3. Klikněte na tlačítko **Odstranit** .

Jednotlivé vodicí linky lze odstranit také tak, že je přetáhnete mimo okno dokumentu, nebo že na vodicí linku kliknete nástrojem **Výběr** a stisknete klávesu **Odstranit**.

Chcete-li přednastavenou vodicí linku odstranit, klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸**Možnosti dokumentu**. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Vodicí linky** a poté **Předvolby**. Zrušte zaškrtnutí políčka vedle předvolené vodicí linky, kterou chcete odstranit.

Postup při přichycení objektů k vodicím linkám

1 Klikněte na položku **Zobrazit** ▸ **Přichytit k** ▸ **Vodicí linky**.

2 Přetáhněte objekt k vodicí lince.

Chcete-li přichytit střed objektu k vodicí lince, vyberte objekt a přetáhněte jej za střed na vodicí linku tak, aby se jeho střed přichytil k vodicí lince.

Přichycování objektů a upravitelných oblastí k vodicím linkám můžete také nastavit kliknutím na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vodicí linky** a poté **Snap to guidelines** button .

Úprava vodicích linek

Po přidání vodicí linky ji můžete vybrat, přesunout, otočit nebo uzamknout její umístění. Můžete také změnit barvu a styl čáry vodicích linek.

Postup při výběru vodicí linky

Akce	Postup
Výběr jediné vodicí linky	Klikněte na vodicí linku pomocí nástroje **Výběr** .
Výběr všech vodicích linek na stránce	Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vybrat vše** ▸ **Vodicí linky**. Budou vybrány místní a předlohové vodicí linky.

Postup při přemístění nebo otočení vodicí linky

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vodicí linky**.

2 Vyberte vodicí linku.

3 Proveďte kteroukoli z následujících úloh.

Akce	Postup
Posunutí vodicí linky	Zadejte nové umístění vodicí linky do polí **x** a **y** a klikněte na položku **Upravit**. Vodicí linku můžete také přetáhnout na nové místo v okně kresby.
Otočení vodicí linky	Ze seznamu **Typ vodicí linky** vyberte možnost **Úhlová**, zadejte hodnotu do pole **Úhel otočení** a klikněte na příkaz **Upravit**. Můžete také pomocí nástroje **Výběr** kliknout na vodicí linku a po zobrazení úchytů zkosení vodicí linku otočit.

Postup při uzamčení nebo odemknutí vodicí linky

- Klikněte pravým tlačítkem myši na vodicí linku a poté klikněte na položku **Zamknout** nebo **Odemknout**.

Můžete také kliknout na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vodicí linky** a poté na tlačítko **Zamknout vodicí** link .

Nastavení stylu a barvy čáry vodicí linky

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vodicí linky**.
2. Otevřete výběr **Barva vodicí linky** a vyberte barvu vodicí linky.
3. Otevřete výběr **Styl vodicí linky** a vyberte styl čáry.

Měřítko kresby

Výběrem předvoleného nebo vlastního měřítka kresby můžete dosáhnout toho, že vzdálenosti v kresbě budou proporční vzhledem ke vzdálenostem ve skutečném světě. Můžete například určit, že 1 palec v kresbě bude odpovídat 1 metru ve fyzikálním světě. Předvolené měřítko kresby umožňuje nastavit typické měřítko, jako je 1:2 nebo 1:10. Vlastní měřítko kresby umožňuje nastavit, aby libovolná vzdálenost na stránce odpovídala libovolné reálné vzdálenosti. Můžete například nastavit přesnější měřítko, které zahrnuje desetinná čísla, například 4,5 ku 10,6.

Měřítka kresby jsou obzvlášť užitečná při tvorbě technických nebo architektonických kreseb s kótovacími čarami. Informace o kótovacích čarách naleznete v části „Spojovací a odkazovací čáry” na straně 152.

Postup při výběru předvoleného měřítka kresby

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Pravítka**.
3. Klikněte na tlačítko **Upravit měřítko.**
4. V seznamu **Typická měřítka** vyberte měřítko kresby.

Postup při vytváření vlastního měřítka kresby

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Pravítka**.
3. Klikněte na tlačítko **Upravit měřítko.**
4. V seznamu **Typická měřítka** vyberte položku **Vlastní**.
5. Zadejte požadovaná nastavení.

Tlačítko **Upravit měřítko** se nezobrazí v případě, že je měrná jednotka pravítka nastavena na pixely.

Pokud je měřítko kresby nastaveno jinak než 1:1, jsou jednotky svislého pravítka stejné jako jednotky horizontálního pravítka.

Tabulky

Tabulka poskytuje strukturovanou vrstvu, která umožňuje prezentovat v kresbě text nebo obrázky. Tabulku můžete nakreslit nebo ji vytvořit z odstavcového textu. Vzhled tabulky můžete jednoduše změnit upravením formátování a vlastností tabulky. Vzhledem k tomu, že tabulky jsou objekty, můžete s nimi manipulovat. Také můžete importovat existující tabulky z textového nebo tabulkového souboru.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Přidání tabulek” (straně 619)
- „Výběr, přesun a přecházení mezi součástmi tabulky” (straně 621)
- „Vkládání a odstraňování řádků a sloupců tabulky” (straně 623)
- „Změna velikosti buněk, řádků a sloupců tabulky” (straně 624)
- „Formátování tabulek a buněk” (straně 625)
- „Text v tabulkách” (straně 628)
- „Převod tabulek na text” (straně 629)
- „Slučování a rozdělování tabulek a buněk” (straně 629)
- „Manipulace s tabulkami jako s objekty” (straně 631)
- „Přidávání obrázků, grafiky a pozadí do tabulek” (straně 631)
- „Import tabulek” (straně 632)

Přidání tabulek

Pomocí aplikace CorelDRAW můžete přidat tabulku do kresby a vytvořit tak strukturovanou vrstvu pro text a obrázky. Tabulku můžete nakreslit nebo ji vytvořit z existujícího textu.

V tomto příkladu byla použita tabulka k organizaci obsahu.

Postup při přidání tabulky do kresby

1 Klikněte na nástroj **Tabulka** .

2 Zadejte hodnoty do polí **Řádky a sloupce** na panelu vlastností.
Hodnota, kterou zadáte do horní části, určuje počet řádků. Hodnota, kterou zadáte do dolní části, určuje počet sloupců.

3 Diagonálním přetažením nakreslete tabulku.

Tabulku můžete také vytvořit kliknutím na příkaz **Tabulka** ▸ **Vytvořit novou tabulku** a zadáním hodnot do polí **Počet řádků**, **Počet sloupců**, **Výška** a **Šířka**.

Postup při vytváření tabulky z textu

1 Klikněte na nástroj **Výběr** .

2 Vyberte text, který chcete převést na tabulku.

3 Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Převést text na tabulku**.

4 V oblasti **Vytvořit sloupce na základě následujícího oddělovače** vyberte jednu z následujících možností:
- **Čárky –** vytvoří sloupec, kde je nalezena čárka, a řádek, kde je nalezen konec odstavce.
- **Tabulátory –** vytvoří sloupec, kde je nalezen tabulátor, a řádek, kde je nalezen konec odstavce.
- **Odstavce –** vytvoří sloupec, kde je nalezen konec odstavce.
- **Definované uživatelem –** vytvoří sloupec, kde je nalezena zadaná značka, a řádek, kde je nalezen konec odstavce.

Při výběru možnosti **Definované uživatelem** musíte zadat znak do pole **Definované uživatelem**.

Pokud do pole **Definované uživatelem** nezadáte znak, bude vytvořen pouze jeden sloupec a každý odstavec textu vytvoří jeden řádek tabulky.

Dále je možné převést tabulku na text. Další informace naleznete v tématu „Postup při převodu tabulky na text” na straně 629.

Výběr, přesun a přecházení mezi součástmi tabulky

Před vložením řádků nebo sloupců, změnou vlastností ohraničení tabulky, přidáním barvy výplně pozadí nebo úpravou jiných vlastností tabulky je nutné vybrat tabulku, řádky tabulky, sloupce tabulky nebo buňky tabulky. Vybrané řádky a sloupce můžete přesunout na nové místo v tabulce. Můžete také zkopírovat nebo vyjmout řádek nebo sloupec z jedné tabulky a vložit jej do jiné tabulky. Dále můžete při úpravě textu buňky tabulky přesunout jednu buňku tabulky do jiné buňky a nastavit směr, ve kterém se v tabulce budete pohybovat pomocí klávesy **Tab**.

Postup při výběru tabulky, řádku nebo sloupce

1. Klikněte na nástroj **Tabulka** a poté klikněte na tabulku.
2. Proveďte jednu z následujících úloh.

Akce	Postup
Výběr tabulky	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Vybrat** ▸ **Tabulka**.
Výběr řádku	Klikněte do řádku a poté na příkaz **Tabulka** ▸ **Vybrat** ▸ **Řádek**.
Výběr sloupce	Klikněte do sloupce a poté na příkaz **Tabulka** ▸ **Vybrat** ▸ **Sloupec**.
Výběr celého obsahu tabulky	Umístěte ukazatel nástroje **Tabulka** nad levý horní roh tabulky, a jakmile se kurzor změní na diagonální šipku ↘, klikněte.
Použití klávesových zkratek k výběru tabulky	Při vložení ukazatele nástroje **Tabulka** do prázdné buňky stiskněte kombinaci kláves **Ctrl + A + A**.
Interaktivní výběr řádku	Umístěte ukazatel nástroje **Tabulka** nad ohraničení tabulky vlevo od řádku, který chcete vybrat. Když se zobrazí vodorovná šipka ➡, vyberte řádek kliknutím na ohraničení.
Interaktivní výběr sloupce	Umístěte ukazatel nástroje **Tabulka** nad horní ohraničení sloupce, který chcete vybrat. Když se zobrazí svislá šipka ⬇, vyberte sloupec kliknutím na ohraničení.

Postup při výběru buněk tabulky

Akce	Postup
Výběr buňky tabulky	Klikněte na nástroj **Tabulka** a klikněte na tabulku. Poté klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Vybrat** ▸ **Buňka**.

Akce	Postup
Výběr sousedících buněk tabulky	Pomocí nástroje **Tabulka** klikněte dovnitř první buňky, kterou chcete vybrat a táhněte myší nad vedlejší buňky, které chcete vybrat.
Výběr nesousedících buněk tabulky	Pomocí nástroje **Tabulka** klikněte na tabulku. Poté podržte klávesu **Ctrl** a klikněte na všechny požadované buňky.

Buňku můžete také vybrat vložením ukazatele nástroje **Tabulka** do prázdné buňky a stisknutím klávesové zkratky **Ctrl + A**.

Nástroj **Tvar** můžete také použít k výběru jedné buňky kliknutím do ní nebo k výběru sousedních buněk tažením myši.

Postup při přesunu řádku nebo sloupce tabulky

1. Vyberte řádek nebo sloupec, který chcete přesunout.
2. Přetáhněte řádek nebo sloupec na jiné místo v tabulce.

Postup při přesunu řádku tabulky do jiné tabulky

1. Vyberte řádek tabulky, který chcete přesunout.
2. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vyjmout**.
3. Vyberte řádek v jiné tabulce.
4. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vložit**.
5. Zvolte jednu z následujících možností:
   - **Nahradit vybraný řádek**
   - **Vložit nad vybraný řádek**
   - **Vložit pod vybraný řádek**

Postup při přesunu sloupce tabulky do jiné tabulky

1. Vyberte sloupec tabulky, který chcete přesunout.
2. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vyjmout**.
3. Vyberte sloupec v jiné tabulce.
4. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vložit**.
5. Zvolte jednu z následujících možností:
   - **Nahradit vybraný sloupec**
   - **Vložit nalevo od vybraného sloupce**
   - **Vložit napravo od vybraného sloupce**

Postup při přesunu do další buňky tabulky

- S aktivním nástrojem **Tabulka** a kurzorem umístěným v buňce tabulky stiskněte klávesu **Tab**.

  Při prvním stisknutí klávesy **Tab** v tabulce je třeba vybrat požadovanou možnost ze seznamu **Pořadí klávesy Tab**.

Dalším stisknutím klávesy **Tab** se přesunete na další buňku pouze v případě, že je vybrána možnost **Přesun na další buňku** v dialogovém okně **Možnosti klávesy Tab**.

Postup při změně procházení pomocí klávesy Tab

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Tabulka**.
3. Povolte možnost **Přesun na další buňku**.
4. V seznamu **Pořadí klávesy Tab** vyberte jednu z následujících možností:
   - **Zleva doprava, shora dolů**
   - **Zprava doleva, shora dolů**

Výběrem možnosti **Vložení tabulátoru do aktuální buňky** můžete naprogramovat klávesu **Tab** k vložení znaku tabulátoru do textu tabulky.

Vkládání a odstraňování řádků a sloupců tabulky

V tabulce můžete vkládat a odstraňovat řádky a sloupce.

Postup při vložení řádku tabulky

1. Vyberte řádek v tabulce.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vložení řádku nad vybraný řádek	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Vložit** ▸ **Řádek nad**.
Vložení řádku pod vybraný řádek	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Vložit** ▸ **Řádek pod**.
Vložení více řádků nad vybraný řádek	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Vložit** ▸ **Vložit řádky**, zadejte hodnotu do pole **Počet řádků** a vyberte možnost **Nad výběr**.
Vložení více řádků pod vybraný řádek	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Vložit** ▸ **Vložit řádky**, zadejte hodnotu do pole **Počet řádků** a vyberte možnost **Pod výběr**.

Při použití příkazů **Řádek nad** a **Řádek pod** z nabídky **Tabulka** ▸ **Vložit** závisí počet vložených řádků na počtu vybraných řádků. Například při výběru dvou řádku dojde k vložení dvou řádků do tabulky.

Postup při vložení sloupce tabulky

1. Vyberte sloupec.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vložení sloupce vlevo od vybraného sloupce	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Vložit** ▸ **Sloupec vlevo**.
Vložení sloupce vpravo od vybraného sloupce	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Vložit** ▸ **Sloupec vpravo**.
Vložení více sloupců vlevo od vybraného sloupce	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Vložit** ▸ **Vložit sloupce**, zadejte hodnotu do pole **Počet sloupců** a vyberte možnost **Vlevo od výběru**.
Vložení více sloupců vpravo od vybraného sloupce	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Vložit** ▸ **Vložit sloupce**, zadejte hodnotu do pole **Počet sloupců** a vyberte možnost **Vpravo od výběru**.

Při použití příkazů **Sloupec vlevo** a **Sloupec vpravo** z nabídky **Tabulka** ▸ **Vložit** závisí počet vložených sloupců na počtu vybraných sloupců. Například při výběru dvou sloupců dojde k vložení dvou sloupců do tabulky.

Postup při odstranění řádku nebo sloupce z tabulky

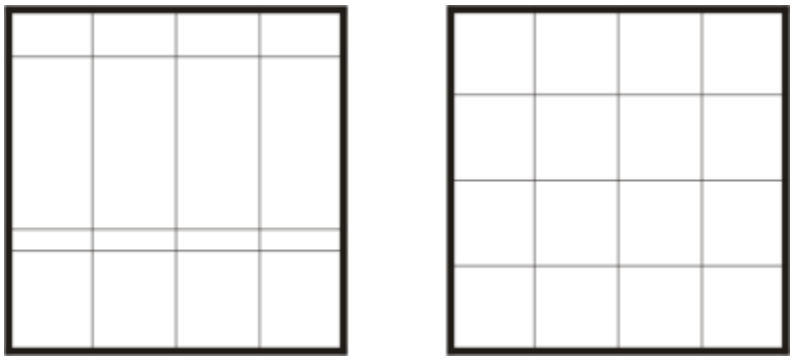
1. Vyberte řádek nebo sloupec, který chcete odstranit.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Odstranění řádku	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Odstranit** ▸ **Řádek**.
Odstranění sloupce	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Odstranit** ▸ **Sloupec**.

Pokud vyberete řádek, ale zvolíte možnost odstranit sloupec, nebo pokud vyberete sloupec, ale zvolíte možnost odstranit řádek, dojde k odstranění celé tabulky.

Změna velikosti buněk, řádků a sloupců tabulky

Můžete měnit velikost buněk, řádků a sloupců tabulky. Kromě toho pokud jste dříve změnili velikost některých řádků nebo sloupců, můžete změnit distribuci všech řádků a sloupců tak, aby byly stejně velké.



Pokud jsou v tabulce různé velikosti řádků (vlevo), můžete změnit jejich distribuci a jejich velikosti sjednotit (vpravo).

Řádky a sloupce tabulky mající různou velikost (vlevo) jsou rovnoměrně rozmístěny (vpravo).

Postup při změně velikosti buňky, řádku nebo sloupce tabulky

1. Klikněte na nástroj **Tabulka** a poté klikněte na tabulku.
2. Vyberte buňku, řádek nebo sloupec, jehož velikost chcete změnit.
3. Na panelu vlastností zadejte hodnoty do polí **Šířka a výška buňky tabulky**.

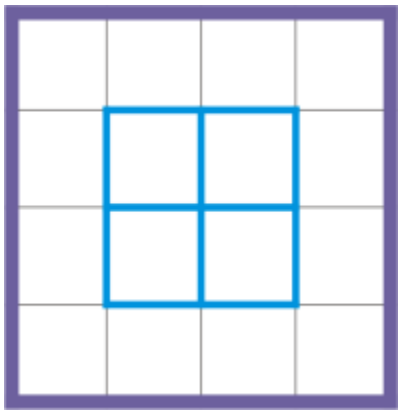
Postup při rozmístění řádků a sloupců tabulky

1. Vyberte buňky tabulky, které chcete rozmístit.
2. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Nastavení stejné výšky pro vybrané řádky	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Rozmístit** ▸ **Řádky rovnoměrně**.
Nastavení stejné šířky pro vybrané sloupce	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Rozmístit** ▸ **Sloupce rovnoměrně**.

Formátování tabulek a buněk

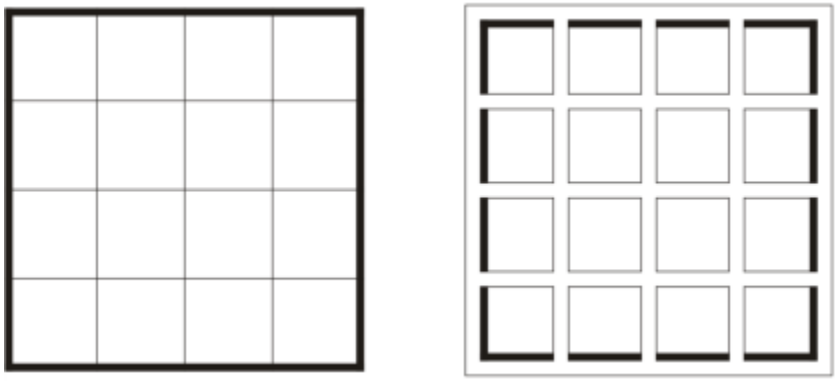
Vzhled tabulky můžete změnit úpravou ohraničení tabulky a buněk. Například můžete změnit šířku nebo barvu ohraničení tabulky.



Je možné upravit ohraničení tabulky i jednotlivých buněk.

Tloušťka tenkého ohraničení tabulky a buněk (vlevo) je zvýšena (vpravo).

Dále můžete změnit okraje buňky tabulky a mezery mezi ohraničením buněk. Okraje buňky umožňují zvětšit mezery mezi ohraničením buňky a textem v buňce. Ve výchozím nastavení se ohraničení buněk tabulky překrývají a vytváří mřížku. Zvýšením mezer mezi ohraničením buněk však od sebe můžete ohraničení jednotlivých buněk oddálit. Výsledkem je, že buňky netvoří mřížku, ale jsou zobrazeny jako jednotlivá pole (označováno též termínem „oddělené ohraničení“).



Stávající tabulku (vlevo) můžete změnit použitím oddělených ohraničení (vpravo).

Oddělené ohraničení použité na tabulku.

Postup při úpravě ohraničení tabulky a buněk

1. Vyberte tabulku nebo oblast tabulky, kterou chcete upravit.
   Oblast tabulky může zahrnovat buňku, skupinu buněk, řádky, sloupce nebo celou tabulku.
2. Klikněte na tlačítko **Výběr ohraničení** na panelu vlastností a vyberte ohraničení, která chcete upravit.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Úprava tloušťky ohraničení	Vyberte šířku ohraničení ze seznamu **Šířka obrysu** na panelu vlastností.
Úprava barvy ohraničení	Klikněte na okno s výběrem **Barva obrysu** na panelu vlastností a klikněte na barvu na paletě barev.
Změna stylu čáry ohraničení a šířky obrysu	V oblasti **Obrys** ukotvitelného panelu **Vlastnosti** zvolte styl čáry ve výběru **Styl čáry** a zadejte hodnotu do pole **Šířka obrysu**. Pokud ukotvitelný panel **Vlastnosti** není otevřen, klikněte na příkaz **Okno** ▸ ########## ▸ **Vlastnosti**.

Postup při úpravě okrajů buněk v tabulce

1. Klikněte na nástroj **Tabulka** a poté klikněte na tabulku.
2. Vyberte buňky, které chcete upravit.
3. Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Okraje**.
4. Zadejte hodnotu do pole **Horní okraj**.
   Ve výchozím nastavení je hodnota v poli Horní okraj použita na všechny okraje, aby došlo k vytvoření stejných okrajů.
   Chcete-li pro okraje použít různé hodnoty, odemkněte pole okrajů kliknutím na tlačítko **Zamknout okraje** a zadejte hodnoty do polí **Horní okraj**, **Dolní okraj**, **Levý okraj** a **Pravý okraj**.
5. Stiskněte klávesu **Enter**.

Postup při úpravě mezer mezi ohraničením buněk v tabulce

1. Klikněte na nástroj **Tabulka** a poté klikněte na tabulku.
2. Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Možnosti**.
3. Zaškrtněte políčko **Oddělená ohraničení buněk**.
4. Zadejte hodnotu do pole **Vodorovné mezery mezi buňkami**.
   Ve výchozím nastavení jsou svislé mezery mezi buňkami shodné s vodorovnými mezerami mezi buňkami.
   Pokud nechcete používat stejné mezery mezi buňkami, odemkněte kliknutím na tlačítko **Zamknout mezery mezi buňkami** pole **Svislé mezery mezi buňkami** a zadejte hodnoty do polí **Vodorovné mezery mezi buňkami** a **Svislé mezery mezi buňkami**.
5. Stiskněte klávesu **Enter**.

Text v tabulkách

Do buněk tabulky můžete snadno přidávat text; upravovat jej lze stejně snadno jako jakýkoli jiný textu. Například můžete změnit písmo, přidat odrážky nebo odsazení textu v tabulce. Můžete měnit vlastnosti textu v jediné buňce tabulky nebo ve více buňkách najednou. Kromě toho můžete do buněk tabulky přidat tabulátory a odsadit tak text od okraje buňky.

Při zadávání textu do nové tabulky můžete zvolit automatickou úpravu velikosti buněk tabulky.

Postup při zadávání textu do buňky tabulky

1. Klikněte na nástroj **Tabulka**.
2. Klikněte na buňku.
3. Do buňky zadejte text.

Text můžete v buňce vybrat stisknutím kombinace kláves **Ctrl + A**.

Postup při změně vlastností textu v buňkách tabulky

1. Pomocí nástroje **Tabulka** klikněte na tabulku.
2. Stiskněte klávesu **Ctrl** a klikněte na buňky tabulky obsahující text, který chcete formátovat.
3. Klikněte na položku **Text** ▸ **Text** a zadejte v ukotvitelném panelu **Text** požadovaná nastavení.

Další informace o formátování textu naleznete v tématu „Formátování textu” na straně 507.

Chcete-li změnit vlastnosti textu v celém řádku, sloupci nebo celé tabulce, musíte nejprve vybrat danou část tabulky (celou tabulku). Další informace naleznete v tématu „Postup při výběru tabulky, řádku nebo sloupce” na straně 621.

Postup při vkládání tabulátoru do buňky tabulky

- Vložte ukazatel nástroje **Tabulka** do buňky a klikněte na příkaz **Text** ▸ **Vložit speciální znak** ▸ **Tabulátor**.

Další způsob vložení tabulátoru je stisknutí klávesy **Tab**. Chcete-li tuto metodu použít, je nutné klávesu **Tab** nastavit, aby vkládala tabulátory. Další informace o změně možností klávesy **Tab** naleznete v tématu „Postup při změně procházení pomocí klávesy Tab” na straně 623.

Postup při automatické změně velikosti buněk tabulky při psaní

1 Klikněte na nástroj **Výběr** a poté klikněte na tabulku.

2 Klikněte na tlačítko **Možnosti** na panelu vlastností a zaškrtněte políčko **Automaticky měnit velikost buněk při psaní**.

Tuto možnost lze použít na nové tabulky, které ještě neobsahují text nebo jiný obsah.

Pokud tabulka text již obsahuje, bude změněna velikost pouze těch buněk, do kterých se přidává nový text.

Převod tabulek na text

Pokud již nechcete, aby se text tabulky zobrazoval v tabulce, můžete jej převést na odstavcový text. Další informace o převedení textu na tabulku naleznete v tématu „Postup při vytváření tabulky z textu” na straně 620.

Postup při převodu tabulky na text

1 Klikněte na nástroj **Tabulka** a poté klikněte na tabulku.

2 Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Převést tabulku na text**.

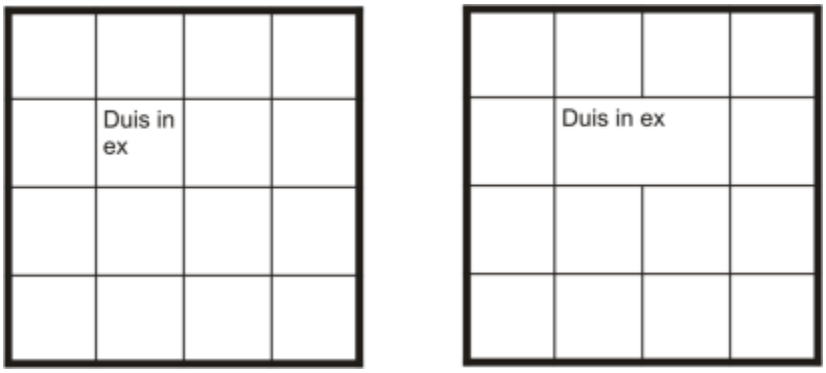
3 V oblasti **Jako oddělovač buněk použít:** zvolte některou z následujících možností:
- **Čárky –** nahradí každý sloupec čárkou a každý řádek značkou odstavce.
- **Tabulátory –** nahradí každý sloupec tabulátorem a každý řádek značkou odstavce.
- **Odstavce –** nahradí každý sloupec značkou odstavce.
- **Definované uživatelem –** nahradí každý sloupec zadaným znakem a každý řádek značkou odstavce.

Při výběru možnosti **Definované uživatelem** musíte zadat znak do pole **Definované uživatelem**.

Pokud do pole **Definované uživatelem** nezadáte znak, bude každý řádek tabulky převeden do odstavců a sloupce tabulky budou ignorovány.

Slučování a rozdělování tabulek a buněk

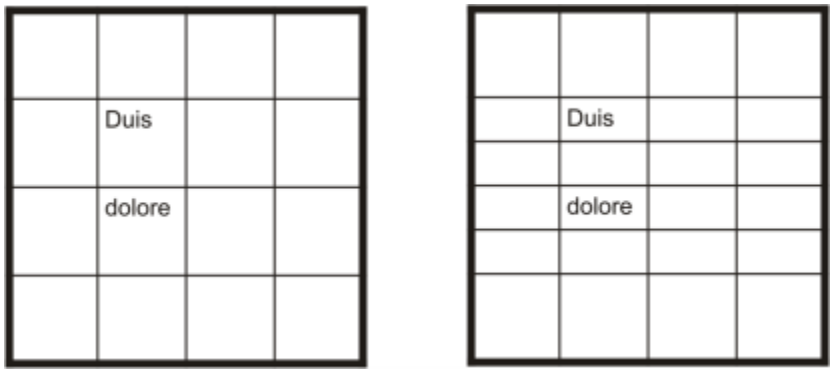
Způsob konfigurace tabulky můžete změnit sloučením sousedních buněk, řádků a sloupců. Při sloučení buněk tabulky je na všechny sloučené buňky použito formátování levé horní buňky. Dále je možné zrušit sloučení dříve sloučených buněk.



Vzhled tabulky (vlevo) můžete změnit sloučením sousedících buněk (vpravo).

Dvě buňky v dolní části tabulky (vlevo) byly sloučeny do jedné buňky (vpravo).

Můžete rozdělit i buňky, řádky nebo sloupce tabulky. Rozdělování umožňuje vytvořit nové buňky, řádky nebo sloupce beze změny velikosti tabulky.



K vložení dalších řádků do tabulky (vlevo) můžete použít rozdělení buněk tabulky (vpravo).

Postup při slučování buněk tabulky

1. Vyberte buňky, které chcete sloučit.
   Vybrané buňky musí sousedit.
2. Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Sloučit buňky**.

Postup při zrušení sloučení buněk tabulky

1. Vyberte buňky, jejichž sloučení chcete zrušit.
2. Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Zrušit sloučení buněk**.

Postup při rozdělení buněk, řádků nebo sloupců tabulky

1. Klikněte na nástroj **Tabulka** .
2. Vyberte buňku, řádek nebo sloupec, který chcete rozdělit.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Vodorovné rozdělení výběru	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Rozdělit do řádků** a zadejte hodnotu do pole **Počet řádků**.
Svislé rozdělení výběru	Klikněte na příkaz **Tabulka** ▸ **Rozdělit do sloupců** a zadejte hodnotu do pole **Počet sloupců**.

Manipulace s tabulkami jako s objekty

S tabulkami můžete manipulovat jako s jinými objekty.

V následující tabulce je uveden seznam způsobů manipulace s tabulkami jako s objekty.

Požadovaná akce	Další informace naleznete v tématu
Změna velikosti a měřítka tabulky	„Transformování objektů ” na straně 255
Otočení tabulky	„Transformování objektů ” na straně 255
Zrcadlení tabulky	„Transformování objektů ” na straně 255
Zamknutí tabulky	„Uzamčení objektů ” na straně 305
Převod tabulky na rastr	„Převod vektorové grafiky na rastry ” na straně 635
Rozdělení tabulky	„Postup při převodu objektů na objekty s křivkami ” na straně 174

Přidávání obrázků, grafiky a pozadí do tabulek

Pokud chcete z rastrových obrázků nebo vektorové grafiky vytvořit strukturované rozvržení, můžete je přidat do tabulek. Dále můžete změnit vzhled tabulky přidáním barvy pozadí.

Postup při vkládání obrázku nebo grafiky do buňky tabulky

1. Zkopírujte obrázek nebo grafiku.
2. Klikněte na nástroj **Tabulka** a vyberte buňku, do které chcete obrázek nebo grafiku vložit.
3. Klikněte na příkaz **Úpravy** ▸ **Vložit**.

Grafiku nebo obrázek můžete vložit stisknutím pravého tlačítka myši nad obrázek, přetažením obrázku do buňky, uvolněním pravého tlačítka myši a kliknutím na tlačítko **Umístit uvnitř buňky**.

Postup při přidání barvy pozadí tabulky

1. Klikněte na nástroj **Tabulka** a poté klikněte na tabulku.
2. Klikněte na okno s výběrem barev **Pozadí** a klikněte na barvu na paletě barev.

Barvu pozadí konkrétních buněk, řádků nebo sloupců můžete změnit výběrem daných buněk, kliknutím na výběr barev **Pozadí** na panelu vlastností a kliknutím na barvu na paletě barev.

Import tabulek

Pomocí aplikace CorelDRAW můžete vytvářet tabulky importováním obsahu z tabulkových procesorů Quattro Pro® (QPW) a Microsoft Excel (XLS). Dále můžete importovat tabulky vytvořené v aplikacích pro zpracování textu, jako je například WordPerfect nebo Microsoft Word.

Postup při importování tabulky z aplikace Quattro Pro nebo Excel

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyberte jednotku a složku, v níž je uložen soubor s tabulkou.
3. Kliknutím vyberte soubor.
4. Klikněte na příkaz **Importovat**.
   Zobrazí se dialogové okno **Importovat/Vložit**.
5. Ze seznamu **Importovat tabulky jako** vyberte položku **Tabulky**.
6. Zvolte jednu z následujících možností:
   - **Zachovat písma a formátování** – importuje všechna písma a formátování, která jsou použita na text.
   - **Zachovat pouze formátování** – importuje všechna formátování, která jsou použita na text.
   - **Zrušit písma a formátování** – ignoruje všechna písma a formátování, která jsou použita na text.

Postup při importování tabulky z dokumentu aplikace pro zpracování textu

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyberte jednotku a složku, v níž je textový soubor uložen.
3. Klikněte na soubor.
4. Klikněte na příkaz **Importovat**.
5. Ze seznamu **Importovat tabulky jako** vyberte položku **Tabulky**.
6. Zvolte jednu z následujících možností:
   - **Zachovat písma a formátování** – importuje všechna písma a formátování, která jsou použita na text.
   - **Zachovat pouze formátování** – importuje všechna formátování, která jsou použita na text.
   - **Zrušit písma a formátování** – ignoruje všechna písma a formátování, která jsou použita na text.

Rastry

Práce s rastry **635**

Kategorie speciálních efektů **667**

Režimy barev rastru **711**

Trasování **717**

RAW soubory z fotoaparátů **729**

Práce s rastry

Vektorovou grafiku lze převést na rastr. Rastry můžete také importovat a oříznout.

Dále můžete přidávat perspektivu, určit tvar rastru obálkou, používat barevné masky, vodoznaky a speciální efekty a měnit barvu a odstín obrázků. Informace o použití perspektivy na rastry naleznete v kapitole „Použití perspektivy" na straně 442. Informace o tvarování rastrů obálkami naleznete v kapitole „Tvarování objektů pomocí obálek" na straně 205.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Převod vektorové grafiky na rastry" (straně 635)
- „Import rastrů" (straně 637)
- „Oříznutí rastrů" (straně 637)
- „Rozměry a rozlišení rastru" (straně 637)
- „Narovnání rastrů" (straně 639)
- „Oprava deformace perspektivy" (straně 641)
- „Používání vodoznaků Digimarc k identifikaci rastrů" (straně 642)
- „Odstranění prachu a škrábanců z rastrů" (straně 644)
- „Změna a maskování barev v rastrech" (straně 644)
- „Nástroj Úprava obrázku" (straně 646)
- „Úprava barev a tónů" (straně 651)
- „Filtr křivky tónů" (straně 657)
- „Transformace barev a tónů" (straně 660)
- „Úprava rastrů pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT" (straně 661)
- „Použití speciálních efektů na rastry" (straně 661)

Převod vektorové grafiky na rastry

Převod vektorové grafiky nebo objektu na rastr umožňuje v aplikaci CorelDRAW použít na daný objekt speciální efekty. Proces převodu vektorové grafiky na rastr je uváděn též pod názvem „převod na rastr".

Při převodu vektorové grafiky lze vybrat režim barev rastru. Režim barev určuje počet a druh barev, které tvoří rastr. Ovlivňuje také velikost souboru. Další informace o barevných režimech naleznete v části „Změna režimu barev rastrů" na straně 711.

Dále je možné zadat nastavení pro ovládací prvky, jako například rozptylování, vyhlazení roztřepení, přetisk černou a průhlednost pozadí.

Při exportu souboru do rastrového formátu souboru, jako je například TIFF, JPEG, CPT nebo PSD, lze použít stejné metody převodu. Další informace o exportu naleznete v části „Export souborů” na straně 792.

Postup při převodu vektorové grafiky na rastr

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Převést na rastr**.

3 V seznamu **Rozlišení** vyberte požadované rozlišení.

4 V seznamu **Režim barev** vyberte požadovaný barevný režim.

5 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:

- **Rozptylování** – simuluje více barev, než je k dispozici. Tato možnost je k dispozici u obrázků, které používají 256 nebo méně barev.
- **Vždy přetisknout černou** – přetiskne černou v případech, kdy je vrchní barvou. Povolením této možnosti při tisku rastrů zabráníte objevování mezer mezi černými objekty a objekty pod nimi.
- **Vyhladit roztřepení** – vyhladí okraje rastru.
- **Průhledné pozadí** – udělá pozadí rastru průhledné.

Můžete změnit práh černé pro volbu **Vždy přetisknout černou**. Informace o nastavení prahu černé naleznete v části „Postup při nastavení prahu přetisku černou” na straně 764.

Při exportu vektorového souboru do rastrového formátu, jako je například GIF, budete nejprve vyzváni k nastavení možností převodu na rastr popsaných v postupu uvedeném výše.

Průhledné pozadí rastru umožňuje vidět obrázky nebo pozadí jinak zakryté pozadím rastru.

Postup při převodu vektorové grafiky na rastr během exportu

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.

2 Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.

3 V seznamu **Typ souboru** vyberte rastrový formát souboru a do seznamu **Název souboru** zadejte název souboru.

4 Nastavte požadované možnosti a klikněte na tlačítko **Exportovat**.

5 V dialogovém okně **Převést na rastr** zadejte hodnoty do jedné z následujících dvojic polí:

- **Šířka** a **Výška** – umožňují určit rozměry obrázku,
- **Šířka %** a **Výška %** – umožňují změnit velikost obrázku na určité procento původní velikosti.

6 Chcete-li určit rozlišení, zadejte hodnotu do pole **Rozlišení**.

7 V seznamu **Režim barev** vyberte požadovaný barevný režim.

8 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:

- **Rozptylování** – simuluje více barev, než je k dispozici. Tato možnost je k dispozici u obrázků, které používají 256 nebo méně barev.
- **Vždy přetisknout černou** – přetiskne černou v případech, kdy je vrchní barvou. Povolením této možnosti při tisku rastrů zabráníte objevování mezer mezi černými objekty a objekty pod nimi.

9 Aktivujte některou z následujících položek:

- **Vyhladit roztřepení** – vyhladí okraje rastru.
- **Zachovat vrstvy** – zachová vrstvy.
- **Průhledné pozadí** – udělá pozadí rastru průhledné.

Můžete změnit práh černé pro volbu **Vždy přetisknout černou**. Informace o nastavení prahu černé naleznete v části „Postup při nastavení prahu přetisku černou” na straně 764.

Některé z možností v dialogovém okně **Převést na rastr** nejsou k dispozici pro všechny rastrové formáty souborů.

Průhledné pozadí rastru umožňuje vidět obrázky nebo pozadí jinak zakryté pozadím rastru.

Import rastrů

Rastr lze importovat do kresby buď přímo, nebo propojením s externím souborem. Při propojení s externím souborem jsou úpravy původního souboru automaticky aktualizovány v importovaném souboru. Po importu rastru se ve stavovém řádku zobrazí informace o režimu barev, velikosti a rozlišení daného rastru. Další informace o importu rastrů naleznete v tématu „Import souborů” na straně 789. Další informace o správě externě propojených rastrů naleznete v tématu „Záložky a hypertextové odkazy” na straně 784.

Při importu můžete také rastr převzorkovat nebo oříznout. Další informace naleznete v tématech „Postup při převzorkování rastru při importu ” na straně 791 a „Postup při oříznutí rastru při importu” na straně 792.

Oříznutí rastrů

Oříznutí odstraní nechtěné oblasti rastru. Chcete-li rastr oříznout na tvar obdélníku, můžete použít nástroj **Oříznout**. Další informace naleznete v tématu „Postup při oříznutí objektu nebo importované fotografie” na straně 215. Chcete-li rastr oříznout na nepravidelný tvar, můžete použít nástroj **Tvar** a příkaz **Oříznout rastr**.

Postup při oříznutí rastru

1. V okně nástrojů klikněte na nástroj **Tvar** .
2. Vyberte rastr.
3. Tažením rohových uzlů změňte tvar obrázku.
   Chcete-li přidat uzel, dvakrát klikněte na obrys objektu pomocí nástroje **Tvar** na místo, kde chcete vytvořit uzel.
4. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Oříznout rastr**.

Nelze oříznout rastr složený z více než jednoho objektu.

Rastr můžete také rychle oříznout na tvar obdélníku pomocí nástroje **Oříznout** . Informace o nástroji **Oříznout** naleznete v části „Postup při oříznutí objektu nebo importované fotografie” na straně 215.

Vybraný rastr lze také po přetažení rohových uzlů oříznout kliknutím na tlačítko **Výběr** a poté kliknutím na tlačítko **Oříznout rastr** na panelu vlastností.

Rozměry a rozlišení rastru

Po přidání rastru do kresby lze změnit jeho rozměry nebo rozlišení.

Rozměry rastru

Fyzické rozměry rastrů můžete změnit zvětšením nebo zmenšením jejich výšky a šířky. Když rozměry zvětšíte, aplikace mezi stávající pixely vloží nové pixely, jejichž barvy budou založeny na barvách sousedních pixelů. Pokud hodně zvýšíte rozměry rastru, může mít protažený a čtverečkovaný vzhled.

Velikost rastru na obrazovce závisí na výšce a šířce rastru v pixelech, na úrovni zvětšení a také na nastavení monitoru. Ve výsledku může velikost rastru vypadat jinak na obrazovce a jinak při tisku.

Rozlišení rastru

Změnou rozlišení rastru lze zvětšit nebo zmenšit velikost jeho souboru. Rozlišení se měří v tiskových bodech na palec (dpi) při tisku rastru. Volba rozlišení závisí na způsobu výstupu rastru. Rastry určené pouze k zobrazování na počítačových monitorech mají obvykle rozlišení 96 nebo 72 dpi, rastry určené pro síť WWW mají rozlišení 72 dpi. Rastry určené k vytištění na stolních tiskárnách mají většinou 150 dpi, zatímco profesionálně tištěné rastry mají obvykle rozlišení 300 dpi nebo vyšší.

Rastry s vyšším rozlišením obsahují menší a hustěji rozmístěné pixely než rastry s nižším rozlišením. Převzorkování na vyšší rozlišení zvyšuje rozlišení rastru přidáním dalších pixelů na měrnou jednotku. Kvalita rastru se může snížit, protože nové pixely jsou interpolovány na základě barev sousedních pixelů; původní informace o hodnotách pixelů se prostě jen rozšíří na větší plochu. Převzorkováním na vyšší rozlišení nelze do obrázku doplnit detaily a jemné barevné přechody, které v něm původně nebyly.

Převzorkováním na nižší rozlišení se sníží rozlišení rastru, protože se odebere určitý počet pixelů na měrnou jednotku. Nejlepších výsledků lze obvykle dosáhnout, pokud převzorkujete rastr na nižší rozlišení poté, co jste provedli korekci barev a tónů, ale ještě před doostřením.

Změna velikosti obrázku

Postup při změně rozměrů rastru

1. Vyberte rastr.
2. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Převzorkovat**.
3. Vyberte měrnou jednotku ze seznamu vedle polí **Šířka** a **Výška**.
4. Zadejte hodnoty do libovolných z těchto polí:
   - **Šířka**
   - **Výška**

   Chcete-li zmírnit zubatý vzhled křivek, zaškrtněte políčko **Vyhladit roztřepení**.

   Chcete-li zachovat velikost souboru, zaškrtněte políčko **Zachovat původní velikost**. Pokud zaškrtnete toto políčko, bude se rozlišení rastru automaticky upravovat podle toho, jak změníte rozměry obrázku.

Chcete-li zachovat proporce rastru, zaškrtněte políčko **Zachovat poměr stran** a zadejte hodnotu do pole **Šířka**, nebo do pole **Výška**.

Rastr lze také převzorkovat na velikost v procentech původní velikosti zadáním hodnot do polí **Šířka %** a **Výška %**.

Postup při změně rozlišení rastru

1 Vyberte rastr.

2 Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Převzorkovat**.

3 V oblasti **Rozlišení** zadejte hodnoty do kterýchkoli z následujících polí:

- **Vodorovný**
- **Svislý**

Chcete-li zachovat proporce rastru, zaškrtněte políčko **Zachovat poměr stran**.

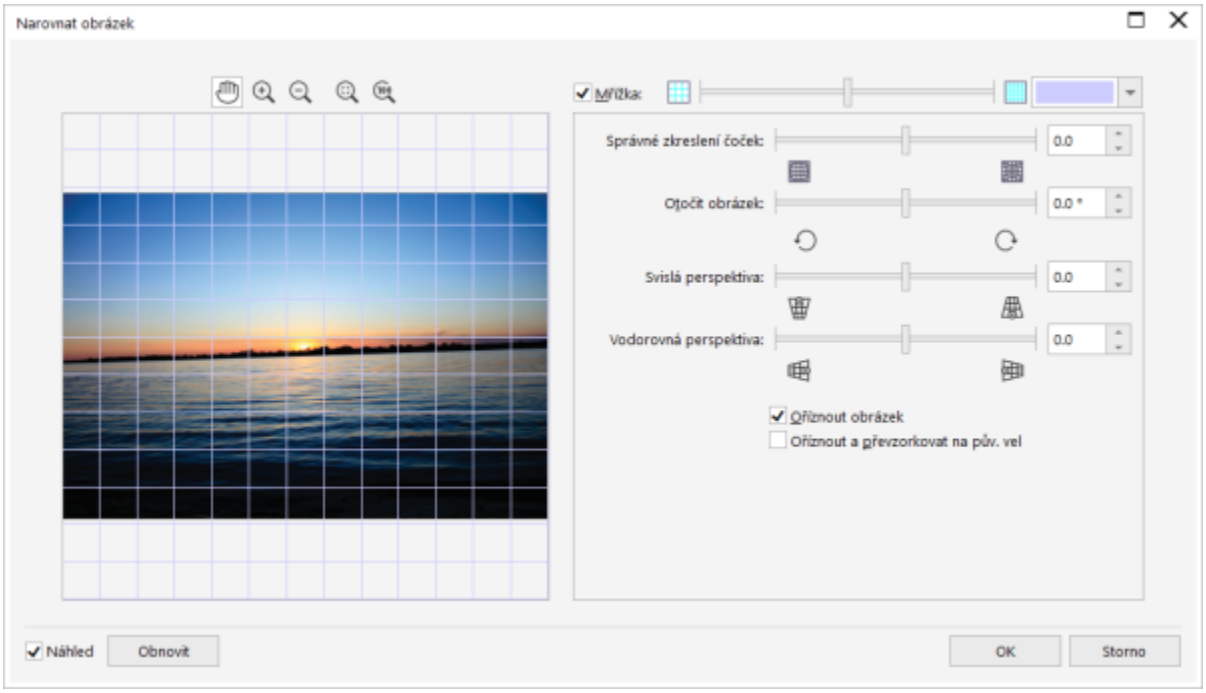
Chcete-li zachovat velikost souboru, zaškrtněte políčko **Zachovat původní velikost**. Pokud zaškrtnete toto políčko, bude se šířka a výška rastru automaticky upravovat podle toho, jak změníte rozlišení obrázku.

Můžete také převzorkovat vybraný rastr kliknutím na tlačítko **Převzorkovat** na panelu vlastností.

Chcete-li zmírnit zubatý vzhled křivek, zaškrtněte políčko **Vyhladit roztřepení**.

Narovnání rastrů

V dialogovém okně **Narovnat obrázek** můžete rychle provést korekci zkreslení objektivu a narovnat rastrové obrázky. Tato funkce je užitečná pro narovnávání fotografií, které byly pořízeny nebo naskenovány pod určitým úhlem nebo obsahují zkreslení objektivu.



Narovnat obrázek

Korekce zkreslení objektivu fotoaparátu

U fotografií, které obsahují zkreslení objektivu fotoaparátu, je vhodné začít korekcí zkreslení objektivu. Můžete provést korekci dvou typů zkreslení objektivu, která způsobují, že rovné čáry se na fotografiích jeví jako zakřivené: soudkovité zkreslení a vyduté zkreslení. Fotografie se soudkovitým zkreslením působí dojmem, jako by se je někdo snažil vytlačit směrem ven ze středu. Fotografie s vydutým zkreslením působí dojmem, jako by se je někdo snažil vtlačit směrem dovnitř do středu.

Otáčení a náhled

Dialogové okno **Narovnat obrázek** umožňuje otočit obrázek přesunutím jezdce, zadáním úhlu otočení nebo pomocí kláves se šipkami. Můžete zadat vlastní úhel otočení v rozmezí od -15 do 15 stupňů.

Pomocí okna náhledu můžete dynamicky zobrazovat náhled prováděných úprav. Pokud chcete před narovnáním změnit orientaci obrázku, můžete začít otočením obrázku 90 stupňů ve směru nebo 90 stupňů proti směru hodinových ručiček.

V okně náhledu se zobrazí mřížka, která vám při narovnávání obrázku pomůže. Pokud chcete provádět přesnější úpravy, můžete nastavit velikost buněk mřížky. Můžete také změnit barvu mřížky, aby byl kontrast mřížky vyšší v porovnání s barvami obrázku. Pokud chcete zobrazit náhled konečného výsledku bez mřížky, můžete mřížku skrýt. Navíc můžete obrázek v okně náhledu přibližovat a oddalovat nebo posouvat, abyste mohli výsledky lépe posoudit.

Oříznutí

Ve výchozím nastavení je narovnaný obrázek oříznut na oblast oříznutí, která se zobrazuje v okně náhledu. Výsledný obrázek má stejný poměr stran jako původní obrázek, má však menší rozměry. Pokud však chcete zachovat původní šířku a výšku obrázku, můžete po oříznutí obrázek převzorkovat.

Můžete také vytvořit obrázek pod požadovaným úhlem tak, že zakážete oříznutí a potom pomocí nástroje **Oříznout** oříznete obrázek v okně kresby.

Postup při narovnávání obrázku

1. Vyberte obrázek.
2. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Narovnat obrázek**.
   Obsahuje-li obrázek zkreslení objektivu, přesunutím jezdce **Korekce zkreslení objektivu** doleva opravíte soudkovité zkreslení a přesunutím doprava opravíte vyduté zkreslení.
3. Posuňte jezdec **Otočit obrázek** nebo do pole **Otočit obrázek** zadejte hodnotu v rozmezí od **15** do **-15**.
4. V případě potřeby upravte velikost buněk mřížky posunutím jezdce **Mřížka**.
5. Chcete-li obrázek oříznout a narovnat, zaškrtněte políčko **Oříznout obrázek**.
   Obrázek je oříznut tak, aby byl zachován poměr stran původního obrázku, což znamená, že výsledný obrázek je menší než obrázek původní.

   Jestliže chcete zachovat šířku a výšku původního obrázku, zaškrtněte políčko **Oříznout a převzorkovat na původní velikost**. Výsledný obrázek je převzorkován.

Další možnosti

Změna barvy mřížky	V okně s výběrem barev **Mřížka** vyberte požadovanou barvu.
Zarovnání oblasti obrázku s mřížkou	Pomocí nástroje **Ruka** přetáhněte obrázek tak, aby byl zarovnán s mřížkou. Nástroj **Ruka** lze používat až po přiblížení obrázku.

Další možnosti

Otočení obrázku o 90 stupňů v libovolném směru	Klikněte na tlačítko **Otočit doleva** nebo **Otočit doprava** .
Skrytí nebo zobrazení mřížky	Zaškrtněte políčko **Mřížka** nebo jeho zaškrtnutí zrušte.
Úprava úhlu otočení v přírůstcích po 0,1 stupně	Klikněte do pole **Otočit obrázek** a stiskněte klávesu **Šipka nahoru** nebo **Šipka dolů**.
Obnovení původní orientace obrázku	Klikněte na tlačítko **Obnovit**.
Zvětšení nebo zmenšení	Použijte nástroje **Zvětšit** nebo **Zmenšit** a klikněte do okna náhledu.
Přizpůsobení obrázku do okna náhledu	Klikněte na tlačítko **Přizpůsobit zobrazení** .
Zobrazení obrázku ve skutečné velikosti	Klikněte na tlačítko **100 %** .

Oprava deformace perspektivy

Můžete opravovat zkreslení perspektivy na fotografiích, na kterých jsou zachyceny rovné linie a plochy, například fotografie architektury či budov.

Ke zkreslení perspektivy obvykle dochází, pokud pořizujete snímky vysokých nebo širokých objektů a snímač fotoaparátu je k objektům natočen pod úhlem. Výsledkem je, že fotografované objekty se mohou zdát jakoby nakloněné nebo skloněné pod úhlem. Úprava svislé perspektivy pomáhá narovnat naklánějící se objekty; úprava vodorovné perspektivy pomáhá opravit objekty pod úhlem. Kvůli nejlepším výsledkům můžete často potřebovat upravit jak svislou, tak i vodorovnou perspektivu.

Oprava deformace perspektivy

Postup opravy kreslení perspektivy na fotografiích

1. Vyberte obrázek.
2. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Narovnat obrázek**.
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Oprava svislé perspektivy	Posuňte jezdec **Svislá perspektiva**. Pokud se fotografovaný objekt zdá nakloněný dozadu, posuňte jezdec doleva. Pokud byl snímek pořízen ze země, vysoké budovy se obvykle na fotografiích jakoby naklánějí dozadu.
Oprava vodorovné perspektivy	Posuňte jezdec **Vodorovná perspektivy**. Pokud byla fotografie pořízena fotoaparátem napravo od objektu, posuňte jezdec doleva.
Oříznutí a převzorkování opraveného obrázku na původní velikost	Zaškrtněte políčko **Oříznout obrázek** a poté zaškrtněte políčko **Oříznout a převzorkovat na původní velikost**.

Používání vodoznaků Digimarc k identifikaci rastrů

Vodoznak Digimarc vkládá do obrázku podrobnosti o autorských právech, kontaktní údaje a atributy obrázku. Vodoznak mírně pozmění jas pixelů v obrázku. Tyto změny nejsou na první pohled vidět, avšak při vysokém zvětšení můžete zpozorovat změny v jasu některých pixelů. Na vodoznaky Digimarc nemá normální upravování, tisk a skenování obrázků žádný vliv.

Detekce a vkládání vodoznaků Digimarc není podporována v 64bitové verzi sady CorelDRAW Graphics Suite.

Zjišťování vodoznaků

Při otevření obrázku v aplikaci CorelDRAW můžete ověřit, zda neobsahuje vodoznak. Pokud je vodoznak přítomen, zobrazí se v záhlaví symbol pro copyright. Informace o obrázku označeném vodoznakem můžete získat tím, že si přečtete vloženou zprávu a napojíte se na kontaktní profil v databázi společnosti Digimarc.

Vkládání vodoznaků

V aplikaci CorelDRAW můžete do obrázků také vkládat vodoznaky Digimarc. Nejdříve si musíte opatřit jedinečný identifikátor tvůrce (Creator ID) na základě přihlášení k on-line službě společnosti Digimarc. Součástí identifikace Creator ID jsou kontaktní údaje, jako je jméno, telefonní číslo, adresa, e-mailová adresa a adresa v síti WWW.

Jakmile máte k dispozici ID tvůrce, můžete vodoznak vložit do obrázku. Můžete zadat rok copyrightu, atributy obrázku a trvanlivost vodoznaku. Můžete rovněž určit cílovou metodu výstupu obrázku, například tisk nebo síť WWW.

Vodoznaky Digimarc nezabraňují neoprávněnému použití obrázků ani porušení autorských práv. Vodoznaky však slouží k uložení informace o autorských právech do obrázku. Poskytují rovněž kontaktní informace pro ty, kdo by chtěli obrázek použít nebo licencovat.

Další informace o společnosti Digimarc najdete na adrese www.digimarc.com.

Postup při zjištění vodoznaku

1. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Přídavné moduly** ▸ **Digimarc** ▸ **Read watermark** (Číst vodoznak).
2. Kliknutím na tlačítko **Web lookup** (Vyhledat na webu) můžete zobrazit webovou stránku s kontaktními informacemi nebo se na společnost Digimarc můžete obrátit na uvedeném faxovém čísle.

Tato funkce není v 64bitové verzi aplikace CorelDRAW Graphics Suite podporována.

Postup při získání ID tvůrce

1. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Přídavné moduly** ▸ **Digimarc** ▸ **Embed watermark** (Vložit vodoznak).
2. Klikněte na tlačítko **Personalize** (Přizpůsobit).
3. V dialogovém okně **Personalize Creator ID** (Vytvořit osobní Creator ID) klikněte na tlačítko **Register** (Registrovat) a postupujte podle pokynů na webových stránkách společnosti Digimarc.
4. V dialogovém okně **Personalize Creator ID** (Vytvořit osobní Creator ID) zapište svůj kód Creator ID do pole **Creator ID**.

Postup při vložení vodoznaku

1. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Přídavné moduly** ▸ **Digimarc** ▸ **Embed watermark** (Vložit vodoznak).
2. Do pole **Copyright year(s)** (Roky pro copyright) zadejte rok nebo roky.
3. Ve skupině **Image attributes** (Atributy obrázku) zaškrtněte políčka u příslušných atributů.
4. Vyberte některou z možností v seznamu **Target output** (Cílový výstup).
5. Zadejte hodnotu do pole **Watermark durability** (Trvanlivost vodoznaku).
   Vyšší hodnoty zvyšují stálost vodoznaku při běžných úpravách obrázku, jako je rozptylování barev, oříznutí, komprese a změna měřítka.

   Chcete-li potvrdit informace, které jsou uživatelům k dispozici při zjištění vodoznaku, zaškrtněte políčko **Verify** (Ověřit).

Tato funkce není v 64bitové verzi aplikace CorelDRAW Graphics Suite podporována.

Do pole **Copyright year(s)** (Rok(y) pro copyright) nelze zadat hodnotu menší než je rok 1922 nebo větší než je aktuální rok. Jednotlivé roky oddělte čárkami.

Možnosti **Monitor** a **Web** v poli **Target output** (Cílový výstup) vyžadují rozlišení obrázku menší než 200 dpi, zatímco možnost **Printer** (Tiskárna) vyžaduje rozlišení 300 dpi nebo větší.

Před přidáním vodoznaku zkombinujte všechny objekty s pozadím. Další informace o kombinování objektů s pozadím najdete v části „Kombinování objektů" na straně 303.

Odstranění prachu a škrábanců z rastrů

Vzhled rastru lze rychle zlepšit odstraněním prachu a škrábanců. Filtr Prach a škrábance pracuje tak, že odstraní kontrast mezi pixely, který překročí nastavený práh kontrastu. Nastavením poloměru můžete určit, na kolik okolních pixelů se budou změny vztahovat. Zvolená nastavení závisí na velikosti skvrnky a oblasti, která ji obklopuje. Chcete-li odebrat například bílý škrábanec o šířce 1 až 2 pixely umístěný na tmavém pozadí, můžete nastavit poloměr 2 až 3 pixely a nastavit vyšší prahovou hodnotu kontrastu než v případě, že by tento škrábanec byl umístěn na světlém pozadí.

Postup při odstranění prachu a škrábanců z rastru

1. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Korekce** ▸ **Prach a škrábance**.
2. Posuňte následující jezdce:
   - **Poloměr** – slouží k nastavení rozsahu pixelů použitých k dosažení požadovaného efektu. Chcete-li zachovat co nejvíce detailů obrázku, vyberte co nejnižší nastavení.
   - **Práh** – slouží k nastavení míry odstranění šumu. Chcete-li zachovat co nejvíce detailů obrázku, vyberte co nejvyšší nastavení.

Změna a maskování barev v rastrech

Aplikace CorelDRAW umožňuje změnu barev u jednobarevných obrázků, optimalizaci barevných a černobílých rastrů k tisku pomocí použití postscriptových polotónů, skrytí a zobrazení barev a použití barevných masek. Jednobarevné rastry používají dvě barvy: černou a bílou. Černé a bílé pixely lze nahradit libovolnou barvou z palety barev.

Chcete-li tisknout na postscriptové tiskárně, můžete optimalizovat barevný nebo černobílý tisk použitím efektu polotónu na obrázek. Efekt polotónů rozloží obrázek na malé body nebo čáry, čímž lze dosáhnout jasnějšího tisku, plynulých přechodů mezi tóny a speciálních efektů. Účinek však bude vidět až po vytištění rastru na postscriptové tiskárně. Informace o provádění změn v polotónových rastrech naleznete v části „Postup při úpravě polotónů" na straně 762.

Můžete skrýt a zobrazit vybrané barvy s použitím masky. Skrytím barev v rastru lze zobrazit objekty nebo pozadí skrz obrázek. Skrytí barvy může také změnit viditelný tvar rastru. Pokud rastr například zobrazuje postavu na černém pozadí, skrytím pozadí dosáhnete změny viditelného tvaru rastru z obdélníkového na tvar postavy. Skrytí barev může také zvýšit rychlost vykreslování objektů na obrazovku. Zobrazením určitých barev lze také změnit vzhled obrázku nebo zjistit, kde byla konkrétní barva použita. Masku lze použít až na 10 barev v rastru.

Použitím barevné masky lze také změnit v obrázku vybrané barvy, aniž by byly změněny ostatní. Barevnou masku rastru lze také uložit do souboru pro budoucí použití.

Postup při vybarvení jednobarevného rastru

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte rastr.

2 Kliknutím pravým tlačítkem myši na barvu v paletě barev změňte barvu pixelů v popředí (černých).

3 Kliknutím na barvu v paletě barev změňte barvu pixelů v pozadí (bílých).

Postup při použití polotónového efektu na rastr

1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte rastr.

2 V okně nástrojů klikněte na nástroj **Interaktivní výplň**.

3 Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Jednotná výplň** a poté na tlačítko **Upravit výplň**.

4 V dialogovém okně **Upravit výplň** zapněte volbu **Palety barev**.

5 V seznamu **Palety** vyberte paletu Puntíky barev.

6 Klikněte na položku **Možnosti PostScript**.

7 V okně **Možnosti PostScript** výběrem možnosti (jiné než **Výchozí**) ze seznamu **Typ** nastavte tvar polotónového bodu nebo typ čáry.

8 Zadejte hodnotu do pole **Hustota** udávající počet bodů nebo čar na délce jednoho palce.

9 Zadejte hodnotu do pole **Úhel** udávající sklon bodů nebo čar polotónového rastru.

Postup při skrytí nebo zobrazení barvy v rastru

1 Pomocí nástroje **Výběr** vyberte rastr.

2 Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Maska rastru**.

3 V ukotvitelném panelu **Maska rastru** klikněte na tlačítko **Volič barev** a klikněte na barvu v rastru.

4 Zaškrtněte políčko vedle kanálu, který chcete skrýt nebo zobrazit.

5 Posunutím jezdce **Tolerance** nastavte pro barvu požadovanou toleranci barev.

6 Vyberte jednu z následujících možností:

- **Skrýt vybrané**
- **Zobrazit vybrané**

7 Klikněte na tlačítko **Použít**.

Vyšší úrovně tolerance barev určí širší barevný rozsah od zvolené barvy. Pokud například vyberete dětskou modř a zvýšíte toleranci, aplikace CorelDRAW zobrazí nebo skryje barvy, jako například pastelovou modř nebo elektrickou modř.

Postup při otevření barevné masky rastru

1 Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Maska rastru**.

2 Klikněte na tlačítko **Otevřít masku**.

3 Vyberte složku, v níž je soubor barevné masky uložen.

4 Dvakrát klikněte na soubor.

Soubory obsahující barevnou masku rastru mají příponu **.ini**.

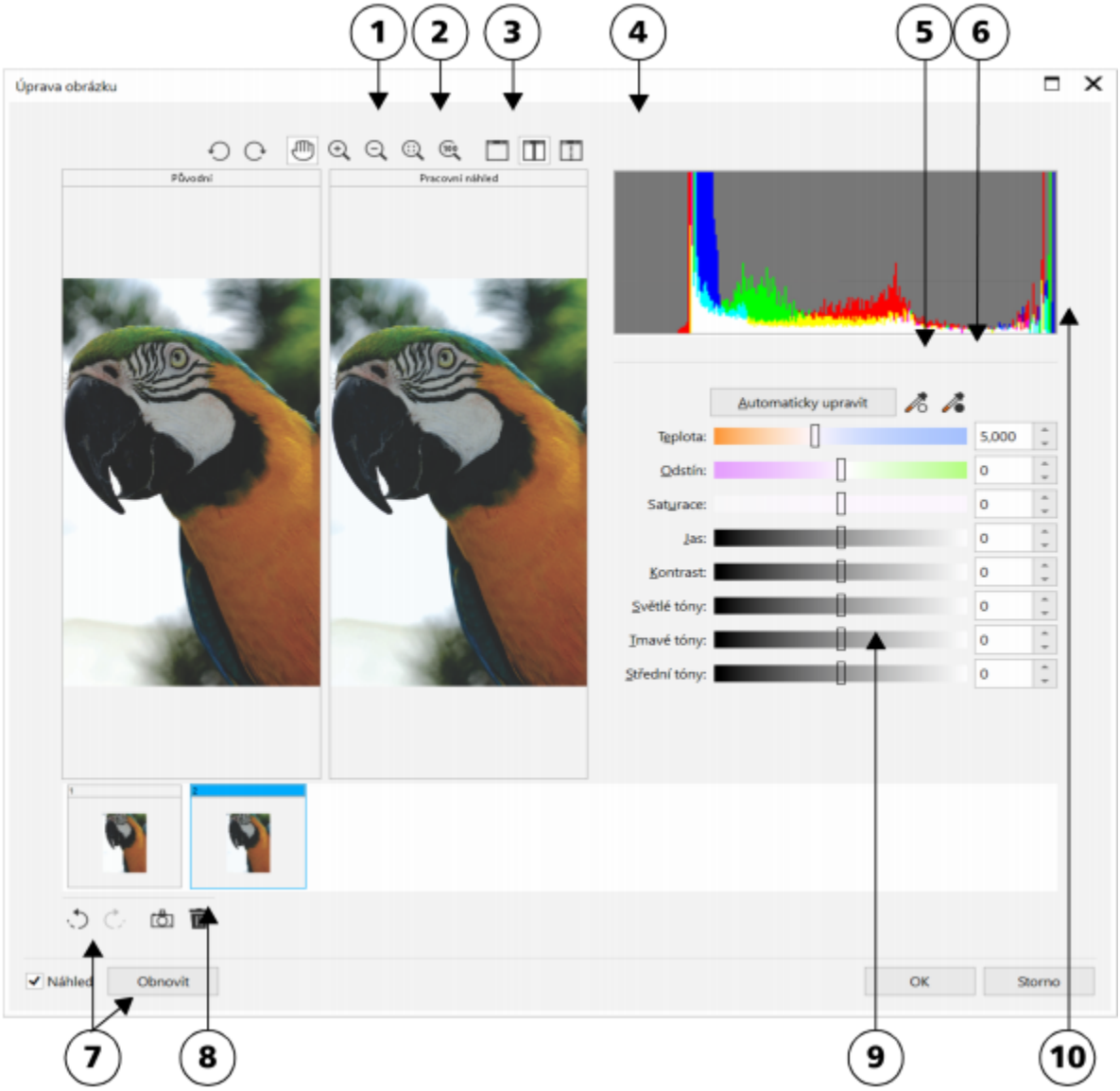
Postup při změně barvy s maskou

1. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Maska rastru**.
2. Vyberte barvu ze seznamu maskovaných barev.
3. Klikněte na tlačítko **Upravit barvu** .
4. Pomocí ovládacích prvků v dialogovém okně **Vybrat barvu** upravte barvu.

Můžete také změnit barvu s maskou kliknutím na tlačítko **Volič barev** , volbou jiné barvy z rastru a kliknutím na tlačítko **Použít**.

Nástroj Úprava obrázku

Pomocí nástroje Úprava obrázku lze u většiny fotografií snadno a rychle provést korekci barev a tónů.



1. Nástroje Otočení

2. Nástroj Ruka

3. Nástroje Lupa

4. Režimy náhledu

5. Vybrat bílý bod

6. Vybrat černý bod

7. Příkazy Zpět, Znovu a Obnovit

8. Snímky

9. Jezdce

10. Histogram

Nástroj Úprava obrázku je tvořen automatickými a manuálními ovládacími prvky, které jsou uspořádány v logickém pořadí pro korigování obrázků. Začnete-li v pravém horním rohu a postupujete dolů, můžete vybírat pouze ovládací prvky, které potřebujete k opravám konkrétních problémů ve vašem obrázku. Než začnete s opravami barev a tónů, je vhodné provést oříznutí a retuš požadovaných oblastí.

Při práci s nástrojem Úprava obrázku můžete využívat následující funkce:

- **Vytvořit snímek** — upravenou verzi obrázku můžete kdykoli uložit v podobě „snímku“. Miniatury snímků se zobrazují v okně pod obrázkem. Snímky usnadňují porovnávání různých verzí opravených obrázků a umožňují vybrat tu nejlepší.
- **Zpět**, **Znovu** a **Obnovit** – Oprava obrázku může probíhat metodou pokusů a omylů, proto je možnost vrátit opravy zpět a poté je zopakovat velmi důležitá. Příkaz **Obnovit** umožňuje vymazat všechny provedené změny a začít znovu.

Použití automatických ovládacích prvků

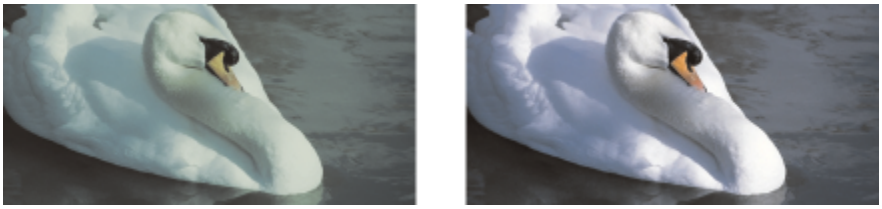
Práci můžete zahájit použitím automatických ovládacích prvků:

- **Automaticky upravit** – automaticky opraví kontrast a barvu obrázku zjištěním nejsvětlejších a nejtmavších oblastí a následným přizpůsobením tonálního rozsahu jednotlivých barevných kanálů. V některých případech použití tohoto ovládacího prvku k vylepšení obrázku zcela postačuje. V ostatních případech můžete provedené změny vrátit zpět a pokračovat s přesnějšími ovládacími prvky.
- Nástroj **Vybrat bílý bod** – automaticky upraví kontrast obrázku na základě nastaveného bílého bodu. Pomocí nástroje **Vybrat bílý bod** můžete například projasnit obrázek, který je příliš tmavý.
- Nástroj **Vybrat černý bod** – automaticky upraví kontrast obrázku na základě nastaveného černého bodu. Pomocí nástroje **Vybrat černý bod** můžete například ztmavit obrázek, který je příliš světlý.

Použití ovládacích prvků pro korekci barev

Po použití automatických ovládacích prvků můžete opravit barevný nádech obrázku. Barevný nádech je zpravidla způsoben světelnými podmínkami při pořizování snímku a může být ovlivněn procesorem digitálního fotoaparátu či skeneru.

- Jezdec **Teplota** – umožňuje opravit barevný nádech obrázku a vyrovnat různé světelné podmínky, při nichž byl snímek pořízen, posunem k teplejším nebo chladnějším barvám. Chcete-li například opravit žlutý nádech způsobený tím, že fotografie byla pořízena v místnosti a při slabém žárovkovém osvětlení, můžete jezdec posunout směrem k modré a zvýšit tak hodnotu teploty (vyjádřenou ve stupních Kelvina). Nižší hodnoty odpovídají horším světelným podmínkám, jako je například světlo svíčky či žárovky. Tyto podmínky způsobují oranžový nádech. Vyšší hodnoty odpovídají intenzivnímu osvětlení, například slunečnímu světlu. Tyto podmínky způsobují modrý nádech.
- Jezdec **Nádech** – umožňuje opravit barevný nádech obrázku prostřednictvím úpravy zelené nebo purpurové barvy. Posunutím jezdce doprava přidáte zelenou, posunutím jezdce doleva přidáte purpurovou. Posunutí jezdce **Nádech** po použití jezdce **Teplota** umožňuje obrázek přesněji doladit.
- Jezdec **Sytost** – umožňuje upravit živost barev. Přesunutím jezdce doprava můžete například zvýšit sytost modré oblohy. Přesunutím jezdce doleva můžete barvy ztlumit. Posunete-li jezdec úplně doleva, až dojde k odebrání všech barev z obrázku, dosáhnete efektu černobílé fotografie.

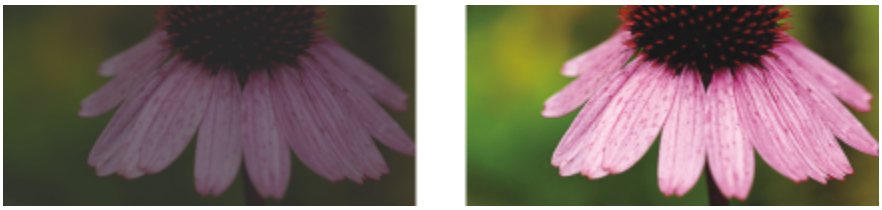


Oprava barevného nádechu. Obrázek napravo je jeho opravenou verzí.

Úprava jasu a kontrastu celého obrázku

Celý obrázek můžete zesvětlit, ztmavit či upravit vylepšením kontrastu pomocí následujících ovládacích prvků:

- Jezdec **Jas** – umožňuje zesvětlit nebo ztmavit celý obrázek. Tento ovládací prvek umožňuje opravit problémy způsobené příliš velkým množstvím světla (přeexponováním) nebo nedostatkem světla (podexponováním). Chcete-li zesvětlit nebo ztmavit pouze určité části obrázku, můžete použít jezdce **Světlé tóny**, **Tmavé tóny** a **Střední tóny**. Úpravy provedené pomocí jezdce **Jas** jsou nelineární, takže aktuální hodnoty bílého a černého bodu zůstanou nezměněny.
- Jezdec **Kontrast** – umožňuje zvětšit nebo zmenšit rozdíl v tónu mezi světlými a tmavými oblastmi obrázku. Posunete-li jezdec doprava, budou světlé oblasti světlejší a tmavé tmavší. Má-li obrázek nudně šedý tón, můžete zvýšením kontrastu zvýraznit jednotlivé detaily.



Úpravou jasu a kontrastu můžete zvýraznit detaily obrázku.

Úprava světlých, středních a tmavých tónů

Můžete zesvětlit nebo ztmavit určité oblasti obrázku. Často se stává, že vlivem polohy nebo intenzity osvětlení při pořízení fotografie jsou některé oblasti příliš tmavé a jiné příliš světlé.

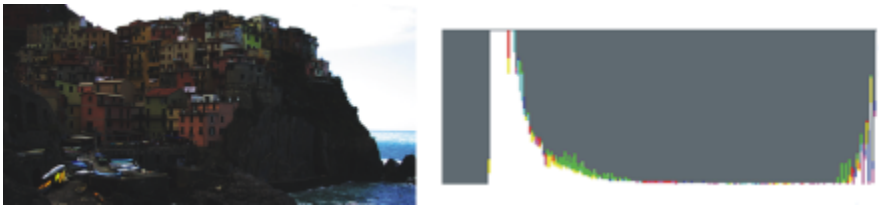
- Jezdec **Světlé tóny** – umožňuje upravit jas v nejsvětlejších oblastech obrázku. Pokud jste například exponovali fotografii s bleskem a předměty v popředí jsou příliš osvětlené, můžete posunutím jezdce **Světlé tóny** doleva ztmavit tyto přesvětlené oblasti obrázku. Jezdec **Světlé tóny** můžete použít ve spojení s jezdci **Tmavé tóny** a **Střední tóny** k vyvážení osvětlení.
- Jezdec **Tmavé tóny** – umožňuje upravit jas v nejtmavších oblastech obrázku. Například jasné světlo za fotografovaným objektem (protisvětlo) může způsobit, že je předmět ve stínu. Fotografii můžete opravit posunutím jezdce **Tmavé tóny** doprava, chcete-li zesvětlit tmavé oblasti a zvýraznit detaily. Jezdec **Tmavé tóny** můžete použít ve spojení s jezdci **Světlé tóny** a **Střední tóny** k vyvážení osvětlení.
- Jezdec **Střední tóny** – umožňuje upravit jas středních tónů obrázku. Po dokončení úprav světlých a tmavých tónů můžete pomocí jezdce **Střední tóny** obrázek přesněji doladit.

Jezdce Světlé tóny a Tmavé tóny umožňují zesvětlit nebo ztmavit určité oblasti obrázku.

Používání histogramu

Tonální rozsah obrázku si můžete prohlédnout za pomoci histogramu, abyste mohli posoudit a upravit jeho barvy a tóny. Histogram vám například může pomoci zjistit skryté detaily na fotografii, která je příliš tmavá vinou podexponování (fotografie pořízená při nedostatečném osvětlení).

Histogram znázorňuje hodnoty jasu pixelů v obrázku na stupnici od 0 (tmavé) do 255 (světlé). Levá část histogramu představuje tmavé tóny, střední část představuje střední tóny a pravá část představuje světlé tóny. Výška sloupců histogramu indikuje počet pixelů na každé úrovni jasu. Velký počet pixelů na levé straně histogramu indikuje přítomnost detailů obrázku v jeho tmavých plochách.



Fotografie vlevo je podexponovaná. Vpravo: Histogram indikuje velké množství detailů obrázku v tmavých oblastech fotografie.

Zobrazení obrázků pomocí nástroje Úprava obrázku

Nástroj Úprava obrázku umožňuje zobrazovat obrázky různými způsoby a díky tomu vyhodnotit provedené úpravy tónů a barev. Můžete například otáčet obrázky, posunout zobrazení na novou oblast obrázku, zvýšit nebo snížit měřítko zobrazení a zvolit, jak se má opravený obrázek zobrazit v okně náhledu.

Použití dalších filtrů úprav

Přestože nástroj Úprava obrázku umožňuje rychle a snadno opravit barvu a tón u většiny obrázků, je někdy nutné použít specializovaný filtr. Pomocí výkonných filtrů úprav aplikace můžete v obrázcích provádět přesné úpravy. Můžete například upravit obrázky podle tónové křivky. Další informace o filtrech úprav najdete v části „Úprava barev a tónů" na straně 651.

Postup při korekci barev a tónů v nástroji Úprava obrázku

1. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Upravit** ▸ **Nástroj Úprava obrázku**.
2. Klikněte na tlačítko **Automaticky upravit**.
   Funkce **Automaticky upravit** automaticky upraví barvu a kontrast nastavením bílého a černého bodu.
   Chcete-li nastavení bílého a černého bodu upravit přesněji, klikněte na nástroj **Vybrat bílý bod** a pak klikněte na nejsvětlejší oblast obrázku. Potom klikněte na nástroj **Vybrat černý bod** a klikněte na nejtmavší oblast obrázku.
3. Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Oprava barev v obrázku	Pomocí jezdce **Teplota** nastavte teplejší nebo studenější barvy a pak korekci barev doladěte pomocí jezdce **Nádech**.
Nastavení živějších nebo méně živých barev	Posunutím jezdce **Sytost** doprava zvýšíte barevnost obrázku, posunutím jezdce doleva naopak snížíte barevnost obrázku.
Zesvětlení nebo ztmavení obrázku	Posunutím jezdce **Jas** doprava zesvětlíte obrázek, posunutím jezdce doleva naopak obrázek ztmavíte.
Zvýšení ostrosti obrázku úpravou tónu	Posunutím jezdce **Kontrast** doprava zesvětlíte světlé oblasti a ztmavíte tmavé oblasti.
Zesvětlení nebo ztmavení určitých oblastí	Posunutím jezdce **Světlé tóny** zesvětlete nebo ztmavte nejsvětlejší oblasti obrázku. Potom posunutím jezdce **Tmavé tóny** zesvětlete nebo ztmavte nejtmavší oblasti obrázku. Nakonec posunutím jezdce **Střední tóny** doladěte střední tóny obrázku.

Nástroj Úprava obrázku není k dispozici pro obrázky CMYK. V případě obrázků CMYK můžete k filtru **Automaticky upravit** a k ostatním filtrům přistupovat pomocí nabídky **Efekty**.

Aktuální verzi obrázku lze zaznamenat kliknutím na tlačítko **Vytvořit snímek**. Miniatury snímků se zobrazují v okně pod obrázkem. Jednotlivé snímky jsou číslovány postupně a lze je odstranit kliknutím na tlačítko **Zavřít** v pravém horním rohu záhlaví snímku.

Poslední korekci lze vzít zpět nebo provést znovu kliknutím na tlačítko **Zpět** nebo **Znovu** . Chcete-li vzít zpět všechny úpravy, klikněte na tlačítko **Obnovit původní**.

Postup při zobrazení obrázků pomocí nástroje Úprava obrázku

1 Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Upravit** ▸ **Nástroj Úprava obrázku**.

2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Otočení obrázku	Klikněte na tlačítko **Otočit doleva** nebo **Otočit doprava**.
Posun do jiné oblasti obrázku	Pomocí nástroje **Ruka** přetáhněte obrázek tak, aby byla vidět požadovaná oblast.
Zvětšení a zmenšení	Použijte nástroj **Zvětšit** nebo **Zmenšit** a klikněte do okna náhledu.
Přizpůsobení obrázku do okna náhledu	Klikněte na tlačítko **Přizpůsobit zobrazení**.
Zobrazení obrázku ve skutečné velikosti	Klikněte na tlačítko **100 %**.
Zobrazení opraveného obrázku v jednom okně náhledu	Klikněte na tlačítko **Plný náhled**.
Zobrazení opraveného obrázku v jednom okně a původního obrázku v druhém	Klikněte na tlačítko **Plný náhled před a po**.
Zobrazení obrázku v jednom okně s dělicí linkou mezi původní a opravenou verzí	Klikněte na tlačítko **Rozdělený náhled před a po**. Nastavte ukazatel myši na čárkovanou dělicí linku a přetažením ji přesuňte do jiné části obrázku.

Úprava barev a tónů

CorelDRAW umožňuje úpravy barev a tónů rastrů. Například lze nahradit barvy a upravit jejich jas, světlost a intenzitu.

Úpravou tónů a barev lze obnovit detaily ztracené v tmavých nebo světlých tónech, odstranit barevné nádechy, opravit podexponování nebo přeexponování a celkově zlepšit kvalitu rastrů. Barvy a tóny lze rychle upravit pomocí nástroje Úprava obrázku. Další informace naleznete v tématu „Nástroj Úprava obrázku” na straně 646.

Barvy a tóny rastrů můžete upravit automaticky pomocí příkazu Automaticky upravit nebo pomocí následujících filtrů.

Efekt	Popis
Jas/kontrast/intenzita	Umožňuje změnit jas všech barev a rozdíly mezi světlými a tmavými oblastmi.
Směšovač kanálů	Umožňuje pomocí míchání barevných kanálů vyvážit barvy v rastru. Pokud má rastr například příliš mnoho červené barvy, lze úpravou červeného kanálu v rastru RGB zlepšit kvalitu obrázku.
Vyvážení barev	Umožňuje přidat vybraným tónům rastru azurovou nebo červenou, purpurovou nebo zelenou a žlutou nebo modrou. Chcete-li například snížit barvy na fotografii, můžete barevné hodnoty posunout od modré směrem ke žluté.
Zlepšení kontrastu	Umožňuje upravit tón, barvu a kontrast rastru při zachování detailů v oblastech tmavých a světlých tónů. Interaktivní histogram umožňuje upravit hodnoty jasu na základě tiskových omezení. Histogram lze také upravit nabráním hodnot z rastru.
Odbarvit	Umožňuje snížit sytost všech barev v rastru na nulu a převést tak všechny barvy na odpovídající ekvivalenty ve stupních šedé. Tímto způsobem lze vytvořit efekt černobílé fotografie ve stupních šedé beze změny barevného modelu.
Gama	Gama je metoda korekce tónů, která zohledňuje vnímání sousedních pixelů lidským okem. Pokud například umístíte kruh vyplněný 10% šedou barvou na černé pozadí a tentýž kruh na bílé pozadí, potom kruh obklopený černou barvou vypadá pro lidské oko světlejší než kruh obklopený bílou barvou, přestože jejich hodnoty jasu jsou stejné. Efekt Gama umožňuje zvýraznit detaily na málo kontrastním obrázku, aniž by došlo k významnějšímu ovlivnění tmavých nebo světlých tónů. Efekt ovlivňuje hodnoty v obrázku, ale je řízený křivkou, takže veškeré změny jsou váženy vzhledem ke středním tónům.
Odstín/sytost/světlost	Umožňuje upravit barevné kanály v rastru a změnit umístění barev ve spektru. Tento efekt umožňuje měnit barvy a jejich plnost, stejně jako procentuální zastoupení bílé barvy v obrázku. Odstín představuje dominantní barvu (červenou, zelenou, žlutou apod.), sytost určuje intenzitu dané barvy a světlost udává celkové procento bílé v obrázku.
Místní ekvalizace	Umožňuje pomocí zvýraznění kontrastu v blízkosti obrysů odhalit detaily ve světlých i tmavých oblastech. Tento proces umožňuje vytvářet umělé variace kontrastu ve středu relativně jednotných oblastí. Efekt můžete upravit tak, že danou oblast roztáhnete, aby byla větší než všechny jednotné oblasti v obrázku. Můžete zadat výšku a šířku kolem oblasti kolem daných pixelů, kde se

Efekt	Popis
	zvýrazní kontrast. Chcete-li zachovat proporce, stiskněte tlačítko **Zamknout** .
Nahradit barvy	Umožňuje nahradit jednu barvu rastru jinou barvou. K definování barvy, která se má nahradit, se vytvoří barevná maska. V závislosti na nastaveném rozsahu lze nahradit jednu barvu, nebo posunout barvy celého rastru z jednoho barevného rozsahu do druhého. Můžete nastavit odstín, sytost a světlost nové barvy.
Vyvážení barev podle vzorků	Umožňuje úpravu hodnot barev v rastru pomocí barev nabraných z obrázku. Z oblastí tmavých, středních a světlých tónů obrázku můžete nabrat vzorové barvy a pro každou z nich určit cílovou barvu. Chcete-li například zvýšit kontrast v rastru, můžete vybrat nejtmavší a nejsvětlejší tóny a namapovat je na černou, resp. bílou barvu. Když vyberete barevné vzorky pro tmavé, střední a světlé tóny v obrázku a přiřadíte ke každému vzorku cílovou barvu, budou pixely stejné barvy jako vzorek upraveny tak, aby přesně odpovídaly cílové barvě.
Selektivní barva	Umožňuje změnit barvu změnou procentuálního zastoupení výtažkových barev CMYK v červeném, žlutém, zeleném, azurovém, modrém a purpurovém barevném spektru obrázku. Tento filtr také umožňuje přidávat výtažkové barvy k složce obrázku v odstínech šedé. Modifikace pomocí selektivních barev zvyšují a snižují procentuální zastoupení azurových, purpurových, žlutých a černých složek pixelů, z nichž se skládá každá barva v barevném spektru. Například snížení poměru purpurové ve spektru červených barev způsobí posun barev směrem ke žluté. Naopak zvýšení poměru purpurové ve spektru červených barev způsobí posun barev směrem k purpurové a celkové zvýšení zastoupení červené barvy. Rozsah modifikace barev závisí na zvolené procentuální metodě úpravy.
Tónová křivka	Umožňuje provádění přesných korekcí barev pomocí úpravy hodnot jednotlivých pixelů. Změnou hodnot jasu pixelů lze měnit tmavé, střední a světlé tóny. Další informace naleznete v tématu „Filtr křivky tónů” na straně 657.

Postup při automatické úpravě barev a tónů

1 Vyberte rastr.

2 Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Upravit** ▸ **Automaticky upravit**.

Postup úpravy jasu, kontrastu a intenzity

1 Vyberte rastr.

2 Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Upravit** ▸ **Jas/kontrast/intenzita** (nebo stiskněte klávesovou zkratku **Ctrl + B**).

3 Posunem jezdců **Jas**, **Kontrast** a **Intenzita** upravte jas, kontrast resp. intenzitu.

Úpravou jasu, kontrastu a intenzity můžete zlepšit jasnost a kvalitu obrázku.

Jas slouží ke zvýšení nebo snížení hodnot všech pixelů, čímž dojde k celkovému zesvětlení nebo ztmavení obrázku.
Kontrast slouží k úpravě rozdílu mezi světlými a tmavými barvami.
Intenzita zesvětlí světlé oblasti obrázků resp. ztmaví jeho tmavé oblasti.

Kontrast a intenzita spolu zpravidla souvisí, protože zvýšení kontrastu v některých případech vyruší detaily v tmavých a světlých oblastech, zatímco zvýšením intenzity lze tento jev potlačit.

Postup při úpravě vyvážení barev

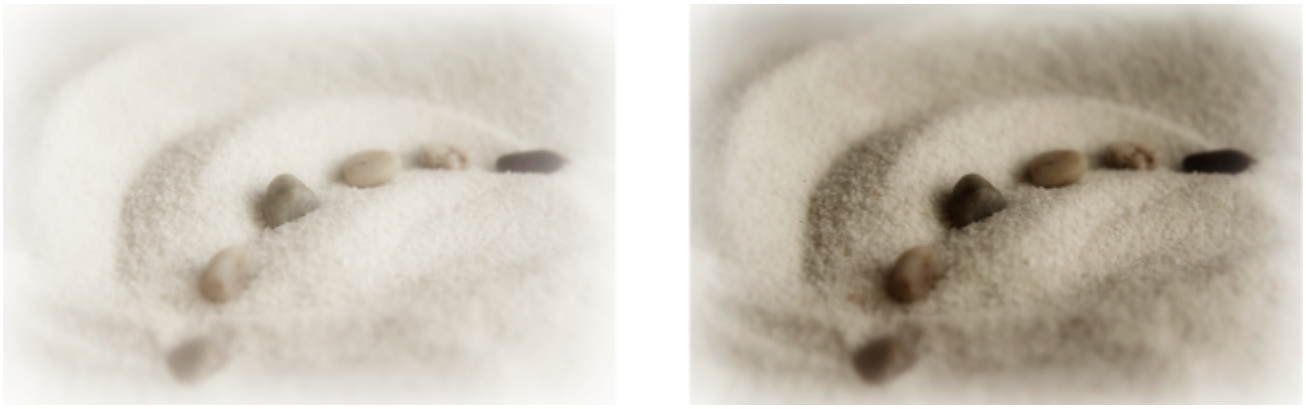
1 Vyberte rastr.
2 Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Upravit** ▸ **Vyvážení barev** (nebo stiskněte klávesovou zkratku **Ctrl + Shift + B**).
3 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Úprava tmavých, středních a světlých oblastí	Zaškrtněte políčko **Tmavé tóny**, **Střední tóny** resp. **Světlé tóny**.
Zachování původní úrovně jasu obrázku	Zaškrtněte políčko **Zachovat svítivost**.
Přidání azurové nebo červené	Posuňte jezdec **Azurová/Červená** doleva resp. doprava.
Přidání purpurové nebo zelené	Posuňte jezdec **Purpurová/Zelená** doleva resp. doprava.
Přidání žluté nebo modré	Posuňte jezdec **Žlutá/Modrá** doleva resp. doprava.

Použití efektu Vyvážení barev k úpravě barev v obrázku z modré na žlutou.

Postup při použití gama efektu

1. Vyberte rastr.
2. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Upravit** ▸ **Gama**.
3. Posuňte jezdec **Hodnota gama**.
   Vyšší hodnota znamená světlejší střední tóny, nižší hodnota naopak tmavší.



Úpravou středních tónů lze zvýraznit detaily na málo kontrastním obrázku, aniž by došlo k ovlivnění tmavých nebo světlých tónů.

Postup při úpravě odstínu, sytosti a světlosti

1. Vyberte rastr.
2. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Upravit** ▸ **Odstín/sytost/světlost** (nebo stiskněte klávesovou zkratku **Ctrl + Shift + U**).
3. Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Nastavení odstínu, sytosti a světlosti pro všechny kanály	Zapněte volbu **Hlavní** v části **Kanály**.
Nastavení odstínu, sytosti a světlosti v jednom kanálu	Zapněte volbu **Červená**, **Žlutá**, **Zelená**, **Azurová**, **Modrá**, **Purpurová** resp. **Stupně šedé** v části **Kanály**.
Nastavení dominantní barvy v obrázku	Posunutím jezdce **Odstín** upravte rozložení barev v obrázku.

Akce	Postup
Nastavení intenzity barev	Posuňte jezdec **Sytost**. Nastavíte-li hodnotu -100, získáte obrázek ve stupních šedé. Při nastavení 100 jsou barvy velmi ostré a nepřirozené.
Nastavení množství bílé (kladné hodnoty) resp. černé (záporné hodnoty)	Posuňte jezdec **Světlost**.

Podle barevných pruhů **Před** a **Po** můžete porovnat původní a nové barvy.

Úpravou odstínu/sytosti/světlosti můžete změnit barvy v obrázku.

Postup při nahrazení barev

1. Vyberte rastr.
2. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Upravit** ▸ **Nahradit barvy**.
3. Klikněte na výběr **Stará barva** a vyberte barvy, kterou chcete nahradit.

   Tip: Barvu můžete vybrat z rastru tak, že kliknete na nástroj **Kapátko** a poté kliknete do obrázku.
4. Klikněte na výběr **Nová barva** a vyberte novou barvu.

Další možnosti

Nastavení odstínu, sytosti a světlosti nové barvy	Posuňte jezdec **Odstín**, **Sytost** resp. **Světlost**.
Ignorování pixelů ve stupních šedé při nahrazení barev	Zaškrtněte políčko **Ignorovat stupně šedé**. **Poznámka:** Jestliže zrušíte zaškrtnutí políčka **Ignorovat stupně šedé**, budou šedé pixely nahrazeny pouze podle hodnot sytosti a světlosti.
Nastavení rozsahu ovlivněných barev	Posuňte jezdec **Rozsah**. Rozsah 1 má vliv pouze na jednu barvu, zatímco rozsah 100 změní většinu barev ve směru k nové barvě.
Nahrazení všech barev tak, aby spadaly do rozsahu nové barvy	Zaškrtněte políčko **Jeden cíl**.

Použití efektu Nahradit barvy k nahrazení všech instancí červené barvy fialovou barvou.

Postup při použití efektu Vyvážení barev podle vzorků

1. Vyberte rastr.
2. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Upravit** ▸ **Vyvážení barev podle vzorků**.
3. Zvolte barevný kanál ze seznamu **Kanál**.

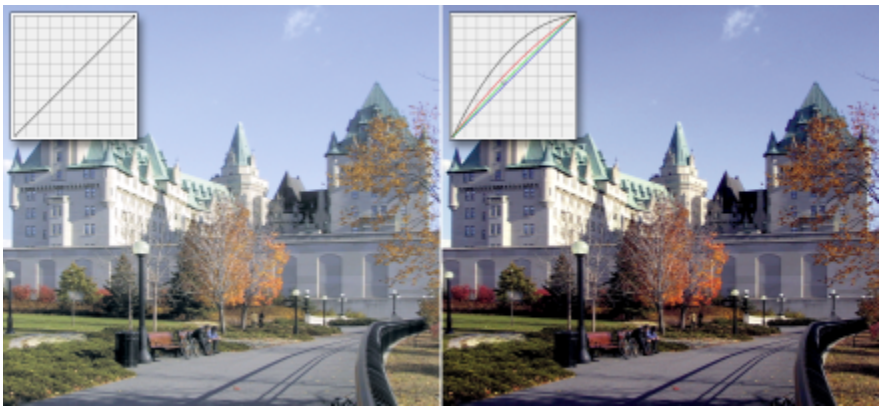
   Barevné kanály zobrazené v seznamu **Kanál** závisí barevném režimu rastru. K dispozici je jeden kompozitní kanál a jeden kanál pro každou barevnou složku. Chcete-li upravit všechny barevné kanály i tehdy, když máte zobrazené pouze jeden kanál, zaškrtněte políčko **Vždy upravit všechny kanály**.
4. Klikněte na příkaz **Tmavé tóny** , **Střední tóny** resp. **Světlé tóny** **Kapátko** a kliknutím do obrázku vyberte tmavou, střední resp. světlou oblast.
5. Klikněte dvakrát na cílovou barvu pro tmavé, střední, resp. světlé tóny a vyberte novou barvu.

Úprava tmavých, středních a světlých tónů v obrázku pomocí namapování barevného vzorku z rastru na cílovou barvu.

Když zaškrtnete políčko **Automaticky oříznout**, můžete nastavit rozsah zobrazení histogramu a zajistit, aby byly všechny špičky zobrazeny v grafu. Není-li políčko **Automaticky oříznout** zaškrtnuté, nastavte v okně **Ořez** procentuální část hodnoty jasu, která bude při rozpoznávání světlých a tmavých barev v histogramu ignorována.

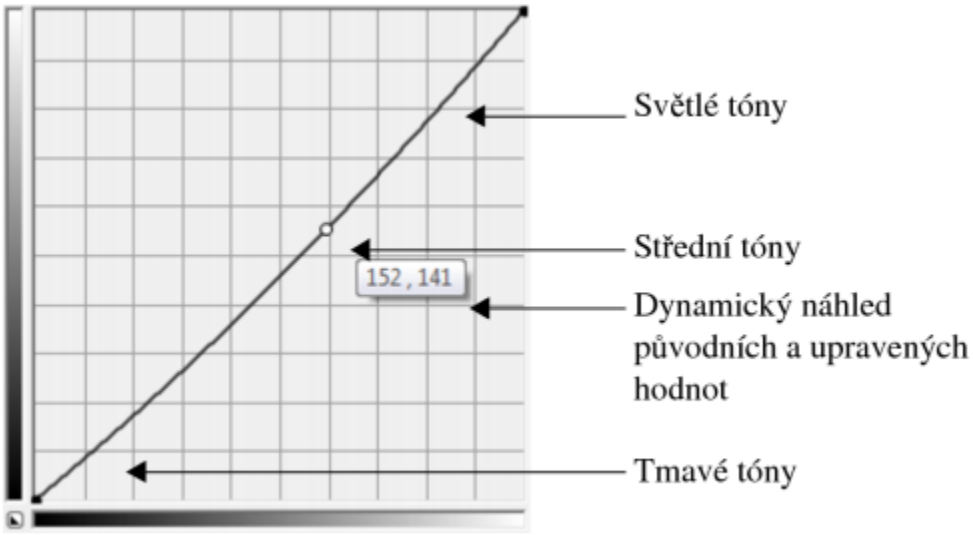
Filtr křivky tónů

Filtr **Tónová křivka** umožňuje korigovat barvy a tóny úpravou jednotlivých barevných kanálů nebo kompozitního kanálu (v němž jsou sloučeny všechny kanály).



Původní obrázek (vlevo); obrázek s upraveným tonálním rozsahem (vpravo)

Hodnoty jednotlivých pixelů se vynášejí na tónovou křivku, která se zobrazí v grafu a představuje vyvážení mezi tmavými tóny (dolní část grafu), středními tóny (střední část grafu) a světlými tóny (horní část grafu).



Tónová křivka znázorňuje vyvážení mezi tmavými, středními a světlými tóny obrázku. Při přetažení tónové křivky se původní (x) a upravená (y) hodnota pixelů zobrazují vedle sebe. V tomto příkladu je vidět malá úprava tonálního rozsahu, ve kterém jsou hodnoty pixelů 152 nahrazeny hodnotami pixelů 141.

Osa X grafu představuje tonální hodnoty původního obrázku; osa Y grafu představuje upravené tonální hodnoty. Posunem křivky nahoru a doleva zesvětlíte obrázek nebo zvýšíte barvu v daném kanálu, posunem křivky dolů a doprava obrázek ztmavíte nebo snížíte barvu kanálu. Je-li na obrázku např. modrý kufr, můžete modrou barvu v obrázku snížit tak, že vyberete kanál **Modrá** v seznamu **Aktivní kanál** a posunete křivku dolů a doprava.

Barvu a tón obrázku můžete upravit interaktivním přetažením tónové křivky v okně náhledu, přidáním jednoho nebo více uzlů do tónové křivky, výběrem oblastí v okně obrázku nebo použitím předvolby. Máte také možnost upravit více bodů na křivce a zesvětlit tak tmavé tóny a ztmavit světlé.

Dále můžete uložit nastavení křivky jako předvolbu, kterou pak lze použít na jiný obrázek. Soubor s uloženou křivkou má příponu **.CRV**.

Postup při použití efektu Tónová křivka

1. Vyberte rastr.
2. Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Upravit** ▸ **Tónová křivka**.

3 Zvolte barevný kanál ze seznamu **Kanál**.

4 V poli Styl vyberte styl křivky.
- **Křivka** – vyhladí rozložení hodnot
- **Rovně** – zachová přímé úsečky v segmentech mezi uzly
- **Ruční režim** – umožňuje nakreslit libovolnou křivku
- **Gama** – umožňuje provést váženou korekci vzhledem ke středním tónům

5 Kliknutím a tažením křivky v okně náhledu můžete rastr interaktivně upravovat.

Další možnosti

Zobrazení tónových křivek pro všechny kanály najednou	Zaškrtněte políčko **Zobrazit všechny kanály**.
Úprava určitých oblastí v obrázku	Klikněte na nástroj **Kapátko** a poté klikněte do obrázku. Vybrané pixely se zobrazí jako uzly tónové křivky.
Přidání uzlu k tónové křivce	Klikněte na místo na tónové křivce, kam chcete uzel přidat.
Vyhlazení křivky v ručním režimu	Klikněte na tlačítko **Vyhlazení**. **Tip:** Když podržíte tlačítko **Vyhladit**, bude se tónová křivka průběžně vyhlazovat.
Resetování tónové křivky pro vybraný kanál	Klikněte na **Resetovat aktivní kanál**.
Resetování tónové křivky pro všechny kanály	Klikněte na tlačítko **Obnovit**.
Ekvalizace tónového rozsahu obrázku	Klikněte na **Automatické vyvážení tónů**. Chcete-li zadat hraniční pixely (ořezávané pixely) na každé straně tonálního rozsahu, klikněte na tlačítko **Nastavení** a zadejte hodnoty **Limit černé do** a **Limit bílé do** v okně **Rozsah automatických úprav**.
Použití předvolby	Klikněte na tlačítko **Otevřít** vpravo od okna **Předvolby** a vyberte složku, ve které jsou uloženy předvolby.
Uložení nastavení tónové křivky jako předvolby	Klikněte na tlačítko **Uložit** vpravo od okna **Předvolby** a vyhledejte složku, do níž chcete předvolbu uložit.

Chcete-li převrátit osu mřížky, klikněte na tlačítko **Inverze** .

Chcete-li změnit rozlišení mřížky, stiskněte klávesu **Alt** a klikněte do okna náhledu.

Chcete-li převrátit vybranou tónovou křivku, klikněte na tlačítko **Vodorovné převrácení** nebo **Svislé převrácení** .

Pomocí histogramu si můžete prohlédnout upravený tonální rozsah a vyhodnotit výsledky. Další informace o histogramech najdete v části „Používání histogramu” na straně 649.

Transformace barev a tónů

Pomocí transformace barev a tónů obrázku lze vytvářet speciální efekty. Můžete například vytvořit obrázek, který vypadá jako fotografický negativ, nebo zploštit vzhled obrázku. Chcete-li transformovat barvy a tóny obrázků, můžete použít následující efekty:

- **Zrušit prokládání** – umožňuje odstranit čáry ze skenovaných nebo prokládaných obrázků.
- **Invertovat barvy** – umožňuje invertovat barvy v obrázku. Invertováním získá obrázek vzhled fotografického negativu.

Efekt inverze vytvoří negativ obrázku tak, že převede hodnoty všech barev na protilehlé hodnoty: černá se změní na bílou, modrá na žlutou apod.

- **Posterizace** – umožňuje snížit počet barevných tónů v obrázku. Posterizace odstraní plynulé barevné přechody a vytvoří větší jednolité barevné plochy.

Efekt Posterizace převádí barevné rozsahy v obrázku na bloky plných barev.

Postup při transformaci barev a tónů

1 Vyberte rastr.

2 Klikněte na příkaz **Efekty** ▸ **Transformace** a poté klikněte na jeden z následujících příkazů:

- **Zrušit prokládání** – odstraní čáry ze skenovaných nebo prokládaných obrázků. **Sudé čáry** – odstraní sudé čáry. **Liché čáry** – odstraní liché čáry. **Duplikace** – vyplní mezery mezi vodorovnými čarami tak, že duplikuje barvu sousedních pixelů. **Interpolace** – vyplní oblasti barvami vytvořenými průměrováním hodnot okolních pixelů.

- **Invertovat barvy** – invertuje hodnoty barev v obrázku.
- **Posterizace** – sníží počet barevných tónů v obrázku. Posunutím jezdce **Úroveň** můžete nastavit úroveň, na které posterizace začíná. Úroveň 2 znamená silnou posterizaci, zatímco úroveň 32 nemá na většinu obrázků žádný vliv.

Úprava rastrů pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT

Přímo z aplikace CorelDRAW můžete spustit aplikaci Corel PHOTO-PAINT, plnohodnotnou aplikaci pro úpravu obrázků. Po dokončení úprav rastru se můžete rychle vrátit k práci v aplikaci CorelDRAW.

Odeslání rastru do aplikace Corel PHOTO-PAINT lze provést kliknutím na tlačítko **Upravit rastr** na panelu vlastností nebo zadáním příkazu **Upravit rastr** z nabídky **Rastry**. Dále můžete povolit možnost, která umožňuje přistupovat k aplikaci Corel PHOTO-PAINT dvojím kliknutím na rastr.

Vybrané objekty z aplikace Corel PHOTO-PAINT můžete kopírovat a vkládat je do kresby. Vybrané objekty budou vloženy jako skupina rastrů.

Další informace o úpravě obrázků pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT získáte kliknutím na příkaz **Nápověda** ▸ **Nápověda produktu** v panelu nabídek aplikace Corel PHOTO-PAINT.

Postup při úpravě rastru pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT

1. Pomocí nástroje **Výběr** vyberte rastr, který chcete upravit.
2. Na panelu vlastností spusťte kliknutím na tlačítko **Upravit rastr** aplikaci Corel PHOTO-PAINT.
   Vybraný rastr se zobrazí v okně obrázku aplikace Corel PHOTO-PAINT.
3. Upravte rastr.
4. Na standardním panelu nástrojů zavřete kliknutím na tlačítko **Dokončit úpravy** aplikaci Corel PHOTO-PAINT.
   Upravený rastr se zobrazí na stránce kresby aplikace CorelDRAW.

Tento postup lze použít také k úpravě skupin rastrů. Aplikace Corel PHOTO-PAINT otevře skupinu rastrů jako samostatné objekty. Mají-li rastry ve skupině různé barevné režimy, budete vyzváni ke změně barevného režimu všech rastrů ve skupině na barevný režim nejníže uvedeného rastru.

Aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete též otevřít kliknutím na příkaz **Rastry** ▸ **Upravit rastr**.

Postup při přístupu k aplikaci Corel PHOTO-PAINT dvojím kliknutím na rastr

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. Klikněte na nabídku **CorelDRAW** ▸ **Předvolby** ▸ **CorelDRAW**.
3. Klikněte na tlačítko **Upravit**.
4. Na stránce **Upravit** zaškrtněte políčko **Dvojitým kliknutím lze rastry upravit v aplikaci PHOTO-PAINT**.
   Zaškrtnutím tohoto políčka umožníte přístup k aplikaci Corel PHOTO-PAINT dvojím kliknutím na rastr v aplikaci CorelDRAW.

Použití speciálních efektů na rastry

Na rastry lze použít mnoho speciálních efektů, jako jsou trojrozměrné (3D) a umělecké efekty. Speciální efekty budou použity nedestruktivně, takže lze původní obrázek kdykoli přidat, upravit, odstranit, zobrazit nebo skrýt a vrátit se k původnímu obrázku.

Zleva doprava: Efekt Přidat šum, efekt Transfokátor, transformace barev Solarizace, efekt Vyznačení obrysů, efekt Zaostření

Zleva doprava: Původní obrázek, efekt Reliéf, umělecký efekt Kubismus, netradiční efekt Mozaika, efekt pixelizace Deformace

Speciální efekty jsou uspořádány do následujících kategorií.

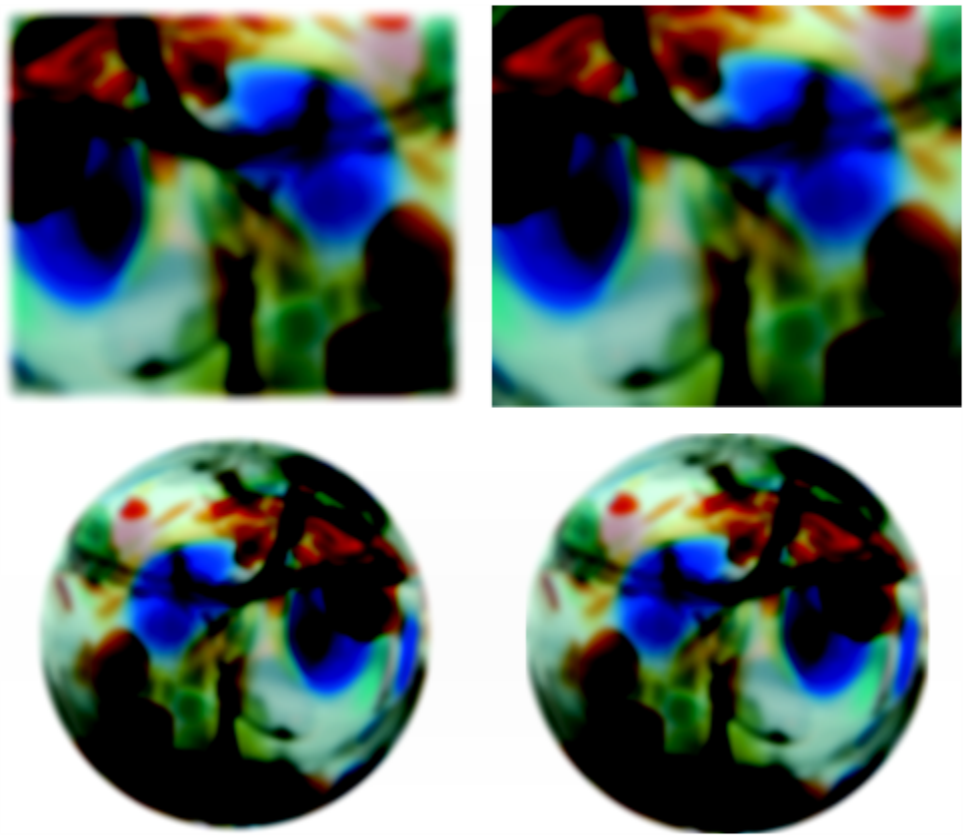
Kategorie speciálních efektů	**Popis**
3D efekty	Umožňují vytvořit iluzi hloubky. Patří sem efekty „3D otočení ” na straně 667, „Efekt zešikmení (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 668, „Válec ” na straně 668, „Reliéf ” na straně 669, „Sklo (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 669, „Zkroucení stránky ” na straně 669, „Prohnutí ” na straně 670, „Koule ” na straně 670, „Vyvýšení (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 671 a „Cik cak (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 671.
Tahy štětcem	Umožňují použití technik ruční malby. Patří sem efekty „Uhel ” na straně 671, „Krejon Conté ” na straně 672, „Voskovka ” na straně 672, „Kubismus ” na straně 673, „Tečkování (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 673, „Impresionismus ” na straně 673, „Malířská špachtle ” na straně 674, „Pastely ” na straně 674, „Pero a inkoust ” na straně 675, „Pointilismus ” na straně 675, „Škrábance ” na straně 675, „Skicář ” na straně 676, „Vodová barva ” na straně 676, „Vodový fix ” na straně 677 a „Zvlněný papír ” na straně 677.

Kategorie speciálních efektů	Popis
Rozostření	Umožňuje simulovat pomocí rozostření obrázku pohyb, skvrnkovatost nebo plynulou změnu tónu. Patří sem efekty „Vyladit rozostření (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 678, „Směrové vyhlazení ” na straně 678, „Gaussovské rozostření ” na straně 678, „Křížové rozostření ” na straně 679, „Rozpití ” na straně 679, „Rozostření pohybem ” na straně 680, „Kruhové rozostření ” na straně 680, „Rozostření Bokeh (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 680, „Vyhlazení ” na straně 681, „Zjemnění ” na straně 681, „Lupa ” na straně 682.
Fotoaparát	Umožňuje simulovat efekty vytvářené různými objektivy fotoaparátu. Patří sem efekty „Vybarvit ” na straně 682, „Rozptyl ” na straně 683, „Barevný odlesk (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 683, „Světelné efekty (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 684, „Fotografický filtr ” na straně 684, „Sépiové tóny ” na straně 684, „Bodový filtr (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 685 a „Stroj času ” na straně 685, který umožňuje procházet historií fotografie a vytvářet efekt některých oblíbených fotografických stylů z minulosti.
Transformace barev	Umožňuje tvorbu fotografických iluzí prostřednictvím redukce barev a nahrazení. Patří sem efekty „Bitové desky ” na straně 686, „Polotóny ” na straně 686, „Psychedelie ” na straně 687 a „Solarizace ” na straně 687.
Kontura	Umožňuje zesvětlit a zvýraznit obrysy v obrázku. Patří sem efekty „Vyznačení obrysů ” na straně 688, „Hledání obrysů ” na straně 688 a „Trasování kontur ” na straně 688.
Netradiční efekty	Umožňuje použití různých textur a tvarů na obrázek. Patří sem efekty „Krystalizace ” na straně 689, „Textil ” na straně 689, „Rámeček ” na straně 690, „Skleněný hranol ” na straně 690, „Mozaika ” na straně 691, „Rozprášení ” na straně 691, „Barevné sklíčko ” na straně 692, „Vitráž ” na straně 692, „Vinětace ” na straně 692 a „Hurikán ” na straně 693.
Vlastní	Umožňuje použít na obrázek širokou řadu efektů. Například můžete do obrázku přidat texturu a vzory (efekt mapy hrbolů). Patří sem efekty „Pásmová propusť (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 693, „Mapa hrbolů ” na straně 694 a „Definováno uživatelem (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 694.
Deformovat	Slouží k deformaci plochy obrázku. Patří sem efekty „Bloky ” na straně 695, „Přeskládat ” na straně 695,„Síťová deformace ” na straně 696 „Odsazení ” na straně 696, „Pixelizace ” na straně 697, „Zvlnění ” na straně 697, „Zborcení (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 698, „Víření ” na straně 698,

Kategorie speciálních efektů	Popis
	„Dlaždice ” na straně 698, „Čerstvá barva ” na straně 699, „Zvíření ” na straně 699 a „Vítr ” na straně 700.
Šum	Slouží k úpravám zrnitosti obrázku. Patří sem efekty „Vyladit šum (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 702, „Přidat šum ” na straně 700, „3D stereo šum (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 701, „Maximální ” na straně 701, „Medián ” na straně 701, „Minimální ” na straně 702, „Odstranit moaré ” na straně 703 a „Odstranit šum ” na straně 703.
Zaostření	Umožňuje přidání efektů zaostření a slouží k zaostření a zvýraznění obrysů. Patří sem efekty „Adaptivní doostření ” na straně 703, „Směrové zaostření ” na straně 704, „Horní propust ” na straně 704, „Zaostření ” na straně 705 a „Doostření ” na straně 705.
Textura	Umožňuje přidat do obrázku texturu, a to simulací různých povrchů, jako jsou dlažební kostky, sloní kůže, umělá hmota či vytesaný reliéf. Patří sem efekty „Zeď (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 706, „Bubliny (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 706, „Plátno (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 706, „Dlažební kostky ” na straně 707, „Sloní kůže ” na straně 707, „Lept ” na straně 708, „Umělá hmota ” na straně 708, „Omítka (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 708, „Vytesaný reliéf ” na straně 709, „Síťka (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 709, „Kámen ” na straně 710 a „Podmalba (Corel PHOTO-PAINT) ” na straně 710.
Přídavné moduly	Chcete-li použít efekty na rastry v aplikaci CorelDRAW, použijte filtr třetí strany. Nainstalovaný přídavný modul se zobrazí v dolní části nabídky **Rastry**.

Informace o speciálních efektech dostupných v aplikaci jsou uvedeny v kapitole „Kategorie speciálních efektů” na straně 667.

Když použijete efekt na rastr, přidá aplikace CorelDRAW automaticky ohraničení kolem rastru tak, aby efekt pokrýval celý obrázek. Když automatické zvětšení zakážete, bude efekt oříznut podle okrajů obrázku. Jestliže například použijete efekt gaussovského rozostření na obdélník, budou oříznuty jeho rohy.



Gaussovské rozostření s automatickým zvětšením (vlevo) a bez něj (vpravo)

Chcete-li použít vlastní rozměr okraje, vypněte automatické zvětšení a zadejte ručně rozměry zvětšeného rastru.

Přídavné filtry poskytují aplikaci CorelDRAW další funkce a efekty, které lze použít k úpravě obrázků. Můžete přidat přídavné filtry a až je nebudete nadále potřebovat, můžete je odebrat.

Postup při použití speciálního efektu

1. Vyberte rastr.
2. Klikněte na příkaz **Efekty**, vyberte kategorii speciálních efektů a kliknete na efekt.
3. Upravte kterákoli nastavení speciálních efektů.

Informace o speciálních efektech dostupných v aplikaci jsou uvedeny v kapitole „Kategorie speciálních efektů” na straně 667.

Postup práce se speciálními efekty

1. Vyberte rastr, na němž je použit zvláštní efekt.
2. Otevřete ukotvitelný panel **Vlastnosti** (**Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**), klikněte na kartu **FX** a proveďte jakoukoli akci z následující tabulky.

Akce	Postup
Zobrazit nebo skrýt efekt	Klikněte na ikonu **Zobrazit/skrýt** u efektu, který chcete zobrazit nebo skrýt.
Použít další efekty	Klikněte na tlačítko **Přidat efekt** a vyberte efekt z nabídky.
Upravit použitý efekt	Vyberte efekt a klikněte na ikonu **Upravit**.
Změnit pořadí použitých efektů	Klikněte na efekt a přetáhněte jej na nové místo v seznamu.
Odstranit efekt	Vyberte efekt a klikněte na tlačítko **Odstranit**.

Postup při ručním zvětšení rastru

1. Vyberte rastr.
2. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Zvětšit rastr** ▸ **Ručně zvětšit rastr**.
3. V oblastech **Šířka** a **Výška** proveďte některou z následujících možností:
   - Do polí **Zvětšit na** zadejte počet pixelů, který by měl tvořit rozměr zvětšeného rastru.
   - Do polí **Zvětšit o** zadejte procenta, o která se má zvětšit původní rastr.

   Chcete-li při zvětšení zachovat poměr stran obrázku, zaškrtněte políčko **Zachovat poměr stran**.

Chcete-li zvětšení rastru provést automaticky tak, aby zvětšený rastr pokryl celý obrázek, klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Zvětšit rastr** ▸ **Automaticky zvětšit rastr**.

Volba výchozích nastavení zvětšení rastru

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2. Klikněte na možnost **Obecné**.
3. Zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políčka **Automaticky zvětšit rastry pro efekty**.

Postup při přidání přídavného filtru

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. Klikněte na možnost **Přídavné moduly**.
3. Klikněte na tlačítko **Přidat**.
4. Vyberte složku obsahující přídavný modul.
5. Restartujte aplikaci.

   Přídavný modul se zobrazuje v nabídce **Rastry** ▸ **Přídavné moduly**.

Chcete-li odebrat přídavný modul filtru, klikněte na složku přídavného modulu ze seznamu **Složky přídavných modulů** a klikněte na tlačítko **Odebrat**.

Kategorie speciálních efektů

V této kapitole najdete popis speciálních efektů, které jsou v aplikaci k dispozici, a ukázkové ilustrace jednotlivých efektů. Speciální efekty jsou uspořádány do následujících kategorií:

- „3D” (straně 667)
- „Tahy štětcem” (straně 671)
- „Rozostření” (straně 677)
- „Fotoaparát” (straně 682)
- „Transformace barev” (straně 686)
- „Kontura” (straně 688)
- „Netradiční efekty” (straně 689)
- „Vlastní” (straně 693)
- „Deformovat” (straně 695)
- „Šum” (straně 700)
- „Zaostření” (straně 703)
- „Textura” (straně 705)

Informace o použití speciálních efektů najdete v tématu „Použití speciálních efektů na rastry” na straně 661.

3D

Pomocí trojrozměrných speciálních efektů aplikovaných na obrázek můžete vyvolat dojem prostorové hloubky.

K použití efektů označených symbolem „Corel PHOTO-PAINT“ je nutno rastr upravit v aplikaci Corel PHOTO-PAINT. Odeslání rastru do aplikace Corel PHOTO-PAINT lze provést kliknutím na tlačítko **Upravit rastr** na panelu vlastností nebo zadáním příkazu **Upravit rastr** z nabídky **Rastry**. Dále můžete povolit možnost, která umožňuje přistupovat k aplikaci Corel PHOTO-PAINT dvojím kliknutím na rastr. Další informace naleznete v tématu „Úprava rastrů pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT” na straně 661.

3D otočení

Efekt **3D otočení** (**Efekty** ▸ **3D efekty** ▸ **3D otočení**) umožňuje otáčet obraz na základě pohybu interaktivního trojrozměrného modelu. Kliknutím a tažením interaktivního trojrozměrného modelu v okně **3D otočení** otočte a umístěte obrázek. Podržte klávesu **Ctrl** a

kliknutím na některou rovinu trojrozměrného modelu přiřaďte plochu obrázku k této rovině. Jestliže zaškrtnete políčko **Optimálně**, bude obrázek neustále umístěn v rámci okna.

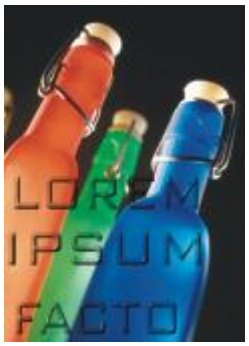
Původní

3D otočení

Efekt zešikmení (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Zešikmení** (**Efekty** ▸ **3D efekty** ▸ **Efekt zešikmení**) umožňuje vytvořit vzhled vyvýšeného povrchu tím, že .

Původní



Zešikmení

Válec

Efekt **Válec** (**Efekty** ▸ **3D efekty** ▸ **Válec**) vytvaruje obrázek do tvaru válce.

Původní

Válec

Reliéf

Efekt **Reliéf** (**Efekty** ▸ **3D efekty** ▸ **Reliéf**) transformuje obrázek do podoby reliéfu, v němž detaily obrázku vypadají jako vyvýšeniny a rozsedliny na plochém povrchu. Můžete zvolit barvu nebo hloubku plastičnosti povrchu a také směr osvětlení. Efekt je nejúčinnější na obrazech se středním až vysokým kontrastem. **Hloubka** určuje hloubku vyvýšenin a prohlubní v reliéfu. **Úroveň** určuje intenzitu efektu. Parametr **Směrová stupnice** umožňuje nastavit směr světelného zdroje. **Původní barva** vytvoří reliéf s použitím původních barev obrázku. Volba **Šedá** vytvoří reliéf obrazu v šedé barvě s lehce zvýrazněnými vyvýšeninami. Volba **Černá** vytvoří reliéf obrazu v černé barvě s kontrastními vyvýšeninami. Parametr **Jiná** umožňuje vytvořit reliéf s použitím barvy, kterou vyberete pomocí výběru **Jiná**.

Původní

Reliéf

Sklo (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Sklo** (**Efekty** ▸ **3D efekty** ▸ **Sklo**) překryje upravitelnou oblast trojrozměrným povrchem podobným sklu. Můžete určit šířku zešikmení, tzn. plochu, která je nakloněná, aby vznikl trojrozměrný vzhled, dále ostrost hran zešikmení a úhel ohybu světla na hranách. Také můžete určit jas, směr a úhel světla dopadajícího na zešikmení. Efekt **Sklo** umožňuje používat přednastavené styly a vytvářet vlastní přednastavené styly.

Původní

Sklo

Zkroucení stránky

Efekt **Zkroucení stránky** (**Efekty** ▸ **3D efekty** ▸ **Zkroucení stránky**) umožňuje zkroutit jeden roh stránky dovnitř. Můžete určit roh, nastavit orientaci zkroucení, průhlednost a velikost. Také můžete zvolit barvu zkroucení a pozadí, které se objeví pod zkrouceným rohem obrázku. Kliknutím na miniaturu určete polohu zkroucení stránky. Zvolte svislý nebo vodorovný směr zkroucení stránky. Volba **Neprůhledné** vytvoří zkroucení s použitím plné barvy, zatímco volba **Transparentní** zobrazí pod zkroucením podkladový obraz. Barvu zkroucení lze zvolit ve výběru **Zkroucení**. Ve výběru **Pozadí** lze zvolit barvu pozadí, které se objeví pod zkrouceným rohem obrázku. Pomocí jezdců **Šířka %** a **Výška %** lze nastavit velikost zkroucení.

Původní

Zkroucení stránky

Prohnutí

Efekt **Prohnutí** (**Efekty** ▸ **3D efekty** ▸ **Prohnutí**) prohne obrázek směrem k vám nebo směrem od vás. Můžete určit polohu efektu nastavením jeho středu.

Původní

Prohnutí

Koule

Efekt **Koule** (**Efekty** ▸ **3D efekty** ▸ **Koule**) obalí obrázek na vnitřní nebo vnější povrch koule. Můžete nastavit střed, kolem kterého se obrázek prohýbá, a můžete určovat míru zaoblení. Kladné hodnoty způsobí roztažení středových pixelů k okrajům obrázku, takže vznikne konvexní tvar. Záporné hodnoty způsobí stlačení pixelů směrem do středu obrázku, takže vznikne konkávní tvar.

Původní

Koule

Vyvýšení (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Vyvýšení** (**Efekty** ▸ **3D efekty** ▸ **Vyvýšení**) zvedne oblast obrázku, která spadá podél okrajů masky. Můžete určit šířku, výšku a hladkost zvednutého okraje a také jas, ostrost, směr a úhel osvětlení. Efekt **Vyvýšení** umožňuje používat přednastavené styly a vytvářet vlastní přednastavené styly.

Původní

Vyvýšení

Cik cak (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Cik cak** (**Efekty** ▸ **3D efekty** ▸ **Cik cak**) vytváří vlny složené z úseček a úhlů, které zkroutí obrázek směrem ven od nastavitelného středu. Můžete zvolit typ vln a určit jejich počet a sílu.

Původní

Cik cak

Tahy štětcem

Speciální efekty kategorie tahů štětcem dodávají obrázkům vzhled, jako by byly malovány ručně. Pomocí těchto efektů lze dosáhnout toho, že obrázky vypadají jako kresby pastelem nebo jako malby houbou a vodovými barvami, nebo jimi lze vytvářet texturovaná pozadí.

Uhel

Efekt **Uhel** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Uhel**) způsobuje, že obrázek vypadá jako černobílá kresba uhlem.

Původní

Uhel

Krejon Conté

Efekt **Krejon Conté** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Krejon Conté**) napodobuje textury vznikající při kreslení krejonem conté. Můžete vybírat různé barvy krejonu a nastavit jeho tlak a zrnitost textury.

Původní

Krejon Conté

Voskovka

Efekt **Voskovka** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Voskovka**) způsobuje, že obrázek vypadá jako kresba voskovkou. Můžete určit tlak voskovky a vytvářet tmavé obrysy kolem prvků v obrázku.

Původní

Voskovka

Kubismus

Efekt **Kubismus** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Kubismus**) seskupí pixely podobných barev do čtverců, takže obrázek připomíná kubistickou malbu. Můžete určit velikost čtverců, množství světla a barvu papíru.

Původní

Kubismus

Tečkování (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Tečkování** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Tečkování**) způsobuje, že pixely obrázku vypadají jako tečky barvy. Můžete vybírat z široké škály tahů štětcem a určovat velikost tahů.

Aby bylo možné efekt **Tečkování** použít, je nutno rastr upravit v aplikaci Corel PHOTO-PAINT. Odeslání rastru do aplikace Corel PHOTO-PAINT lze provést kliknutím na tlačítko **Upravit rastr** na panelu vlastností nebo zadáním příkazu **Upravit rastr** z nabídky **Rastry**. Dále můžete povolit možnost, která umožňuje přistupovat k aplikaci Corel PHOTO-PAINT dvojím kliknutím na rastr. Další informace naleznete v tématu „Úprava rastrů pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT” na straně 661.

Původní

Tečkování

Impresionismus

Efekt **Impresionismus** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Impresionismus**) způsobuje, že obrázek vypadá jako impresionistická malba. Můžete přizpůsobit tečky barvy nebo tahy štětcem a určit množství světla v obrázku.

Původní

Impresionismus

Malířská špachtle

Efekt **Malířská špachtle** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Malířská špachtle**) vytváří dojem, že obrázek byl vytvořen roztíráním barvy po plátně malířskou špachtlí. Můžete určit míru roztírání a také velikost a směr tahů.

Původní

Malířská špachtle

Pastely

Efekt **Pastely** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Pastely**) způsobuje, že obrázek vypadá jako kresba pastelem. Můžete určit velikost a barevné rozdíly tahů.

Původní

Pastely

Pero a inkoust

Efekt **Pero a inkoust** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Pero a inkoust**) způsobuje, že obrázek vypadá jako perokresba vytvořená šrafováním nebo tečkováním.

Původní

Pero a inkoust

Pointilismus

Efekt **Pointilismus** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Pointilismus**) analyzuje hlavní barvy obrázku a převádí je na malé tečky. Můžete určit velikost teček a množství světla v obrázku.

Původní

Pointilismus

Škrábance

Efekt **Škrábance** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Škrábance**) odškrábne černý povrch a odhalí tak bílou nebo jinou barvu pod ním, takže obrázek vypadá jako letmo načrtnutá kresba. Můžete určit hustotu barvy a velikost tahů.

Původní

Škrábance

Skicář

Efekt **Skicář** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Skicář**) způsobuje, že obrázek vypadá jako kresba tužkou.

Původní

Skicář

Vodová barva

Efekt **Vodová barva** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Vodová barva**) způsobuje, že obrázek vypadá jako kresba vodovými barvami. Můžete určit velikost štětce, úroveň zrnitosti a jas obrázku. Také můžete určit intenzitu barev a stupeň jejich prolínání.

Původní

Vodová barva

Vodový fix

Efekt **Vodový fix** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Vodový fix**) způsobuje, že obrázek vypadá jako abstraktní kresba barevnými fixy. Volením různých režimů můžete měnit tahy. Můžete také určit velikost a barevné rozdíly tahů.

Původní

Vodový fix

Zvlněný papír

Efekt **Zvlněný papír** (**Efekty** ▸ **Tahy štětcem** ▸ **Zvlněný papír**) způsobuje, že obrázek vypadá jako malba na zvlněném papíru s povrchovou texturou. Můžete vytvořit černobílou malbu, nebo můžete zachovat původní barvy obrázku.

Původní

Zvlněný papír

Rozostření

Speciální efekty kategorie rozostření mění pixely obrázku tak, že obrázek zjemňují, vyhlazují jeho kontury, prolínají obrysy nebo vytvářejí dojem pohybu.

K použití efektů označených symbolem „Corel PHOTO-PAINT“ je nutno rastr upravit v aplikaci Corel PHOTO-PAINT. Odeslání rastru do aplikace Corel PHOTO-PAINT lze provést kliknutím na tlačítko **Upravit rastr** na panelu vlastností nebo zadáním příkazu **Upravit rastr** z nabídky **Rastry**. Dále můžete povolit možnost, která umožňuje přistupovat k aplikaci Corel PHOTO-PAINT dvojím kliknutím na rastr. Další informace naleznete v tématu „Úprava rastrů pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT” na straně 661.

Vyladit rozostření (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Vyladit rozostření** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Vyladit rozostření**) umožňuje použít na obrázek kterýkoli ze čtyř rozostřovacích efektů, které jsou znázorněny miniaturami. Efekt rozostření můžete přizpůsobit a během úprav zobrazit náhled obrázku s měkčím nebo ostřejším vzhledem. Filtr **Vyladit rozostření** umožňuje zlepšit kvalitu obrázku nebo vytvářet zajímavé vizuální efekty.

Původní

Vyladit rozostření

Směrové vyhlazení

Efekt **Směrové vyhlazení** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Směrové vyhlazení**) vyhladí oblasti postupných změn v obrázku při zachování detailů okrajů a textury. Pomocí tohoto filtru lze jemně rozostřit hrany a plochy v obrázcích bez narušení ostrosti snímku.

Původní

Směrové vyhlazení

Gaussovské rozostření

Efekt **Gaussovské rozostření** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Gaussovské rozostření**) vytvoří efekt závoje, který rozostřuje každý pixel podle Gaussovy křivky rozložení četností, která průměruje hodnoty sousedních pixelů za použití zvonovité váhové křivky. Efekt lze využít ke zlepšení kvality rastrů s ostrými hranami. Posunutím jezdce **Poloměr** upravíte intenzitu efektu. Filtr **Gaussovské rozostření** podporuje všechny barevné režimy s výjimkou režimu palety a černobílého režimu.

Původní

Gaussovské rozostření

Křížové rozostření

Efekt **Křížové rozostření** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Křížové rozostření**) rozptýlí barvy v obrázku, takže vznikne jemné rozostření s minimálním zkreslením. Nejúčinnější je pro odstraňování zubatých okrajů, které se mohou objevovat v perokresbách nebo ve vysoce kontrastních obrázcích. Efekt **Křížové rozostření** je také předvoleným typem čočky.

Původní

Křížové rozostření

Rozpití

Efekt **Rozpití** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Rozpití**) odstraňuje z obrázku ostré hrany a detaily a přitom nechává hladké přechody beze změny. Čím vyšší nastavení použijete, tím více detailů bude z obrázku vymazáno.

Původní *Rozpití*

Rozostření pohybem

Efekt **Rozostření pohybem** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Rozostření pohybem**) vytváří v obrázku dojem pohybu. Můžete určit směr pohybu.

Původní

Rozostření pohybem

Kruhové rozostření

Efekt **Kruhové rozostření** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Kruhové rozostření**) vytváří v obrázku rozostření, které se spirálovitě otáčí nebo vyzařuje směrem ven ze středu, který zadáte.

Původní

Kruhové rozostření

Rozostření Bokeh (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Rozostření Bokeh** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Rozostření Bokeh**) umožňuje nastavit míru rozostření, které se použije na vnější část obrázku mimo upravitelnou oblast, a nastavit přechod mezi zaostřenou oblastí a rozostřenou oblastí. Další informace naleznete v nápovědě aplikace Corel PHOTO-PAINT.

Původní

Rozostření Bokeh

Vyhlazení

Efekt **Vyhlazení** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Vyhlazení**) zmírňuje rozdíly mezi sousedními pixely a tím obrázek zjemňuje beze ztráty detailu. Je zvlášť vhodný pro odstranění rozptylování, k němuž dochází při převodu obrázku z režimu palety do režimu RGB. Efekt **Vyhlazení** vytváří výraznější účinek než efekt **Zjemnění**. Efekt **Vyhlazení** je také předvoleným typem čočky.

Původní

Vyhlazení

Zjemnění

Efekt **Zjemnění** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Zjemnění**) zjemní a ztlumí hrubé hrany v obrázku beze ztráty důležitých detailů. Rozdíl mezi efekty **Vyhlazení** a **Zjemnění** je sice jen malý, ale přesto znatelný, zejména při prohlížení obrázků ve vysokém rozlišení. Efekt **Zjemnění** je také předvoleným typem čočky.

Původní

Zjemnění

Lupa

Efekt **Lupa** (**Efekty** ▸ **Rozostření** ▸ **Lupa**) rozostří pixely směrem ven od středu. Pixely nejblíže ke středu budou nejméně rozostřené.

Původní

Lupa

Fotoaparát

Speciální efekty kategorie Fotoaparát umožňují napodobovat efekty vytvářené fotografickými filtry, jako jsou například bodové filtry a difúzní filtry. Také lze do obrázku přidávat světelné efekty, například odlesky slunce nebo bodové reflektory.

K použití efektů označených symbolem „Corel PHOTO-PAINT“ je nutno rastr upravit v aplikaci Corel PHOTO-PAINT. Odeslání rastru do aplikace Corel PHOTO-PAINT lze provést kliknutím na tlačítko **Upravit rastr** na panelu vlastností nebo zadáním příkazu **Upravit rastr** z nabídky **Rastry**. Dále můžete povolit možnost, která umožňuje přistupovat k aplikaci Corel PHOTO-PAINT dvojím kliknutím na rastr. Další informace naleznete v tématu „Úprava rastrů pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT” na straně 661.

Vybarvit

Efekt **Vybarvit** (**Efekty** ▸ **Fotoaparát** ▸ **Vybarvit**) umožňuje nahradit všechny barvy v obrázku jednou barvou (nebo odstínem) a tím vytvořit dvoutónový obrázek. Následně můžete upravit sytost či živost barev. Barva se 100 % sytostí neobsahuje žádnou bílou. Barva s 0 % sytostí odpovídá odstínu šedé. Pomocí tohoto efektu můžete vytvářet různé jednobarevné obrázky. Nahnědlý odstín může například vytvořit sépiový efekt, který simuluje barvu starých fotografií.

Původní

Vybarvit

Rozptyl

Efekt **Rozptyl** (**Efekty** ▸ **Fotoaparát** ▸ **Rozptyl**) změkčí obrázek rozložením jeho pixelů tak, aby vyplnily prázdná místa a odstranily šum. Výsledek napodobuje měkký záběr za použití difúzního fotografického filtru. Tento efekt může být buď hladký, nebo rozostřený.

Původní

Rozptyl

Barevný odlesk (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Barevný odlesk** (**Efekty** ▸ **Fotoaparát** ▸ **Barevný odlesk**) vytvoří na obrázku v barevném režimu RGB kruhy světla, čímž napodobuje odlesky vznikající na fotografii při namíření fotoaparátu přímo na zdroj silného světla. Další informace naleznete v nápovědě aplikace Corel PHOTO-PAINT.

Původní *Barevný odlesk*

Světelné efekty (Corel PHOTO-PAINT)

Světelné efekty (**Efekty** ▸ **Fotoaparát** ▸ **Světelné efekty**) umožňuje do obrázků v režimu RGB nebo ve stupních šedé přidávat další zdroje světla a tak vytvářet dojem přítomnosti bodových světel, světlometů nebo slunečního světla. Aplikováním textury také můžete vytvářet dojem reliéfního povrchu. Můžete použít přednastavený styl světla nebo textury, nebo můžete přednastavený styl upravit a uložit jej do seznamu předvoleb. Další informace naleznete v nápovědě aplikace Corel PHOTO-PAINT.

Původní

Světelné efekty

Fotografický filtr

Efekt **Fotografický filtr** (**Efekty** ▸ **Fotoaparát** ▸ **Fotografický filtr**) umožňuje simulovat efekt použití barevného filtru na objektiv fotoaparátu. Můžete vybrat barvu filtru a poté upravit sytost a jas barvy.

Původní

Fotografický filtr

Sépiové tóny

Efekt **Sépiové tóny** (**Efekty** ▸ **Fotoaparát** ▸ **Sépiové tóny**) simuluje vzhled vytvořený při fotografování na sépiový film. Obrázky se sépiovým tónováním jsou podobné černobílým fotografiím (kterým se také říká fotografie v odstínech šedé), ale barvené tóny jsou hnědé namísto šedé.

Původní

Sépiové tóny

Bodový filtr (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Bodový filtr** (**Efekty** ▸ **Fotoaparát** ▸ **Bodový filtr**) umožňuje nastavit oblast zaostření v obrázku a znevýraznit okolní plochu použitím Gaussovského rozostření, takže výsledek napodobuje práci fotografa s hloubkou ostrosti. Můžete určit polohu a poloměr zaostřené oblasti, a také nastavit hrany a míru rozostření a omezit intenzitu světla v okolních oblastech. Můžete použít přednastavený styl, nebo můžete přednastavený styl upravit a uložit jej do seznamu předvoleb.

Původní

Bodový filtr

Stroj času

Efekt **Stroj času** (**Efekty** ▸ **Fotoaparát** ▸ **Stroj času**) umožňuje procházet historií fotografie a vytvářet efekt některých oblíbených fotografických stylů z minulosti. Můžete si vybrat ze sedmi stylů, které se časově pohybují od roku 1839 až do 60. let 20. století.

Původní *Stroj času*

Efekt Stroj času napodobuje styly fotografování používané v minulosti.

Transformace barev

Speciální efekty kategorie Transformace barev umožňují vytvářet dramatické efekty změnami barev obrázku.

Bitové desky

Efekt **Bitové desky** (**Efekty** ▸ **Transformace barev** ▸ **Bitové desky**) redukuje obrázek na základní barevné složky modelu RGB a tonální změny zobrazí za použití plných barev. Tonální hodnoty lze upravovat u každé barevné složky zvlášť, nebo je můžete upravit společně.

Původní

Bitové desky

Polotóny

Efekt **Polotóny** (**Efekty** ▸ **Transformace barev** ▸ **Polotóny**) dodá obrázku vzhled barevné polotónové reprodukce. Barevná polotónová reprodukce je obrázek, v němž jsou souvislé tóny převedeny na série teček různé velikosti, které se při pohledu z větší vzdálenosti slévají v různé barevné tóny. Můžete určit velikost největší tečky a měnit barevný vzor. Posunutím jezdce **Max. průměr tečky** můžete nastavit maximální poloměr polotónové tečky. Jezdce **Azurová**, **Purpurová**, **Žlutá** a **Černá** slouží k nastavení úhlu azurového, purpurového, žlutého resp. černého polotónu.

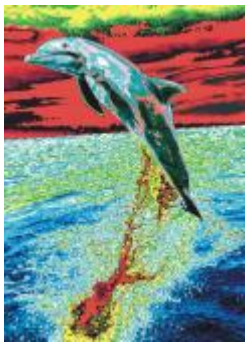
Původní

Polotóny

Psychedelie

Efekt **Psychedelie** (**Efekty** ▸ **Transformace barev** ▸ **Psychedelie**) změní barvy v obrázku na jasné, zářivé barvy, jako je oranžová, ostře růžová, azurová a svítivě zelená. Efekt **Psychedelie** je také předvoleným typem čočky.

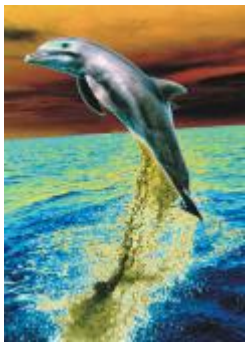
Původní



Psychedelie

Solarizace

Efekt **Solarizace** (**Efekty** ▸ **Transformace barev** ▸ **Solarizace**) transformuje barvy v obrázku převrácením barevných tónů. Efekt **Solarizace** je také předvoleným typem čočky.



Původní *Solarizace*

Kontura

Speciální efekty kategorie Kontura rozeznávají a zvýrazňují obrysy objektů Můžete upravit úroveň rozeznávání obrysů, typ rozeznávaných obrysů a také jejich barvu.

Vyznačení obrysů

Efekt **Vyznačení obrysů** (**Efekty** ▸ **Kontura** ▸ **Vyznačení obrysů**) vyhledá v obrázku obrysy a převede je na čáry na jednobarevném pozadí. Tento efekt můžete přizpůsobit zadáním intenzity barev obrysu a pozadí. Tlačítko **Bílá**, **Černá** resp. **Jiná** slouží k nastavení bílé, černé resp. jiné barvy pozadí. Pomocí jezdce **Citlivost** můžete nastavit intenzitu efektu.

Původní

Vyznačení obrysů

Hledání obrysů

Efekt **Hledání obrysů** (**Efekty** ▸ **Kontura** ▸ **Hledání obrysů**) vyhledá hrany v obrázku a umožní vám je převést na měkké nebo plné čáry. Při převodu hran na měkké čáry vytváříte hladký, mírně rozostřený obrys. Při převodu hran na plné čáry vznikne ostřejší obrys. Filtr **Hledání obrysů** je zvlášť vhodný pro vysoce kontrastní obrázky, například takové, které obsahují text.

Původní

Hledání obrysů

Trasování kontur

Efekt **Trasování kontur** (**Efekty** ▸ **Kontura** ▸ **Trasování kontur**) zvýrazní okraje prvků obrázku za použití šestnáctibarevné palety. Filtr Trasování kontur umožňuje určit, které pixely okrajů se mají zvýraznit.

Původní

Trasování kontur

Netradiční efekty

Netradiční speciální efekty transformují obrázek na abstraktní umělecké dílo pomocí nejrůznějších tvarů a textur. Používají krystaly, textilie, sklo, rámy nebo víry jako základ pro vytvoření něčeho nového.

Krystalizace

Efekt **Krystalizace** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Krystalizace**) způsobuje, že obrázek vypadá, jako by byl vytvořen z krystalů. Vzhled efektu můžete upravit nastavením velikosti krystalů. Při nižších hodnotách vznikají menší krystaly, takže obrázek je méně zkreslen. Při nižších hodnotách vznikají menší krystaly, které vytvářejí abstraktnější efekt.

Původní

Krystalizace

Textil

Efekt **Textil** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Textil**) způsobuje, že obrázek vypadá, jako by byl vytvořen z textilních materiálů, jako jsou například výšivky, háčkované materiály, přikrývky, provázky, stuhy či hedvábné koláže. Můžete určit velikost a úhel textilního materiálu a také jas efektu.

Původní

Textil

Rámeček

Efekt **Rámeček** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Rámeček**) umožňuje opatřit obrázek přednastaveným nebo vlastním rámečkem. Můžete změnit barvu, krytí a zarovnání rámečku a přizpůsobená nastavení můžete uložit jako přednastavené styly. Dále můžete aktualizovat, nahrávat a odstraňovat předvolby rámečku. Chcete-li rámeček přizpůsobit, klikněte na kartu **Změnit**. **Krytí** určuje míru neprůhlednosti rámečku. **Rozostření/Prolnutí** vytvoří rozostření nebo prolnutí rámečku s jeho obsahem. Parametry **Vodorovně** a **Svisle** určují vodorovný a svislý rozměr rámečku. Nastavení **Stupnice otočení** umožňuje zadat, o kolik má být rámeček otočen. Volby **Otočit vodorovně** a **Otočit svisle** slouží k zrcadlení rámečku ve vodorovném resp. svislém směru. Volba **Zarovnat** umožňuje vybrat z rastru středový bod pro rámeček. Volba **Znovu vystředit** vystředí rámeček v rámci rastru. Tlačítkem **Uložit předvolbu** lze uložit upravené nastavení rámečku jako předvolbu.

Původní

Rámeček

Skleněný hranol

Efekt **Skleněný hranol** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Skleněný hranol**) způsobuje, že obrázek vypadá, jako byste si jej prohlíželi skrz silné skleněné hranoly. Vzhled efektu můžete upravit nastavením rozměrů skleněných hranolů.

Původní

Skleněný hranol

Mozaika

Efekt **Mozaika** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Mozaika**) rozdělí obrázek na nestejné eliptické kousky, které vytvářejí vzhled mozaiky. Můžete určit velikost kousků a barvu pozadí. Mozaiku také můžete opatřit rámečkem.

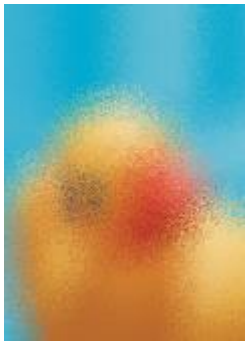
Původní

Mozaika

Rozprášení

Efekt **Rozprášení** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Rozprášení**) zdeformuje obrázek náhodným rozptýlením pixelů. Můžete určit směr rozprášení. Efekt **Rozprášení** je také předvoleným typem čočky.

Původní

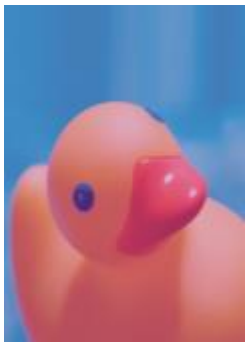


Rozprášení

Barevné sklíčko

Efekt **Barevné sklíčko** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Barevné sklíčko**) aplikuje na obrázky průhledný barevný nádech. Můžete určit barvu sklíčka, krytí barevného nádechu a míru rozostření.

Původní



Barevné sklíčko

Vitráž

Efekt **Vitráž** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Vitráž**) transformuje obrázky do podoby vitráží. Můžete upravit velikost skleněných kousků a vytvářet spoje mezi nimi.

Původní

Vitráž

Vinětace

Efekt **Vinětace** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Vinětace**) umožňuje kolem obrázku přidat eliptický, kruhový, obdélníkový nebo čtvercový rámeček. Můžete určit barvu a míru zeslabení efektu. Posunem jezdce **Přechod** můžete nastavit přechod mezi rámečkem a rastrem. Odsazení je vzdálenost od středu obrázku k vnitřnímu okraji rámečku. Čím větší odsazení (tj. čím větší vzdálenost od středu obrázku), tím tenčí rámeček.

Původní

Vinětace

Hurikán

Efekt **Hurikán** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Hurikán**) vytvoří vír kolem středu, který v obrázku stanovíte. Můžete určit směr vnitřních a vnějších pixelů víru.

Původní

Hurikán

Vlastní

Vlastní speciální efekty nabízejí širokou škálu možností transformace obrázku. Můžete vytvořit malbu za použití malířské techniky, překrýt obrázek přizpůsobeným obrázkem nebo používat celou řadu efektů rozostření, zaostření a detekce obrysů.

Pásmová propusť (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Pásmová propusť** (**Efekty** ▸ **Vlastní** ▸ **Pásmová propusť**) upravuje ostré i hladké oblasti obrázků. Ostré oblasti jsou plochy s náhlými změnami (například barvy, hrany, šum). Hladké oblasti jsou plochy s postupnými změnami.

Originál (vlevo), efekt Pásmová propusť (vpravo)

Mapa hrbolů

Efekt **Mapa hrbolů** (**Efekty** ▸ **Vlastní** ▸ **Mapa hrbolů**) přidává do obrázku texturu a vzory tím, že do jeho povrchu vloží reliéf založený na hodnotách pixelů obrázku mapy hrbolů. Hodnoty pixelů mapy hrbolů představují relativní výšku povrchu. Můžete použít přednastavenou mapu hrbolů, nebo můžete načíst vlastní obrázek jako mapu hrbolů. Můžete určit vlastnosti povrchu a osvětlení efektu.

Originál (vlevo), efekt Mapa hrbolů (vpravo)

Definováno uživatelem (Corel PHOTO-PAINT)

Tyto efekty **Definováno uživatelem** (**Efekty** ▸ **Vlastní** ▸ **Definováno uživatelem**) umožňuje vytvářet speciální efekty rozostření, zaostření nebo vyznačení obrysů definováním nové barevné hodnoty každého pixelu na základě barevných hodnot sousedních pixelů. Hodnota vybraného pixelu se definuje číselně, zadáním hodnot do matice. Střední pole matice představuje vybraný pixel, zatímco okolní pole představují sousední pixely. Číslo zadané do středního pole matice se vynásobí původní barevnou hodnotou vybraného pixelu. Výsledné číslo (nová barevná hodnota vybraného pixelu) lze dále upravit zvolením míry, v jaké má být ovlivněno hodnotami sousedních pixelů, které lze v libovolných násobcích přičítat nebo odečítat od hodnoty vybraného pixelu. Zadáte-li například do všech okolních polí kolem středního pixelu hodnotu 0, nebude jeho hodnota ovlivněna sousedními pixely, nýbrž pouze číslem, které zadáte do středního pole mřížky. Všechna čísla, která zadáte do matice, se vynásobí příslušnými hodnotami pixelů a jejich sečtením vznikne nová hodnota vybraného pixelu. Tato nová hodnota pixelu se poté vydělí zvoleným dělitelem a nakonec se k ní přičte zadaný posun. Pokud zvolíte stejný dělitel jako číslo zapsané do středního pole mřížky, navzájem se vyruší a nová hodnota pixelu bude záviset pouze na hodnotách sousedních pixelů. Výsledek všech početních operací představuje konečnou barevnou hodnotu vybraného pixelu (od 1 do 255).

Originál (vlevo), efekt Definováno uživatelem (vpravo)

Deformovat

Deformační speciální efekty transformují vzhled obrázků bez přidání prostorové hloubky.

Bloky

Efekt **Bloky** (**Efekty** ▸ **Deformovat** ▸ **Bloky**) rozdělí obrázek na promíchané díly ve formě bloků. Můžete určit velikost bloků, vzdálenost mezi nimi a barvu pozadí (odhaleného při aplikování efektu).

Původní

Bloky

Přeskládat

Efekt **Přeskládat** (**Efekty** ▸ **Deformovat** ▸ **Přeskládat**) posune aktivní obrázek podle hodnot sekundárního obrázku, kterému se říká mapa přeskládání. Hodnoty z mapy přeskládání představují ve výsledném obrázku tvary, barvy a vzory deformace.

Původní

Přeskládat

Síťová deformace

Efekt **Síťová deformace** (**Efekty** ▸ **Deformovat** ▸ **Síťová deformace**) umožňuje deformovat obrázek přemístěním uzlů na mřížce položené přes obrázek. Můžete zvýšit počet uzlů sítě zvýšením počtu čar mřížky na maximálně 10. Zvýšení počtu uzlů v síti zajišťuje lepší kontrolu nad malými detaily na obrázku. Můžete použít kterýkoli z přednastavených stylů deformace a můžete také vytvářet a ukládat vlastní styly síťové deformace.

Původní

Síťová deformace

Odsazení

Efekt **Odsazení** (**Efekty** ▸ **Deformovat** ▸ **Odsazení**)změní polohu obrázku jeho posunutím podle parametrů, které nastavíte. Při odsazení obrázku se na jeho původním místě zobrazí prázdné plochy. Tyto prázdné plochy můžete vyplnit dlaždicemi, zvětšením obrázku nebo použitím barvy.

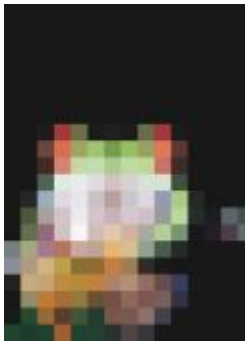
Původní

Odsazení

Pixelizace

Efekt **Pixelizace** (**Efekty** ▸ **Deformovat** ▸ **Pixelizace**) rozdělí obrázek na čtvercové, obdélníkové nebo kruhové buňky. Efekt **Pixelizace** je také předvoleným typem čočky.

Původní



Pixelizace

Zvlnění

Efekt **Zvlnění** (**Efekty** ▸ **Deformovat** ▸ **Zvlnění**) zdeformuje obrázek pomocí jedné nebo více vln. Můžete určit sílu primární vlny a tím nastavit zvlnění obrázku nebo můžete zkreslení zvýšit přidáním další, kolmé vlny.

Původní

Zvlnění

Zborcení (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Zborcení** (**Efekty** ▸ **Deformovat** ▸ **Zborcení**) tvar obrázku přemění podle tvaru úsečkového segmentu.

Aby bylo možné efekt Zborcení použít, je nutno rastr upravit v aplikaci Corel PHOTO-PAINT. Odeslání rastru do aplikace Corel PHOTO-PAINT lze provést kliknutím na tlačítko **Upravit rastr** na panelu vlastností nebo zadáním příkazu **Upravit rastr** z nabídky **Rastry**. Dále můžete povolit možnost, která umožňuje přistupovat k aplikaci Corel PHOTO-PAINT dvojím kliknutím na rastr. Další informace naleznete v tématu „Úprava rastrů pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT” na straně 661.

Původní

Zborcení

Víření

Efekt **Víření** (**Efekty** ▸ **Deformovat** ▸ **Víření**) vytvoří napříč obrázkem vír podle směru, počtu celých otáček a úhlu, který nastavíte.

Původní

Víření

Dlaždice

Efekt **Dlaždice** (**Efekty** ▸ **Deformovat** ▸ **Dlaždice**) zmenší rozměry obrázku a reprodukuje jej jako sérii dlaždic tvořících mřížku. Tento efekt lze použít v kombinaci se záplavovou výplní a vytvořit pozadí nebo tapetový efekt pro webovou stránku.

Původní

Dlaždice

Čerstvá barva

Efekt **Čerstvá barva** (**Efekty ▸ Deformovat ▸ Čerstvá barva**) vytvoří dojem vlhké barvy na obrázcích. Můžete určit velikost kapek a škálu barev, které mají být tímto efektem ovlivněny.

Původní

Čerstvá barva

Zvíření

Efekt **Zvíření** (**Efekty ▸ Deformovat ▸ Zvíření**) aplikuje na obrázek plynulý, vířivý vzor. Můžete použít přednastavený styl zvíření, nebo si můžete vytvořit vlastní styl nastavením délky rozmazání, mezer mezi šmouhami, zkroucení, a detailů šmouh efektu. Také můžete ukládat vlastní styly zvíření.

Původní

Zvíření

Vítr

Efekt **Vítr** (**Efekty** ▸ **Deformovat** ▸ **Vítr**) rozostří obrázek určitým směrem, čímž vznikne efekt, jako by přes obrázek foukal vítr. Můžete určit sílu a směr rozmazání a také průhlednost efektu.

Původní

Vítr

Šum

Při upravování rastrů je šum definován jako náhodné pixely v ploše obrázku, které připomínají zrnění na televizní obrazovce. Speciální efekty kategorie Šum umožňují vytvářet, regulovat nebo odstraňovat šum.

K použití efektů označených symbolem „Corel PHOTO-PAINT“ je nutno rastr upravit v aplikaci Corel PHOTO-PAINT. Odeslání rastru do aplikace Corel PHOTO-PAINT lze provést kliknutím na tlačítko **Upravit rastr** na panelu vlastností nebo zadáním příkazu **Upravit rastr** z nabídky **Rastry**. Dále můžete povolit možnost, která umožňuje přistupovat k aplikaci Corel PHOTO-PAINT dvojím kliknutím na rastr. Další informace naleznete v tématu „Úprava rastrů pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT” na straně 661.

Přidat šum

Efekt **Přidat šum** (**Efekty** ▸ **Šum** ▸ **Přidat šum**) vytvoří zrnitý efekt, který plochému nebo příliš prolnutému obrázku dodá texturu. Můžete určit typ a množství šumu, který se má do obrázku přidat.

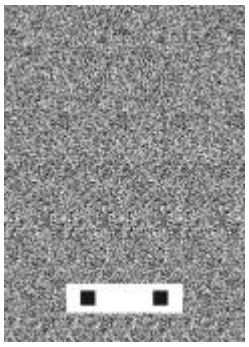
Původní

Přidat šum

3D stereo šum (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **3D stereo šum** (**Efekty** ▸ **Šum** ▸ **3D stereo šum**) vytvoří vzor rozptýleného šumu, který obrázku dodá při určitém způsobu prohlížení prostorovou hloubku. Tento efekt je zvlášť vhodný pro vysoce kontrastní perokresby a obrázky ve stupních šedé. Tento efekt může být velmi obtížné vnímat.

Původní



3D stereo šum

Maximální

Efekt **Maximální** (**Efekty** ▸ **Šum** ▸ **Maximum**) odstraní šum úpravou barevné hodnoty pixelu na základě maximálních barevných hodnot jeho sousedních pixelů. Tento efekt také při opakovaném použití vytváří mírné rozostření obrázku.

Původní

Maximální

Medián

Efekt **Medián** (**Efekty** ▸ **Šum** ▸ **Medián**) odstraní šum a detaily úpravou barevné hodnoty pixelů podle střední barevné hodnoty jeho sousedních pixelů.

Původní

Medián

Minimální

Tento efekt (**Efekty** ▸ **Šum** ▸ **Minimum**) odstraní šum úpravou barevné hodnoty pixelu na základě minimálních barevných hodnot jeho sousedních pixelů.

Původní

Minimální

Vyladit šum (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Vyladit šum** (**Efekty** ▸ **Šum** ▸ **Vyladit šum**) umožňuje použít kterýkoli z devíti šumových efektů. Každý efekt je zastoupen miniaturou, která umožňuje zobrazit si náhled obrázku při použití efektu.

Původní

Vyladit šum

Odstranit šum

Efekt **Odstranit šum** (**Efekty** ▸ **Šum** ▸ **Odstranit šum**) umožňuje odstranit šum ze skenovaných obrázků. Šum je skvrnitý efekt vznikající například při skenování nebo nahrávání videa.

Původní

Odstranit šum

Odstranit moaré

Efekt **Odstranit moaré** (**Efekty** ▸ **Šum** ▸ **Odstranit moaré**) umožňuje odstranit z obrázku efekt moaré. Moaré je interferenční vzorek vytvořený složením dvou polotónových rastrů o různých frekvencích v jednom obrázku.

Původní

Odstranění moaré

Zaostření

Zaostřením obrázků můžete zvýšit kontrast, zvýraznit hrany v obrázku nebo omezit stínování. Zaostřování se obvykle provádí po úpravách barev a tónů obrázku a po jeho převzorkování nebo změně velikosti. Další informace o zaostřování obrázků naleznete v tématu nápovědy Corel PHOTO-PAINT.

Adaptivní doostření

Efekt **Adaptivní doostření** (**Efekty** ▸ **Zaostření** ▸ **Adaptivní doostření**) umožňuje zvýraznit detaily hran na základě analýzy hodnot sousedních pixelů. Tento filtr zachovává nejvíce detailů obrázku, avšak jeho účinek je nejpatrnější na obrázcích o vysokém rozlišení.

Původní

Adaptivní doostření

Směrové zaostření

Efekt **Směrové zaostření** (**Efekty** ▸ **Zaostření** ▸ **Směrové zaostření**) umožňuje zvýraznit hrany v obrázku bez vzniku zrnitého efektu.

Původní

Směrové zaostření

Horní propust

Efekt **Horní propust** (**Efekty** ▸ **Zaostření** ▸ **Horní propust**) odstraní detaily a stínování, čím obrázek získá prozářený vzhled díky zvýraznění světlých tónů a oblastí. Může však také ovlivnit barvy a tóny obrázku.

Původní

Horní propust

Zaostření

Efekt **Zaostření** (**Efekty** ▸ **Zaostření** ▸ **Zaostření**) umožňuje zvýraznit hrany v obrázku zaostřením rozostřených oblastí a zvýšením kontrastu mezi sousedními pixely. Posunem jezdce **Úroveň okraje (%)** můžete nastavit míru zdůraznění detailů okrajů. Parametr **Práh** určuje, jak vzdálené musí být od sebe sousední hodnoty tónu, aby byl tento efekt uplatněn. Zabraňuje tak vzniku skvrn ve vyhlazených oblastech obrázku. Nízká hodnota vede k výraznějšímu zaostření, protože se týká méně oblastí. Při vyšší hodnotě jsou oblasti s nízkým kontrastem vyloučeny. Chcete-li zabránit prudkým změnám v odstínu, aktivujte volbu **Zachovat barvy**.

Původní

Zaostření

Doostření

Efekt **Doostření** (**Efekty** ▸ **Zaostření** ▸ **Doostření**) umožňuje zvýraznit detaily hran a zaostřit rozostřené oblasti obrázku bez ovlivnění pozvolných přechodů. **Procento** určuje intenzitu efektu zaostření. **Poloměr** určuje počet pixelů vyhodnocovaných najednou. **Práh** určuje, na kolik pixelů má efekt vliv.

Původní

Doostření

Textura

Texturové speciální efekty umožňují přidávat do obrázku texturu za použití široké škály tvarů a povrchů. Můžete používat cihly, bubliny, plátno, sloní kůži, umělou hmotu a kámen; také můžete vytvářet lepty a podmalby. Pomocí těchto efektů lze dosáhnout toho, že obrázek vypadá jako by byl namalovaný na omítnuté stěně nebo jako byste se na něj dívali skrz síťku.

K použití efektů označených symbolem „Corel PHOTO-PAINT“ je nutno rastr upravit v aplikaci Corel PHOTO-PAINT. Odeslání rastru do aplikace Corel PHOTO-PAINT lze provést kliknutím na tlačítko **Upravit rastr** na panelu vlastností nebo zadáním

příkazu **Upravit rastr** z nabídky **Rastry**. Dále můžete povolit možnost, která umožňuje přistupovat k aplikaci Corel PHOTO-PAINT dvojím kliknutím na rastr. Další informace naleznete v tématu „Úprava rastrů pomocí aplikace Corel PHOTO-PAINT” na straně 661.

Zeď (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Zeď** (**Efekty** ▸ **Textura** ▸ **Zeď**) seskupí pixely do sérií provázaných buněk, takže obrázek vypadá jako malba na cihlové stěně. Můžete určit velikost cihel a hustotu jejich vazby.

Původní

Zeď

Bubliny (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Bubliny** (**Efekty** ▸ **Textura** ▸ **Bubliny**) vytvoří na obrázku pěnu z bublinek. Můžete určit velikost bublin a část obrázku, která má jimi být pokryta.

Původní

Bubliny

Plátno (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Plátno** (**Efekty** ▸ **Textura** ▸ **Plátno**) aplikuje na obrázek texturovaný povrch, přičemž můžete jiný obrázek použít jako plátno. Můžete zvolit přednastavenou mapu plátna, nebo můžete jako mapu plátna načíst libovolný obrázek. Abyste dosáhli co nejlepších výsledků, používejte středně až vysoce kontrastní obrázky.

Původní

Plátno

Dlažební kostky

Efekt **Dlažební kostky** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Dlažební kostky**) způsobuje, že obrázek vypadá, jako by byl vytvořen z dlažebních kostek. Můžete určit velikost a zrnitost kostek a mezery mezi nimi.

Původní

Dlažební kostky

Sloní kůže

Efekt **Sloní kůže** (**Efekty** ▸ **Textura** ▸ **Sloní kůže**) dodá obrázku vrásčitý vzhled tím, že jej překryje zvlněnými čarami. Můžete určit stáří sloní kůže (až do 100 let) a její barvu.

Původní

Sloní kůže

Lept

Efekt **Lept** (**Efekty** ▸ **Textura** ▸ **Lept**) transformuje obrázek do podoby leptu. Můžete určit hloubku leptání, míru detailu, směr osvětlení a barvu kovového povrchu.

Původní

Lept

Umělá hmota

Efekt **Umělá hmota** (**Efekty** ▸ **Netradiční efekty** ▸ **Umělá hmota**) způsobuje, že obrázek vypadá, jako by byl vytvořen z umělé hmoty. Můžete určit hloubku obrázku a také barvu a směr světla dopadajícího na umělou hmotu. Dále můžete upravit úhel světla. Parametr **Světlá místa** určuje jas světlých míst obrázku. **Hloubka** určuje hloubku plastického stínování. **Vyhlazení** určuje míru detailu obrázku. Nastavení **Směr světla** umožňuje nastavit směr světla. Pomocí výběru můžete zvolit barvu světla.

Původní

Umělá hmota

Omítka (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Omítka** (**Efekty** ▸ **Textura** ▸ **Omítka**) změní rozmístění pixelů tak, že obrázek vypadá jako namalovaný na omítnuté zdi.

Původní

Omítka

Vytesaný reliéf

Efekt **Vytesaný reliéf** (**Efekty** ▸ **Textura** ▸ **Vytesaný reliéf**) transformuje obrázek do podoby tesaného reliéfu. Můžete určit hladkost reliéfu, míru detailů, které obsahuje, směr osvětlení a barvu povrchu.

Původní

Vytesaný reliéf

Síťka (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Síťka** (**Efekty** ▸ **Textura** ▸ **Síťka**) způsobuje, že obrázek vypadá, jako byste si jej prohlíželi skrz jemnou síťku. Můžete nastavit hustotu a jas síťky, určit měkkost obrázku a také zvolit, zda má být obrázek barevný, nebo černobílý.

Původní

Síťka

Kámen

Efekt **Kámen** (**Efekty** ▸ **Textura** ▸ **Kámen**) dodá obrázku texturu kamene. Můžete určit míru podrobností, hustotu vzoru a úhel osvětlení obrázku. Můžete použít přednastavený styl kamenného efektu, nebo si můžete vytvořit a uložit vlastní styl jako předvolbu.

Původní

Kámen

Podmalba (Corel PHOTO-PAINT)

Efekt **Podmalba** (**Efekty** ▸ **Textura** ▸ **Podmalba**) způsobuje, že obrázek vypadá jako malba na plátně následně pokrytá dalšími vrstvami barvy. Můžete určit míru, do jaké má být původní obrázek překryt, a také můžete upravit jas obrázku.

Původní

Podmalba

Režimy barev rastru

Při změně barevného režimu obrázku, jako například do režimu RGB, CMYK nebo stupňů šedé, dojde ke změně struktury barev rastru.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Změna režimu barev rastrů” (straně 711)
- „Převedení rastrů na černobílé obrázky” (straně 712)
- „Převedení rastrů do dvoutónů” (straně 713)
- „Převedení rastrů do režimu palety” (straně 714)

Změna režimu barev rastrů

Barvy obrázku, se kterým v aplikaci CorelDRAW pracujete, jsou založeny na barevných režimech. Barevné režimy definují barevnou charakteristiku obrázku a jsou popsány svými složkovými barvami. Barevný režim CMYK se skládá z hodnot azurové, purpurové, žluté a černé. Barevný režim RGB se skládá z hodnot červené, zelené a modré.

Přestože rozdíl mezi obrázkem v barevném modelu CMYK a v barevném modelu RGB nemusí být na obrazovce vidět, jsou tyto obrázky do značné míry odlišné. Při stejných rozměrech má obrázek v režimu RGB menší velikost souboru než obrázek v režimu CMYK a barevný prostor neboli rozsah RGB, navíc umožňuje zobrazit větší rozsah barev. Obrázky určené pro síť WWW nebo pro kancelářské tiskárny, u nichž je vyžadována vysoká věrnost barev, jsou obvykle v režimu RGB. Pokud je vyžadována vysoká přesnost tiskové reprodukce, jako například při komerčním tisku, vytváří se obrázky obvykle v režimu CMYK. Obrázky v režimu palety se snaží zachovat věrnost barev a současně malou velikost souboru, což je činí ideálními pro použití na Internetu.

Při každém převedení obrázku může dojít ke ztrátě barevné informace. Z tohoto důvodu je vhodné upravovaný obrázek před jeho převedením do jiného barevného režimu uložit. Další informace o barevných režimech naleznete v části „Barva” na straně 351.

Aplikace CorelDRAW podporuje následující barevné režimy:

- Černobílý (1 bit)
- Dvoutónový (8 bitů)
- Stupně šedé (8 bitů)
- Paleta (8 bitů)
- Barva RGB (24 bitů)
- Barva Lab (24 bitů)
- Barva CMYK (32 bitů)

Postup při změně barevného režimu rastru

1. Klikněte na rastr.
2. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Režim** a poté klikněte na barevný režim.

Aktuální režim vybraného rastru v nabídce chybí.

Převedení rastrů na černobílé obrázky

Každý obrázek lze převést na černobílý. Kromě nastavení převodu, jako například práh, typ rastru a intenzita, zde existuje sedm voleb převodu, které ovlivní vzhled převedeného obrázku.

Převod

Perokresba	Vytvoří černobílý obrázek s vysokým kontrastem. Barvy, jejichž jas je nižší než zadaná prahová hodnota, jsou převedeny na černou, zatímco barvy, jejichž jas je vyšší než zadaná prahová hodnota, jsou převedeny na bílou.
Souřadnicový	Uspořádá úrovně šedé do opakujících se geometrických vzorů černých a bílých pixelů. Plné barvy jsou výraznější a okraje obrázků jsou ostré. Tato volba je vhodná pro jednotné barvy.
Polotóny	Prostřednictvím proměnných vzorů černých a bílých pixelů vytvoří v obrázku různé odstíny šedé. Můžete zvolit typ a úhel polotónového rastru, měrnou jednotku a počet linek na měrnou jednotku.
Distribuce podle kardinality	Vytvoří texturovaný vzhled použitím výpočtu a distribucí výsledku do rozptylovacího rastru.
Jarvis	Použije k rozptylování algoritmus Jarvis. Tento typ chybové difúze je vhodný pro fotografie.
Stucki	Použije k rozptylování algoritmus Stucki. Tento typ chybové difúze je vhodný pro fotografie.
Floyd-Steinberg	Použije k rozptylování algoritmus Floyd-Steinberg. Tento typ chybové difúze je vhodný pro fotografie.

Postup při převodu rastru na černobílý obrázek

1. Klikněte na rastr.
2. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Režim** ▸ **Černobílý (1 bit)**.
3. Vyberte možnost ze seznamu **Metoda převodu**.
4. Posuňte jezdec **Intenzita**.

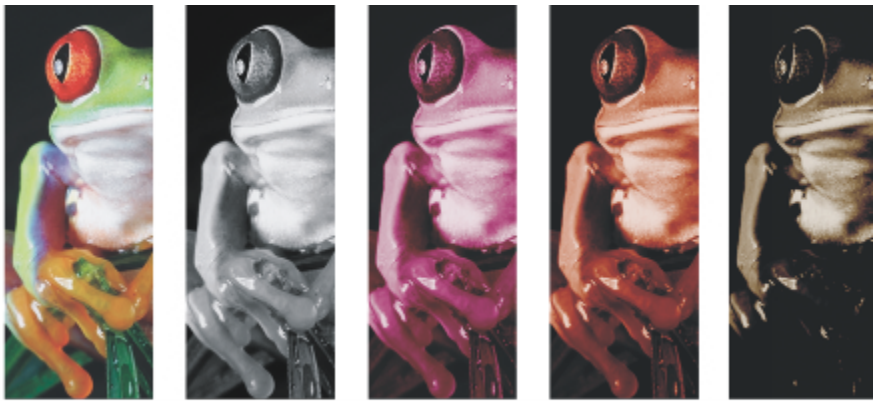
Jezdec **Intenzita** není pro převodní volbu **Polotóny** k dispozici.

Převedení rastrů do dvoutónů

Chcete-li převést obrázek do dvoutónu, převeďte rastr do stupňů šedé a s použitím jedné až čtyř dalších barev dodejte obrázku větší tonální hloubku.

Následující čtyři variace barevného režimu odpovídají počtu dodatečných inkoustů:

- **Jednotónový** – obrázek ve stupních šedé zobrazený nebo vytištěný jedinou barvou.
- **Dvoutónový** – obrázek ve stupních šedé složený ze dvou barev. Ve většině případů je jedna černá a druhá barevná.
- **Trojtónový** – obrázek ve stupních šedé složený ze tří barev. Ve většině případů je jedna černá a další dvě barevné.
- **Čtyřtónový** – obrázek ve stupních šedé složený ze čtyř barev. Ve většině případů je jedna černá a zbývající tři barevné.



Čtyři variace barevného režimu. Zleva doprava: Původní obrázek, jednotónový, dvoutónový, trojtónový a čtyřtónový.

Úprava tónových křivek

Při převodu obrázku na dvoutón se zobrazí mřížka tónové křivky, která se při převodu použije. Na vodorovné ose (x) je 256 možných odstínů šedé pro obrázky ve stupních šedé (0 je černá, 255 je bílá). Svislá osa ukazuje intenzitu barvy (od 0 do 100 procent), která se použije na odpovídající hodnoty ve stupních šedé. Šedý pixel s hodnotou barvy 25 se například vytiskne s 25 procentním odstínem barvy. Přizpůsobením tónové křivky lze měnit barvu a intenzitu tónu, který bude k obrázku přidán.

Uložení a načtení inkoustů

Přizpůsobenou tónovou křivku dvoutónu lze uložit a později načíst a použít s jinými rastry.

Určení způsobu zobrazení přetiskování barev

Při převodu obrázku na dvoutónový můžete určit barvy, které se budou při tisku obrázku přetiskovat. Přetisk barev se používá k zachování integrity barev v oblastech, kde se inkousty překrývají. Při zobrazování jsou jednotlivé barvy vykreslovány postupně a vrství se přes sebe.

Můžete zobrazit všechny případy, ve kterých se barvy vybrané pro dvoutónový převod překrývají. Ke každé instanci je přidružena barva, která je vytvořena překrytím. Můžete rovněž vybrat nové přetiskované barvy a zjistit, jak se překrývají.

Informace o barevném inkoustu je zachována při uložení dvoutónu do souboru formátu Encapsulated PostScript (EPS), Portable Document Format (PDF) a CorelDRAW (CDR). Ostatní souborové formáty dvoutónové obrázky nepodporují.

Převedení obrázku do dvoutónu

1 Klikněte na rastr.

2 Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Režim** ▸ **Dvoutónový (8 bitů)**.

3 Klikněte na kartu **Křivky**.

4 V seznamu **Typ** vyberte typ dvoutónu.

5 Klikněte na barvu inkoustu v okně **Typ** a poté na příkaz **Upravit**.

6 V dialogovém okně **Vybrat barvu** vyberte barvu a klikněte na tlačítko **OK**.
Chcete-li přizpůsobit tónovou křivku barvy, přidejte kliknutím na tónovou křivku v mřížce uzel a jeho přetažením určete procentuální zastoupení barvy v daném bodě křivky.

7 Opakujte kroky 5 a 6 pro každou barvu inkoustu, kterou chcete použít.

Další možnosti

Zobrazení všech tónových křivek tiskových barev v jedné mřížce	Zaškrtněte políčko **Zobrazit vše**.
Uložení nastavení tiskových barev	Klikněte na tlačítko **Uložit**. Vyberte disk a složku, kam chcete soubor uložit, a do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
Zadání způsobu zobrazování přetiskovaných barev	Klikněte na kartu **Přetisk** a zaškrtněte políčko **Použít přetisk**. Dvakrát klikněte na barvu, kterou chcete upravit a vyberte novou barvu.

Předvolené barvy inkoustů lze načíst kliknutím na tlačítko **Načíst**, vyhledáním souboru s uloženým nastavením inkoustů a dvojitým kliknutím na název souboru.

Převedení rastrů do režimu palety

Režim palety, nazývaný také režim indexovaných barev, se někdy používá pro obrázky na internetu. Při převodu obrázku do režimu palety je každému pixelu přiřazena jedna z pevně daných barev. Tyto hodnoty jsou uloženy v malé tabulce barev (paletě) obsahující nejvýše 256 barev. Obrázek v režimu palety tak obsahuje méně dat než obrázek v 24bitovém režimu barev a má menší velikost. Převod do režimu palety je nejvhodnější pro obrázky s omezeným rozsahem barev.

Výběr, úprava a uložení palety barev

Při převodu obrázku do režimu palety lze použít předdefinovanou paletu nebo lze přiřazením jednotlivých barev paletu přizpůsobit.

Uložení nastavení převodu

Po výběru palety barev a nastavení rozptylování a citlivosti rozsahu převodu obrázku do režimu palety můžete nastavení uložit jako předvolbu převodu, kterou lze pak použít pro převod dalších obrázků. Můžete přidat libovolný počet předvoleb převodu.

Paleta barev, kterou právě používáte, se označuje jako předzpracovaná paleta barev. Lze ji uložit a použít pro další obrázky.

Další informace o předdefinovaných paletách barev v režimu palety naleznete v části „Typy palet” na straně 715. Další informace o vytvoření a otevření vlastních palet naleznete v části „Vytváření a úprava vlastních palet barev” na straně 362.

Rozptylování

Při převodu obrázků do režimu palety je možné prostřednictvím rozptylování vylepšit barvy. Algoritmy rozptylování vybírají barvu jednotlivých pixelů nejen podle požadované barvy v daném místě, ale také s ohledem na skutečnou výslednou barvu sousedních pixelů. Vzájemný vztah jednoho barevného pixelu k jinému vytváří dojem barev, které nejsou v paletě barev obsaženy.

Můžete použít dva typy rozptylování: souřadnicové rozptylování a chybovou difúzi. Souřadnicové rozptylování aproximuje barevné přechody pomocí pevných bodových vzorů, což vede ke zvýraznění plných barev a k zobrazení ostřejších obrysů. Chybová difúze rozprostře pixely nepravidelně a změkčí tak obrysy a barvy. Při chybové difúzi jsou k dispozici algoritmy Jarvis, Stucki a Floyd-Steinberg.

Souřadnicové rozptylování je rychlejší než chybová difúze (volby Jarvis, Stucki a Floyd-Steinberg), ale je také méně přesné.

Určení citlivosti rozsahu barev

Obrázek lze převést do režimu palety a vybrat přitom určitou barvu a rozsah okolních odstínů, aby důležitá barva a barvy spadající do nastaveného rozsahu byly zahrnuty do předzpracované palety barev. Také můžete určit, jak velký důraz se má klást na citlivost barevného rozsahu. Protože paleta může obsahovat nejvýše 256 barev, důraz na určitou barvu sníží počet barev spadajících mimo rozsah citlivosti.

Typy palet

V následující tabulce je uveden souhrn typů palet.

Typ palety	Popis
Rovnoměrná	Obsahuje rozsah 256 barev s rovnoměrným zastoupením červené, zelené a modré.
Standardní VGA	Obsahuje standardní paletu VGA s 16 barvami.
Adaptivní	Je vytvořena na základě obsahu obrázku a zachovává jeho nejčastěji zastoupené barvy (celé barevné spektrum).
Optimalizovaná	Vytvoří paletu barev založenou na procentuálním zastoupení barev v obrázku. Můžete také určit rozsah citlivosti barvy pro paletu barev. Toto je nejpoužívanější paleta pro fotografie.
Černé těleso	Obsahuje barvy založené na teplotě. Černá může například reprezentovat nízké teploty, zatímco červená, oranžová, žlutá a bílá mohou představovat různě vysoké teploty.
Stupně šedé	Obsahuje 256 odstínů šedé od černé barvy po bílou.
Systémová	Obsahuje předdefinovanou paletu barev používaných operačním systémem.
Pro síť WWW	Poskytuje předdefinovanou paletu 216 barev bez rozptylu, které se ve většině prohlížečů zobrazují stejně. Tato paleta se nedoporučuje pro práci s fotografiemi a je užitečná zejména pro uživatele starších počítačů.
Vlastní	Umožňuje přidávat barvy a vytvořit tak vlastní paletu barev.

Postup při převodu obrázku do režimu palety

1. Klikněte na rastr.
2. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Režim** ▸ **Paleta (8 bitů)**.
3. Klikněte na kartu **Možnosti**.
4. V seznamu **Paleta** vyberte typ palety barev.
5. Vyberte možnost ze seznamu **Rozptylování**.
6. Posuňte jezdec **Intenzita rozptylování**.

Chcete-li nastavení převodu uložit jako předvolbu, klikněte na tlačítko **Přidat předvolbu** a do pole **Uložit předvolbu** zadejte název.

Výběrem konkrétní palety při převodu do režimu palety nebo při exportu do formátu GIF nebo PNG lze docílit věrnějších barev. Standardní paleta barev může například obsahovat větší množství barev než je pro obrázek s omezeným rozsahem barev nutné, ale výběrem optimalizované palety lze zajistit přesnější reprezentaci barev.

Vlastní paletu barev lze vybrat kliknutím na příkaz **Otevřít**, vyhledáním souboru požadované palety a dvojitým kliknutím na název souboru.

Předvolená nastavení převodu lze načíst výběrem předvolby ze seznamu **Předvolba**.

Postup při vytváření vlastní předzpracované palety barev

1. Klikněte na rastr.
2. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Režim** ▸ **Paleta (8 bitů)**.
3. Klikněte na kartu **Předzpracovaná paleta**.
4. Klikněte na barvu a poté klikněte na tlačítko **Upravit**.
5. V **Tabulce barev** určete požadovanou barvu a klikněte na tlačítko **Upravit barvu**.
6. Upravte barvu a klikněte na tlačítko **OK**.
7. Paletu uložíte kliknutím na tlačítko **Uložit paletu jako** .
8. Vyberte složku, kam chcete paletu barev uložit.
9. Do pole **Název souboru** zadejte název a klikněte na tlačítko **Uložit**.

Postup při změně rastru prostřednictvím nastavení rozsahu citlivosti

1. Klikněte na rastr.
2. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Režim** ▸ **Paleta (8 bitů)**.
3. Klikněte na kartu **Možnosti**.
4. V seznamu **Paleta** vyberte možnost **Optimalizovaná**.
5. Zaškrtněte políčko **Citlivost barevného rozsahu na**.
6. Klikněte na nástroj **Kapátko** a poté klikněte na barvu v obrázku.
7. Klikněte na kartu **Citlivost rozsahu**.
8. Posuňte jezdce citlivosti rozsahu barev.

Chcete-li zobrazit náhled palety barev, klikněte na kartu **Předzpracovaná paleta**.

Trasování

Aplikace CorelDRAW podporuje funkci trasování rastrů, která zajišťuje převedení rastrů na škálovatelnou vektorovou grafiku s možností plnohodnotných úprav. Trasovat je možné kresby, fotografie, naskenované náčrty nebo loga a následně je snadno integrovat do vlastních návrhů.

Informace týkající se rozdílů mezi vektorovou grafikou a rastry naleznete v tématu „Vektorová grafika na rastry” na straně 43.

Tato část obsahuje následující témata:

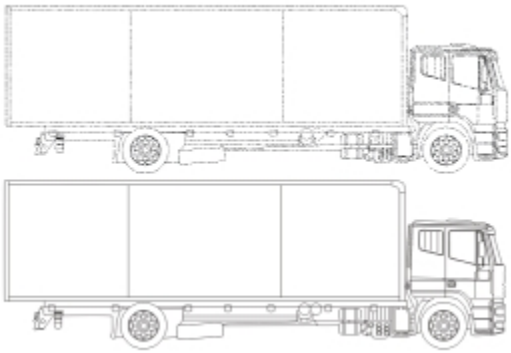
- „Trasování rastrů” (straně 717)
- „Ovládací prvky nástroje PowerTRACE” (straně 720)
- „Náhled výsledků trasování” (straně 722)
- „Doladění výsledků trasování” (straně 722)
- „Úprava barev ve výsledcích trasování” (straně 724)
- „Výchozí možnosti trasování” (straně 727)
- „Tipy pro trasování rastrů” (straně 728)

Trasování rastrů

Pomocí příkazu Rychlé trasování můžete trasovat rastr v jednom kroku. Případně můžete vybrat vhodnou metodu trasování a předvolený styl a poté pomocí ovládacích prvků nástroje PowerTRACE® zobrazit náhled a upravit výsledky trasování. Aplikace CorelDRAW poskytuje dvě metody trasování rastrů: Trasování metodou středové čáry a Obrysové trasování.

Výběr metody trasování

Metoda Trasování metodou středové čáry používá nevyplněné uzavřené a otevřené křivky (tahy štětcem) a je vhodná pro trasování technických výkresů, map, perokreseb nebo čárové grafiky a podpisů. Tato metoda se nazývá také „trasování štětcem“.



K převodu původního rastru (nahoře) na vektorovou grafiku (dole) byla použita metoda Trasování metodou středové čáry.

Metoda Obrysové trasování vytváří objekty s křivkami bez obrysů a je vhodná pro trasování klipartů, log a fotografií. Metoda Obrysové trasování se také někdy označuje jako „výplňové trasování“.

Výběr předvoleného stylu

Přednastavený styl označuje kolekci nastavení, které odpovídají určitému typu trasovaného rastru (například perokresba nebo fotografie ve špičkové kvalitě). Každá metoda trasování má přiřazeny konkrétní přednastavené styly.

Metoda Trasování metodou středové čáry poskytuje dva přednastavené styly: jeden pro technické výkresy a jeden pro čárové kresby.

Technický výkres

Perokresba

Metoda Obrysové trasování poskytuje následující přednastavené styly, které jsou vhodné pro perokresby, loga, kliparty nebo fotografie.

Perokresba

Logo

Podrobné logo

Klipart

Obrázek s nízkou kvalitou

Obrázek s vysokou kvalitou

Úprava výsledků trasování

Výsledky trasování můžete upravit pomocí ovládacích prvků v dialogovém okně **PowerTRACE**. Další informace naleznete v tématech „Doladění výsledků trasování ” na straně 722 a „Úprava barev ve výsledcích trasování” na straně 724.

Postup při trasování rastrů pomocí příkazu Rychlé trasování

1. Vyberte rastr.
2. Klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Rychlé trasování**.

Trasování rastru v jednom kroku můžete také vyvolat kliknutím na tlačítko **Trasovat rastr** na panelu vlastností a kliknutím na položku **Rychlé trasování**.

Také můžete změnit nastavení používaná příkazem Rychlé trasování. Další informace naleznete v tématu „Výchozí možnosti trasování” na straně 727.

Postup při trasování rastrů metodou středové čáry

1. Vyberte rastr.
2. Klikněte na možnost **Rastry** ▸ **Trasování metodou středové čáry** a vyberte některý z následujících příkazů:
   - **Technický výkres** – slouží k trasování černobílých výkresů se slabými čarami.
   - **Perokresba** – slouží k trasování černobílých náčrtů se silnými výraznými čarami.

V případě potřeby můžete výsledky trasování upravit pomocí ovládacích prvků v dialogovém okně **PowerTRACE**.

K nástroji PowerTRACE máte také přístup prostřednictvím tlačítka **Trasovat rastr** na panelu vlastností.

Postup při trasování rastrů pomocí metody Obrysové trasování

1 Vyberte rastr.

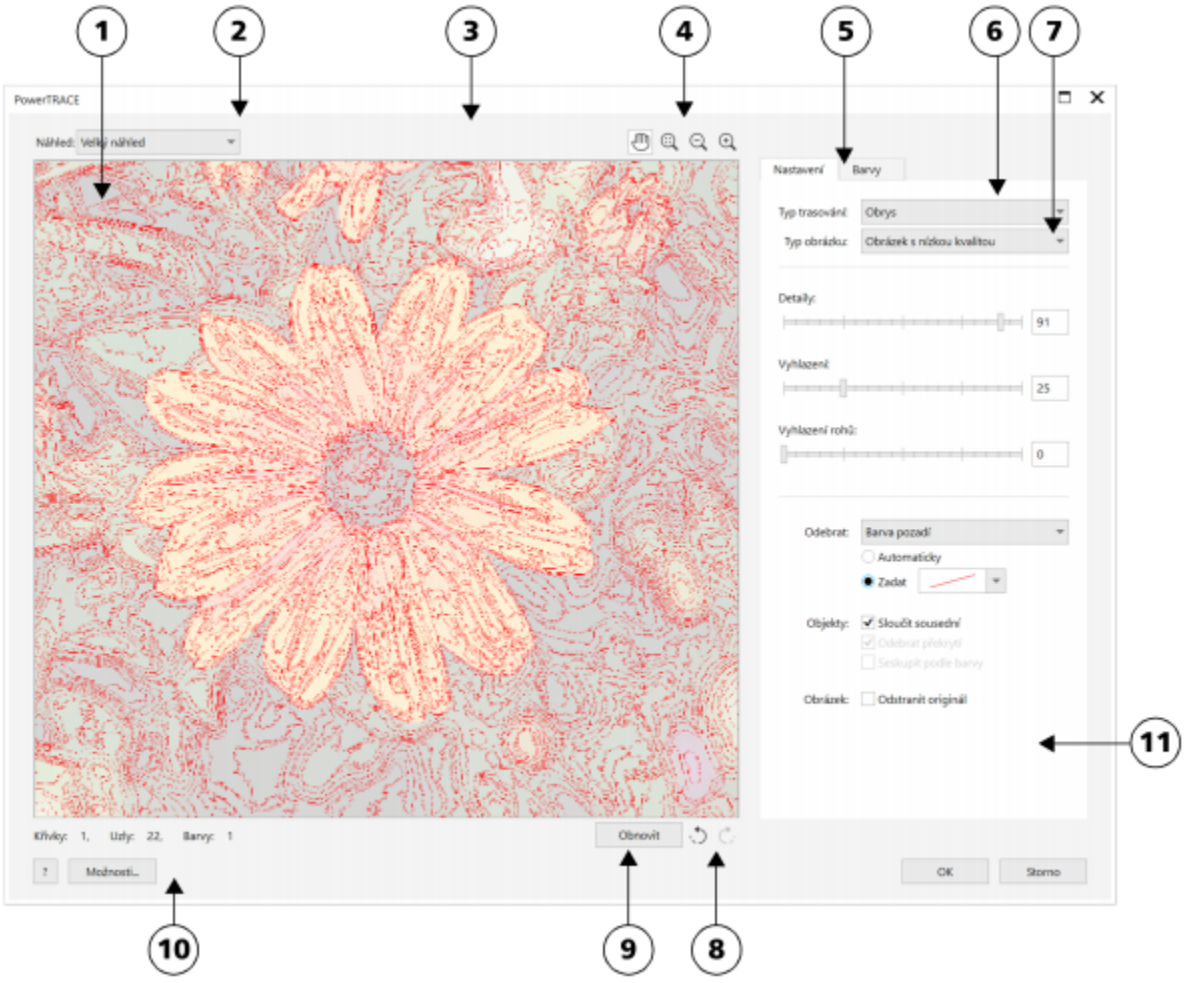
2 Klikněte na možnost **Rastry** ▸ **Obrysové trasování** a vyberte některý z následujících příkazů:

- **Perokresba** – umožňuje trasování černobílých náčrtů a ilustrací.
- **Logo** – umožňuje trasování jednoduchých log s malými detaily a malým počtem barev.
- **Podrobné logo** – umožňuje trasování log obsahujících podrobné detaily a mnoho barev.
- **Klipart** – umožňuje trasování připravených obrázků s různou úrovní detailů a různým počtem barev.
- **Obrázek s nízkou kvalitou** – umožňuje trasování fotografií s nedostatkem detailů (nebo s detaily, které chcete ignorovat).
- **Obrázek s vysokou kvalitou** – umožňuje trasování fotografií s vysokou kvalitou a velkým množstvím detailů.

V případě potřeby můžete výsledky trasování upravit pomocí ovládacích prvků v dialogovém okně **PowerTRACE**.

Ovládací prvky nástroje PowerTRACE

Dialogové okno **PowerTRACE** obsahuje ovládací prvky, které umožňují zobrazit náhled a upravit výsledky trasování.



Zakroužkovaná čísla odpovídají číslům v následující tabulce, která popisuje hlavní ovládací prvky nástroje PowerTRACE.

Řídicí	Popis
1. Okno náhledu	Umožňuje zobrazit náhled výsledků trasování a jejich porovnání se zdrojovým rastrem.
2. Seznam **Náhled**	Umožňuje vybrat jednu z následujících možností náhledu: • **Před a po** – umožňuje zobrazení zdrojového rastru a výsledku trasování. • **Velký náhled** – umožňuje zobrazení náhledu výsledků trasování v okně náhledu s jedním podoknem. • **Překrytí drátěného modelu** – umožňuje zobrazení drátěného modelu (osnovy) s výsledkem trasování nad zdrojovým rastrem.
3. Jezdec **Překrytí**	Řídí viditelnost zdrojového rastru pod drátěným modelem při výběru možnosti **Překrytí drátěného modelu**.
4. Nástroje Změna měřítka a posouvání	Umožňují zvětšit a zmenšit obrázek zobrazený v okně náhledu, posunout obrázek zobrazený s větším přiblížením než 100% a přizpůsobit obrázek do okna náhledu.
5. Stránka **Barvy**	Obsahuje ovládací prvky pro změnu barev výsledků trasování. Další informace naleznete v tématu „Úprava barev ve výsledcích trasování” na straně 724.
6. Seznam **Typ trasování**	Umožňuje změnit metodu trasování.
7. Seznam **Typ obrázku**	Umožňuje vybrat vhodný přednastavený styl pro obrázek určený k trasování. Dostupné přednastavené styly se mění v závislosti na vybrané metodě trasování.
8. Tlačítka **Zpět** a **Znovu**	Umožňují vrátit a zopakovat poslední provedenou akci.
9. Tlačítko **Obnovit**	Umožňuje obnovit první nastavení použité pro trasování zdrojového rastru.
10. Tlačítko **Možnosti**	Umožňuje přistupovat ke stránce možností nástroje PowerTRACE v dialogovém okně **Možnosti** a nastavit výchozí možnosti trasování. Další informace naleznete v tématu „Výchozí možnosti trasování” na straně 727.
11. Stránka **Nastavení**	Obsahuje ovládací prvky pro úpravu výsledků trasování. Oblast **Podrobnosti o výsledku trasování** na stránce **Nastavení** umožňuje zobrazit počet objektů, uzlů a barev ve výsledcích trasování při provádění úprav. Další informace o úpravě výsledků trasování naleznete v tématu „Doladění výsledků trasování” na straně 722.

Náhled výsledků trasování

Nástroj PowerTRACE standardně zobrazuje zdrojový rastr i výsledek trasování. Můžete také zobrazit náhled výsledku trasování v okně náhledu s jedním podoknem, nebo můžete nad zdrojovým rastrem zobrazit trasovanou grafiku v zobrazení drátěného modelu (osnovy).

Zvětšením nebo zmenšením lze zlepšit pohled na grafiku a posouváním lze přejít na části, které leží mimo okno náhledu.

Postup při zobrazení náhledu výsledků trasování

- V nástroji PowerTRACE vyberte v seznamu **Náhled** některou z těchto položek:
  - **Před a po** – zobrazení zdrojového rastru a výsledku trasování.
  - **Velký náhled** – zobrazení náhledu výsledku trasování v okně PowerTRACE.
  - **Překrytí drátěného modelu** – zobrazení náhledu drátěného modelu (osnovy) s výsledkem trasování nad původním rastrem. Chcete-li řídit viditelnost původního rastru pod drátěným modelem, posuňte jezdec **Překrytí**.

Další možnosti

Zvětšení nebo zmenšení	Klikněte na nástroj **Zvětšit** nebo **Zmenšit** a klikněte do okna náhledu.
Přizpůsobení obrázku do okna náhledu	Klikněte na nástroj **Přizpůsobit zobrazení**.
Posunutí grafiky	Klikněte na nástroj **Ruka** a přetáhněte grafiku.

Doladění výsledků trasování

Nástroj PowerTRACE umožňuje doladit výsledky trasování pomocí následujících úprav.

Úprava detailů a vyhlazení

Ve výsledku trasování je možné vyhladit zakřivené čáry a upravit úroveň detailů. Při úpravě detailů dojde ke změně objektů ve výsledcích trasování. Pokud jste k trasování rastru použili metodu Obrysové trasování, změní úprava výsledků trasování i počet barev. Vyhlazení mění počet uzlů ve výsledcích trasování. Dále můžete ve výsledcích trasování řídit vzhled rohů nastavením prahu pro vyhlazení rohů.

Obrysové trasování s nízkou hodnotou detailů (vlevo); obrysové trasování s vysokou hodnotou detailů (vpravo)

Dokončení trasování

Standardně se po provedení trasování zachová zdrojový rastr a objekty ve výsledku trasování jsou automaticky seskupeny. Po dokončení trasování můžete nechat zdrojový rastr automaticky odstranit.

Odebrání a zachování pozadí

Můžete se rozhodnout, zda chcete pozadí ve výsledku trasování zachovat nebo odebrat. Pomocí metody Obrysové trasování můžete zadat barvu pozadí k odebrání. Pokud došlo k odebrání barvy pozadí kolem okrajů, ale barva pozadí stále prosvítá z vnitřních částí obrázku, můžete pozadí odebrat z celého obrázku.

Nastavení jiných možností metody Obrysové trasování

Ve výchozím nastavení jsou části objektu, skryté kvůli překrytí objektů, odebrány z výsledků trasování. Skryté části objektů můžete zachovat. Tato funkce vytváří kresby, které jsou vhodné pro vyřezávání a sítotisk.

Chcete-li omezit počet objektů ve výsledcích trasování, můžete zkombinovat sousedící objekty stejné barvy. Dále můžete objekty stejné barvy seskupit, aby s nimi šlo v aplikaci CorelDRAW snáze manipulovat.

Vracení a opakování akcí

Nastavení nástroje PowerTRACE lze upravovat a opakovat trasování rastru tolikrát, dokud nejste s výsledkem spokojeni. Pokud uděláte chybu, můžete akci vrátit nebo ji zopakovat. Případně můžete obnovit první výsledek trasování.

Doladění výsledků trasování

1. Vyberte rastr.
2. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Klikněte na možnost **Rastry** ▸ **Trasování metodou středové čáry** a klikněte na příkaz.
   - Klikněte na možnost **Rastry** ▸ **Obrysové trasování** a klikněte na příkaz.
3. Posuňte libovolný z následujících jezdců:
   - **Detaily** – určení množství detailů ze zdrojového rastru, které se zachová ve výsledku trasování. Vyšší hodnoty zachovají větší podrobnosti a mají za následek větší počet objektů a barev. Nižší hodnoty naopak zruší některé detaily a výsledkem je menší počet objektů.
   - **Vyhlazení** – vyhlazení zakřivených čar a určení počtu uzlů ve výsledku trasování. Vyšší hodnoty mají za následek menší počet uzlů a vytvoření křivek, které sledují čáry zdrojového rastru s menší přesností. Nižší hodnoty vytvoří větší počet uzlů a mají za následek přesnější výsledky trasování.
   - **Vyhlazení rohů** – tento jezdec spolu s jezdcem **Vyhlazení** umožňují řízení zobrazení rohů. Nižší hodnoty zachovávají zobrazení rohů, vyšší hodnoty rohy vyhladí.

Další možnosti

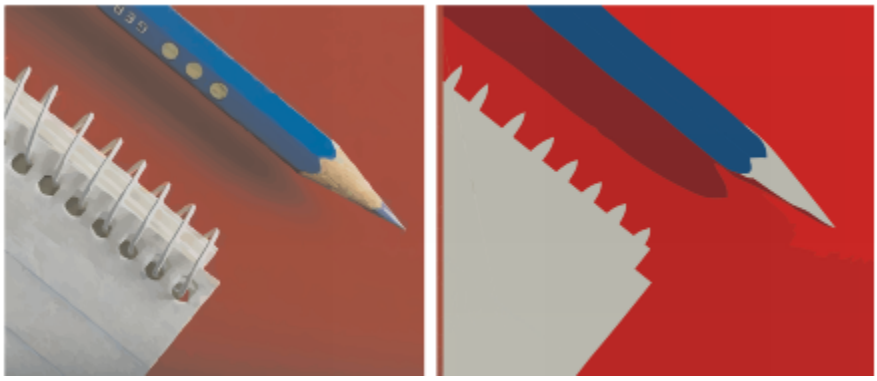
Změna metody trasování	Ze seznamu **Typ trasování** vyberte požadovanou metodu.
Změna přednastaveného stylu	Vyberte přednastavený styl v seznamu **Typ obrázku**.
Zachování zdrojového rastru po trasování	Zrušte zaškrtnutí políčka **Odstranit originál**.
Zrušení nebo zachování pozadí ve výsledku trasování	Zaškrtněte políčko **Odebrat pozadí**, nebo jeho zaškrtnutí zrušte.
Zadání barvy pozadí, kterou chcete odebrat (Obrysové trasování)	Povolte možnost **Zadat barvu**, otevřete výběr barev, klikněte na nástroj **Kapátko** a klikněte na barvu v okně náhledu. Chcete-li odebrat další barvu pozadí, stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klikněte na barvu v okně náhledu. Poslední určená barva se zobrazí vedle nástroje **Kapátko**.
Odebrání barvy pozadí z celého obrázku (Obrysové trasování)	Ze seznamu **Odebrat** vyberte možnost **Barva z celého obrázku**.
Zachování částí objektů skrytých překrývajícími se objekty (Obrysové trasování)	V oblasti **Objekty** zrušte zaškrtnutí políčka **Odebrat překrytí**.
Seskupení objektů podle barvy (Obrysové trasování)	V oblasti **Objekty** zaškrtněte políčko **Seskupit podle barvy**. Toto zaškrtávací políčko je k dispozici pouze při zaškrtnutí políčka **Odebrat překrytí**.
Sloučení sousedících objektů stejné barvy (Obrysové trasování)	V oblasti **Objekty** zaškrtněte políčko **Sloučit sousední**.
Zrušení nebo opakování akce	Klikněte na tlačítko **Zpět** nebo **Znovu** .
Návrat k výsledku prvního trasování	Klikněte na tlačítko **Obnovit**.

Nástroj PowerTRACE můžete také vyvolat stisknutím tlačítka z plovoucí nabídky **Trasovat rastr** na panelu vlastností.

Úprava barev ve výsledcích trasování

Při trasování zdrojového rastru aplikace vygeneruje barevnou paletu pro výsledek trasování. Barevná paleta používá barevný režim zdrojového rastru (například RGB nebo CMYK). Počet barev v barevné paletě je určený počtem barev ve zdrojovém rastru a vybraným přednastaveným stylem.

Můžete změnit barevný režim výsledku trasování a ve výsledku trasování lze zmenšit počet barev.



Trasovaná grafika obsahující 152 barev (vlevo); trasovaná grafika obsahující 5 barev (vpravo)

Seřazení barev

Chcete-li snadno upravit paletu barev, můžete řadit barvy podle podobnosti nebo četnosti. Řazení podle podobnosti uspořádá barvy podle odstínu a světlosti. Barvy s podobným odstínem a světlostí se na paletě barev zobrazí vedle sebe. Řazení podle četnosti uspořádá barvy v závislosti na tom, jak jsou používány ve výsledcích trasování. Nejpoužívanější barvy se zobrazí v horní části palety barev.

Výběr barev

Barvu můžete vybrat kliknutím na paletu barev pro každý výsledek trasování nebo kliknutím na barvu v okně náhledu. Můžete vybrat více barev.

Úpravy, slučování a odstraňování barev

Při úpravě barvy můžete vybrat barvu z jiného barevného modelu, než jsou barvy na paletě. Pokud například upravujete barvu ve výsledku trasování RGB, můžete změnit barvu na přímou barvu a vytvořit paletu míchaných barev. Funkci využijete, pokud výsledky trasování připravujete ke komerčnímu tisku.

Pomocí metody Obrysové trasování můžete slučovat a odstraňovat barvy.

Ve výchozím nastavení je při sloučení dvou nebo několika barev vytvořena nová barva zprůměrováním hodnot slučovaných barev. Slučované barvy jsou pak nahrazeny novou barvou. Změnou výchozího nastavení však můžete nahradit barvy, které budou sloučeny s první vybranou barvou. Další informace o změně výchozího nastavení naleznete v tématu „Výchozí možnosti trasování” na straně 727.

Při odstranění barvy z palety barev dojde k nahrazení odstraněné barvy další barvou na paletě barev.

Použití a vytváření palet barev

Chcete-li, aby výsledek trasování obsahoval pouze barvy z určité palety barev, můžete otevřít požadovanou paletu v nástroji PowerTRACE. Barvy výsledku trasování jsou nahrazeny nejbližší barvou na barevné paletě.

Po úpravě barevné palety trasované grafiky můžete paletu uložit. Tím vytvoříte vlastní barevnou paletu, kterou budete moci používat v budoucnosti.

Postup při úpravě barev výsledku trasování

1. Vyberte rastr.
2. Proveďte jednu z následujících akcí:
   - Klikněte na možnost **Rastry** ▸ **Trasování metodou středové čáry** a klikněte na příkaz.
   - Klikněte na možnost **Rastry** ▸ **Obrysové trasování** a klikněte na příkaz.
3. Klikněte na kartu **Barvy** a proveďte některou z následujících akcí.

Akce	Postup
Změna barevného režimu	V seznamu **Režim barev** vyberte požadovaný barevný režim.
Zmenšení počtu barev ve výsledku trasování (Obrysové trasování)	Zadejte hodnotu do pole **Počet barev** a klikněte mimo pole.
Výběr barvy	Proveďte jednu z následujících akcí: • Klikněte na barvu na paletě barev. Vybraný vzorek barvy se zobrazí stisknutý. • Klikněte na nástroj **Kapátko** a poté klikněte na barvu v okně náhledu. Kolem vybrané barvy se zobrazí maska. Chcete-li vybrat další barvu, stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klikněte na barvu v okně náhledu. Chcete-li zrušit výběr barvy, stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a klikněte na barvu.
Výběr rozsahu sousedících barev	Stiskněte a podržte klávesu **Shift** a klikněte na první a poslední vzorek barvy vybíraného rozsahu na paletě barev.
Výběr více nesousedících barev	Stiskněte a podržte klávesu **Ctrl** a klikněte na nesousedící vzorky barev na paletě barev.
Úprava barvy	Vyberte barvu, kterou chcete upravit, klikněte na tlačítko **Úpravy** a upravte nastavení v dialogovém okně **Vybrat barvu**.
Sloučení barev (Obrysové trasování)	Vyberte barvy, které chcete sloučit, a klikněte na tlačítko **Sloučit**. Chcete-li určit způsob sloučení barev, otevřete kliknutím na tlačítko **Možnosti** dialogové okno **Možnosti** a vyberte možnost v oblasti **Sloučení barev**.
Odstranění barvy z výsledků trasování (Obrysové trasování)	Vyberte barvu a klikněte na tlačítko **Odstranit barvu** . Odstraněná barva je nahrazena další barvou na paletě barev.
Použití vlastní palety barev	Klikněte na tlačítko **Otevřít paletu barev** , vyhledejte složku, ve které je paleta uložena, a klikněte na název souboru. Soubory s paletami barev mají příponu **.cpl**. Každá barva v trasované grafice je mapována na podobnou barvu ve vlastní paletě.
Vytvoření vlastní palety barev z upravené palety barev výsledku trasování	Klikněte na tlačítko **Uložit paletu barev** . V dialogovém okně **Uložit paletu jako** zadejte název do pole **Název souboru**.

Při použití metody Trasování metodou středové čáry nelze počet barev snížit a barvy nelze sloučit.

Pokud chcete zvětšit počet barev ve výsledku trasování, je zapotřebí upravit přednastavený styl nebo zvýšit množství detailů. Informace týkající se změny přednastaveného stylu nebo úrovně detailů naleznete v tématu „Doladění výsledků trasování” na straně 723.

Výchozí možnosti trasování

Můžete zvolit libovolnou z následujících možností trasování.

- **Metoda rychlého trasování** – můžete změnit výchozí nastavení příkazu Rychlé trasování na libovolný přednastavený styl nebo na poslední použitá nastavení.
- **Výkon** – tato volba určuje způsob práce se zdrojovými rastry mezi 1 a 5 megapixely a ovlivnění kvality výsledků trasování. Výkon nástroje PowerTRACE závisí na velikosti a barevné hloubce zdrojových rastrů a na dostupnosti systémové paměti. K dosažení vysoce kvalitních výsledků trasování jsou nutné vysoce kvalitní zdrojové rastry, které bývají poměrně velké. Čím větší je zdrojový rastr, tím více prostředků je vyžadováno. Příliš velké rastry je nutné před trasováním převzorkovat na nižší rozlišení, což může snížit kvalitu obrázku. Chcete-li trasovat velké rastry beze ztráty kvality, můžete pomocí nástroje PowerTRACE trasovat obrázky až do velikosti 5 megapixelů (při dostatečné velikosti paměti RAM). Chcete-li dosáhnout maximálního výkonu, můžete nastavit, aby nástroj PowerTRACE zobrazoval výzvu k převzorkování rastů větších než 1 megapixel na nižší rozlišení.
- **Sloučení barev** – můžete zvolit, zda chcete sloučit barvy ve výsledcích trasování zprůměrováním jejich hodnot nebo nahrazením barev ke sloučení první vybranou barvou.

Postup při nastavení výchozích možností trasování

1 Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.

2 Klikněte na možnost **PowerTRACE**.

3 Proveďte kteroukoli z následujících úloh.

Akce	Postup
Výběr metody rychlého trasování	Ze seznamu **Metoda rychlého trasování** vyberte přednastavený styl nebo poslední použitá nastavení.
Určení úrovně výkonu a kvality výsledků trasování	Posunutím jezdce **Optimalizovat pro** vlevo zvýšíte výkon, posunutím jezdce vpravo zvýšíte kvalitu výsledků trasování. Při výběru nejnižší hodnoty se zobrazí výzva k převzorkování rastrů přesahujících 1 megapixel na nižší rozlišení. Při výběru nejvyšší hodnoty se zobrazí výzva k převzorkování rastrů přesahujících 5 megapixelů na nižší rozlišení.
Výběr způsobu sloučení barev ve výsledcích trasování	V oblasti **Sloučení barev** vyberte možnost. Možnost **Průměrné barvy** nahradí barvy vybrané ke sloučení barvou jejich průměrné hodnoty. Možnost **Nahradit první vybranou barvou** nahradí barvy vybrané ke sloučení první vybranou barvou.

Stránku nástroje **PowerTRACE** můžete také zobrazit kliknutím na volbu **Možnosti** v nástroji PowerTRACE.

Tipy pro trasování rastrů

Následující rady usnadňují dosažení výsledků trasování s vysokou kvalitou.

- Použijte zdrojové rastry špičkové kvality. Pokud bylo ve zdrojovém rastru použito rozptylování barev nebo komprese JPEG, může rastr obsahovat dodatečný šum. Nejlepších výsledků dosáhnete, pokud před trasováním rastru odeberete šum.
- Chcete-li při použití metody Trasování metodou středové čáry dosáhnout co nejlepších výsledků, převeďte před trasováním rastr na černobílý režim. Povšimněte si, že v tomto případě nelze upravit detaily.
- Při trasování technických výkresů a náčrtů se slabými čarami můžete použitím speciálního efektu **Hledání obrysů** na zdrojový rastr zlepšit výsledky. Chcete-li tuto akci provést, klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Kontura** ▸ **Hledání obrysů**.
- Pro obrysové trasování snižte barevnou hloubku rastru pomocí změny režimu barev a poté upravte barvu a kontrast.
- Výsledky trasování lze kdykoli upravit změnou nastavení nástroje PowerTRACE. Změnu můžete provést i při provádění trasování.
- Chcete-li trasovat určitou oblast rastru, pomocí nástroje **Tvar** definujte požadovanou oblast a poté klikněte na příkaz **Rastry** ▸ **Trasovat rastr**.
- Pokud z výsledků trasování byl odebrán důležitý detail, zrušte zaškrtnutí políčka **Odebrat pozadí** na stránce **Nastavení** nástroje PowerTrace. Můžete se také pokusit povolit přepínač **Zadat barvu** na kartě **Nastavení** a nabrat barvu, kterou chcete určit jako barvu pozadí.
- Pokud dojde k odebrání barvy pozadí kolem okrajů, ale pozadí zůstane viditelné v částech obrázku, vyberte ze seznamu **Odebrat** možnost **Barva z celého obrázku**.
- Dojde-li k příliš velké ztrátě barev nebo detailů, posuňte jezdec **Detaily** na stránce **Nastavení**.
- Chcete-li zachovat detaily v rastrech, které mají velkou hloubku podrobností, a není použito žádné vyhlazení, vyberte v seznamu **Typ obrázku** na stránce **Nastavení** položku **Perokresba**.

RAW soubory z fotoaparátů

Soubory RAW lze v aplikaci CorelDRAW importovat a zpracovávat.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Použití souborů RAW” (straně 729)
- „Import souborů RAW v aplikaci CorelDRAW” (straně 730)
- „Úprava barev a tónů souborů RAW” (straně 733)
- „Doostření souborů RAW a omezení šumu” (straně 735)
- „Zobrazení náhledu souborů RAW a získávání informací o obrázku” (straně 736)

Dále máte možnost si stáhnout modul AfterShot 3 HDR pro úpravu a zpracování souborů z fotoaparátu ve formátu RAW. Další informace naleznete v tématu „AfterShot 3 HDR” na straně 89.

Použití souborů RAW

Nezpracované soubory RAW obsahují data obrázků zachycená obrazovým snímačem digitálního fotoaparátu. Tyto soubory se nazývají nezpracované proto, že na rozdíl od souborů ve formátu JPEG a TIFF neprošly zpracováním uvnitř fotoaparátu a je nutné je upravit a připravit k tisku v aplikaci pro úpravu obrázků.

Soubory RAW umožňují řídit zpracování dat obrázku, aniž by fotoaparát prováděl automatické úpravy barev a konverze. Můžete upravit vyvážení bílé, tonální rozsah, kontrast, sytost barev a ostrost souboru RAW beze ztráty jeho kvality. Dále můžete soubory RAW kdykoliv znovu zpracovat do požadovaného tvaru, neboť původní data jsou stále k dispozici. V tomto směru lze soubory RAW z fotoaparátu přirovnat k exponovanému, ale nevyvolanému filmu, který lze však vyvolávat znovu a znovu.

Chcete-li využít možností souborů RAW, je nutné nastavit fotoaparát k ukládání souborů do formátu RAW. Aplikace CorelDRAW umožňuje importovat soubory RAW z podporovaných modelů fotoaparátů. Podporované modely fotoaparátů:

- Canon EOS-1D X, Canon EOS 650D, Canon 5D Mark III, Canon G1-X, Canon ID-X, Canon EOS 6D, Canon A3300, Canon EOS C500, Canon EOS SX50
- Casio EX-ZR100
- Fuji X-Pro1, Fuji X-S1, Fuji XS50, Fuji X20, Fuji X100S, Fuji SL1000, Fuji X-E1 a Fuji XF1
- Olympus XZ-10
- Pentax K-5 II (s)
- Samsung EX2F, Samsung NX300, Samsung NX1000, Samsung NX20
- Sigma SD1, Sigma SD15, fotoaparáty Sigma DP
- Sony RX100

Dále je nyní podporován ztrátový formát souborů DNG (Digital Negative) společnosti Adobe a formát Flexframe 3f společnosti Imacon.

Další informace o podporovaných fotoaparátech naleznete v databázi Corel Knowledge Base.

Import souborů RAW v aplikaci CorelDRAW

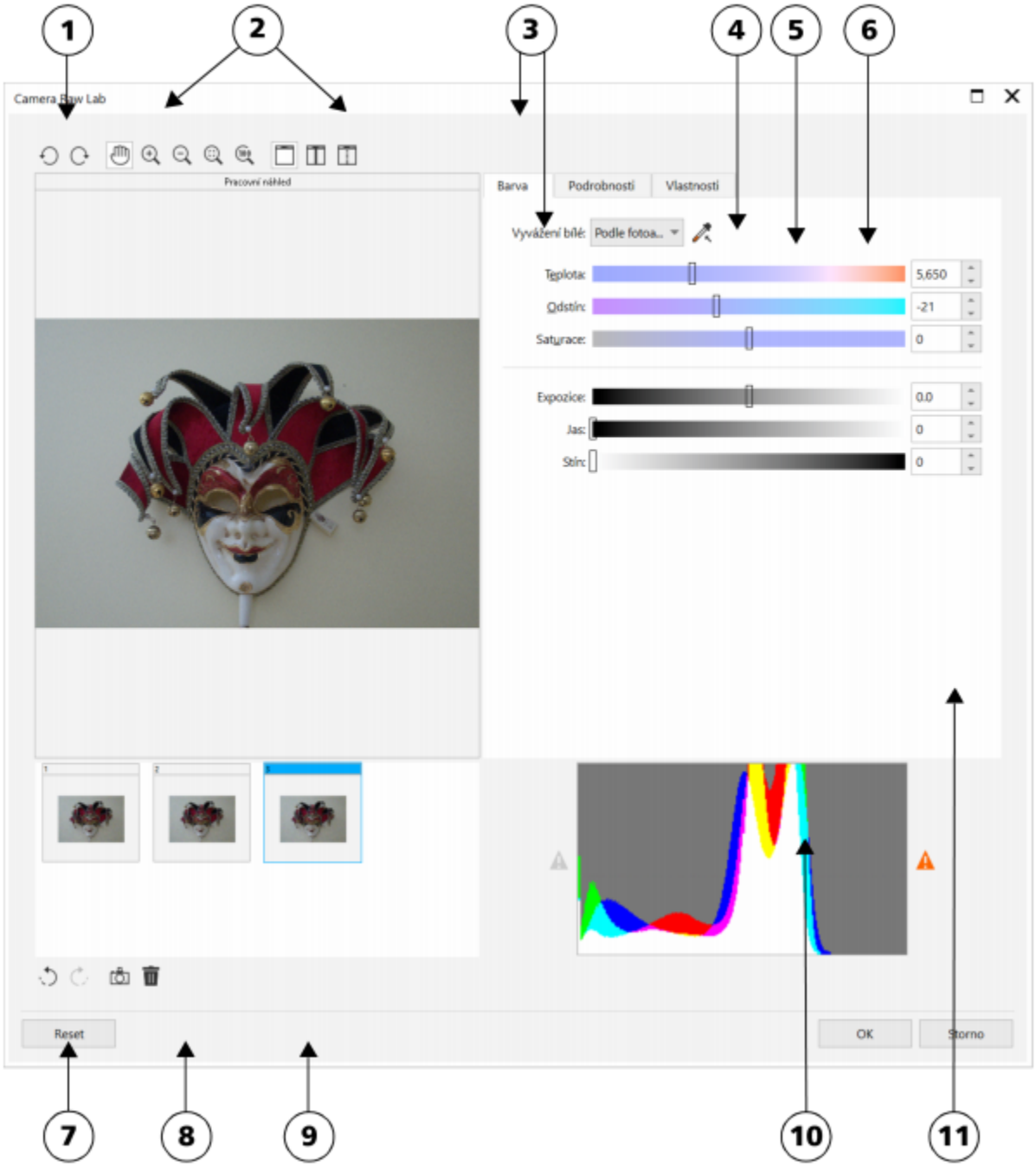
Při otevření jednoho nebo více souborů RAW z fotoaparátu v aplikaci CorelDRAW se tyto soubory nejprve zobrazí v nástroji Camera RAW Lab. Pomocí ovládacích prvků nástroje Camera RAW Lab můžete upravit barvy a tóny obrázků RAW z fotoaparátu. Pokud jste s úpravami souboru spokojeni, můžete stejné úpravy použít i na zbývající soubory.

Po zpracování můžete soubory RAW dále upravovat pomocí nástrojů a efektů aplikace CorelDRAW. Poté můžete soubory RAW uložit ve formátu TIFF nebo JPEG, případně v libovolném jiném formátu souborů podporovaném aplikací CorelDRAW.

Upozorňujeme, že soubory RAW nelze v aplikaci CorelDRAW uložit zpět do formátu RAW. Pokud soubory RAW neuložíte v podporovaném formátu souborů, budou všechny změny provedené v nástroji Camera RAW Lab ztraceny.

Zpracování souborů RAW

Nástroj Camera RAW Lab zahrnuje ovládací prvky logicky uspořádané pro korekci barev a další úpravy souborů RAW. Doporučuje se začínat v horní části stránky **Barva** a postupovat směrem dolů. Po dokončení korekce barev a tónů obrázku můžete pomocí ovládacích prvků na stránce **Detaily** obrázek doostřit a potlačit v něm šum. Další informace o nastaveních na stránce **Barva** naleznete v tématu „Úprava barev a tónů souborů RAW” na straně 733. Další informace o nastaveních na stránce Detaily naleznete v tématu „Doostření souborů RAW a omezení šumu” na straně 735.



Camera RAW Lab: zakroužkovaná čísla odpovídají číslům v následující tabulce, která popisuje hlavní komponenty nástroje.

Komponenta	Popis
1. Nástroje Otočení	Umožňují otáčet obrázek o 90 stupňů ve směru a proti směru hodinových ručiček.

Komponenta	Popis
2. Nástroje Změna měřítka a posouvání	Umožňují zvětšit a zmenšit obrázek zobrazený v okně náhledu, posunout obrázek se zvětšením větším než 100 % a přizpůsobit obrázek do okna náhledu.
3. Režimy náhledu a Okno náhledu	Umožňují zobrazení úprav souborů RAW z fotoaparátu v jednoduchém nebo rozděleném okně. Chcete-li porovnat původní a upravený obrázek, můžete je zobrazit vedle sebe.
4. Stránka **Barva**	Obsahuje ovládací prvky, které umožňují upravovat barvy a tóny souborů RAW, odstranit barevný nádech a odhalit skryté detaily.
5. Stránka **Detaily**	Obsahuje ovládací prvky, které umožňují odstranit šum ze souborů RAW.
6. Stránka **Vlastnosti**	Obsahuje ovládací prvky, které umožňují zobrazit informace o souboru RAW, jako je například velikost, režim barev a nastavení fotoaparátu.
7. Tlačítka **Zpět** a **Znovu**	Umožňují vrátit a zopakovat poslední provedenou akci.
8. Tlačítko **Obnovit původní**	Umožňuje vymazat všechny provedené změny a začít znovu s původním souborem RAW.
9. **Vytvořit snímek**	Umožňuje kdykoli zachytit opravenou verzi obrázku ve formě snímku. Miniatury snímků se zobrazují v okně pod obrázkem.
10. Oblast Rady	Zobrazuje informace o aktivním ovládacím prvku
11. Histogram	Umožňuje zobrazit náhled tonálního rozsahu obrázku.

Postup při importu souboru RAW

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyberte soubor nebo soubory RAW, které chcete importovat, a klikněte na tlačítko **Importovat**.
3. V nástroji Camera RAW Lab upravte barvy a tóny obrázku RAW. V případě potřeby můžete obrázek také doostřit nebo snížit úroveň šumu.

   Pokud jste vybrali více souborů RAW a chcete na všechny s nich použít stejné úpravy, zaškrtněte políčko **Použít u všech zbývajících souborů**.

Kliknutím na tlačítko **Otočit doleva** nebo **Otočit doprava** můžete obrázek otočit.

Úprava barev a tónů souborů RAW

Pomocí následujících nastavení je možné upravit barvy a tóny obrázku.

Barevná hloubka

Barevná hloubka odkazuje na počet barev, které může obrázek obsahovat. Jednou z výhod používání souborů RAW je fakt, že mohou obsahovat více barev než fotografie uložené ve formátech souborů JPEG nebo TIFF. Větší množství barev usnadňuje precizní reprodukci barev, odhalení detailů v tmavších oblastech a úpravu úrovně jasu.

Nástroj Camera RAW Lab umožňuje zpracování souborů RAW jako 48bitových nebo 24bitových obrázků. 48bitové obrázky poskytují vyšší přesnost reprezentace barev a zabraňují ztrátě kvality obrázku při retušování. Upozorňujeme, že některé speciální efekty, které jsou k dispozici v aplikaci CorelDRAW, nelze použít na 48bitové obrázky.

Vyvážení bílé

Vyvážení bílé je proces odebrání nepřirozeného barevného nádechu z obrázku tak, aby se barvy na obrázku zobrazovaly jako ve skutečnosti. Vyvážení bílé bere v úvahu světelné podmínky, za kterých byla fotografie pořízena, a nastavuje vyvážení barev tak, aby výsledkem byly realistické barvy obrázku.

Ve výchozím nastavení soubor RAW po načtení do aplikace CorelDRAW odpovídá nastavení vyvážení bílé na fotoaparátu. Toto nastavení se v seznamu **Vyvážení bílé** zobrazí jako předvolba **Podle fotoaparátu**. Pokud s tímto nastavením nejste spokojeni, můžete nastavit automatické vyvážení bílé výběrem předvolby **Automaticky**. Dále můžete použít následující předvolby: **Denní světlo**, **Zataženo**, **Stín**, **Žárovka**, **Zářivka** nebo **Blesk**. Tyto předvolby umožňují simulovat různé světelné podmínky.

Soubor RAW z fotoaparátu s nesprávným vyvážením bílé (vlevo); stejný obrázek s upraveným vyvážením bílé (vpravo).

Dále můžete pomocí nástroje **Kapátko** automaticky upravit kontrast v obrázku podle bílých nebo šedých bodů vybraných v okně náhledu.

Pokud možnosti **Vyvážení bílé** neposkytují požadované výsledky, můžete barevný nádech odstranit pomocí následujících ovládacích prvků:

- Jezdec **Teplota** – umožňuje opravit barevný nádech obrázku a vyrovnat světelné podmínky okamžiku, kdy byla fotografie pořízena. Chcete-li například opravit žlutý nádech způsobený tím, že fotografie byla pořízena v místnosti a při slabém žárovkovém osvětlení, můžete jezdec posunout doleva. Chcete-li naopak opravit modrý nádech způsobený intenzivním zářivkovým osvětlením, můžete jezdec posunout doprava.
- Jezdec **Nádech** – umožňuje opravit barevný nádech obrázku prostřednictvím úpravy zelené nebo purpurové barvy. Posunutím jezdce doprava přidáte zelenou, posunutím jezdce doleva přidáte purpurovou. Posunutí jezdce **Nádech** po použití jezdce **Teplota** umožňuje obrázek přesněji doladit.

Tonální úpravy

Následující ovládací prvky slouží k úpravě tónů souborů RAW.

- Jezdec **Sytost** – umožňuje upravit živost barev. Přesunutím jezdce doprava můžete například zvýšit sytost modré oblohy. Přesunutím jezdce doleva můžete barvy ztlumit.

- Jezdec **Expozice** – umožňuje kompenzovat světelné podmínky v době pořízení fotografie. Expozice je množství světla, kterému je umožněno dopadnout na obrazový snímač digitálního fotoaparátu. Výsledkem vysokých hodnot expozice jsou zcela bílé oblasti (bez detailů), výsledkem nízkých hodnot je zvýšené množství tmavých ploch. Hodnoty expozice (EV) lze upravit v rozsahu –3,0 až + 3,0.
- Jezdec **Jas** – umožňuje zesvětlit nebo ztmavit celý obrázek. Chcete-li ztmavit pouze nejtmavší oblasti obrázku, je nutné použít jezdec **Stín**.
- Jezdec **Stín** – umožňuje upravit jas v nejtmavších oblastech obrázku bez ovlivnění světlejších oblastí. Například jasné světlo za fotografovaným objektem (protisvětlo) může způsobit, že je předmět ve stínu. Fotografii můžete opravit posunutím jezdce **Tmavé tóny** doprava, chcete-li zesvětlit tmavé oblasti a zvýraznit detaily.

Používání histogramu

Při provádění úprav můžete v histogramu zobrazit tonální rozsah obrázku a zkontrolovat, zda nedošlo k oříznutí ve světlech nebo stínech. Oříznutí je posun barvy pixelů do čistě bílé (oříznutí světlých tónů) nebo do sytě černé (oříznutí tmavých tónů). Oříznuté světlé tóny se zobrazí zcela bílé a neobsahují žádné detaily; oříznuté tmavé tóny se zobrazí zcela černé a také neobsahují žádné detaily.

Tlačítko vlevo od histogramu zobrazí upozornění v případě, že obrázek obsahuje oříznuté tmavé tóny. Tlačítko vpravo od histogramu zobrazí upozornění v případě, že obrázek obsahuje oříznuté světlé tóny. Dále můžete oříznuté oblasti v okně náhledu zvýraznit.

Postup při úpravě barev a tónů souboru RAW

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyberte soubor nebo soubory RAW, které chcete importovat, a klikněte na tlačítko **Importovat**.
3. Chcete-li odstranit barevný nádech, vyberte volbu **Automaticky** ze seznamu **Vyvážení bílé**.

   Pokud nejste spokojeni s výsledky, můžete bílý bod nastavit přesněji pomocí nástroje **Kapátko** a nabrat tak bílou nebo šedou barvu v obrázku.
4. Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Simulace různých světelných podmínek	Vyberte volbu ze seznamu **Vyvážení bílé**.
Oprava barev v obrázku	Posuňte jezdec **Teplota** a pak doladťe korekci barev pomocí jezdce **Odstín**.
Nastavení živějších nebo méně živých barev	Posunutím jezdce **Sytost** doprava zvýšíte barevnost obrázku, posunutím jezdce doleva naopak snížíte barevnost obrázku.
Úprava expozice	Posunutím jezdce **Expozice** doleva můžete kompenzovat nastavení vysoké expozice fotoaparátu, posunutím jezdce doprava můžete kompenzovat nastavení nízké expozice fotoaparátu.
Zesvětlení nebo ztmavení obrázku	Posunutím jezdce **Jas** doprava zesvětlíte obrázek, posunutím jezdce doleva naopak obrázek ztmavíte.
Úprava jasu v tmavších oblastech obrázku bez ovlivnění světlejších oblastí.	Posuňte jezdec **Stín**.
Zobrazení oříznutých oblastí tmavých tónů	Klikněte na tlačítko vlevo od histogramu.

Akce	Postup
Zobrazení ořízntutých oblastí světlých tónů	Klikněte na tlačítko vpravo od histogramu.

Aktuální verzi obrázku lze zaznamenat kliknutím na tlačítko **Vytvořit snímek**. Miniatury snímků se zobrazují v okně pod obrázkem. Jednotlivé snímky jsou očíslovány a lze je odstranit kliknutím na tlačítko Zavřít v pravém horním rohu záhlaví snímku.

Chcete-li měnit nastavení barev nebo tónů po jednotlivých stupních, klikněte do pole vpravo od jezdce a stiskněte kurzorovou klávesu **Nahoru** nebo **Dolů**.

Poslední korekci lze vzít zpět nebo provést znovu kliknutím na tlačítko **Zpět** nebo **Znovu**. Chcete-li vzít zpět všechny úpravy, klikněte na tlačítko **Obnovit původní**.

Doostření souborů RAW a omezení šumu

Doostřením souborů RAW můžete zvýraznit obrysy v obrázku.

Soubory RAW z fotoaparátu mohou obsahovat šum jasové složky (monochromatický) a šum barevné složky (chromatický), který je viditelný především v tmavých oblastech obrázku. Šum barevné složky se projeví jako efekt „sněžení“; šum barevné složky se projeví jako náhodné různobarevné skvrnky rozptýlené v ploše obrázku. Snížením šumu v souborech RAW můžete zvýšit kvalitu obrázku, někdy však na úkor ztráty detailů a textur.

Soubor RAW z fotoaparátu před (vlevo) a po (vpravo) snížení množství šumu

Postup při doostření souboru RAW

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyberte soubor nebo soubory RAW, které chcete importovat, a klikněte na tlačítko **Importovat**.
3. V nástroji Camera RAW Lab klikněte na kartu **Detaily**.
4. Posunutím jezdce **Ostrost** zvýrazněte obrysy v obrázku.

Postup při snížení šumu v souboru RAW

1. V nástroji Camera RAW Lab klikněte na kartu **Detaily**.
2. Posuňte kterékoli z následujících jezdců doprava:
   - **Šum jasové složky** – slouží ke snížení množství šumu jasové složky.
   - **Šum barevné složky** – slouží ke snížení množství šumu barevné složky. Povšimněte si, že vyšší nastavení mohou snížit přesnost barev obrázku.

Úpravou obou nastavení **Šum jasové složky** a **Šum barevné složky** lze dosáhnout lepších výsledků.

Zobrazení náhledu souborů RAW a získávání informací o obrázku

Při různých zobrazeních náhledu souborů RAW můžete vyhodnotit provedené úpravy barev a tónů. Můžete například otáčet obrázky, posunout zobrazení na novou oblast obrázku, zvýšit nebo snížit měřítko zobrazení a zvolit, jak se má zpracovaný obrázek zobrazit v okně náhledu.

Můžete získat informace o režimu barev, velikosti a rozlišení souboru RAW. Dále můžete získat informace o fotoaparátu a nastavení fotoaparátu použitých k pořízení fotografie.

Postup při zobrazení náhledu souboru RAW

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyberte soubor nebo soubory RAW, které chcete importovat, a klikněte na tlačítko **Importovat**.
3. V nástroji Camera RAW Lab proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Posun do jiné oblasti obrázku	Pomocí nástroje **Ruka** přetáhněte obrázek tak, aby byla vidět požadovaná oblast.
Zvětšení a zmenšení	Použijte nástroje **Zvětšit** nebo **Zmenšit** a klikněte do okna náhledu. Zvětšení nebo zmenšení lze dosáhnout také posunutím jezdce **Lupa**.
Přizpůsobení obrázku do okna náhledu	Klikněte na tlačítko **Přizpůsobit zobrazení**.
Zobrazení obrázku ve skutečné velikosti	Klikněte na tlačítko **100 %**.
Zobrazení opraveného obrázku v jednom okně náhledu	Klikněte na tlačítko **Plný náhled**.
Zobrazení opraveného obrázku v jednom okně a původního obrázku v druhém	Klikněte na tlačítko **Plný náhled před a po**.
Zobrazení obrázku v jednom okně s dělicí linkou mezi původní a opravenou verzí	Klikněte na tlačítko **Rozdělený náhled před a po**. Nastavte ukazatel myši na čárkovanou dělicí linku a přetažením ji přesuňte do jiné části obrázku.

Postup při získávání informací o souboru RAW

- V nástroji Camera RAW Lab klikněte na kartu **Vlastnosti** a zobrazte vlastnosti, které jsou pro vybraný soubor RAW k dispozici, jako je například barevný prostor, výrobce a model fotoaparátu, ohnisková vzdálenost, doba expozice a citlivost ISO.

Tisk

Základy tisku **741**

Příprava souborů pro poskytovatele tiskových služeb **755**

Základy tisku

CorelDRAW Aplikace nabízí bohaté možnosti tisku vaší práce.

Tato část zahrnuje následující témata:

- „Tisk vašeho díla” (straně 741)
- „Rozvržení tiskových úloh” (straně 742)
- „Náhled tisku” (straně 743)
- „Styly tisku” (straně 744)
- „Doladění tiskových úloh” (straně 745)
- „Tisk přesných barev” (straně 746)
- „Tisk na postscriptové tiskárně” (straně 748)
- „Hromadný tisk” (straně 750)
- „Přehledy předtiskové diagnostiky” (straně 754)

Tisk vašeho díla

Pomocí aplikace CorelDRAW můžete tisknout jednu či více kopií téže kresby. Dále můžete zadat typ stránky a rozsah stránky, který chcete vytisknout.

Před tiskem kresby můžete zadat vlastnosti tiskárny, včetně velikosti papíru a možností zařízení. Můžete například zadat funkce tiskárny, jako je sešívání oboustranného tisku.

Postup při nastavení vlastností tiskárny

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Obecné**.
3. V oblasti **Cíl** vyberte tiskárnu ze seznamu **Tiskárna**.
4. Klikněte na tlačítko **Předvolby tiskárny** .
5. V dialogovém okně nastavte libovolné vlastnosti.

Postup při tisku vašeho díla

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Obecné**.

3 V oblasti **Cíl** vyberte tiskárnu ze **Printer** list box.

4 V oblasti **Cíl** vyberte volbu velikosti a orientace stránky ze **Orientation** list box.

5 V oblasti **Kopie** zadejte hodnotu do pole **Počet kopií**.
Chcete-li kopie snášet, zaškrtněte políčko **Kompletovat**.

6 V oblasti **Rozsah tisku** použijte některou z následujících možností:
- **Aktuální dokument** – tiskne aktivní kresbu
- **Aktuální stránka** – tiskne aktivní stránku
- **Stránky** – vytiskne stránky, které zadáte
- **Dokumenty** – vytiskne dokumenty, které zadáte.
- **Výběr** – tiskne objekty, které jste vybrali.

Pokud povolíte možnost **Stránky**, můžete vybrat tisk rozsahu stránek, pouze sudých stránek, pouze lichých stránek nebo sudých a lichých stránek.

Další možnosti

Automatické nastavení orientace tiskárny podle orientace dokumentu	V oblasti **Cíl** vyberte možnost **Shodná orientace** ze seznamu **Orientace**.
Použití výchozí velikosti stránky tiskárny	V oblasti **Cíl** vyberte možnost **Použít výchozí nastavení tiskárny** ze seznamu **Orientace**.

Před tiskem výběru musíte vybrat objekty.

Některé tiskárny podporují nastavení automatické shody velikosti a orientace stránky. K povolení této možnosti je nutné změnit nastavení kompatibility ovladače pro danou tiskárnu kliknutím na možnost **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální** a **Tisk**. Poté klikněte na možnost **Kompatibilita ovladače** a zaškrtněte políčko **Vytisknout s přizpůsobením velikosti papíru**. V dialogovém okně **Tisk** můžete zvolit možnost **Shodná orientace a velikost** ze seznamu **Orientace**.

Rozvržení tiskových úloh

Tiskovou úlohu můžete rozvrhnout zadáním velikosti, umístění a měřítka. Po rozdělení tiskové úlohy na dlaždice se tisknou části každé stránky na samostatné listy papíru, lze je zkompletovat na jeden list. Například tak můžete rozdělit na dlaždice tiskovou úlohu, která je větší než papír ve vaší tiskárně.

Postup při zadání velikosti a umístění tiskové úlohy

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Rozvržení**.

3 V oblasti **Umístění a velikost obrázku** zvolte jednu z následujících možností:
- **Jako v dokumentu** – zachovává velikost obrázku, jaká je v dokumentu

- **Přizpůsobit stránce** – přizpůsobí velikost a umístění tiskové úlohy tištěné stránce
- **Přemístit dílo do** – umožňuje přemístit obsah stránky výběrem umístění v seznamu

Výběr možnosti **Přemístit dílo do** vám umožní zadat do příslušných polí velikost, umístění a měřítko.

Dále můžete vybrat archovou montáž, například **2×2 (4 na list)** nebo **2×3 (6 na list)**, ze seznamu **Archová montáž**. Další informace naleznete v tématu „Řazení stránek” na straně 756.

Postup při rozdělení tiskové úlohy do dlaždic

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Rozvržení**.
3. Zaškrtněte políčko **Stránky jako dlaždice**.
4. Zadejte hodnoty do následujících polí:
   - **Přesah dlaždic** – umožňuje zadat hodnotu pro přesah dlaždic
   - **% šířky stránky** – umožňuje zadat, jakou procentuální část šířky stránky obsadí dlaždice

Zaškrtnutím políčka **Zahrnout značky dlaždic** umožníte vložení značek pro zarovnání dlaždic.

Náhled tisku

Můžete zobrazit náhled svého díla, abyste viděli umístění a velikost, s jakou se tisková úloha zobrazí na papíře. K zobrazení detailního pohledu můžete oblast zvětšit. Můžete zobrazit, jak budou jednotlivé separace barev vypadat vytištěné.

Dříve, než vytisknete své dílo, si můžete zobrazit přehled problémů tiskové úlohy, abyste odhalili případné problémy při tisku. V aktuální tiskové úloze můžete například zkontrolovat chyby tisku, možné problémy při tisku a návrhy na vyřešení problémů.

Postup při náhledu tiskové úlohy

- Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem**.

  Chcete-li zavřít náhled před tiskem, klikněte na položku **Soubor** ▸ **Zavřít náhled před tiskem**.

Chcete-li zobrazit rychlý náhled tiskové úlohy v dialogovém okně **Tisk**, klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk** a klikněte na tlačítko **Mini preview** button ▼.

Postup při zvětšení stránky náhledu

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem**.
2. Klikněte na nástroj **Lupa** v okně nástrojů a ohraničte oblast.

Postup při náhledu separací barev

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem**.
2. Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Tisk separací barev** .

Můžete zobrazit kompozitní náhled kliknutím na příkaz **Zobrazit** ▸ **Náhled separací** ▸ **Kompozitní**.

Kliknutím na karty v dolní části okna aplikace můžete zobrazit jednotlivé separace barev.

Postup při zobrazení přehledu problémů tiskové úlohy

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Předtisková diagnostika**.
   Pokud nedojde k problémům s tiskovými úlohami, na názvu karty se zobrazí text **Bez problémů**. V případě problémů se na názvu karty zobrazí počet nalezených problémů.

   Chcete-li, aby předtisková diagnostika nekontrolovala některé problémy, klikněte na tlačítko **Nastavení** , dvakrát klikněte na možnost **Tisk**, a zrušte zaškrtnutí políček týkajících se problémů, které chcete ignorovat.

Nastavení můžete uložit kliknutím na tlačítko **Přidat nastavení diagnostiky** a zadáním názvu do pole **Uložit styl předtiskové diagnostiky**.

Styly tisku

Styl tisku je sada uložených nastavení tisku. Každý styl tisku je samostatným souborem. To umožňuje přesun stylu tisku z jednoho počítače na druhý, zálohování stylu tisku a uchování stylů specifických pro dokument ve stejném adresáři jako je soubor dokumentu.

Můžete zvolit již existující styl tisku, vytvořit nový nebo některý styl tisku upravit a změny uložit. Rovněž lze styly tisku odstranit.

Postup při výběru stylu tisku

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Obecné**.
3. V seznamu **Styl tisku** vyberte některou z následujících možností:
   - **Výchozí nastavení aplikace CorelDRAW**
   - **Procházet**

Postup při vytváření stylu tisku

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Obecné**.
3. Nastavte libovolné možnosti tisku.
4. Click **Save as**.
5. Vyberte složku, do které chcete styl tisku uložit.
6. Zadejte název stylu do pole **File name**.

Styl tisku můžete rovněž uložit kliknutím na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem** a kliknutím na tlačítko **Uložit styl tisku jako** +.

Postup při úpravě stylu tisku

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem**.
2. V seznamu **Styl tisku** vyberte styl tisku.
3. Upravte libovolné možnosti tisku.
4. Click **Save as**.
5. Vyberte složku, v níž je styl tisku uložen.
6. Klikněte na název souboru.
7. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Měli byste uložit upravená nastavení jako styl tisku, nebo změny použít dříve, než okno zrušíte, jinak budou všechny úpravy nastavení ztraceny.

Postup při odstranění stylu tisku

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem**.
2. Vyberte styl tisku.
3. Klikněte na tlačítko **Odstranit styl tisku** —.

Doladění tiskových úloh

Doladěním tiskových úloh můžete zajistit kvalitu tisku. Při tisku textu do tiskárny, která nepodporuje jazyk PostScript (tiskárna GDI), někdy dochází k problémům, a proto můžete snížit dobu tisku zadáním kompatibility ovladače pro tiskárny, které nepodporují jazyk PostScript. Další informace naleznete v tématu „Tisk přesných barev” na straně 746.

Má-li tiskárna problém zpracovat velké rastry, můžete rastr rozdělit na menší, lépe ovladatelné dávky nastavením prahu výstupu. Objeví-li se při tisku dávek rastrů čáry, můžete nastavit velikost přesahu, aby se vytvořil hladký obrázek.

Při tisku složitých souborů může někdy docházet k problémům. Při tisku složitých souborů může být nutné strávit značnou dobu opravou těchto souborů. Jinou možností je převést stránku na rastr, což umožňuje snadněji tisknout složité soubory.

Abyste zmenšili velikost souboru, můžete rastry převzorkovat na nižší rozlišení. Jelikož rastry jsou tvořeny pixely, převzorkováním rastru snížíte počet pixelů na řádek, čímž zmenšíte velikost souboru.

Postup při nastavení kompatibility ovladače

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. Klikněte na možnost **Tisk** a poté na položku **Kompatibilita ovladače**.
3. V seznamu **Tiskárna** vyberte tiskárnu, která nepodporuje jazyk PostScript.
4. Zaškrtněte libovolná políčka související s nastaveními, která chcete zadat.

Postup při výběru prahu a přesahu dávky

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. Klikněte na tlačítko **Tisk**.
3. V oblasti **Speciální nastavení** vyberte hodnoty z následujících seznamů:
   - **Práh výstupu rastru (tis.)**
   - **Přesah v dávkách rastrů**

Postup při tisku jako rastru

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Na kartě **Obecné** zaškrtněte políčko **Tisknout jako rastr** a zadáním čísla do pole **dpi** nastavte rozlišení.

Postup při převzorkování rastrů

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Předtisková příprava**.
3. V oblasti **Převzorkování rastrů** zaškrtněte některé z následujících políček a zadejte hodnotu do příslušného pole:
   - **Barevné a šedé**
   - **Jednobarevné**

Převzorkování rastrů se projeví pouze, když jejich rozlišení je vyšší, než rozlišení zadané v oblasti **Převzorkování rastrů**.

Tisk přesných barev

Aplikace CorelDRAW umožňuje spravovat barvy během tisku a zajistit dosažení přesné reprodukce barev. Dokument můžete tisknout s použitím nastavení barev dokumentu, nebo můžete pro tisk vybrat alternativní nastavení barev. Dále můžete dokument tisknout pomocí nastavení nátisku barev, které jste určili na ukotvitelném panelu **Nastavení nátisku barev**.

Kromě toho můžete vybrat metodu vykreslování pro efektivní interpretaci barev mimo barevný rozsah při tisku. Vybraná metoda vykreslování závisí na grafickém obsahu daného dokumentu.

Další informace o správě barev naleznete v části „Správa barev” na straně 415.

Poznámky pro tiskárny GDI

Tiskárny GDI podporují pouze dva barevné prostory: RGB a Stupně šedé. Pokud dokument obsahuje barvy z více barevných prostorů, například RGB, CMYK a přímé barvy, je nutné před tiskem převést všechny tyto barvy do režimu RGB nebo Stupně šedé.

Zda je tiskárna tiskárnou GDI můžete zjistit kliknutím na příkaz **Soubor** ▸ **Tisk** a výběrem tiskárny ze seznamu **Tiskárna**. Pokud se v horní části dialogového okna nezobrazí karta **PostScript**, vybraná tiskárna je tiskárnou GDI.

V následující tabulce jsou popsány různé způsoby správy barev při tisku na tiskárně GDI.

Požadovaná akce	Postup v dialogovém okně Tisk
Tisk dokumentu a zachování barev RGB nebo ve stupních šedé	Klikněte na kartu **Barva** a vyberte příslušný barevný režim ze seznamu **Výstup barev**.

Požadovaná akce	Postup v dialogovém okně Tisk
Tisk dokumentu s původními barvami	Klikněte na kartu **Barva** a vyberte profil barev dokumentu v oblasti **Profil dokumentu** v seznamu **Profil barev**.
Tisk dokumentu a převedení barev dokumentu na barvy tiskárny	Vyberte profil barev tiskárny ze seznamu **Profil barev**.

Poznámky pro postscriptové tiskárny

Většina postscriptových tiskáren podporuje použití více barevných prostorů v dokumentu. Dokument může například obsahovat barvy z více barevných prostorů, jako je RGB, CMYK a Stupně šedé.

V následující tabulce jsou popsány různé způsoby správy barev při tisku na postscriptové tiskárně.

Požadovaná akce	Postup v dialogovém okně Tisk
Tisk dokumentu s původními barvami	Klikněte na kartu **Barva** a ze seznamu **Výstup barev** vyberte možnost **Implicitní**.
Tisk dokumentu obsahujícího více barevných režimů pomocí jednoho barevného režimu	Klikněte na kartu **Barva** a vyberte barevný režim ze seznamu **Výstup barev**. Pokud tiskárna podporuje pouze jeden barevný režim, můžete převod barev řídit v aplikaci CorelDRAW.
Tisk dokumentu, který obsahuje pouze jeden barevný režim	Klikněte na kartu **Barva** a vyberte profil barev ze seznamu **Výstup barev** a ze seznamu **Profil barev**.

Postup při určení nastavení barev pro tisk

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. Vyberte možnost **Barva dokumentu**.
   Pokud vyberete postscriptovou tiskárnu, můžete vybrat jednu z následujících možností ze seznamu **Převody barev**:
   - CorelDRAW – umožňuje aplikaci provést převod barev
   - (vybraná tiskárna) – umožňuje vybrané tiskárně provádět převod barev (Tato možnost je k dispozici pouze pro postscriptové tiskárny.)
4. Vyberte barevný model ze seznamu **Výstup barev**.
   Tato možnost umožňuje při tisku sloučit všechny barvy dokumentu do specifického barevného modelu.

Další možnosti

Převod přímých barev na výtažkové	Zaškrtněte políčko **Převést přímé barvy na**. Pokud jste ze seznamu **Výstup barev** vybrali možnost **Implicitní**, je nutné ze seznamu vybrat barevný režim.
Výběr profilu barev pro opravu barev při tisku na konkrétní tiskárně	Ze seznamu **Profil barev** zvolte požadovaný profil barev. Tato možnost je k dispozici pouze pro některé barevné modely.

Další možnosti

Zachování číselných hodnot barev vybraného barevného modelu	Zaškrtněte políčko **Zachovat číselné hodnoty (název modelu)**.

Postup při tisku pomocí nastavení nátisku barev

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. Výběrem možnosti **Nátisk barev** použijte nastavení barev definovaná v ukotvitelném panelu **Nastavení nátisku barev**. Chcete-li opravit nátisk barev, můžete vybrat profil barev ze seznamu **Profil barev**.
4. Klikněte na tlačítko **Tisk**.

Postup při určení metody vykreslování pro tisk

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. V seznamu **Metoda vykreslování** vyberte jednu z následujících možností:
   - **Relativní kolorimetrická** – pro tvorbu nátisků na tiskárnách bez zachování bílého bodu.
   - **Absolutní kolorimetrická** – pro zachování bílého bodu a nátisku.
   - **Perceptuální** – pro různé obrázky, především rastry a fotografie.
   - **Sytost** – pro vektorovou grafiku a pro zachování velmi sytých barev (čáry, text a jednobarevné objekty, jako jsou například diagramy).

Tisk na postscriptové tiskárně

PostScript je jazyk pro popis stránky, který výstupnímu zařízení předává pokyny pro tisk. Všechny prvky tiskové úlohy (například křivky a text) jsou reprezentovány kódem v jazyce PostScript a tiskárna je využívá k vytvoření dokumentu. Abyste zlepšili kompatibilitu, můžete zvolit obecné (abstraktní) zařízení PostScript. Můžete také zvolit soubor popisu postscriptové tiskárny (PPD). Soubor popisu postscriptové tiskárny definuje možnosti a funkce vaší postscriptové tiskárny a lze ho získat od výrobce tiskárny.

Chcete-li snížit vytváření pruhů, můžete automaticky zvýšit počet přechodových kroků v přechodové výplni. Zvýšení počtu kroků použitých k vykreslení přechodových výplní vytváří během tisku hladší stínování. Aby se vaše úloha vytiskla správně, můžete také snížit složitost křivky zvýšením plochosti. Plochost křivky určuje, s jakou přesností se křivky převedou na lomené čáry, jak hladká bude křivka při tisku.

Tisková úloha obsahující příliš mnoho písem se nemusí vytisknout správně a tisková úloha obsahující příliš mnoho přímých barev zvětší velikost souboru. Můžete nastavit možnosti jazyka PostScript tak, abyste byli upozorněni, když tisková úloha obsahuje větší počet písem nebo přímých barev, než jsou nastavené hodnoty.

Ovladač tiskárny zavede do tiskárny písmo Type 1 jako základní nastavení. Možnost **Zavést písma Type 1** můžete vypnout, takže písma jsou tištěna jako grafika (buď křivky, nebo rastry). To může být užitečné, když soubor obsahuje mnoho písem, což by mohlo prodloužit zavádění, nebo by mohlo zavádění písem zcela selhat následkem velikostí jejich souborů. Písma TrueType převedená na rastry vypadají lépe při tisku v malých velikostech a tisknou se rychleji než běžná písma. Můžete zvolit nejvyšší počet rastrových písem, který může tisková úloha obsahovat.

Postup při volbě souboru popisů postscriptových tiskáren (PPD)

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Obecné**.
3. V oblasti **Cíl** vyberte postscriptovou tiskárnu ze seznamu **Tiskárna**.
4. Zaškrtněte políčko **Použít soubor PPD**.

5 Vyberte složku, v níž je soubor uložen.

6 Dvakrát klikněte na název souboru.

Postup při tisku na postscriptové tiskárně

1 Klikněte na položku **Soubor** ▶ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Obecné**.

3 V oblasti **Cíl** vyberte postscriptovou tiskárnu ze seznamu **Tiskárna**.

4 Klikněte na kartu **PostScript**.

5 Ze seznamu v oblasti **Kompatibilita** vyberte úroveň jazyka PostScript, která odpovídá tiskárně.

Chcete-li při tisku komprimovat rastry, vyberte některou možnost ze seznamu **Typ komprese** v oblasti **Rastry**. Pokud zvolíte kompresi JPEG, můžete tuto kompresi upravit posunutím jezdce **Kvalita JPEG**.

Když tisknete do souboru pomocí postscriptového ovladače, můžete uložit nastavení komprese rastrů do výsledného souboru PostScript Interpreted (PS nebo PRN). Další informace o tisku do souboru naleznete v části „Postup při tisku do souboru” na straně 755.

Postup při testování vytváření pruhů v přechodových výplních

1 Klikněte na položku **Soubor** ▶ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Předtisková diagnostika**.

Pokud nedojde k problémům s tiskovými úlohami, na názvu karty se zobrazí text **Bez problémů**. V případě problémů se na názvu karty zobrazí počet nalezených problémů.

3 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.

4 Dvakrát klikněte na položku **Tisk**.

5 Zaškrtněte políčko **Pruhy v přechodových výplních**.

Chcete-li optimalizovat přechodové výplně, abyste snížili složitost, zaškrtněte políčko **Optimalizovat přechodové výplně** na kartě **PostScript**.

Testování vytváření pruhů v přechodových výplních se provádí pouze u lineárních přechodových výplní.

Postup při automatickém zvyšování počtu přechodových kroků

1 Klikněte na položku **Soubor** ▶ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **PostScript**.

3 Zaškrtněte políčko **Automaticky zvyšovat počet kroků**.

Postup při snižování složitosti křivky

1 Klikněte na položku **Soubor** ▶ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **PostScript**.

3 Zaškrtněte políčko **Automaticky zvyšovat plochost**.

Snížení složitosti křivky pomůže zmírnit problémy při tisku, způsobené křivkami s příliš velkým počtem uzlů, ale způsobí prodloužení doby tisku.

Postup při nastavování možností upozornění pro separace barev a písmo

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. V levém podokně zobrazeného dialogového okna klikněte na možnost **Tisk**.
3. Klikněte na kartu **Styl tisku**.
4. Ze seznamu **Upozornění na separaci plných barev** vyberte jednu z následujících možností:
   - **Jestliže jsou použity jakékoli přímé barvy**
   - **Jestliže je použita více než 1 přímá barva**
   - **Jestliže jsou použity více než 2 přímé barvy**
   - **Jestliže jsou použity více než 3 přímé barvy**
5. Ze seznamu **Velké množství písem (předtisková diagnostika)** zvolte počet.

Postup při vypnutí zavádění písem Type 1

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **PostScript**.
3. Zrušte zaškrtnutí políčka **Zavést písma Type1**.

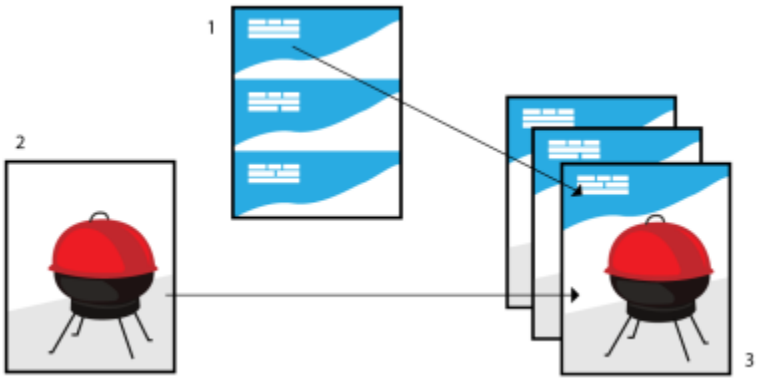
Písma Type 1 mohou být zavedena pouze u postscriptových zařízení.

Když je políčko **Zavést písma Type1** zaškrtnuté, je zaškrtnuté i políčko **Převést písma True Type na Type1** jakožto základní nastavení. Tím je zajištěno, že písma True Type jsou převedena na písma Type1, takže mohou být zavedena. Zrušte zaškrtnutí políčka **Převést písma True Type na Type1** pouze tehdy, má-li výstupní zařízení potíže s interpretací písem Type 1.

Hromadný tisk

CorelDRAW Aplikace umožňuje kombinovat text ze zdrojů dat s kresbami. Při hromadném tisku dokumentů můžete vytvořit několik různých kopií kresby. Pomocí dokumentů hromadného tisku můžete vytvářet personalizované dokumenty, jako jsou například seznamy adres, dotazníky a cílené marketingové dokumenty, kde každý vytištěný dokument obsahuje konkrétní informace ze záznamu ve zdroji dat, jako je například textový soubor nebo zdroj dat ODBC (soubor aplikace Microsoft Excel nebo Microsoft Access).

Při hromadném tisku dokumentů vytvoříte v aplikaci CorelDRAWformulář, který zkombinujete se zdrojem dat. Dokument formuláře definuje rozmístění dat a vzhled výsledného dokumentu hromadného tisku. Zdroj dat poskytuje data pro vytváření výsledných dokumentů při provedení hromadného tisku. Aplikace CorelDRAW podporuje následující soubory zdrojů dat: Soubory TXT (Text), soubory CSV (Comma Separated Values), soubory RTF (Rich Text Format) a soubory, které lze otevřít pomocí zdroje dat ODBC.



Dokument zdroje dat (1), dokument formuláře (2) a dokumenty hromadného tisku (3)

Vytváření souboru zdroje dat

Informace v souboru zdroje dat jsou uspořádány do polí a záznamů. Pole může obsahovat jeden nebo více znaků. Pole mohou obsahovat alfanumerická nebo pouze numerická data. Například záznam může obsahovat jméno, příjmení, adresu a další kontaktní informace. Každá položka v záznamu, jako například jméno, příjmení nebo adresa, je určena jako pole. Záznam může obsahovat jedno nebo více polí.

Můžete vytvořit nový nebo importovat stávající soubor zdroje dat. Pomocí aplikace CorelDRAW nebo textového editoru můžete vytvořit datový textový soubor. Data v souboru zdroje dat můžete upravovat kdykoliv.

Vytváření dokumentu formuláře

Vytváření dokumentů formuláře je podobné vytváření běžných kreseb. Do dokumentu formuláře však můžete vkládat pole hromadného tisku, které budou v okamžiku provedení hromadného tisku nahrazeny informacemi ze zdroje dat.

Přidružení dokumentu formuláře k souboru zdroje dat

Při použití aplikace CorelDRAW k vytvoření datového souboru nebo při importu existujícího datového souboru do aplikace CorelDRAW, je datový soubor přidružen k dokumentu formuláře. Přidružení je vždy uloženo spolu s dokumentem a nelze je změnit.

Provedení hromadného tisku

CorelDRAW Aplikace poskytuje různé možnosti výstupu pro hromadný tisk dokumentů. Můžete jej uložit do nového dokumentu nebo provést hromadný tisk dokumentů. Při hromadném tisku dokumentů dojde ke sloučení dokumentu formuláře se souborem zdroje dat. Při uložení hromadného tisku dokumentů do nového souboru sloučí aplikace dokument formuláře se souborem zdroje dat v novém souboru aplikace CorelDRAW. Tento soubor slouží k náhledu finálního výstupu a provedení menších úprav před tiskem. Chcete-li provést větší změny, jako například přidání nebo přemístění polí hromadného tisku nebo přidání nových záznamů, je nutné tak učinit v dokumentu formuláře.

Postup při vytváření souboru zdroje dat pomocí aplikace CorelDRAW

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Hromadný tisk** ▸ **Vytvořit/Načíst pole hromadného tisku**.
2. V dialogovém okně **Hromadný tisk** klikněte na tlačítko **Sloupec**.
3. V dialogovém okně **Přidat sloupec** zadejte název sloupce do pole **Název** a poté proveďte jednu z následujících akcí:
   - Chcete-li vytvořit textové pole, zaškrtněte možnost **Text**, zadejte název pole a poté klikněte na možnost **Přidat**,
   - Chcete-li vytvořit číselné pole, zaškrtněte možnost **Číselné**, zadejte název pole a poté klikněte na možnost **Přidat**. V části **možností číselných polí** můžete použít formátování na data v číselném poli výběrem formátu ze seznamu **Formát** a hodnotu v číselném poli automaticky zvyšovat zaškrtnutím políčka **Průběžně přírůstková hodnota** a zadáním počáteční a konečné hodnoty do příslušných polí.

   Tento krok zopakujte pro všechna pole v dávce.

4 Klikněte na tlačítko **Přidat záznam** a zadejte data do polí pro daný záznam.

Tento krok zopakujte pro všechny záznamy v dávce.

5 Klikněte na příkaz **Uložit datový zdroj**.

6 V dialogovém okně **Uložit jako** zadejte název souboru, vyberte disk a složku, kam chcete soubor uložit, a klikněte na tlačítko **Uložit**.

Další možnosti

Úprava sloupce pole	Klikněte na pole v seznamu a na možnost **Upravit sloupec**.
Odstranění sloupce pole	Klikněte na pole v seznamu a na možnost **Odstranit sloupec**.
Odstranění záznamu	Klikněte na záznam a poté klikněte na tlačítko **Odstranit záznam** .
Zobrazení záznamů	Klikněte na některý z následujících nástrojů: • **Zobrazit všechny záznamy** – umožňuje zobrazení všech záznamů v souboru zdroje dat. • **Zobrazit jeden záznam** – umožňuje zobrazení vybraného záznamu.
Procházení záznamů	Klikněte na libovolné z následujících tlačítek: • **První záznam** • **Další záznam** • **Předchozí záznam** • **Poslední záznam**
Přechod na konkrétní záznam	Zadejte číslo záznamu do pole **Přejít na záznam** a klikněte na příkaz **Přejít na záznam**.

V aplikaci CorelDRAW jsou k dispozici různé formáty čísel. Například formát X.0 reprezentuje hodnotu 1 jako 1.0; formát 00X reprezentuje hodnotu 1 jako 001.

Postup při vytváření zdroje dat pomocí textového editoru

1 Otevřete textový editor a vytvořte nový soubor.

2 Na první řádek zadejte počet polí hromadného tisku, která chcete vložit do kresby. Příklad:

```
3
```

3 Na druhý řádek zadejte názvy polí hromadného tisku oddělené zpětným lomítkem. Každé pole hromadného tisku musí začínat a končit zpětným lomítkem. Příklad:

```
\Název\\Datum\\Instruktor\
```

4 Na další řádky zadejte data, která se mají zobrazit v dokumentu hromadného tisku. Každý řádek představuje záznam. Příklad:

```
\Pixie Parsons\\6. září 2020\\Pan Randy Harris\
\Shirley Wilkinson\\13.ledna 2020\\Paní Corinne Pitts\
```

5 Uložte soubor ve formátu ANSI Text (přípona **.txt**) nebo jako soubor RTF.

Zpětná lomítka slouží jako značky, které oddělují začátek a konec polí hromadného tisku. Nelze je tedy v polích použít jako data.

Data v polích musí končit znakem. Prázdná místa nebo zalomení řádků před zpětnými lomítky brání úspěšnému dokončení hromadného tisku.

Postup při importu souboru zdroje dat

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Hromadný tisk** ▸ **Vytvořit/Načíst pole hromadného tisku**.
2. V dialogovém okně **Hromadný tisk** klikněte na tlačítko **Importovat soubor**.
3. V dialogovém okně **Otevřít** a přejděte na jednotku a do složky, kde je datový soubor umístěn.
4. Vyberte soubor.
5. Klikněte na tlačítko **Otevřít**.

Postup při importu souboru zdroje dat ODBC

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Hromadný tisk** ▸ **Vytvořit/Načíst pole hromadného tisku**.
2. V dialogovém okně **Hromadný tisk** klikněte na tlačítko **Zdroj dat ODBC**.
3. V dialogovém okně **Vybrat zdroj dat** proveďte některou z následujících akcí:
   - Klikněte na kartu **Zdroj dat souboru** a vyberte zdroj dat souboru, který popisuje disk, ke kterému se chcete připojit. Můžete použít jakýkoli zdroj dat souboru, který odkazuje na ovladač ODBC nainstalovaný ve vašem počítači.
   - Klikněte na kartu **Zdroj dat počítače** v nabídce **Název zdroje dat** , vyberte typ zdroje dat a klikněte na tlačítko **OK**.
4. Vyberte databázi, kterou chcete naimportovat, a klikněte na tlačítko **OK**.

Postup při vytváření dokumentu formuláře

1. Otevřete kresbu, do které chcete vložit pole hromadného tisku.
2. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Hromadný tisk** ▸ **Vytvořit/Načíst pole hromadného tisku**.
3. V dialogovém okně **Hromadný tisk** vyberte nebo vytvořte soubor zdroje dat.
4. Klikněte na tlačítko **Dokončit**.
5. V ukotvitelném panelu **Hromadný tisk** vyberte název pole ze seznamu **Pole** a klikněte na příkaz **Vložit pole**.

   CorelDRAW Aplikace umístí pole hromadného tisku doprostřed aktuálního zobrazení. Chcete-li pole hromadného tisku přemístit, přetáhněte je do nového umístění na stránce kresby.
6. Opakováním kroku 5 můžete vložit další pole.

Postup při hromadném tisku dokumentů

- V ukotvitelném panelu **Hromadný tisk** klikněte na jednu z následujících možností: Klikněte na možnost **Sloučit do nového dokumentu** a poté na příkaz **Tisk**.
- Klikněte na možnost **Použít hromadný tisk** a poté na příkaz **Tisk**.

1. Zadejte libovolná nastavení tiskárny.
2. Klikněte na tlačítko **Tisk**.

Chcete-li vytisknout všechny záznamy a stránky, vyberte možnost **Aktuální dokument**.

Postup při hromadném tisku a uložení dokumentu do nového souboru

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Hromadný tisk** ▸ **Vytvořit/Načíst pole hromadného tisku**.

Hromadný tisk a uložení dokumentu do nového souboru provedete kliknutím na tlačítko **Sloučit do nového dokumentu** na panelu nástrojů **Hromadný tisk**.

Přehledy předtiskové diagnostiky

Předtisková diagnostika zkontroluje stav souboru dříve, než se rozhodnete ho předat na výstup, a poskytne přehled problémů a potenciálních problémů a návrhů k jejich řešení. Můžete stanovit, na které problémy se Předtisková diagnostika zaměří. Nastavení Předtiskové diagnostiky mohou být také uložena. Další informace o specifických nastaveních Předtiskové diagnostiky naleznete v kterékoli z následujících částí:

- Postup při kontrole problémů týkajících se tisku souboru naleznete v části „Postup při zobrazení přehledu problémů tiskové úlohy” na straně 744.
- Postup při kontrole problémů týkajících se publikování souboru PDF naleznete v části „Postup při zobrazení přehledu předtiskové diagnostiky souboru PDF” na straně 806.
- Postup při kontrole problémů týkajících se exportování do aplikace Adobe Illustrator (AI) naleznete v části „Zobrazení přehledů předtiskové diagnostiky souboru AI” na straně 813.
- Postup při kontrole problémů týkajících se exportu souborů SWF naleznete v části „Postup při zobrazení přehledu problémů u souboru Adobe Flash” na straně 844.
- Postup při kontrole problémů týkajících se exportu souborů SVG naleznete v části „Formát SVG (Scalable Vector Graphics)” na straně 840.

Příprava souborů pro poskytovatele tiskových služeb

V aplikaci CorelDRAW můžete připravit tiskovou úlohu k odeslání poskytovateli tiskových služeb.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Příprava pro poskytovatele tiskových služeb” (straně 755)
- „Řazení stránek” (straně 756)
- „Tiskové značky” (straně 758)
- „Zachování propojení OPI” (straně 760)
- „Separace barev” (straně 761)
- „Přesah barev a přetisk” (straně 762)
- „Nastavení přesahu barev In-RIP” (straně 765)
- „Tisk na film” (straně 767)
- „Příprava reklamních plachet k tisku” (straně 768)
- „Spolupráce s poskytovatelem tiskových služeb” (straně 770)

Příprava pro poskytovatele tiskových služeb

Můžete tisknout kresbu do souboru, který poskytovatel tiskových služeb může poslat přímo na výstupní zařízení. Pokud si nejste jisti, jaké nastavení vybrat, obraťte se na poskytovatele tiskových služeb.

Další informace o komerčním tisku naleznete v tématu „Spolupráce s poskytovatelem tiskových služeb” na straně 770.

Postup při tisku do souboru

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Obecné**.
3. V oblasti **Cíl** zaškrtněte políčko **Tisk do souboru** a zvolte jednu z následujících možností ze seznamu:
   - **Jeden soubor** – tiskne všechny stránky dokumentu do jednoho souboru.
   - **Stránky do oddělených souborů** – tiskne každou stránku do samostatného souboru.
   - **Desky do oddělených souborů** – tiskne každou desku do samostatného souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Tisk**.
5. Vyberte jednu z následujících možností v seznamu **Typ souboru**:

- **Tiskový soubor** – uloží soubor jako soubor PRN.
- **Soubor PostScript** – uloží soubor jako soubor PS.

6 Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.

7 Do pole **Uložit jako** zadejte název souboru.

8 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Nechcete-li připravovat postscriptové soubory, poskytovatelé tiskových služeb mající aplikaci, v níž jste dílo vytvořili, převezmou původní soubory (např. z aplikace CorelDRAW) a použijí požadované nastavení předtiskové přípravy.

Řazení stránek

Funkce archové montáže umožňuje tisk více než jedné strany dokumentu na jeden list papíru. Výběrem předvolby archové montáže můžete vytvářet dokumenty typu časopis a kniha a tisknout je v komerční tiskárně; můžete vytvářet dokumenty vyžadující vysekávání nebo přehýbání, jako poštovní štítky, vizitky, letáky nebo pohlednice; nebo tisknout více miniatur z dokumentu na jednu stránku. Rovněž můžete vytvořit své vlastní rozvržení změnou předvolby archové montáže.

Můžete si vybrat způsob vazby ze tří předvoleb nebo si způsob vazby sami upravit. Pokud zvolíte předvolbu způsobu vazby, všechny archy kromě prvního budou automaticky seřazeny.

Stránky na archu můžete seřadit ručně nebo automaticky. Když seřadíte stránky automaticky, můžete zvolit úhel otočení. Máte-li na archu více jak jednu stránku, můžete zadat velikost mezer mezi stránkami; můžete např. zvolit automatické nastavení mezer, které vytvoří takové mezery, aby celá dostupná plocha byla zaplněna stránkami dokumentu.

Při tisku na kancelářské tiskárně můžete nastavit okraje přizpůsobené netisknutelné oblasti stránky. Jsou-li okraje menší než netisknutelná oblast, může tiskárna kraje některých stránek nebo tiskové značky oříznout.

Postup při výběru předvolby archové montáže

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Rozvržení**.

3 Vyberte řazení stránek ze seznamu **Řazení stránek**.

Zvolené řazení stránek nemá vliv na původní dokument, pouze na způsob jeho tisku.

Postup při úpravě archové montáže

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Rozvržení**.

3 Vyberte řazení stránek ze seznamu **Řazení stránek**.

4 Klikněte na tlačítko **Upravit**.

5 Podle potřeby upravte nastavení archové montáže.

6 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Uložit archovou montáž**.

7 Do pole **Uložit jako** zadejte název archové montáže.

When editing an imposition layout, you should save it with a new name; otherwise the settings for a preset imposition layout will be overwritten.

Postup při volbě způsobu vazby

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem**.

2 Klikněte na nástroj **Řazení stránek** .

3 Na panelu vlastností vyberte v seznamu **Upravit základní nastavení** volbu **Upravit položky**.

4 Zadejte hodnoty do polí **Stránky vodorovně a svisle**.

Chcete-li použít oboustranné stránky, klikněte na tlačítko **Jednostranné/oboustranné** .

5 Ze seznamu **Režim vazby** vyberte některý z následujících způsobů vazby:

- **Lepená vazba** – odřízne jednotlivé stránky a poslepuje je na hřbetě
- **Sedlová vazba** – přeloží stránky a vloží je do sebe
- **Kompletace a ořez** – zkompletuje a seřadí všechny složky vazby
- **Vlastní vazba** – umožňuje vám uspořádat stránky do každé složky vazby

Při výběru možností **Sedlová vazba** nebo **Vlastní vazba** zadejte údaj do příslušného políčka.

Pokud kliknutím na tlačítko **Jednostranné a oboustranné** zvolíte možnost oboustranného tisku a přitom tisknete na zařízení bez funkce oboustranného tisku, průvodce vám automaticky poskytne návod, jak vkládat papír do tiskárny, abyste tiskli na obě strany papíru.

Postup při uspořádání stránek

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem**.

2 Klikněte na nástroj **Řazení stránek** .

3 Na panelu vlastností vyberte v seznamu **Upravit položky** volbu **Upravit umístění na stránce**.

4 Klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Inteligentní automatické řazení** – automaticky uspořádá stránky na archu
- **Automatické řazení za sebou** – uspořádá stránky zleva doprava a shora dolů
- **Klonované automatické řazení** – umístí pracovní stránku do každého rámečku na tisknutelné stránce

Chcete-li číslovat stránky ručně, klikněte na stránku a zadejte číslo stránky do políčka **Pořadové číslo stránky**.

5 Vyberte úhel v seznamu **Otáčení stránky**.

Postup při úpravách mezer

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem**.

2 Klikněte na nástroj **Řazení stránek** .

3 Na panelu vlastností vyberte v seznamu **Upravit mezery a dokončení** volbu **Upravit položky**.

4 Klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Automatické mezery** – změní velikost mezer mezi stránkami tak, aby stránky dokumentu zaplnily veškerý dostupný prostor daného rozvržení
- **Shodné mezery** – umožňuje nastavit shodné vodorovné a svislé mezery

5 Klikněte na jedno z následujících tlačítek:

- **Umístění řezu** – mezi stránky umístí značky řezu
- **Umístění přeložení** – mezi stránky umístí značky přeložení

Pokud kliknete na tlačítko **Shodné mezery**, musíte zadat hodnotu do pole **Velikost mezery**.

Mezery můžete upravovat pouze tehdy, pokud jste zvolili archovou montáž se dvěma či více stránkami vodorovně nebo svisle.

Postup při nastavení okrajů

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem**.
2. Klikněte na nástroj **Řazení stránek**.
3. Na panelu vlastností vyberte v seznamu **Upravit okraje** volbu **Upravit položky**.
4. Klikněte na jedno z následujících tlačítek:
   - **Automatické** – nastaví okraje automaticky
   - **Stejné** – umožňuje vám nastavit pravý okraj shodný s levým a dolní shodný s horním

Pokud kliknete na tlačítko **Stejné**, musíte zadat hodnoty do polí **Horní a levý okraj**.

Při přípravě zakázky pro komerční tisk může tiskárna požadovat minimální velikost okrajů potřebnou pro podavače stránek nebo pro tiskové značky.

Tiskové značky

Vytisknutím tiskových značek zobrazíte na stránce informace, jak by dokument měl být vytištěn. Můžete zadat umístění tiskových značek na stránce.

Jsou k dispozici tyto tiskové značky:

- **Ořezové značky a značky přeložení** – představují velikost papíru a tisknou se v rozích stránky. Můžete vytisknout ořezové značky a značky přeložení, které pak slouží jako vodítka pro oříznutí papíru. Při tisku více stránek na list (např. ve dvou řadách a dvou sloupcích) můžete tisknout ořezové značky a značky přeložení mimo okraj stránky, takže všechny tyto značky oříznutí/přeložení jsou po oříznutí odstraněny, nebo můžete přidat ořezové značky okolo každého řádku a sloupce. Ořezové značky a značky přeložení zaručují, že se značky objeví na jednotlivých deskách CMYK.
- **Mez přesahu** – určuje, jak daleko může obrázek přesáhnout za ořezové značky. Použijete-li funkci přesah k rozšíření tisku až ke kraji stránky, musíte nastavit mez přesahu. Přesah vyžaduje, aby papír, na který tisknete, byl větší než konečná požadovaná velikost papíru a tisk musí přesahovat přes okraje konečné velikosti papíru.
- **Registrační značky** – jsou nutné k zarovnání filmu pro nátisk nebo tiskových desek na barevném tiskařském stroji. Tisknou se na každém listu separace barev.
- **Barevný kalibrační pruh** – je barevná škála vytištěná na každém listu separace barev pro ověření přesnosti reprodukce barev. Pro zobrazení kalibračního pruhu musí být velikost stránky pro tisk větší než velikost stránky díla, které tisknete.
- **Škála hustoty** – je řada šedých políček od světlé po tmavou. Tato políčka jsou nutná ke kontrole hustoty obrazových polotónů. Škálu hustoty lze umístit kamkoli na stránku. Můžete rovněž upravit úrovně šedi v každém ze sedmi políček škály hustoty.
- **Čísla stránek** – pomáhají při snášení stránek obrázku, které vůbec nejsou očíslovány nebo jejichž čísla stránek neodpovídají skutečnému číslování.
- **Informace o souboru** – tiskne informace o souboru, jako jsou profil barev; nastavení polotónů; název, datum a čas vytvoření obrázku; číslo desky; a název úlohy.

Postup při tisku ořezových značek a značek přeložení

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Předtisková příprava**.
3. V oblasti **Značky dokončení** zaškrtněte políčko **Ořezové značky a značky přeložení**.

   Chcete-li tisknout všechny ořezové značky a značky přeložení, zrušte zaškrtnutí políčka **Pouze vnější**.

Pro tisk ořezových značek a značek přeložení musí být papír, na který tisknete, na všech stranách o 0,5 palce větší, než velikost obrázku, který tisknete.

Informace týkající se nastavení ořezových značek a značek přeložení naleznete v části „Postup při úpravách mezer” na straně 757.

Postup při tisku kompozitních ořezových značek a značek přeložení

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. Klikněte na tlačítko **Tisk**.
3. Klikněte na kartu **Styl tisku**.
4. Ze seznamu **Kompozitní ořezové značky (PS)** vyberte možnost **Výstup na všech deskách**.

Postup při nastavení meze přesahu

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Rozvržení**.
3. Zaškrtněte políčko **Mez přesahu**.
4. Zadejte hodnotu do pole **Mez přesahu**.

Obvykle stačí mez přesahu od 0,125 do 0,25 palce. Každý přesahující objekt zbytečně zatěžuje paměť a může způsobit problémy při tisku více stránek na jednom listu papíru.

Postup při tisku registračních značek

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Předtisková příprava**.
3. V části **Registrační značky** zaškrtněte políčko **Tisk registračních značek**.
4. Ve výběru **Styl** vyberte styl registračních značek.

Pro tisk registračních značek musí být papír, na který tisknete, na všech stranách o 0,5 palce větší, než velikost obrázku, který tisknete.

Postup při tisku barevných kalibračních pruhů a škály hustoty

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Předtisková příprava**.

3 V dialogovém okně **Kalibrační pruhy** zaškrtněte kterékoli z následujících políček:

- **Barevný kalibrační pruh**
- **Škály hustoty**

Pro vlastní úpravu úrovně šedi některého políčka škály hustoty zvolte jeho číslo v seznamu **Hustoty** a zadejte pro něj novou hodnotu hustoty (nižší hodnota znamená světlejší políčko).

Postup při tisku čísel stránek

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Předtisková příprava**.

3 V části **Informace o souboru** zaškrtněte políčko **Tisk čísel stránek**.

Pro umístění čísla stránky uvnitř stránky zaškrtněte políčko **Umístit na stránce**.

Postup při tisku informací o souboru

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Předtisková příprava**.

3 V části **Informace o souboru** zaškrtněte políčko **Tisk informací o souboru**.

4 Do pole **Tisk informací o souboru** zadejte název úlohy.

Pro umístění informace o souboru uvnitř stránky zaškrtněte políčko **Umístit na stránce**.

Postup při umístění tiskových značek

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Náhled před tiskem**.

2 Klikněte na nástroj **Umístění značek** .

3 Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Automatické umístění obdélníku značek** .

4 Zadejte hodnoty do políček **Obdélník zarovnání značek**.

Umístění tiskových značek lze rovněž změnit kliknutím na ikonu tiskové značky v okně náhledu před tiskem a přetažením vymezujícího rámečku.

Chcete-li připojit tiskové značky k vymezujícímu rámečku objektu namísto vymezujícímu rámečku stránky, klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Tisk**, klikněte na kartu **Předtisková příprava** a zaškrtněte políčko **Značky k objektům**.

Zachování propojení OPI

Otevřené rozhraní předtiskové přípravy (OPI) umožňuje použít obrázky s nízkým rozlišením jako náhradu za obrázky s vysokým rozlišením, které se objeví ve vašem konečném díle. Když poskytovatel tiskových služeb obdrží váš soubor, server OPI zástupné obrázky s nízkým rozlišením nahradí obrázky s vysokým rozlišením.

Postup při zachování propojení OPI

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **PostScript**.

Na kartě **PostScript** se zobrazují pouze jiné tiskárny než GDI. Další informace naleznete v tématu „Poznámky pro tiskárny GDI” na straně 746.

3 Zaškrtněte políčko **Zachovat propojení OPI**.

Možnost **Zachovat propojení OPI** je k dispozici pouze na zařízení s PostScriptem.

Použitím OPI a serveru pro řízení tisku, jako je Creo Color Central, můžete ušetřit svůj pracovní čas. Předlohy s nízkým rozlišením se vytvoří automaticky z originálů s vysokým rozlišením a jsou umístěny do aplikace CorelDRAW. Tyto soubory obsahují vlastní poznámky OPI, které server Creo Color Central po zadání úlohy rozpozná a soubory s nízkým rozlišením nahradí verzí s vysokým rozlišením.

Obrázky s nízkým rozlišením musí být označeny jako obrázky OPI (toto je nutné provést pomocí softwaru třetí strany), než je bude možné importovat do dokumentu.

Separace barev

Když posíláte barevné dílo poskytovateli tiskových služeb nebo do tiskárny, buď vy, nebo poskytovatel tiskových služeb musíte provést separaci barev. Separace barev jsou nezbytné, protože typický tiskařský stroj nanáší jednotlivé barvy na papír odděleně. Separace barev pro tisk lze zadat, včetně pořadí, v jakém se barvy budou tisknout.

Tiskařské stroje vytvářejí barvy metodou výtažkových barev, metodou přímých barev nebo kombinací obou způsobů. Přímé barvy můžete také v okamžiku tisku převést na výtažkové. Další informace o přímých a výtažkových barvách najdete v tématu „Volba barev” na straně 354.

Při nastavení polotónů pro tisk separací barev se doporučuje použít výchozí nastavení, jinak polotóny budou nastaveny nevhodně a výsledkem bude nežádoucí moaré a zhoršená reprodukce barev. Avšak při použití jiné tiskové technologie by způsob rastrování měl být nastaven podle typu zařízení používaného poskytovatelem tiskových služeb. Před vlastním nastavením polotónů konzultujte správné nastavení s poskytovatelem tiskových služeb.

Při výskytu oblastí s přetiskem můžete zvolit, jak chcete tyto oblasti tisknout. Další informace týkající se přetisků naleznete v tématu „Přesah barev a přetisk” na straně 762.

Postup při tisku separací barev

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2 Klikněte na kartu **Barva**.
3 Zapněte možnost **Separace**.

Chcete-li tisknout určité separace barev, klikněte na kartu **Separace** a zaškrtněte odpovídající políčko v seznamu separací barev.

Pořadí tisku separací barev lze změnit kliknutím na položku **Upřesnit** v nabídce **Options** area. V seznamu separací v dolní části dialogového okna klikněte na sloupec **Pořadí** vedle separace barev, kterou chcete změnit. Ze seznamu vyberte novou hodnotu pořadí.

Chcete-li tisknout separace barev pomocí profilu barev, který je odlišný od profilu barev dokumentu, můžete kliknout na kartu **Barva** a vybrat profil barev ze seznamu **Profil barev**.

Postup při převodu přímých barev na výtažkové

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2 Klikněte na kartu **Barva**.
3 Zapněte možnost **Separace**.
4 Zaškrtněte políčko **Převést přímé barvy na**.

Změna přímých barev na výtažkové barvy nemá vliv na původní soubor aplikace CorelDRAW , ale ovlivňuje způsob, jakým jsou barvy odeslány na tiskárnu.

Postup při úpravě polotónů

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. Zapněte možnost **Separace**.
4. Klikněte na kartu **Separace**.
5. V oblasti **Možnosti** klikněte na možnost **Upřesnit**.
6. Změňte některé z následujících nastavení:
   - **Technologie rastrování**
   - **Rozlišení**
   - **Základní rastr**
   - **Typ polotónu**

Můžete nastavit hustotu rastru, úhel zobrazení a možnosti přetisku pro přímé barvy i pro výtažkové barvy. Je-li například přechodová výplň vytvořena ze dvou přímých barev, lze nastavit, aby se jedna tiskla pod úhlem 45 stupňů a druhá pod úhlem 90 stupňů.

Přesah barev a přetisk

Přesah barev (trapping) spočívá v jejich záměrném překrývání, takže chyby v registraci tiskových desek nevytvářejí bílá místa a nejsou tolik patrné. Při ručním vytváření přesahu musí jedna barva přetisknout druhou. Přetisku se dosahuje tiskem jedné barvy přes druhou. Přetisk barev funguje nejlépe, když je vrchní barva mnohem tmavší než ta spodní; jinak může vzniknout nežádoucí třetí barva (např. azurová přes žlutou dá výsledný zelený objekt). Někdy můžete chtít vytvořit třetí barvu; např. můžete přetisknout dvě přímé barvy a vytvořit tak barvu třetí.

Vzhled smíchaných přetisknutých barev závisí na typu míchaných barev a inkoustů a na typech přetiskovaných objektů. Například objekt v barvách CMYK se přetiskne odlišně od objektu v přímých barvách. Rastry se rovněž přetisknou jinak než vektorové objekty. Simulaci míchání přetištěných barev lze zobrazit povolením režimu zobrazení **Rozšířený** a režimu zobrazení **Simulovat přetisky**. Další informace o výběru režimu zobrazení získáte v části „Režimy zobrazení” na straně 54. V závislosti na použité tiskárně se mohou objevit určité odchylky tištěné verze od náhledu.

Když máte tisk připraven, můžete zachovat nastavení přetisku, chcete-li vytvořit přesah barev objektů v dokumentu nebo smíchat překrývající se barvy k vytvoření efektu. Můžete také zvolit možnost vykrojit přetisknuté plochy, čímž bude viditelná pouze vrchní barva. Chcete-li vytisknout nátisk souboru, můžete přetisky nasimulovat. Při simulaci přetisků se soubor převede na rastrový a tiskne se pouze ve výtažkových barvách.

Je možné zvolit skupinu objektů pro přetisk. Můžete povolit přetisk textu překrývajících se objektů. Přetisknout lze také rastry, u vektorových objektů jejich výplň, obrys nebo obojí. Také můžete přetisknout určité separace barev, určit pořadí jejich tisku, a zda chcete přetisknout grafiku, text nebo obojí.

Automatický přetisk barev nastane dvěma způsoby – přetiskováním černé nebo automatickým rozšiřováním. Přetiskování černou vytvoří přesah barvy tím, že všechny objekty obsahující 95 % černé nebo více přetisknou veškeré objekty pod nimi. Pro výtvarná díla obsahující mnoho černého textu je tato možnost vhodná, ale u výtvarných děl s vysokým podílem grafiky ji používejte s opatrností. Pokud poskytovatel tiskových služeb doporučí nastavit prahovou hodnotu pro přetisk černou jinak než na 95 %, můžete tuto hodnotu změnit.

Automatické rozšiřování vytvoří přesah barvy tak, že objektu je přiřazen obrys se stejnou barvou jako jeho výplň, který přetiskne objekty pod ním. Automatické rozšiřování se aplikuje na všechny objekty souboru, které splňují tři podmínky: dosud nemají obrys, mají jednotnou výplň a dosud nebyly určeny k přetisku.

Upřesněné možnosti přesahu barev najdete v části „Nastavení přesahu barev In-RIP” na straně 765.

Postup při zachování nebo ignorování přetisku při tisku

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. Zvolte jednu z následujících možností:
   - **Kompozitní**
   - **Separace**
4. Klikněte na jednu z následujících karet:
   - **Separace**
   - **Kompozitní**
5. V seznamu **Přetisky dokumentu** vyberte jednu z následujících možností:
   - **Ignorovat** – nepřetiskne oblasti; vrchní barva se tiskne a spodní barvy jsou vykrojeny.
   - **Zachovat** – zachová přetisknuté oblasti.

Postup při tisku simulovaného přetisku

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. Zapněte možnost **Kompozitní.**
4. Klikněte na kartu **Kompozitní**.
5. V seznamu **Přetisky dokumentu** vyberte volbu **Simulovat**.
   Volba **Simulovat** převede soubor na rastrový; soubor se tiskne ve výtažkových barvách.

Postup při přetisku vybraných objektů

1. Vyberte objekt.
2. Klikněte na nabídku **Objekt** a vyberte jednu z následujících možností:
   - **Přetisknout obrys**
   - **Přetisknou výplň**
   - **Přetisknout rastr**

Přetisk objektu můžete také nastavit kliknutím pravým tlačítkem myšina objekt a výběrem možnosti přetisku z místní nabídky.

Tisk textu na níže položené objekty

1. Pomocí nástroje **Text** vyberte text.
2. V oblasti **Znak** ukotvitelného paneluinspektoru klikněte na tlačítko se šipkou umístěné v dolní části oblasti **Odstavec** a zobrazte další možnosti.
3. Zaškrtněte políčko **Přetisknout výplň**.

Postup při přetisku zvolených separací barev

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. Zapněte možnost **Separace**.
4. Klikněte na kartu **Separace**.
5. V oblasti **Možnosti** klikněte na možnost **Upřesnit**.
6. V seznamu **Technologie rastrování** vyberte požadovanou separaci barev.
7. Ve sloupci **Přetisk** klikněte na jednu nebo na obě následující ikony:
   - **Přetisk grafiky**
   - **Přetisk textu**

Je-li separace nastavena na přetisk, ikony budou tmavší.

Volbou možnosti separace barvy a výběrem pořadí v seznamu **Pořadí** můžete změnit pořadí tisku separací barev.

Postup při nastavení přesahu barev pomocí přetiskování černé

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. Zvolte jednu z následujících možností:
   - **Kompozitní**
   - **Separace**
4. Klikněte na jednu z následujících karet:
   - **Separace**
   - **Kompozitní**
5. V části **Možnosti** zaškrtněte políčko **Vždy přetisknout černou**.

Postup při nastavení prahu přetisku černou

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. Klikněte na kartu **Styl tisku**.
3. V seznamu **Prah přetisku černou (PS)** vyberte číslo.

   Vybrané číslo představuje procento černé, při jehož překročení dojde k přetisku.

Postup při nastavení přesahu automatickým rozšiřováním

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. Zvolte jednu z následujících možností:
   - **Kompozitní**
   - **Separace**
4. Klikněte na jednu z následujících karet:

- **Separace**
- **Kompozitní**

5 Vyberte jednu z následujících možností seznamu **Automatický přetisk**:
   - **Automaticky rozšiřovat** a zadejte hodnotu do pole **Maximální**.
   - **Neměnná šířka** a zadejte hodnotu do pole **Šířka**.
6 Zadejte hodnotu do pole **Text nad**.

Hodnota, kterou jste zadali do políčka **Text nad**, je minimální velikost písma, od níž se automatické rozšiřování použije. Při nastavení příliš nízké hodnoty může být drobný text při automatickém rozšiřování nečitelný.

Velikost rozšiřování určeného objektu závisí na maximální hodnotě přesahu zadané v poli **Maximální** a na barvě objektu. Čím světlejší barva, tím větší procentuální hodnota z maximálního přesahu. Čím tmavší barva, tím menší procentuální hodnota z maximálního přesahu.

Nastavení přesahu barev In-RIP

Přesah barev In-RIP umožňuje zadat upřesněné nastavení přesahu barev. Před volbou přesahu barev In-RIP se přesvědčte, že vaše tiskárna s jazykem PostScript Level 3 podporuje přesah barev In-RIP.

Můžete zvolit šířku přesahu – o kolik se jedna barva rozšíří do druhé. Rovněž můžete zadat umístění přesahu barev obrázku a tím určit, kde přesah vznikne. Například můžete určit, zda přesah je rozšíření pozadí nebo rozšíření objektu, což záleží na neutrální hustotě sousedních barev. Neutrální hustota značí světlost nebo tmavost barvy a pomáhá stanovit, jak budou sousední barvy do sebe přesahovat.

Zadáním limitu kroku přesahu můžete stanovit práh vytvoření přesahu. Mají-li barvy, které se účastní přesahu, podobnou neutrální hustotu, nastaví se umístění přesahu podle toho. Limit kroku přesahu určuje práh, na který se přesah nastaví.

Před přesahem můžete nastavit barvy; např. můžete barvu nastavit na neprůhlednou, jako v případě metalické barvy, takže skrz ni nebude nic vidět. Snížením množství barvy v přesahu můžete snížit jeho viditelnost. To je zvlášť užitečné v případě pastelových barev, kontrastních barev a barev s podobnou neutrální hustotou.

Postup při volbě šířky přesahu

1 Klikněte na položku **Soubor** ▶ **Tisk**.
2 Klikněte na kartu **Barva**.
3 Zapněte možnost **Kompozitní**.
4 Klikněte na kartu **PostScript**.
   Na kartě **PostScript** se zobrazují pouze jiné tiskárny než GDI. Další informace naleznete v tématu „Poznámky pro tiskárny GDI” na straně 746.
5 Ze seznamu **Kompatibilita** vyberte možnost **PostScript 3**.
6 Klikněte na kartu **Kompozitní**.
7 Zaškrtněte políčko **Přesah barev In-RIP PostScript 3**.
8 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
9 Zadejte hodnotu do pole **Šířka přesahu**.

   Pokud máte přesah do černé, zadejte hodnotu do políčka **Šířka přesahu černé**.

Chcete-li nastavit možnosti přesahu barev In-RIP, musíte mít v dialogovém okně **Tisk** na kartě **PostScript** v seznamu **Kompatibilita** vybranou volbu **PostScript 3**.

Postup při zadání umístění přesahu barev obrázku

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. Zapněte možnost **Kompozitní**.
4. Klikněte na kartu **PostScript**.

   Na kartě **PostScript** se zobrazují pouze jiné tiskárny než GDI. Další informace naleznete v tématu „Poznámky pro tiskárny GDI” na straně 746.
5. Ze seznamu **Kompatibilita** vyberte možnost **PostScript 3**.
6. Klikněte na kartu **Kompozitní**.
7. Zaškrtněte políčko **Přesah barev In-RIP PostScript 3**.
8. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
9. V seznamu **Umístění přesahu barev obrázku** vyberte jedno z následujících umístění:
   - **Neutrální hustota** – určuje světlejší objekt a tím i směr a umístění přesahu.
   - **Rozšíření pozadí** – v případě přesahu tmavého objektu v popředí na světlé pozadí.
   - **Rozšíření pozadí** – v případě přesahu světlého objektu v popředí na tmavém pozadí.
   - **Středová čára** – v případě, že sousední obrázky a objekty mají podobnou neutrální hustotu nebo se hustota obrázku mění podél jeho okraje.

   Má-li objekt přesáhnout do obrázku, zaškrtněte políčko **Použít u obrázků přesah barev objektů**.

Postup při nastavení prahu

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.
3. Zapněte možnost **Kompozitní**.
4. Klikněte na kartu **PostScript**.

   Na kartě **PostScript** se zobrazují pouze jiné tiskárny než GDI. Další informace naleznete v tématu „Poznámky pro tiskárny GDI” na straně 746.
5. Ze seznamu **Kompatibilita** vyberte možnost **PostScript 3**.
6. Klikněte na kartu **Kompozitní**.
7. Zaškrtněte políčko **Přesah barev In-RIP PostScript 3**.
8. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
9. Zadejte hodnotu do některých z uvedených políček:
   - **Limit kroku** – určuje práh mezi barevnými variacemi. Čím je prahová hodnota nižší, tím pravděpodobněji se vytvoří přesah.
   - **Hranice černé** – určuje práh, kdy se výtažková černá považuje za zcela černou.
   - **Mez hustoty černé** – určuje hodnotu neutrální hustoty černé barvy.
   - **Mez posunu přesahu barev** – určuje rozdíl v neutrální hustotě sousedních barev, při němž přesah přechází od tmavé strany okraje barvy do středu. Čím nižší je mez posunu přesahu barev, tím jemnější je přechod.

Chcete-li zvolit možnosti Přesah barev In-RIP, musíte mít v dialogovém okně **Tisk** na kartě **PostScript** v seznamu **Kompatibilita** vybranou volbu **PostScript 3**.

Postup při výběru barev pro přesah

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Barva**.

3 Zapněte možnost **Kompozitní**.

4 Klikněte na kartu **PostScript**.

Na kartě **PostScript** se zobrazují pouze jiné tiskárny než GDI. Další informace naleznete v tématu „Poznámky pro tiskárny GDI” na straně 746.

5 Ze seznamu **Kompatibilita** vyberte možnost **PostScript 3**.

6 Klikněte na kartu **Kompozitní**.

7 Zaškrtněte políčko **Přesah barev In-RIP PostScript 3**.

8 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.

9 Ve sloupci **Typ** pro každou separaci barvy vyberte jednu z následujících možností:

- **Průhledný** – zvolená barva nebude mít přesah, ale kterákoli pod ní ano.
- **Neutrální hustota** – neutrální hustota zvolené barvy určuje způsob přetisku.
- **Neprůhledný** – zvolená barva je považována za neprůhlednou.
- **Neprůhledný – ignorovat** – na zvolenou barvu ani kteroukoli pod ní nebude aplikován přesah.

Chcete-li zvolit možnosti Přesah barev In-RIP, musíte mít v dialogovém okně **Tisk** na kartě **PostScript** v seznamu **Kompatibilita** vybranou volbu **PostScript 3**.

Postup při výběru redukce přesahu barev

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Barva**.

3 Zapněte možnost **Kompozitní**.

4 Klikněte na kartu **PostScript**.

Na kartě **PostScript** se zobrazují pouze jiné tiskárny než GDI. Další informace naleznete v tématu „Poznámky pro tiskárny GDI” na straně 746.

5 Ze seznamu **Kompatibilita** vyberte možnost **PostScript 3**.

6 Klikněte na kartu **Kompozitní**.

7 Zaškrtněte políčko **Přesah barev In-RIP PostScript 3**.

8 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.

9 Zadejte hodnotu do pole **Redukce přesahu barev**.

Hodnota redukce 100 % znamená žádnou redukci, zatímco nižší hodnoty snižují neutrální hustotu.

Tisk na film

Můžete nastavit tiskovou úlohu tak, aby se vytiskla negativně. Některé tiskárny a osvitové jednotky tisknou na film a mohou vyžadovat negativní obraz, v závislosti na daném zařízení a způsobu použití výstupu. Konzultujte s poskytovatelem tiskových služeb nebo tiskárnou, jak můžete vytvářet obrázky na film.

Můžete zadat tisk emulzí dolů. Na kancelářské tiskárně vytvoří tisk emulzí dolů zrcadlově převrácený obraz.

Postup při tisku negativu

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.

2 Klikněte na kartu **Předtisková příprava**.

3 V části **Nastavení papíru či filmu** zaškrtněte políčko **Invertovat**.

Při tisku na kancelářské tiskárně nepoužívejte možnost inverze.

Postup při nastavení filmu emulzí dolů

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Tisk**.
2. Klikněte na kartu **Předtisková příprava**.
3. V části **Nastavení papíru či filmu** zaškrtněte políčko **Zrcadlově**.

Příprava reklamních plachet k tisku

Můžete přidávat okraje a značky průchodek a připravovat reklamní plachty k tisku. Průchodky představují kroužky nebo okrajové pásky vkládané do otvorů skrz tenké materiály, například textilní látky nebo kompozit z uhlíkového vlákna. Skrz průchodky lze protáhnout šňůry nebo lana a reklamní plachtu tak správně vypnout.

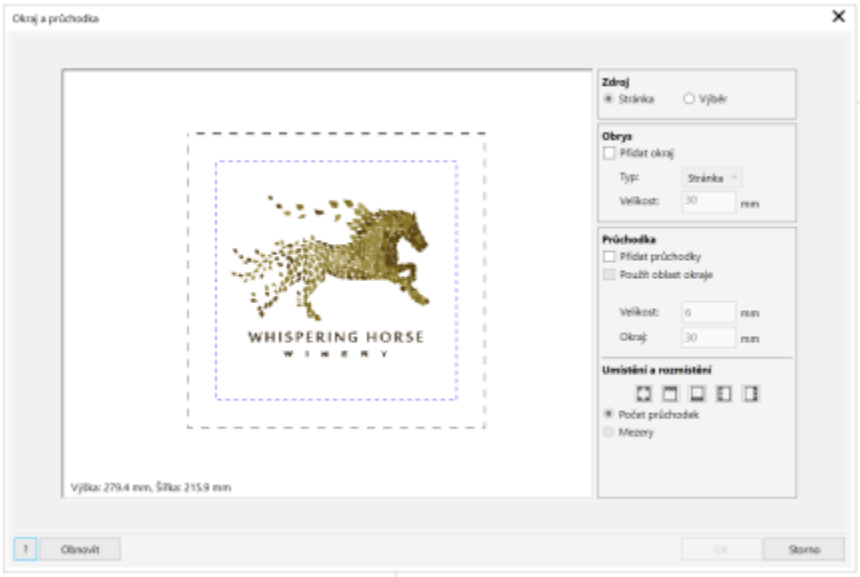
Můžete vytvářet nápis z aktivní stránky nebo z vybraných objektů na stránce.

Okraje lze použít dvěma způsoby. Okraj můžete přidat do návrhu, který obsahuje důležitou grafiku nebo textové prvky okolo okrajů, aby nedošlo k odříznutí v konečné verzi reklamní plachty. Případně můžete přidat okraj, který lze před vložením průchodek složit, aby byly okraje plachty odolnější.

Aplikace CorelDRAW umožňuje přidat okraje, které mají barvu pozadí stránky nebo plnou barvu dle vaší volby. Okraje můžete také přidat roztáhnutím nebo zrcadlením okrajů dokumentu. Můžete určit rozměr okraje, což je výška oblasti přidané k horní a dolní části dokumentu a šířka oblasti umístěné vpravo a vlevo od dokumentu.

Můžete určit velikost a počet značek průchodek a můžete je umístit do okrajů původní stránky nebo do oblastí okrajů. Navíc můžete určit okraj – vzdálenost od hrany průchodky k hraně stránky. Značky průchodek lze umístit do rohů nebo podél horních, dolních, levých a pravých okrajů návrhu. Pomocí této metody umístění můžete určit počet značek průchodek, které mají být přidány svisle a vodorovně. Dále můžete značky průchodek přidávat určením přibližné mezery mezi nimi.

Aplikace CorelDRAW uloží změny do nového dokumentu, který lze odeslat k tisku, a ponechá originál nezměněný.



Dialogové okno Okraj a průchodka

Postup přípravy návrhu reklamní plachty k tisku

1 Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Okraj a průchodka**.

2 Proveďte některý úkon z následující tabulky.

Akce	Postup
Přidání okraje	V části **Okraj** zaškrtněte políčko **Přidat okraj**.
Přidání okrajů a značek průchodek do dokumentu na základě aktivní stránky	V oblasti **Zdroj** povolte možnost **Stránka**.
Přidání okrajů a značek průchodek do dokumentu, který zahrnuje pouze vybraný objekt	V oblasti **Zdroj** povolte možnost **Výběr**. Tato možnost je nedostupná, pokud se na stránce nenachází žádné vybrané objekty.
Volba typu okraje	V části **Okraj** vyberte možnost ze seznamu **Typ**. • **Stránka** – využívá barvu stránky na pozadí. • **Barva** – umožňuje vybrat plnou barvu. • **Roztáhnout** – roztáhne okraje dokumentu a vytvoří okraj. • **Zrcadlit** – zrcadlí okraje dokumentu a vytvoří okraj.
Nastavení velikosti okraje	V oblasti **Okraj** zadejte hodnotu do pole **Velikost**.
Přidání průchodek	Zaškrtněte políčko **Přidat průchodky**. Chcete-li, aby aplikace CorelDRAW vzala v úvahu oblast okraje při umísťování značek průchodek, zaškrtněte políčko **Použít oblast okrajů**. Pokud tuto možnost nezaškrtnete, dojde k umístění značek průchodek do oblasti okrajů původní stránky.
Nastavení velikosti průchodek	V oblasti **Průchodka** zadejte hodnotu do pole **Velikost**.
Nastavení vzdálenosti od okraje značek průchodek k nejbližšímu okraji stránky	V oblasti **Průchodka** zadejte hodnotu do pole **Okraj**.
Určení počtu a umístění značek průchodek	V oblasti **Umístění a distribuce** povolte možnost **Počet průchodek** a zadejte hodnoty do polí **Vertikální** a **Horizontální**. Klikněte na libovolné z následujících tlačítek: • **Rohy** – umístí značky průchodek do rohů stránky. • **Nahoru** – umístí značky průchodek podél horního okraje stránky. • **Dolů** – umístí značky průchodek podél dolního okraje stránky. • **Doleva** – umístí značky průchodek podél levého okraje stránky. • **Doprava** – umístí značky průchodek podél pravého okraje stránky.

Akce	Postup
Přidávání značek průchodek určením přibližné mezery mezi nimi	V oblasti **Umístění a distribuce** povolte možnost **Mezery** a zadejte hodnoty do polí **Vertikální** a **Horizontální**.

Spolupráce s poskytovatelem tiskových služeb

Když odešlete soubor poskytovateli tiskových služeb, ten jej převede přímo na film nebo desky.

Při přípravě tiskové úlohy pro tisk můžete dodat dílo ve formě papírového výstupu pro přenos na tiskové desky, nebo na disku. Předáváte-li dílo na disku, potřebuje poskytovatel tiskových služeb buď postscriptový soubor, nebo původní soubor pocházející z použité aplikace. Chcete-li vytvořený soubor odeslat na osvitovou jednotku nebo tiskárnu na tiskové desky, konzultujte s poskytovatelem tiskových služeb nejvhodnější formát souboru a nastavení pro tiskárnu. I když se jedná pouze o černobílé dílo, přenechejte vždy závěrečný tisk poskytovateli tiskových služeb. Poskytovatel tiskových služeb tak může lépe rozpoznat a odhadnout případné problémy.

Než vytisknete kresbu, musíte zvolit a vhodně nakonfigurovat příslušný ovladač tiskárny. Jak tento ovladač nejlépe nastavit, zjistíte v pokynech výrobce tiskárny nebo to konzultujte s vaším poskytovatelem tiskových služeb či tiskárnou.

Webová grafika

Vytváření objektů pro web..... 773

CorelDRAW 2019

Vytváření objektů pro web

Aplikace CorelDRAW umožňuje exportovat objekty a projekty na rastry optimalizované pro prohlížení ve webovém prohlížeči. Máte-li účet WordPress, můžete objekty a projekty exportovat na rastry a tyto rastry přímo nahrávat do knihoven médií WordPress. Dále může nastavit odstavcový text jako text kompatibilní s webem.

Dále můžete z objektů aplikace CorelDRAW vytvářet interaktivní rollovery. Kromě toho můžete do kresby přidávat hypertextové odkazy a záložky.

Po vytvoření objektu kompatibilního s webem v aplikaci CorelDRAW můžete tento objekt pomocí nástroje pro tvorbu webových stránek přidat do návrhu.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Vytváření pixelově dokonalé grafiky pro web” (straně 773)
- „Export rastrů pro web” (straně 774)
- „Export a nahrávání rastrů do služby WordPress” (straně 780)
- „Ukládání a použití předvoleb pro web” (straně 780)
- „Export objektů s průhlednými barvami a pozadím” (straně 781)
- „Vytvoření textu kompatibilního se sítí WWW” (straně 782)
- „Rollovery” (straně 782)
- „Záložky a hypertextové odkazy” (straně 784)
- „Přidávání aktivních oblastí a alternativního textu k objektům” (straně 786)

Vytváření pixelově dokonalé grafiky pro web

Následující tipy vám mohou pomoci při vytváření pixelově dokonalé grafiky pro web:

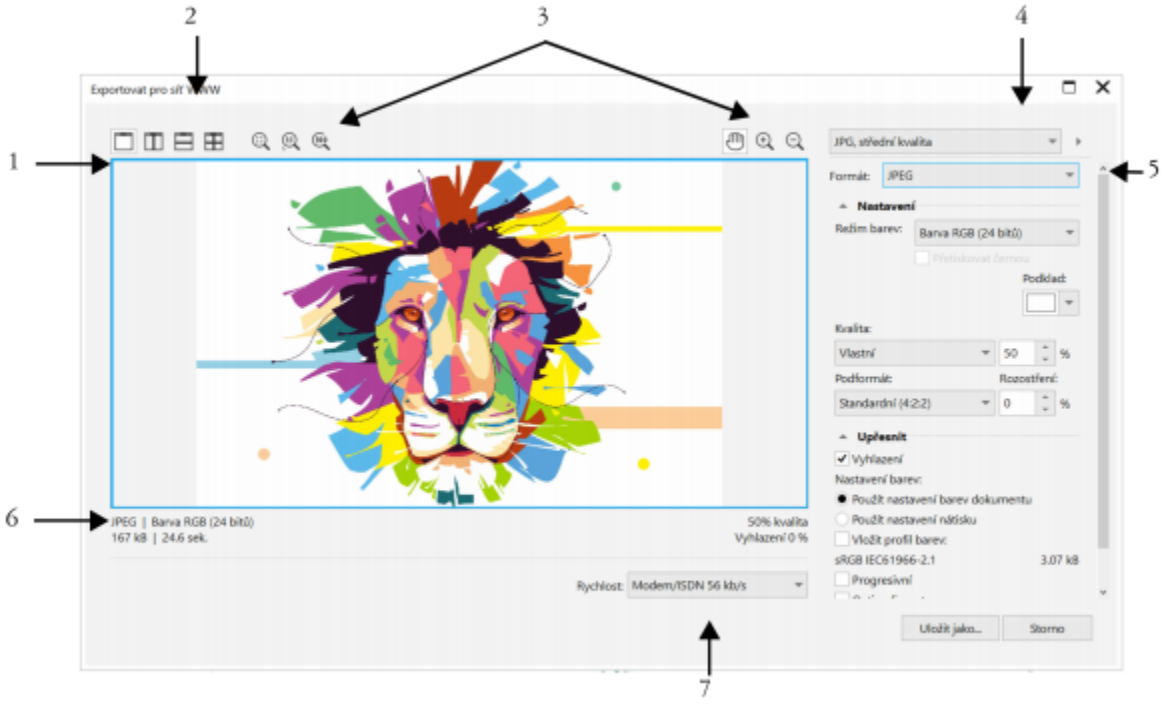
- Zvolte jako měrnou jednotku dokumentu pixely.
- Zkontrolujte rozměry objektů v pixelech v poli **Velikost objektů** na panelu vlastností. Před exportem dokumentu upravte velikost objektu na celá čísla. Pokud máte v úmyslu měnit velikost objektu, použijte pro zajištění správné změny velikosti objektu sudá čísla.
- Pro zobrazení a posouzení výsledků při zvětšení 800 % a více použijte pixelové zobrazení (**Zobrazení** ▸ **Pixely**).
- V nových dokumentech je pixelová mřížka zarovnána s levým dolním rohem stránky dokumentu, což vám pomůže vytvořit při exportu pixelově dokonalé návrhy bez rozostřených okrajů a s předvídatelnými rozměry pixelů. Chcete-li mít nejlepší výsledky, ponechejte nastavení **Zarovnat stránku pomocí pixelové mřížky**. Pokud pracujete se soubory ze starší verze aplikace, je stránka automaticky zarovnána na střed, aby zůstalo zachováno výchozí zarovnání v předchozích verzích aplikace CorelDRAW. Další informace naleznete v tématu „Postup při změně nastavení pixelové mřížky” na straně 612..

- Ujistěte se, že je povoleno přichycení k pixelům, takže objekty, které přesunete nebo nakreslíte, se automaticky přichytí ke středu nebo okraji pixelové mřížky (v závislosti na vlastnostech obrysů objektů). Další informace o povolení nebo zakázání přichycení k pixelům naleznete v tématu „Postup při změně nastavení pixelové mřížky” na straně 612..
- Zarovnejte objekty a uzly s pixelovou mřížkou. Další informace naleznete v tématech „Postup při zarovnání objektu pomocí pixelové mřížky ” na straně 278 a „Postup při zarovnání uzlů pomocí pixelové mřížky” na straně 184.

Export rastrů pro web

Aplikace CorelDRAW umožňuje exportovat dokumenty do následujících formátů souborů kompatibilních s webem: GIF, PNG a JPEG.

Během zadávání možností exportu můžete zobrazit náhled obrázku až se čtyřmi různými konfiguracemi nastavení. Můžete porovnat formáty souborů, předvolená nastavení, rychlosti stahování, kompresi, velikost souborů, kvalitu obrázků a rozsah barev. Náhledy si také můžete prohlížet za použití lupy a posouvání v náhledových oknech.



Obrázek vytvořila Indra Risky

Komponenta	Popis
1. Okno náhledu	Zobrazuje náhled dokumentu.
2. Režimy náhledu	Umožňují zobrazit náhled úprav v jednoduchém nebo rozděleném okně.
3. Nástroje Změna měřítka a posouvání	Umožňují zvětšit a zmenšit dokument zobrazený v okně náhledu, posouvat obrázek, který je zvětšený na více než 100 %, a přizpůsobit obrázek oknu náhledu.

Komponenta	Popis
4. Seznam předvoleb	Umožňuje vybrat předvolby pro určitý formát souboru.
5. Nastavení exportu	Umožňují přizpůsobit nastavení exportu, jako jsou barva, možnosti zobrazení nebo velikost.
6. Informace o formátu	Umožňují zobrazit informace o formátu souboru, které jsou dostupné pro každé podokno náhledu.
7. Seznam rychlostí	Umožňuje vybrat rychlost připojení k Internetu při ukládání souboru.

Soubory kompatibilní s webem můžete exportovat pomocí nastavených předvoleb. Tím můžete soubor optimalizovat, aniž byste museli upravovat jednotlivá nastavení. Rovněž můžete nastavení přizpůsobit a vytvořit konkrétní požadovaný výsledek. Například můžete upravit barvu, kvalitu zobrazení nebo velikost souboru.

Volba formátu souboru vhodného pro web

Tato tabulka obsahuje rychlé informace pro výběr formátu souboru vhodného pro web.

Formát souboru	Nejlepší využití
GIF	Perokresby, text, obrázky s malým počtem barev, obrázky s ostrými hranami, například naskenované černobílé obrázky nebo loga. Formát GIF nabízí některé vyspělé grafické volby, jako například průhledná pozadí, prokládání obrázků a animaci. Rovněž umožňuje pro obrázek vytvořit vlastní paletu.
PNG	Různé typy obrázků včetně fotografií a perokreseb. Formát PNG (na rozdíl od formátů GIF a JPEG) podporuje kanál alfa. To znamená, že můžete průhledné obrázky ukládat s mnohem lepšími výsledky.
JPEG	Fotografie a naskenované obrázky. Soubory JPEG používají kompresi a ukládá se v nich přibližná podoba obrázku, což znamená určitou ztrátu obrázkových dat; to nicméně neznamená zhoršení kvality většiny fotografií. Při ukládání obrázku si můžete zvolit požadovanou kvalitu – čím vyšší kvalita zobrazení, tím větší soubor.

Export dokumentů s barvami palety

Dokumenty s barvami palety, jako paletové soubory GIF a osmibitové soubory PNG, umožňují, aby si jednotlivé pixely zachovaly přesnou hodnotu barvy. To umožňuje řídit zobrazení barev při exportu souboru. Dokumenty s barvami palety rovněž umožňují do souborů přidávat průhlednost tím, že vyberete určitou barvu v obrázku a nastavíte ji jako průhlednou. Informace najdete v části „Export objektů s průhlednými barvami a pozadím” na straně 781.

Postup při úpravě náhledu při exportu objektů

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat pro** ▸**Web**.
2. Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Zobrazení rastru v jednoduchém okně náhledu	Klikněte na tlačítko **Plný náhled** .
Zobrazení dvou verzí rastru v podoknech vedle sebe	Klikněte na tlačítko **Dva náhledy svisle** .
Zobrazení dvou verzí rastru ve dvou podoknech nad sebou	Klikněte na tlačítko **Dva náhledy vodorovně** .
Zobrazení čtyř verzí rastru v oddělených podoknech	Klikněte na tlačítko **Čtyři náhledy** .
Přizpůsobení rastru do okna náhledu	Klikněte na tlačítko **Přizpůsobit zobrazení** .
Zobrazení každého pixelu dat obrázku jako jednoho pixelu na obrazovce	Klikněte na tlačítko **Zobrazit 1:1** .
Zobrazení rastru ve skutečné velikosti	Klikněte na tlačítko **Zvětšit na skutečnou velikost** .
Posun do jiné oblasti rastru	Pomocí nástroje **Ruka** přetáhněte obrázek tak, aby byla vidět požadovaná oblast.
Zvětšení a zmenšení	Použijte nástroje **Zvětšit** nebo **Zmenšit** a klikněte do okna náhledu.
Změna možností zobrazení objektu v podokně náhledu	Klikněte na podokno a poté v části nastavení exportu vyberte požadovaná nastavení.

Postup při exportu rastru vhodného pro web

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat pro** ▸**Web**.
2. V dialogovém okně **Exportovat pro web** vyberte ze seznamu **Předvolba** v pravém horním rohu dialogového okna požadovanou předvolbu nastavení.
   Chcete-li upravit předvolená nastavení, můžete v dialogovém okně změnit možnosti exportu.
3. Klikněte na tlačítko **Uložit jako**.
4. Vyberte jednotku a složku, do které chcete soubor uložit.
5. Zadejte název do pole **Název souboru**.
6. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Další možnosti

Výběr režimu barev	V části **Nastavení** zvolte ze seznamu **Režim barev** požadovaný režim. Tato možnost není k dispozici pro formát GIF.
Vložení profilu barev	V části **Upřesnit** zaškrtněte políčko **Vložit profil barev**.

Ze seznamu **Rychlost** v dolní části dialogového okna můžete vybrat rychlost připojení k Internetu.

Export do souboru vhodného pro web můžete také provést kliknutím na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat** a výběrem formátu souboru ze seznamu **Typ souboru**.

Postup při změně velikosti objektu při exportu rastru vhodného pro web

- V oblasti **Transformace** dialogového okna **Exportovat pro web** proveďte jednu či více akcí popsaných v následující tabulce.

Akce	Postup
Výběr měrné jednotky pro rastr	V seznamu **Jednotky** zvolte měrné jednotky.
Zadání rozměrů rastru	Do polí **Šířka** a **Výška** zadejte požadované hodnoty.
Změna velikosti rastru v procentech původní velikosti	Do polí **Šířka %** a **Výška %** zadejte požadované hodnoty.
Omezení zkreslení zachováním poměru šířky k výšce rastru	Zaškrtněte políčko **Zachovat poměr stran**.
Zadání rozlišení rastru	Zadejte hodnotu do pole **Rozlišení**.
Zachování velikosti souboru na pevném disku při změně rozlišení rastru	Zaškrtněte políčko **Zachovat velikost**.

Postup při přizpůsobení možností pro export rastru JPEG

1. V dialogovém okně **Exportovat pro web** vyberte v seznamu **Formát** možnost **JPEG**.
2. Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Nastavení kvality dokumentu	V části **Nastavení** vyberte požadovanou kvalitu ze seznamu **Kvalita**, nebo zadejte hodnotu v procentech.
Výběr nastavení kódování	V části **Nastavení** zvolte ze seznamu **Podformát** požadovanou možnost.

Akce	Postup
Rozostření přechodů mezi sousedními pixely různých barev	V části **Nastavení** zadejte hodnotu do pole **Rozostření**.
Postupné načítání souboru JPEG v některých webových prohlížečích umožňující zobrazit pouze části obrázku před dokončením načítání	V části **Upřesnit** zaškrtněte políčko **Progresivní**.
Použití optimálního kódování k dosažení nejmenší velikosti souboru JPEG	V části **Upřesnit** zaškrtněte políčko **Optimalizovat**.
Další možnosti	
Použití nastavení barev dokumentu	V části **Upřesnit** povolte možnost **Použít nastavení barev dokumentu**.
Použití nastavení nátisku barev na dokument	V části **Upřesnit** povolte možnost **Použít nastavení nátisku barev**.
Povolení přetiskování černé při exportu v barvách CMYK	V části **Nastavení** zaškrtněte políčko **Přetiskovat černou**.
Použití podkladové barvy na pozadí objektu pro zlepšení prolnutí okrajů vyhlazených objektů	V části **Nastavení** otevřete výběr barvy **Podklad** a klikněte na požadovanou barvu.

Postup při určení možností kvality zobrazení pro export rastrů vhodných pro web

- V dialogovém okně **Exportovat pro web** proveďte jednu či více akcí popsaných v následující tabulce.

Akce	Postup
Použití podkladové barvy na pozadí objektu pro zlepšení prolnutí okrajů vyhlazených objektů	V části **Nastavení** otevřete výběr barvy **Podklad** a klikněte na požadovanou barvu.
Vyhlazení okrajů objektu	V části **Upřesnit** zaškrtněte políčko **Vyhlazení**.
Postupné načítání souboru v některých webových prohlížečích umožňující zobrazit pouze část obrázku před dokončením načítání	V části **Upřesnit** zaškrtněte políčko **Prokládání**. Tato možnost není k dispozici pro formát JPEG.

Postup při určení nastavení barev pro export paletových rastrů vhodných pro web

- V dialogovém okně **Exportovat pro web** proveďte jednu či více akcí popsaných v následující tabulce.

Akce	Postup
Výběr režimu barev	V části **Nastavení** zvolte ze seznamu **Režim barev** požadovaný režim.

Akce	Postup
	Tato možnost není k dispozici pro formát GIF.
Výběr palety barev	V části **Nastavení** zvolte ze seznamu **Paleta barev** požadovanou paletu. Tato možnost je k dispozici pouze pro soubory PNG ve formátu GIF nebo formátu s 8bitovou paletou.
Určení metody a úrovně rozptylování	V části **Nastavení** vyberte možnost rozptylování ze seznamu **Rozptylování** a do pole zadejte požadovanou hodnotu. Tato možnost je k dispozici pouze pro soubory PNG ve formátu GIF nebo formátu s 8bitovou paletou.
Vložení profilu barev	V části **Upřesnit** zaškrtněte políčko **Vložit profil barev**.
Další možnosti	
Načtení palety barev	V části **Nastavení** klikněte na šipku vedle seznamu **Paleta barev** a klikněte na příkaz **Načíst paletu**. Tato možnost je k dispozici pouze pro soubory PNG ve formátu GIF nebo formátu s 8bitovou paletou.
Nabrání barvy a její přidání do palety barev	V oblasti **Nastavení** klikněte na nástroj **Kapátko** a poté klikněte do okna kresby a naberte barvu. Klikněte na tlačítko **Přidat nabranou barvu do palety** . Tato možnost je k dispozici pouze pro soubory PNG ve formátu GIF nebo formátu s 8bitovou paletou.
Přidání nebo úprava barev	Dvakrát klikněte na vzorek barvy na paletě barev. Tato možnost je k dispozici pouze pro soubory PNG ve formátu GIF nebo formátu s 8bitovou paletou.
Výběr počtu barev, které chcete zobrazit	V části **Nastavení** zvolte ze seznamu **Počet barev** požadovanou hodnotu. Tato možnost je k dispozici pouze pro soubory PNG ve formátu GIF nebo formátu s 8bitovou paletou.
Odstranění barvy z palety barev	V části **Nastavení** klikněte na barvu na paletě barev a poté klikněte na tlačítko **Odstranit vybranou barvu**. Tato možnost je k dispozici pouze pro soubory PNG ve formátu GIF nebo formátu s 8bitovou paletou.

Do dokumentu s barvami palety rovněž můžete přidat průhlednost tím, že vyberete barvu v obrázku a zadáte pro ni průhlednost. Informace najdete v části „Export objektů s průhlednými barvami a pozadím” na straně 781.

Export a nahrávání rastrů do služby WordPress

Aplikace CorelDRAW umožňuje exportovat projekty na rastrové obrázky vhodné pro službu WordPress a poté je nahrávat na účet WordPress, aniž byste museli aplikaci ukončit.

Project jako celek nebo vybrané objekty můžete exportovat do souboru ve formátu JPEG, GIF nebo PNG. Poté, co zvolíte formát souboru a požadované nastavení, můžete obrázek nahrát na účet WordPress. Máte-li účtů WordPress více, můžete zvolit účet, na který chcete rastr nahrát. Exportovaný rastr bude přidán do knihovny médií pod zvoleným účtem.

Při prvním nahrání rastrů do služby WordPress se musíte přihlásit ke svému účtu ve službě WordPress. Máte-li účtů více, můžete mezi nimi kdykoli přepínat.

Postup exportu a nahrávání rastrů do služby WordPress

1. Vyberte objekty, které chcete exportovat, nebo zrušte výběr všech objektů, pokud chcete exportovat celý projekt.
2. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat pro** ▸ **WordPress**.
3. V okně **Export pro WordPress** vyberte ze seznamu **Formát** požadovaný formát souboru a proveďte potřebná nastavení.
   V okně **Export pro WordPress** máte k dispozici stejné možnosti exportu jako v okně **Exportovat pro web**. Podrobné informace o možnostech exportu naleznete v tématu „Export rastrů pro web” na straně 774.
4. Klikněte na tlačítko **Nahrát**.
5. V okně **Odeslat na WordPress** proveďte jednu nebo více akcí popsaných v následující tabulce.

Akce	Postup
Ověření účtu ve službě WordPress a přihlášení	Klikněte na tlačítko **Ověřit účet WordPress**.
Volba serveru WordPress	Vyberte server v poli **Server**.
Nahrání rastru	Klikněte na tlačítko **Nahrát**.
Přihlášení k jinému účtu WordPress	Klikněte na tlačítko **Odhlásit nebo změnit účty**.

Exportovaný rastr bude uložen do dočasného souboru, který je po nahrání obrázku do služby WordPress odstraněn.

Ukládání a použití předvoleb pro web

Předvolby pro web umožňují ukládat vlastní nastavení pro export formátů souborů vhodných pro web.

Postup při uložení předvolby pro export obrázků vhodných pro web

1. V dialogovém okně **Exportovat pro web** vyberte v seznamu **Formát** požadovaný formát.
2. Vyberte nastavení, které chcete uložit jako předvolbu.

3 Klikněte na šipku vedle seznamu **Předvolba** a klikněte na možnost **Uložit předvolbu**.

4 Zadejte název předvolby do pole **Název souboru**.

5 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Uloženou předvolbu můžete odstranit tak, že ji vyberete ze seznamu **Předvolba**, kliknete na šipku vedle seznamu **Předvolba** a kliknete na možnost **Odstranit předvolbu**.

Postup při použití předvolby pro export obrázků vhodných pro web

1 V dialogovém okně **Exportovat pro web** klikněte na šipku vedle seznamu **Předvolba** a klikněte na možnost **Načíst předvolbu**.

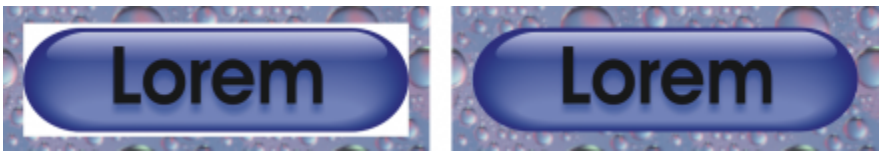
2 Klikněte na název souboru.

3 Klikněte na tlačítko **Otevřít**.

Export objektů s průhlednými barvami a pozadím

Aplikace CorelDRAW umožňuje exportovat paletové obrázky, například paletové soubory GIF nebo osmibitové soubory PNG, s průhlednými barvami a pozadím. Tyto obrázky mohou obsahovat objekty, například tlačítka nebo loga, které se běžně používají na webových stránkách s barevným nebo vzorovaným pozadím.

Když na webovou stránku umístíte objekt s neprůhledným pozadím, zobrazí se na stránce barva pozadí objektu jako obdélník. Díky zprůhlednění se pozadí objektu prolne se stránkou. Průhledné pozadí objektu také umožňuje změnit barvu nebo vzor pozadí webové stránky, aniž byste museli stejně měnit také pozadí objektů.



Pro použití na webových stránkách můžete vytvořit soubor GIF s průhledným pozadím.

Postup při uložení rastru s průhledným pozadím

1 V dialogovém okně **Exportovat pro web** vyberte v seznamu **Formát** požadovaný paletový formát souboru, například GIF nebo paletový osmibitový formát PNG.

2 Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Přidání průhlednosti k pozadí objektu	V části **Nastavení** zaškrtněte políčko **Průhlednost**.
Nastavení vybrané barvy jako průhledné	Klikněte na nástroj **Kapátko** na panelu nástrojů a poté klikněte do obrázku a vyberte barvu. V části **Nastavení** klikněte na tlačítko **Nastavit vybranou barvu jako průhlednou**.
Použití podkladové barvy na pozadí objektu pro zlepšení prolnutí okrajů vyhlazených objektů	V části **Nastavení** otevřete výběr barvy **Podklad** a klikněte na požadovanou barvu.

Pro dosažení nejlepších výsledků vyberte možnost **Žádné** ze seznamu **Rozptylování** v části **Nastavení**.

Vytvoření textu kompatibilního se sítí WWW

Při převodu odstavcového textu na text kompatibilní s webem můžete upravit text publikovaného dokumentu v editoru HTML. Výchozí styl písma pro web se používá automaticky. Výchozí styl písma však můžete přepsat jiným písmem. Pokud výchozí písmo potlačíte a návštěvníci webové stránky nemají písmo instalované v počítačích, použije se výchozí písmo. K dispozici jsou také textové styly pro tučný text, kurzívu a podtržený text. Na text kompatibilní s webem lze také použít jednotné výplně, ale nikoli obrysy.

Postup při zajištění kompatibility textu s webem

- Pomocí nástroje **Výběr** vyberte rámeček odstavcového textu. Vyberte možnost **Text** ▸ **Zapnout kompatibilitu textu s webem**.

Zajistěte, aby text kompatibilní s webem neprotínal ani nepřekrýval ostatní objekty a nepřesahoval hranice stránky kresby. V opačném případě se text převede na rastr a ztratí své internetové vlastnosti.

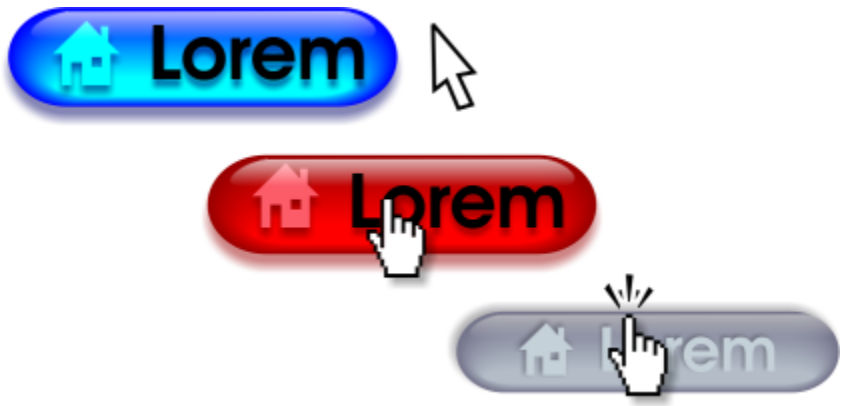
Řetězcový text nelze převést na text kompatibilní s webem a vždy se s ním zachází jako s rastrem. Můžete jej však převést na odstavcový text a pak jej přizpůsobit pro web. Další informace o převodu textu naleznete v tématu „Hledání, úpravy a převádění textu” na straně 493.

Rollovery

Rollovery jsou interaktivní objekty, které po kliknutí nebo ukázání myší změní vzhled. Rollovery lze vytvořit pomocí objektů.

Při vytvoření rolloveru můžete definovat vzhled pro následující stavy:
- **Normálně** – výchozí stav tlačítka, kdy tlačítku není přiřazena žádná aktivita myši,
- **Nad** – stav tlačítka v okamžiku, kdy se nad ním přesunuje ukazatel myši,
- **Stisknuto** – stav stisknutého tlačítka.

Na každý ze stavů rolloveru můžete použít jiné vlastnosti objektů. Dále můžete zobrazit náhled stavů rolloveru.



Rollover ve stavu Normálně (vlevo), Nad (uprostřed) a Stisknuto (vpravo)

Chcete-li přidat objekt rolloveru do webového návrhu, je nutné rollover uložit ve formátu SWF (Macromedia Flash). Další informace o vytváření a úpravách objektů, jako jsou například rollovery, najdete v části „Objekty” na straně 251.

Postup při vytváření objektu rolloveru

1 Vyberte objekt.

2 Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Rollovery** ▸ **Vytvořit rollover**.

Postup při úpravě stavu rolloveru objektu

1 Kliknutím vyberte objekt rolloveru.

2 Klikněte na možnost **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Propojení a rollovery**.

3 V ukotvitelném panelu **Propojení a rollovery** zvolte jeden ze stavů v seznamu **Aktivní stav rolloveru**:
- **Normální**
- **Nad**
- **Stisknuto**

4 Upravte vlastnosti objektu, jako je například barva.

5 Klikněte na tlačítko **Dokončit úpravy rolloveru** .

Další možnosti

Odstranění stavu rolloveru

Duplikování stavu rolloveru

Rozdělení rolloveru zpět na jednotlivé objekty

Určení rámečku, který se zobrazí po kliknutí na rollover

Kresbu, ve které upravujete objekt s rolloverem, nelze zavřít. Úpravy je nutné nejprve dokončit.

Postup při zobrazení náhledu rolloveru

1 Klikněte na možnost **Objekt** ▸ **Rollover** ▸ **Náhled rolloveru ve skutečném čase**.

2 V okně kresby přejděte na rollover, abyste zobrazili stav **Nad**, a klikněte na rollover, abyste zobrazili stav **Pod**.

Postup při zobrazení vlastností rolloveru

1 Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Objekty**.

2 Klikněte na stránku a vrstvu, kde je rollover umístěn.

3 Klikněte na název rolloveru a rozbalte stavy **Normálně**, **Nad** a **Stisknuto**.

Náhled stavů objektů rolloveru můžete zobrazit na stránce kresby kliknutím na možnost **Objekt** ▸ **Rollover** ▸ **Náhled rolloveru ve skutečném čase**.

Záložky a hypertextové odkazy

V aplikaci CorelDRAW můžete v dokumentu vytvářet záložky a hypertextové odkazy. Můžete je použít na objekty, a to včetně textových objektů, rolloverů a rastrů. Informace najdete v části „Hypertextové odkazy, záložky a miniatury PDF” na straně 798.

Záložky

Chcete-li v souboru vytvořit interní odkaz, můžete textu nebo objektu přiřadit záložku. Poté můžete přiřadit odkaz k objektu, aby se při kliknutí otevřela daná záložka.

Hypertextové odkazy

Dále můžete objektu přiřadit hypertextový odkaz. Odkaz lze vytvořit na webovou adresu, server FTP, e-mailovou adresu, záložku nebo soubor. Při kliknutí na objekt se otevře přiřazené umístění v příslušné aplikaci. Po vytvoření hypertextových odkazů můžete odkazy zobrazit a otestovat. Dále můžete odkazy a záložky odstranit. Při práci s textem lze přiřadit hypertextový odkaz řetězcovému i odstavcovému textu.

Postup při přiřazení záložky

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zdroje**.
2. Na pracovní ploše klikněte na objekt, pro který chcete vytvořit záložku.
3. Klikněte na tlačítko **Nová záložka** .
4. Do pole názvu zadejte název záložky.

Postup při přiřazení hypertextového odkazu objektu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zdroje**.
2. Na pracovní ploše klikněte na objekt, pro který chcete použít hypertextový odkaz.
3. Klikněte na tlačítko **Nové propojení** .
4. Ze seznamu **Typ propojení** vyberte jeden z následujících typů propojení:

Typy propojení

http:// nebo https://	Zadejte webovou adresu nebo adresu URL pro webovou stránku, která se otevře při kliknutí na daný odkaz.
ftp://	Zadejte webovou adresu nebo adresu URL serveru FTP, který se otevře při kliknutí na daný odkaz.
mailto:	Zadejte e-mailovou adresu.
file://	Klikněte na tlačítko procházení a přejděte na soubor, který chcete otevřít při kliknutí na daný odkaz.
záložka	Vyberte ze seznamu dříve vytvořenou záložku.

Záložku můžete přiřadit také z ukotvitelného panelu Vlastnosti kliknutím na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Vlastnosti**, čímž ji otevřete docker, and then clicking the **Internet** button.

Postup při přiřazení hypertextového odkazu textu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zdroje**.
2. Pomocí nástroje **Text** vyberte znaky textu, kterým chcete přiřadit hypertextový odkaz.
3. Klikněte na tlačítko **Nové propojení**.
4. Ze seznamu **Typ propojení** vyberte jeden z následujících typů propojení:

Typy propojení

http:// nebo https://	Zadejte webovou adresu nebo adresu URL pro webovou stránku, která se otevře při kliknutí na daný odkaz.
ftp://	Zadejte webovou adresu nebo adresu URL serveru FTP, který se otevře při kliknutí na daný odkaz.
mailto:	Zadejte e-mailovou adresu.
file://	Klikněte na tlačítko procházení a přejděte na soubor, který chcete otevřít při kliknutí na daný odkaz.
záložka	Vyberte ze seznamu dříve vytvořenou záložku.

Dále můžete přiřadit hypertextový odkaz z panelu nástrojů **Internet** tím, že zobrazíte panel nástrojů kliknutím na položku **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Internet**.

Postup při ověření odkazu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zdroje**.
2. Vyberte odkaz, který chcete otevřít.
3. Klikněte na tlačítko **Otevřít propojení**.

Postup při odstranění záložky nebo odkazu

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zdroje**.
2. Vyberte odkaz nebo záložku, kterou chcete odstranit.
3. Klikněte na tlačítko **Odstranit**.

Přidávání aktivních oblastí a alternativního textu k objektům

Dále můžete nastavit aktivní bod, který sleduje obrys objektu nebo vyplňuje vymezující rámeček objektu. Aplikace CorelDRAW použije mřížkovou vzorovou výplň na objekt obsahující propojení. Lze upravit barvu mřížkovaného stylu i výplň pozadí. Dále můžete přidávat alternativní text k objektům pro textové prohlížeče nebo software pro čtení obsahu na obrazovce.

Postup při nastavení aktivního bodu

1. Klikněte na možnost **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Propojení a rollovery**.
2. Na pracovní ploše klikněte na objekt, ke kterému chcete přidat aktivní bod.
3. V ukotvitelném panelu **Propojení a rollovery** zvolte možnost **Propojení** ze seznamu **Chování** a zadejte webovou adresu do pole **URL**.
4. V oblasti **Definovat aktivní bod pomocí** klikněte na jedno z následujících tlačítek:
   - **Tvar –** definuje aktivní bod pomocí tvaru objektu
   - **Ohraničení –** definuje aktivní bod pomocí vymezujícího rámečku objektu
5. Otevřete výběr Barva **pozadí** a klikněte na barvu.
6. Otevřete okno s výběrem barev **Mřížkování** a klikněte na požadovanou barvu.

Pokud před úpravou barev mřížkování a pozadí aktivního bodu nejprve vyberete objekt s hypertextovým odkazem, změny se uplatní pouze na vybraný objekt.

Postup při přidávání alternativního textu k objektu

1. Klikněte na možnost **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Propojení a rollovery**.
2. Na pracovní ploše klikněte na propojený objekt, ke kterému chcete přidat alternativní text.
3. V ukotvitelném panelu **Propojení** zadejte alternativní text do textového pole **Komentáře atributu ALT**.

Formáty souborů

Import a export souborů **789**

Export do PDF **795**

Práce s kancelářskými aplikacemi **809**

Podporované formáty souborů **811**

Import a export souborů

Aplikace zahrnuje filtry, které při importu nebo exportu převádějí soubory z jednoho formátu do jiného.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Import souborů" (straně 789)
- „Export souborů" (straně 792)

Import souborů

Můžete importovat soubory vytvořené v jiných aplikacích. Například lze importovat soubory formátu Adobe Portable Document Format (PDF), JPEG nebo Adobe Illustrator (AI). Soubor můžete importovat a umístit jej do aktivního okna aplikace jako objekt. Při importu můžete také u souborů změnit velikost a zarovnat je na střed. Importovaný soubor se stává součástí aktivního souboru. Importovat lze rovněž rastry jako externě propojené obrázky. Při importování propojeného rastru jsou úpravy původního (externího) souboru automaticky aktualizovány v importovaném souboru.

Když importujete rastr, můžete ho převzorkovat, a tím zmenšit velikost souboru, nebo ho oříznout, abyste odstranili nepoužité oblasti obrázku. Rastr můžete také oříznout, chcete-li vybrat pouze přesnou oblast a velikost obrázku, který chcete importovat.

Když importujete soubor z dřívější verze aplikace CorelDRAW, který obsahuje text v jazyce odlišném od jazyka vašeho operačního systému, můžete použít nastavení znakové stránky, která zajistí správné zobrazení názvů objektů, klíčových slov a poznámek uložených v souboru.

Postup při importu souboru do aktivní kresby

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyberte složku, v níž je soubor uložen.

   V případě potřeby můžete hledat soubor pomocí pole pro hledání. Můžete hledat položky, jako například název souboru, titulek, předmět, autor, klíčové slovo, komentář, název rastru, název objektu atd.
3. Ze seznamu vedle pole **Název souboru** vyberte formát souboru.

   Neznáte-li formát souboru, vyberte možnost **Všechny formáty souborů**.
4. Klikněte na název souboru.

   Obsahuje-li soubor text v jazyce odlišném od jazyka vašeho operačního systému, pro správné zobrazení názvů objektů, klíčových slov a poznámek vyberte ze seznamu **Vybrat znakovou stránku** příslušnou možnost.

   Tyto možnosti nejsou k dispozici pro všechny formáty souborů.
5. Klikněte na příkaz **Importovat** a proveďte jednu z následujících akcí:

- Pro zachování původních rozměrů souboru klikněte na stránku kresby a umístěte levý horní roh na místo kliknutí.
- Chcete-li změnit velikost souboru, táhněte na stránce kresby. Kurzor importu zobrazí při tažení na stránce kresby změněné rozměry souboru.
- Chcete-li soubor zarovnat na střed stránky kresby, stiskněte klávesu **Enter**.
- Chcete-li soubor umístit do stejné polohy, jako má původní soubor, stiskněte **mezerník** (pouze soubory CDR a AI).

Na importovaný soubor se použijí aktivní možnosti přichycení.

Další možnosti

Externí propojení rastru místo jeho vložení	Klikněte na šipku na tlačítku **Importovat** a poté na zaškrtávací políčko **Importovat jako externě propojený obrázek**. Chcete-li zobrazit seznam propojených obrázků, klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zdroje**.
Propojení se souborem s vysokým rozlišením pro výstup pomocí OPI (Open Prepress Interface)	Klikněte na šipku na tlačítku **Importovat** a poté na zaškrtávací políčko **Importovat jako soubor s velkým rozlišením pro výstup pomocí OPI**. Tento postup vloží do dokumentu verzi souboru s nízkým rozlišením TIFF nebo Scitex® Continuous Tone (CT). Verze s nízkým rozlišením je propojená s obrázkem s vysokým rozlišením, který je uložený na serveru Open Prepress Interface (OPI).
Sloučení vrstev v importovaném rastru	Zaškrtněte políčko **Kombinovat vícevrstvé rastry**.
Uložení vloženého profilu ICC (International Color Consortium)	Zaškrtnutím políčka **Vyjmout vložený profil ICC** uložte profil ICC do složky správy barev, kde je aplikace nainstalována. Tato možnost není k dispozici pro všechny formáty souborů.
Kontrola vodoznaku nebo informací o autorských právech	Zaškrtněte políčko **Kontrolovat vodoznak**. Tato možnost není k dispozici pro všechny formáty souborů.
Použití výchozích nastavení filtru místo otevření dialogového okna	Zaškrtněte políčko **Nezobrazovat dialog filtru**. Tato možnost není k dispozici pro všechny formáty souborů.
Zachování vrstev a stránek v importovaném souboru	Zaškrtněte políčko **Zachovat vrstvy a stránky**. Když políčko nezaškrtnete, všechny vrstvy se sloučí do jedné. Tato možnost není k dispozici pro všechny formáty souborů.
Výběr stránek pro import u vícestránkových dokumentů TIFF	V dialogovém okně **Importovat soubor TIFF** vyberte požadovanou možnost v části **Vyberte stránky, které chcete importovat**. Tato možnost je dostupná pouze pro formát TIFF.

Další možnosti

Otevření pouze části obrázku	V dialogovém okně **Načíst částečný soubor** zadejte do pole **Načíst rámečky** rozsah rámečků, které mají být otevřeny.

U některých formátů souborů nelze použít všechny možnosti importu.

Můžete importovat více souborů. Podržením klávesy **Shift** a kliknutím vyberete sousedící soubory v seznamu. Podržením klávesy **Ctrl** a postupným kliknutím vyberete i nesousedící soubory.

Postup při importování rastrů jako externě propojených obrázků

1. Klikněte na položky **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Zdroje**.
2. V ukotvitelném panelu **Zdroje** klikněte na tlačítko **Nový propojený obrázek**.
3. Prohledejte jednotku a složku, v níž je obrázek uložen.
4. Klikněte na příkaz **Importovat**.
5. Kliknutím do pracovní plochy vložíte obrázek.

Další možnosti

Aktualizace propojeného obrázku	Klikněte na tlačítko **Aktualizovat propojený obrázek**.
Odstranění propojení s externě propojeným obrázkem	Klikněte na tlačítko **Zrušit propojení**.

Postup při převzorkování rastru při importu

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyberte složku, v níž je obrázek uložen.
   V případě potřeby můžete vyhledat obrázek pomocí vyhledávacího pole. Můžete hledat položky, jako například název souboru, titulek, předmět, autor, klíčové slovo, komentář, název rastru, název objektu atd.
3. Ze seznamu vedle pole **Název souboru** vyberte formát souboru.
   Neznáte-li formát souboru, vyberte možnost **Všechny formáty souborů**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na šipku vedle tlačítka **Importovat** a poté na tlačítko **Převzorkovat a načíst**.
6. V dialogovém okně **Převzorkovat obrázek** zadejte hodnoty do libovolného z následujících polí:
   - **Šířka** – určuje šířku grafiky ve zvolených měrných jednotkách nebo v procentech původní šířky.
   - **Výška** – určuje výšku grafiky ve zvolených měrných jednotkách nebo v procentech původní výšky.
7. V části **Rozlišení** zadejte hodnoty do následujících polí:
   - **Vodorovně** – umožňuje určit vodorovné rozlišení grafiky v pixelech nebo bodech na palec (dpi).
   - **Svisle** – umožňuje určit svislé rozlišení grafiky v pixelech nebo bodech na palec (dpi, dots per inch).
8. Klikněte na stránku kresby.

Další možnosti

Zachování poměru šířky k výšce obrázku	Zaškrtněte políčko **Zachovat poměr stran**.
Změna měrných jednotek	Zvolte požadovaný typ měrných jednotek ze seznamu **Jednotky**.
Automatické zachování stejných hodnot vodorovného a svislého rozlišení	Zaškrtněte políčko **Stejné hodnoty**.

Když se otevře dialogové okno formátu importu, zadejte požadované možnosti. Podrobné informace o formátech souborů najdete v části „Podporované formáty souborů” na straně 811.

U některých formátů souborů nelze použít všechny možnosti importu.

Postup při oříznutí rastru při importu

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyberte složku, v níž je obrázek uložen.
   V případě potřeby můžete vyhledat obrázek pomocí vyhledávacího pole. Můžete hledat položky, jako například název souboru, titulek, předmět, autor, klíčové slovo, komentář, název rastru, název objektu atd.
3. Ze seznamu vedle pole **Název souboru** vyberte formát souboru.
   Neznáte-li formát souboru, vyberte možnost **Všechny formáty souborů**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na šipku vedle tlačítka **Importovat** a poté na tlačítko **Oříznout a načíst**.
6. V dialogovém okně **Oříznout obrázek** zadejte hodnoty do libovolných z následujících polí:
   - **Nahoře** – určuje oblast, která se má odstranit od horního okraje grafiky,
   - **Vlevo** – určuje oblast, která se má odstranit od levého okraje grafiky,
   - **Šířka** – určuje šířku grafiky, kterou chcete zachovat,
   - **Výška** – určuje výšku grafiky, kterou chcete zachovat.
7. Klikněte na stránku kresby.

U grafiky můžete také změnit velikost tažením úchytů výběru v okně náhledu.

Měrné jednotky můžete změnit výběrem typu jednotky ze seznamu **Jednotky** v dialogovém okně **Oříznout obrázek**.

Export souborů

Příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat** slouží k exportování souborů do řady různých rastrových a vektorových formátů souborů, které lze použít v jiných aplikacích. Můžete například exportovat soubor do formátu Adobe Illustrator (AI) nebo JPG. Soubor také můžete exportovat, aby byl optimalizován pro použití se sadami kancelářských aplikací, jako je systém Microsoft Office nebo Corel WordPerfect Office.

Při exportování souboru zůstane původní soubor otevřen v okně kresby ve stávajícím formátu.

Příkaz **Soubor** ▸ **Uložit jako** slouží k uložení souborů do řady různých vektorových formátů. Po uložení souboru do jiného formátu se uložený soubor okamžitě zobrazí v okně kresby. Doporučuje se soubor nejprve soubor uložit jako soubor aplikace CorelDRAW (CDR), protože některé formáty souborů nepodporují všechny funkce obsažené v souboru aplikace CorelDRAW.

Postup při exportu souboru

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.
3. V seznamu **Typ souboru** vyberte formát souboru.
4. Do seznamu **Název souboru** zadejte název souboru.
5. Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
   - **Exportovat pouze tuto stránku** – ze souboru o více stránkách exportuje pouze aktuální stránku.
   - **Pouze vybrané** – uloží pouze objekty vybrané v aktivní kresbě.
   - **Nezobrazovat dialogové okno filtru** – potlačí dialogová okna s upřesňujícími možnostmi exportu.

   Tyto možnosti nejsou k dispozici pro všechny formáty souborů.
6. Klikněte na příkaz **Exportovat**.

   Pokud se otevře dialogové okno pro formát exportu, zadejte požadované volby. Podrobné informace o formátech souborů najdete v části „Podporované formáty souborů” na straně 811.

Další možnosti

Komprimování souboru při exportu	Zvolte požadovaný typ komprese ze seznamu **Typ komprese**.
Zadání informací o souboru	Případné poznámky zadejte do pole **Poznámky**.

U některých formátů souborů nejsou k dispozici všechny možnosti nebo typy komprese v dialogovém okně **Exportovat**.

Objekty na skryté vrstvě se v exportovaném souboru zobrazí, pokud nejsou pro skrytou vrstvu zakázány funkce tisku a exportu.

Další informace o dostupných možnostech při exportu do rastrových formátů souborů naleznete v tématu „Postup při převodu vektorové grafiky na rastr během exportu” na straně 636.

Pokud používáte zkušební verzi po vypršení platnosti, nebude možnost exportu souborů dostupná.

Můžete zadat, které vrstvy se v exportovaném souboru zobrazí. Další informace naleznete v tématu „Postup při povolení nebo zakázání tisku a exportu vrstvy” na straně 328.

Postup při exportu souboru do sady Microsoft Office nebo WordPerfect Office

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat pro** ▸ **Office**.
2. V horním seznamu vyberte sadu kancelářských aplikací, do které bude soubor exportován:
   - **Microsoft Office** – umožňuje nastavit možnosti, které vyhovují požadavkům aplikací Microsoft Office na soubory použité v dokumentu.
   - **WordPerfect Office** – optimalizuje obrázek pro sadu Corel WordPerfect Office tím, že ho převede do souboru WordPerfect Graphics (WPG).
3. Pokud vyberete **Microsoft Office**, zvolte možnost, která nejlépe vystihuje zamýšlené použití soubory, z prostředního seznamu:
   - **Kompatibilita** – umožní uložit kresbu jako rastr ve formátu Portable Network Graphic (PNG). Tím se při importu do aplikace sady Office zachová vzhled kresby.
   - **Úpravy** – umožní uložit kresbu ve formátu Extended Metafile Format (EMF). Tato možnost zachovává většinu upravitelných prvků ve vektorové kresbě.
4. Pokud vyberete **Microsoft Office** a možnost **Kompatibilita**, vyberte ze seznamu možnost optimalizace **Optimalizováno pro**:
   - **Prezentace** – umožňuje soubor optimalizovat pro výstup na obrazovku, např. prezentace nebo online dokumenty (96 dpi).

- **Kancelářský tisk** – umožňuje zachovat dobrou kvalitu obrázku při kancelářském tisku (150 dpi)
- **Komerční tisk** – umožňuje soubor optimalizovat pro vysokou kvalitu tisku (300 dpi)

Odhadovaná velikost souboru se zobrazí v levém dolním rohu dialogového okna.

5 Klikněte na tlačítko **OK**.
6 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
7 Do seznamu **Název souboru** zadejte název souboru.
8 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Další možnosti

Zvětšení a zmenšení v okně náhledu	Použijte nástroje **Zvětšit** nebo **Zmenšit** a klikněte do okna náhledu.
Zobrazení jiné části kresby pomocí posunutí	Pomocí nástroje **Ruka** táhněte v okně náhledu, dokud se nezobrazí požadovaná oblast.

Možnosti optimalizace jsou dostupné, pouze pokud vyberete možnost **Microsoft Office** a **Kompatibilita**.

Vrstvy v kresbě se při exportu do systému Microsoft Office nebo sady Corel WordPerfect Office sloučí.

Postup při uložení souboru do jiného formátu

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Uložit jako**.
2 Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.
3 V seznamu **Typ souboru** vyberte formát souboru.
4 Do seznamu **Název souboru** zadejte název.
5 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
- **Pouze vybrané** – uloží pouze objekty vybrané v aktivní kresbě
- **Uložit s projektem VBA** – umožňuje se souborem uložit makra vytvořená v editoru VBA

Tyto možnosti nejsou k dispozici pro všechny formáty souborů.

6 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Další možnosti

Zadání informací o souboru	Případné komentáře zadejte do pole **Přidat komentáře**.
Přidání klíčových slov	Případné komentáře zadejte do pole **Přidat značku**.

Export do PDF

Formát PDF je formát souborů navržený tak, aby zachovával písma, obrázky, grafiku a formátování souboru původní aplikace.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Export do PDF” (straně 795)
- „Hypertextové odkazy, záložky a miniatury PDF” (straně 798)
- „Zmenšení velikosti souboru PDF” (straně 798)
- „Text a písma v souborech PDF” (straně 800)
- „Kódování souborů formátu PDF” (straně 801)
- „Určení Možnosti zobrazení pro soubory EPS” (straně 801)
- „Možnosti správy barev PDF” (straně 802)
- „Nastavení možností zabezpečení PDF” (straně 803)
- „Optimalizace souborů PDF” (straně 804)
- „Přehledy předtiskové diagnostiky PDF” (straně 806)
- „Příprava souborů PDF pro komerční tisk” (straně 806)

Export do PDF

Dokument můžete exportovat jako soubor PDF. Soubor PDF lze zobrazit, sdílet a tisknout na jakékoli platformě za předpokladu, že uživatel má ve svém počítači aplikaci Adobe Acrobat, Adobe Reader nebo prohlížeč kompatibilní s formátem PDF. Soubor PDF lze také odeslat do sítě intranet nebo na web. Do souboru PDF můžete také exportovat jednotlivý výběr nebo celý dokument.

Když exportujete dokument jako soubor PDF, můžete si vybrat z několika předvoleb souborů PDF, které používají určitá nastavení. Například předvolba **Web** má rozlišení obrázků v souboru PDF optimalizované pro web.

Můžete rovněž vytvořit novou předvolbu souboru PDF nebo upravit kteroukoli přednastavenou předvolbu. Nastavení zabezpečení souboru PDF se s předvolbou souboru PDF neukládá. Informace o možnostech zabezpečení souboru PDF naleznete v tématu „Nastavení možností zabezpečení PDF” na straně 803.

Jestliže jste použili v dokumentu symboly, budou v souboru PDF podporovány. Další informace o symbolech naleznete v tématu „Symboly” na straně 331.

Postup při exportu dokumentu jako souboru PDF

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**

Soubor PDF lze také uložit kliknutím na tlačítko **Publikovat do souboru PDF** na panelu nástrojů **Standardní**.

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

4 Vyberte některou z následujících voleb v seznamu **Předvolba PDF**:

- **Archivace (CMYK)** – vytvoří soubor PDF/A-1b, který je vhodný k archivaci. V porovnání s tradičními soubory PDF jsou soubory PDF/A-1b vhodnější pro dlouhodobé uchovávání dokumentů, protože jsou ucelenější a méně závislé na zařízení. Soubory PDF/A-1b zahrnují vložená písma, barvy nezávislé na zařízení a vlastní popis jako metadata XMP. Tento styl souborů PDF zachovává přímé barvy nebo barvy Lab v původním dokumentu, ale převádí ostatní barvy, jako například stupně šedé nebo barvy RGB, na režim barev CMYK. Dále je v tomto stylu vložen profil barev, který určuje způsob, jakým mají být barvy CMYK interpretovány na cílovém zařízení.
- **Archivace (RGB)** – podobně jako předchozí styl vytváří soubor PDF/A-1b, který zachovává přímé barvy a barvy Lab. Všechny ostatní barvy jsou převedeny do režimu barev RGB.
- **Aktuální nastavení nátisku** – použije barevný profil nátisku na PDF
- **Distribuce dokumentů** – vytváří soubor PDF, který lze vytisknout na laserové nebo kancelářské tiskárně a je vhodný k distribuci obecných dokumentů. Tento styl umožňuje použít formát komprese rastrových obrázků JPEG a může zahrnovat záložky a hypertextové odkazy.
- **Úpravy** – vytváří soubor PDF ve vysoké kvalitě určený pro tiskárny a digitální kopírky. Tento styl umožňuje použít kompresi LZW, vkládat písma a zahrnout hypertextové odkazy, záložky a miniatury. Zobrazuje soubor PDF se všemi písmy, se všemi obrázky v plném rozlišení a s hypertextovými odkazy, takže můžete soubor upravovat později.
- **PDF/X-1a –** umožňuje komprimaci rastrových obrázků ZIP, převede všechny objekty do cílového barevného prostoru CMYK
- **PDF/X-3** – tento styl je nadstavbou stylu PDF/X-1a. Umožňuje v souboru PDF použít barvy CMYK i jiné než CMYK (jako jsou barvy Lab nebo stupně šedé).
- **Předtisková příprava** – umožňuje použít formát komprese rastrových obrázků ZIP, vkládat písma a zachovává možnosti přímých barev, které jsou nejvhodnější pro tisk v nejvyšší kvalitě. Před přípravou souboru PDF k tisku je vždy vhodné zjistit od výrobce tiskárny, která nastavení jsou pro takovou situaci doporučena.
- **Web** – vytváří soubor PDF určený k prohlížení online, například k rozesílání elektronickou poštou nebo k publikování na webu. Tento styl umožňuje použít formát komprese rastrových obrázků JPEG, komprimuje text a zahrnuje hypertextové odkazy.

5 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.

Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

6 V oblasti **Exportovaná oblast** použijte některou z následujících možností:

- **Aktuální dokument** – exportuje aktuální dokument.
- **Dokumenty** – exportuje dokumenty, které zadáte.
- **Výběr** – exportuje objekty, které jste vybrali
- **Aktuální stránka** – exportuje aktivní stránku
- **Stránky** – exportuje stránky, které zadáte

7 V oblasti **Velikost stránky** vyberte jednu z následujících možností:

- **Definováno dokumentem** – použije velikost stránky definovanou v dokumentu.
- **Definováno podle vybraných objektů** – umožňuje určit velikost stránky velikostí objektů na stránce.

8 Klikněte na tlačítko **OK**.

9 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Chcete-li vytvořit soubor PDF pro archivaci podle standardu PDF/A-1b, musí být povoleno vkládání pro všechna písma použitá v dokumentu. Chcete-li zkontrolovat, zda je možné vložit všechna písma, zobrazte přehled předtiskové diagnostiky souboru PDF. Další informace o zobrazení přehledů naleznete v tématu „Postup při zobrazení přehledu předtiskové diagnostiky souboru PDF”

na straně 806. Můžete nahradit libovolná písma, která nelze vložit, nebo zaškrtnutím políčka **Exportovat veškeré texty jako křivky** na stránce **Objekty** dialogového okna **Nastavení publikování do souboru PDF** převést veškerý text na křivky.

Pokud dokument obsahuje prostorový model, klikněte v dialogovém okně **Publikovat do formátu PDF** na možnost **Nastavení** a ze seznamu **Kompatibilita** vyberte možnost **Acrobat 8.0** nebo vyšší, aby byl prostorový model v prohlížečích kompatibilních se soubory PDF interaktivní.

Chcete-li zkontrolovat, zda lze písmo vložit, můžete zobrazit licenční informace nebo omezení vložení pomocí některého bezplatného nástroje, jako je například rozšíření Font properties (Vlastnosti písma), které je k dispozici na webu společnosti Microsoft.

Postup při exportování více dokumentů do jednoho souboru PDF

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
   Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.
5. Na kartě **Obecné** povolte možnost **Dokumenty** v části **Exportovaná oblast**.
6. Zaškrtněte políčko pro každý dokument, který chcete uložit.
7. Klikněte na tlačítko **OK**.
8. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Postup při vytváření předvolby souboru PDF

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
5. V dialogovém okně **Nastavení souboru PDF** zadejte libovolné nastavení.
6. Klikněte na kartu **Obecné**.
7. Klikněte na tlačítko **Přidat předvolbu PDF** + u seznamu **Předvolba PDF**.
8. Do pole **Uložit předvolbu PDF jako** napište název stylu.
9. Klikněte na tlačítko **OK**.
10. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Chcete-li styl PDF odstranit, vyberte požadovaný styl a klikněte na tlačítko **Odstranit předvolbu PDF** — vedle seznamu **Předvolba PDF**.

Postup při úpravě předvolby souboru PDF

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
5. V dialogovém okně **Nastavení souboru PDF** zadejte libovolné nastavení.
6. Klikněte na kartu **Obecné**.

7 Klikněte na tlačítko **Přidat předvolbu PDF** u seznamu **Předvolba PDF**.

8 V seznamu **Uložit předvolbu PDF jako** vyberte styl, který chcete upravit.

9 Klikněte na tlačítko **OK**.

10 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Jestliže změny uložíte, vytvoříte nastavení předvoleb a původní nastavení se přepíše. Abyste se tomu vyhnuli, ukládejte všechny změny nastavení předvoleb pod novým názvem.

Hypertextové odkazy, záložky a miniatury PDF

Do souboru PDF můžete začlenit hypertextové odkazy, záložky a miniatury. Hypertextové odkazy jsou vhodné k přidání přeskoků na webové stránky nebo na internetové adresy URL. Záložky umožňují propojení do určitých oblastí souboru PDF. Můžete zadat, zda se záložky a miniatury zobrazí v aplikaci Adobe Acrobat nebo v aplikaci Acrobat Reader při prvním otevření.

Další informace o přiřazení hypertextových odkazů a záložek naleznete v tématu „Záložky a hypertextové odkazy” na straně 784.

Postup při zahrnutí hypertextových odkazů, záložek a miniatur do souboru PDF

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

4 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

5 Klikněte na kartu **Dokument**.

6 V oblasti **Záložky** zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
- **Zahrnout odkazy**
- **Vytvořit záložky**
- **Vytvořit miniatury**

Chcete-li při spuštění zobrazit záložky nebo miniatury, zaškrtněte políčko **Záložky** nebo **Miniatury** v oblasti **Při spuštění**.

7 Klikněte na tlačítko **OK**.

8 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Zmenšení velikosti souboru PDF

Chcete-li zmenšit velikost souboru PDF, můžete zkomprimovat rastrové obrázky, text a perokresby. Možnosti komprese rastrových obrázků zahrnují formáty JPEG, LZW a ZIP. Rastrové obrázky komprimované ve formátu JPEG mají rozsah kvality od 2 (vysoká kvalita, nízká komprese) do 255 (nižší kvalita, vyšší komprese). Čím vyšší je kvalita obrázku, tím větší je velikost souboru.

Velikost souboru PDF můžete také zmenšit převzorkováním barevných či jednobarevných rastrových obrázků nebo rastrových obrázků ve stupních šedé.

Postup při nastavení komprese rastrů v souboru PDF

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

4 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.

Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

5 Klikněte na kartu **Objekty**.

6 Vyberte některou z následujících možností v seznamu **Typ komprese**:
- **Žádný**
- **LZW**
- **JPEG**
- **ZIP**
- **JP2**

7 Klikněte na tlačítko **OK**.

8 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Formát **JP2** (JPEG 2000) je k dispozici pouze pro aplikace Adobe Acrobat 6.0, Adobe Acrobat 8.0 a Adobe Acrobat 9.0

Když zvolíte formát komprese **JPEG**, můžete zadat kvalitu komprese pomocí jezdce **Kvalita JPEG**.

Postup při kompresi textu a perokreseb v souboru PDF

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

4 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

5 Klikněte na kartu **Objekty**.

6 Zaškrtněte políčko **Komprimovat text a perokresby**.

7 Klikněte na tlačítko **OK**.

8 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Postup při převzorkování rastrových obrázků v souboru PDF na nižší rozlišení

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

4 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

5 Klikněte na kartu **Objekty**.

6 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček a zadejte hodnotu do příslušného pole:
- **Barva**
- **Stupně šedé**
- **Jednobarevné**

7 Klikněte na tlačítko **OK**.

8 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Převzorkování barevných nebo jednobarevných rastrových obrázků a rastrových obrázků ve stupních šedé je účinné, pouze když rozlišení rastrového obrázku je vyšší než rozlišení zadané v oblasti **Převzorkování**.

Text a písma v souborech PDF

Nastavením možností textu a písma můžete určit, jak bude text vašeho souboru PDF vypadat na výstupu.

Do souboru PDF můžete vložit písma. Vkládání sice zvětší velikost souboru, ale soubor PDF bude přenositelnější, protože písma nemusí být umístěna v jiných systémech. Když vložíte 14 základních písem, budou přidána do vašeho souboru PDF, což vyloučí odlišnosti v různých systémech. Těchto 14 základních písem mají v paměti všechna postscriptová zařízení.

Také můžete převést Písma TrueType na písma Type 1, což může zvětšit velikost souboru, je-li v něm mnoho písem. Když převádíte písma, můžete zmenšit velikost souboru tím, že pokud používáte pouze malý počet znaků (například znaky A až E), zvolíte podmnožinu znaků písem. Můžete rovněž vložit procentní hodnotu použitých znaků písem. Můžete například vytvořit podmnožinu obsahující 50 procent znaků písem. Jestliže počet znaků použitých v dokumentu přesáhne 50 procent, vloží se celá sada znaků. Jestliže počet znaků použitých v dokumentu je nižší než 50 procent, vloží se pouze použité znaky.

Vyloučit rozdíly v písmu na různých počítačích lze také tím, že se text exportuje jako křivky. Například, když v textu používáte zvláštní znaky, můžete text exportovat jako křivky. Při exportu textu jako křivky bude soubor složitější a může být větší. Při publikování obecného dokumentu spíše do něj vkládejte písma, než abyste převáděli text na křivky.

Postup při vkládání písem do souboru PDF

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Uložit jako** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
   Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.
5. Klikněte na kartu **Objekty**.
6. Zaškrtněte políčko **Vložit písma v dokumentu**.
   Chcete-li vkládat do souboru PDF i základní písma, zaškrtněte políčko **Vložit 14 základních písem**.
7. Klikněte na tlačítko **OK**.
8. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Zaškrtnutím políčka **Vložit 14 základních písem** se zvětší velikost souboru, a proto se tato možnost nedoporučuje při publikování na webu.

Postup při převádění písem TrueType na písma Type 1

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Uložit jako** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
   Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.
5. Klikněte na kartu **Objekty**.
6. Zaškrtněte políčko **Převést písma TrueType na Type 1**.

Chcete-li zmenšit velikost souboru, můžete vytvořit podmnožinu písem zaškrtnutím políčka **Podmnožiny vložených písem** zaškrtávacím políčkem a vepsáním procentní hodnoty použitých znaků písem do pole **%** box.

7 Klikněte na tlačítko **OK**.

8 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Pokud vytváříte podmnožinu písem, nemusí se při úpravách souboru PDF v aplikaci Adobe Acrobat některé znaky z písma nacházet v souboru.

Postup při exportu textu jako křivek

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Do pole **Uložit jako** zadejte název souboru.

4 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

5 Klikněte na kartu **Objekty**.

6 Zaškrtněte políčko **Exportovat veškeré texty jako křivky**.

7 Klikněte na tlačítko **OK**.

8 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Kódování souborů formátu PDF

Kód ASCII a binární kód jsou formáty kódu pro dokumenty. Když publikujete soubor do souboru PDF, můžete zvolit, zda se soubory budou exportovat v kódu ASCII nebo v binárním. Formát ASCII vytváří soubory, které jsou zcela přenositelné na všechny platformy. Binární formát vytvoří sice menší, ale méně přenositelné soubory, protože některé platformy neumí s tímto formátem pracovat.

Postup při zadávání formátu kódování souborů PDF

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

4 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

5 Klikněte na kartu **Dokument**.

6 Vyberte jednu z následujících možností:
- **ASCII 85**
- **Binární**

7 Klikněte na tlačítko **OK**.

8 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Určení Možnosti zobrazení pro soubory EPS

Soubory EPS jsou postscriptové soubory, které jsou vkládány do dokumentu. Můžete zvolit, jak budou soubory EPS v dokumentu PDF zobrazeny. Možnost **PostScript** zahrnuje do dokumentu PDF obrázky s vysokým rozlišením, ale nemůžete je zobrazit v aplikaci Adobe Acrobat. Možnost **Náhled** zahrnuje do dokumentu PDF obrázky s vysokým rozlišením a v aplikaci Adobe Acrobat je zobrazí jako rastry s nízkým rozlišením.

Postup při výběru možnosti zobrazení pro soubory EPS

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Uložit jako** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
   Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.
5. Klikněte na kartu **Objekty**.
6. Vyberte některou z následujících možností v seznamu **Soubory EPS**:
   - **PostScript –** zahrnuje do dokumentu PDF obrázky s vysokým rozlišením, ale neumožňuje jejich zobrazení
   - **Náhled –** zahrnuje do souboru PDF obrázky s vysokým rozlišením a zobrazí je jako rastry s nízkým rozlišením
7. Klikněte na tlačítko **OK**.
8. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Možnosti správy barev PDF

Můžete určit možnosti správy barev pro export do souborů PDF. Dále můžete vybrat profil barev nebo zachovat objekty v původním barevném prostoru. Můžete rovněž vložit profil barev přímo do souboru PDF.

Jsou-li ve vašem souboru přímé barvy, můžete je buď zachovat, nebo je převést na výtažkové barvy, takže soubor vytvoří čtyři desky pro výstup v barvách CMYK.

Chcete-li exportovat do souboru PDF za účelem rychlého nátisku dokumentu, můžete použít nastavení nátisku barev dokumentu. Kromě toho můžete zvolit dodatečné možnosti rychlého nátisku, například zachování přetisků dokumentu a přetiskování černé.

Postup při určení možností správy barev pro export souborů PDF

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
   Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.
5. Klikněte na kartu **Barva**.
6. Povolte možnost **Použít nastavení barev dokumentu**.
7. Vyberte některou možnost profilu barev ze seznamu **Výstup barev**:
   - **RGB**
   - **CMYK**
   - **Stupně šedé**
   - **Implicitní**
8. Klikněte na tlačítko **OK**.
9. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Další možnosti

Použití profilu barev nátisku na soubor PDF	Povolte možnost **Použít nastavení nátisku barev**.

Další možnosti

Převedení všech přímých barev použitých v dokumentu na vybraný profil barev	Zaškrtněte políčko **Převést přímé barvy na**.
Vložení profilu barev do souboru PDF	Zaškrtněte políčko **Vložit profil barev**.
Simulace vzhledu nátisků, což je užitečné pro náhled nátisku dokumentu	V části **Další nastavení barev** zaškrtněte políčko **Zachovat přetisky dokumentu**.
Povolení přetiskování černé	V části **Další nastavení barev** zaškrtněte políčko **Vždy přetisknout černou**.

Pokud vyberete možnost **Implicitní** ze seznamu **Výstup barev**, v souboru PDF se zobrazí (nebo se do něj vloží) maximálně tři barevné prostory.

Nastavení možností zabezpečení PDF

Můžete nastavit zabezpečení, abyste si ochránili vytvořené soubory PDF. Možnosti zabezpečení vám dovolují určit, v jakém rozsahu, a zda vůbec, bude soubor PDF přístupný, bude ho možné upravovat a tisknout, je-li zobrazen v aplikaci Adobe Reader.

Dostupná úroveň zabezpečení je kromě jiného určena tím, kterou verzi aplikace Adobe Reader použijete k vytvoření souboru PDF. Úroveň šifrování poskytovaná aplikací Adobe Reader se postupem času zvyšuje. Pokud například uložíte soubor pomocí aplikace Adobe Reader 6 nebo starší, použije se standardní kódování, verze 8 používá 128bitové kódování a verze 9 256bitové. Další informace o vybírání verze najdete v tématu „Optimalizace souborů PDF” na straně 804.

Možnosti zabezpečení jsou určeny dvěma hesly: heslem pro oprávnění a heslem pro otevření.

Heslo pro oprávnění je hlavním heslem, jehož pomocí můžete určit, zda soubor lze tisknout, upravovat nebo kopírovat. Například jako majitel souboru můžete ochránit integritu jeho obsahu tak, že zvolíte nastavení oprávnění takové, abyste zabránili úpravám souboru.

Můžete také nastavit heslo pro otevření, s jehož pomocí lze určit, kdo bude mít do souboru přístup. Například, když váš soubor obsahuje citlivé informace a chcete omezit okruh uživatelů, kteří ho mohou prohlížet, můžete nastavit heslo pro otevření. Doporučuje se, abyste při nastavení hesla pro otevření nastavili rovněž heslo pro oprávnění, protože jinak by uživatelé měli do souboru PDF neomezený přístup – včetně možnosti nastavit nové heslo.

Zabezpečení se použije, když soubor PDF ukládáte. Tato nastavení lze zobrazit, když je soubor PDF otevřen v aplikaci Adobe Acrobat.

Abyste chráněný soubor PDF mohli otevřít a upravovat, musíte zadat heslo pro oprávnění (nebo heslo pro otevření, jestliže heslo pro oprávnění není zadáno). Další informace o otevírání a importu souborů PDF naleznete v části „Adobe Portable Document Format (PDF)” na straně 834.

Postup při nastavení oprávnění pro soubor PDF

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.

Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

5 Klikněte na kartu **Zabezpečení**.

6 Zaškrtněte políčko **Heslo pro oprávnění**.

7 Zadejte heslo do pole **Heslo**.

8 Znovu zadejte heslo do pole **Potvrdit heslo**.

9 V poli **Oprávnění pro tisk** vyberte některou z následujících možností:

- **Žádné** – umožňuje uživatelům soubor PDF zobrazit, ale zabraňuje jeho vytištění
- **Nízké rozlišení** – povoluje uživatelům tisknout soubor PDF v nízkém rozlišení. Tato možnost je k dispozici pro soubory PDF kompatibilní s aplikací Adobe Acrobat 5 nebo s jeho novější verzí.
- **Vysoké rozlišení** – povoluje uživatelům tisknout soubor PDF ve vysokém rozlišení.

10 V poli **Oprávnění pro úpravy** vyberte některou z následujících možností:

- **Žádné** – zabraňuje uživatelům soubor PDF upravovat
- **Vložit, odstranit a otočit stránky** – umožňuje uživatelům vkládat, odstraňovat a otáčet stránky při úpravě souboru PDF. Tato možnost je k dispozici pro soubory PDF kompatibilní s aplikací Adobe Acrobat 5 nebo s jeho novější verzí.
- **Vše kromě vyjmutí stránek** – umožňuje uživatelům soubor PDF upravovat, ale zabraňuje odstranění stránek ze souboru

Chcete-li umožnit kopírování obsahu souboru PDF do jiného dokumentu, zaškrtněte políčko **Povolit kopírování obsahu**.

11 Klikněte na tlačítko **OK**.

12 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Heslo pro oprávnění je pro dokument hlavním heslem. Může ho použít vlastník souboru, aby nastavil oprávnění nebo soubor otevřel, je-li nastaveno heslo pro otevření.

Některé možnosti kompatibility souborů PDF, jako například **PDF/X-3** a **PDF/A-1b**, neumožňují nastavení oprávnění souboru PDF. Při výběru takové možnosti kompatibility se všechny ovládací prvky na stránce **Zabezpečení** zobrazí jako zakázané. Postup při změně kompatibility naleznete v tématu „Postup při volbě kompatibility” na straně 805.

Postup při nastavení hesla uživatele pro soubor PDF

1 Klikněte na položku **Soubor ▸ Publikovat do souboru PDF.**

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

4 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

5 Klikněte na kartu **Zabezpečení**.

6 Zaškrtněte políčko **Heslo pro otevření**.

7 Zadejte heslo do pole **Heslo**.

8 Znovu zadejte heslo do pole **Potvrdit heslo**.

9 Klikněte na tlačítko **OK**.

10 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Jestliže nastavíte heslo pro otevření, doporučuje se nastavit rovněž heslo pro oprávnění.

Optimalizace souborů PDF

Soubory PDF můžete optimalizovat pro různé verze aplikací Adobe Acrobat nebo Acrobat Reader pomocí možnosti kompatibility, která se shoduje s typem prohlížeče používaného příjemci daného souboru PDF. V aplikaci CorelDRAW můžete vybrat jednu z následujících

možností kompatibility: Acrobat 4.0, Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0, Acrobat 9.0, PDF/X-1a, PDF/X-3 nebo PDF/A-1b.Dostupné ovládací prvky jsou odlišné, podle typu zvolené kompatibility. Pokud publikujete soubor PDF pro širší distribuci, je vhodné vybrat starší možnost kompatibility, jako například Acrobat 8.0 nebo 9.0, aby bylo soubor možné zobrazit v předchozích verzích aplikace Acrobat. Pokud se však soustředíte na bezpečnost, měli byste si vybrat novější verze, protože používají bezpečnější šifrování. Další informace naleznete v tématu „Nastavení možností zabezpečení PDF” na straně 803.

Zobrazování dokumentu PDF na webu můžete optimalizovat, aby se soubor PDF rychleji načetl.

Pokud jste v dokumentu použili složité výplně, můžete z nich udělat rastry, čemuž se někdy říká převod na rastr. To může zvýšit velikost souboru PDF, ale zajistí to správné zobrazení složitých výplní.

Postup při volbě kompatibility

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
   Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.
5. Klikněte na kartu **Obecné**.
6. Ze seznamu **Kompatibilita** vyberte možnost kompatibility.

Chcete-li zachovat vrstvy a vlastnosti vrstev v publikovaném souboru PDF, je nutné vybrat možnost Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 nebo Acrobat 9.0. Mějte na paměti, že předlohy vrstev zachovány nebudou.

Chcete-li zachovat průhlednosti v publikovaném souboru PDF, je nutné vybrat možnost Acrobat 5.0, Acrobat 6.0, Acrobat 8.0 nebo Acrobat 9.0.

Postup při optimalizaci souboru PDF pro zobrazení na webu

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Uložit jako** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
   Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.
5. Klikněte na kartu **Dokument**.
6. Zaškrtněte políčko **Optimalizovat pro web**.

Postup při převodu složitých výplní na rastry

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Uložit jako** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
   Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.
5. Klikněte na kartu **Objekty**.
6. Zaškrtněte políčko **Vykreslit složité výplně jako rastry**.

Přehledy předtiskové diagnostiky PDF

Před uložením dokumentu jako soubor PDF můžete provést předtiskovou diagnostiku vašeho dokumentu, abyste odhalili případné problémy. Předtisková diagnostika provede kontrolu a zobrazí přehled chyb, možných problému a návrhů k jejich odstranění. Podle výchozího nastavení zkontroluje předtisková diagnostika v souboru PDF řadu problémů. Pokud některé z nich nechcete kontrolovat, můžete jejich kontrolu zrušit.

Postup při zobrazení přehledu předtiskové diagnostiky souboru PDF

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
4. Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
   Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.
5. Klikněte na kartu **Předtisková diagnostika**.
   Pokud nedojde k problémům s tiskovými úlohami, na názvu karty se zobrazí text **Bez problémů**. V případě problémů se na názvu karty zobrazí počet nalezených problémů.

   Okruh problémů, které bude předtisková diagnostika kontrolovat, můžete omezit tak, že kliknete na kartu **Předtisková diagnostika**, kliknete na tlačítko **Nastavení** a v dialogovém okně **Nastavení diagnostiky** zrušíte zaškrtnutí políček umístěných vedle těch položek, které chcete při předtiskové diagnostice přeskočit.

Nastavení můžete uložit kliknutím na tlačítko **Přidat nastavení diagnostiky** a zadáním názvu do pole **Uložit styl předtiskové diagnostiky**.

Příprava souborů PDF pro komerční tisk

Otevřené rozhraní předtiskové přípravy (OPI) umožňuje použít obrázky s nízkým rozlišením jako náhradu za obrázky s vysokým rozlišením, které se objeví ve vašem konečném díle. Když tiskárna obdrží váš soubor, server OPI zástupné obrázky s nízkým rozlišením nahradí obrázky s vysokým rozlišením.

Tiskové značky poskytnou tiskárně informaci o tom, jak by dílo mělo být vytištěno. Můžete zadat, které tiskové značky má stránka obsahovat. Jsou k dispozici tyto tiskové značky:

- **Ořezové značky** – představují velikost papíru a zobrazují se v rozích stránky. Ořezové značky lze pak použít jako vodítka při oříznutí papíru. Při výstupu více stránek na list (například ve dvou řadách a dvou sloupcích) můžete vložit ořezové značky mimo okraj stránky, takže všechny tyto značky jsou po oříznutí odstraněny, nebo můžete vložit ořezové značky okolo každého řádku a sloupce. Přesah určuje, jak daleko může obrázek přesáhnout za ořezové značky. Přesah vyžaduje, aby papír, na který tisknete, byl větší než velikost papíru, který v konečném výsledku požadujete; oblast obrázku musí přesahovat přes okraj konečné velikosti papíru.
- **Registrační značky** – jsou nutné k zarovnání filmu, analogovým nátiskům nebo tisku desek na barevném tiskařském stroji. Registrační značky se tisknou na každém listu separace barev.
- **Škála hustoty** – je řada šedých políček od světlé po tmavou. Tato políčka jsou nutná ke kontrole hustoty obrazových polotónů. Škálu hustoty lze umístit kamkoli na stránku. Můžete rovněž upravit úrovně šedi v každém ze sedmi políček škály hustoty.
- **Informace o souboru** – lze vytisknout, včetně profilu barev; názvu, data a času, kdy byl obrázek vytvořen; a čísla stránky.

Postup při zachování propojení OPI v souboru PDF

1. Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Do pole **Uložit jako** zadejte název souboru.

4 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

5 Klikněte na kartu **Předtisková příprava**.

6 Zaškrtněte políčko **Zachovat propojení OPI**.

Pokud si nejste jisti, zda váš soubor PDF je určen pro server OPI, nepoužívejte propojení OPI.

Postup při zahrnutí tiskových značek do souboru PDF

1 Klikněte na položku **Soubor** ▸ **Publikovat do souboru PDF.**

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

4 Klikněte na tlačítko **Nastavení**.
Zobrazí se dialogové okno **Nastavení souboru PDF**.

5 Klikněte na kartu **Předtisková příprava**.

6 Zaškrtněte kterékoli z následujících políček:
- **Ořezové značky**
- **Informace o souboru**
- **Registrační značky**
- **Škály hustoty**

Chcete-li do souboru zahrnout přesah, zaškrtněte políčko **Mez přesahu** a do příslušného pole zadejte velikost přesahu.

Obvykle stačí velikost přesahu od 0,125 do 0,25 palce. Každý objekt přesahující o víc zbytečně zabírá místo a může způsobit problémy při tisku více stránek s přesahem na jeden list papíru.

Práce s kancelářskými aplikacemi

Aplikace CorelDRAW je do značné míry kompatibilní s kancelářskými aplikacemi, jako například Microsoft Word a WordPerfect Office. Můžete importovat a exportovat soubory mezi aplikacemi a také kopírovat nebo vkládat objekty z aplikace CorelDRAW do dokumentů kancelářských aplikací.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Import souborů z kancelářských aplikací” (straně 809)
- „Export souborů do kancelářských aplikací” (straně 809)
- „Přidávání objektů do dokumentů” (straně 809)

Import souborů z kancelářských aplikací

Aplikace CorelDRAW umožňuje importovat soubory vytvořené v jiných aplikacích. Můžete například importovat soubor z aplikace sady Microsoft Office nebo WordPerfect Office. Další informace o importu souborů naleznete v tématu „WordPerfect Document (WPD) ” na straně 847 a „Technické poznámky k aplikaci Microsoft Word (formáty DOC, DOCX a RTF)” na straně 820.

Export souborů do kancelářských aplikací

Můžete vyexportovat soubor, aby byl optimalizován pro použití v kancelářských aplikacích, například Microsoft Word nebo WordPerfect. Další informace o exportu souborů z aplikace CorelDRAW naleznete v tématu „Postup při exportu souboru do sady Microsoft Office nebo WordPerfect Office” na straně 793.

Přidávání objektů do dokumentů

Můžete zkopírovat objekt a vložit ho do kresby v aplikaci CorelDRAW. Můžete také objekt zkopírovat a vložit do dokumentu vytvořeného v některé z kancelářských aplikací, například Microsoft Word nebo WordPerfect. Další informace o kopírování objektů naleznete v tématu „Kopírování, duplikování a odstraňování objektů” na straně 258.Můžete vložit objekt do dokumentu aplikace CorelDRAW nebo do dokumentu kancelářské aplikace, například dokument aplikace Microsoft Word nebo WordPerfect. Další informace o vkládání objektů do aplikace CorelDRAW najdete v tématu „Kreativní nástroje a obsah” na straně 87. Další informace o vkládání objektů do dokumentů kancelářských aplikací najdete v tématu „Vkládání propojených nebo vložených objektů ” na straně 311 nebo v nápovědě příslušné kancelářské aplikace.

Podporované formáty souborů

Formát souborů definuje, jakým způsobem aplikace ukládá informace v souboru. Chcete-li použít soubor, vytvořený v aplikaci jiné, než je ta, kterou aktuálně používáte, musíte tento soubor importovat. Pokud naopak vytvoříte soubor v jedné aplikaci a chcete ho použít v jiné aplikaci, musíte soubor exportovat do jiného formátu souborů.

Když pojmenujete soubor, aplikace k názvu souboru automaticky připojí příponu, většinou o třech znacích (například **.cdr**, **.bmp**, **.tif** a **.eps**). Tato přípona souboru usnadňuje vám i počítači rozlišovat mezi soubory různých formátů.

V následujícím seznamu jsou uvedeny všechny formáty souborů používané v této aplikaci. Povšimněte si, že ve výchozím nastavení nejsou nainstalovány všechny filtry formátů souborů. Pokud nemůžete exportovat nebo importovat soubor ze seznamu, je nutné aktualizovat instalaci aplikace CorelDRAW Graphics Suite. Další informace naleznete v tématu „Změny a opravy instalace” na straně 24.

- „Adobe Illustrator (AI)” (straně 812)
- „Písmo Adobe Type 1 (PFB)” (straně 815)
- „Windows Bitmap (BMP)” (straně 815)
- „OS/2 Bitmap (BMP)” (straně 816)
- „Computer Graphics Metafile (CGM)” (straně 816)
- „CorelDRAW (CDR)” (straně 817)
- „Corel Presentation Exchange (CMX)” (straně 818)
- „Corel PHOTO-PAINT (CPT)” (straně 818)
- „Corel Symbol Library (CSL)” (straně 819)
- „Cursor Resource (CUR)” (straně 819)
- „Microsoft Word (DOC, DOCX nebo RTF)” (straně 819)
- „Microsoft Publisher (PUB)” (straně 821)
- „Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 a DRW)” (straně 821)
- „AutoCAD Drawing Database (DWG) a AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)” (straně 822)
- „Encapsulated PostScript (EPS)” (straně 824)
- „PostScript (PS nebo PRN)” (straně 828)
- „GIF” (straně 829)
- „JPEG (JPG)” (straně 830)
- „JPEG 2000 (JP2)” (straně 830)
- „Kodak Photo CD Image (PCD)” (straně 832)
- „PICT (PCT)” (straně 833)
- „PaintBrush (PCX)” (straně 834)
- „Adobe Portable Document Format (PDF)” (straně 834)

- „HPGL Plotter File (PLT)” (straně 836)
- „Portable Network Graphics (PNG)” (straně 838)
- „Adobe Photoshop (PSD)” (straně 839)
- „Corel Painter (RIF)” (straně 840)
- „Formát SVG (Scalable Vector Graphics)” (straně 840)
- „Adobe Flash (SWF)” (straně 843)
- „TARGA (TGA)” (straně 845)
- „TIFF” (straně 846)
- „Corel Paint Shop Pro (PSP)” (straně 846)
- „TrueType (TTF), písma” (straně 847)
- „Visio (VSD)” (straně 847)
- „WordPerfect Document (WPD)” (straně 847)
- „WordPerfect Graphic (WPG)” (straně 848)
- „Formáty souborů RAW s nezpracovanými daty z fotoaparátů” (straně 849)
- „Soubor Wavelet Compressed Bitmap (WI)” (straně 849)
- „Windows Metafile Format (WMF)” (straně 849)
- „Další formáty souborů” (straně 849)
- „Doporučené formáty pro import grafiky” (straně 851)
- „Doporučené formáty pro export grafiky” (straně 851)
- „Obecné poznámky k importu textových souborů” (straně 852)

Adobe Illustrator (AI)

Formát souborů aplikace Adobe Illustrator (AI) vyvinula společnost Adobe Systems, Incorporated pro platformy Macintosh a Windows. Je primárně vektorový, přestože pozdější verze podporují rastrové informace.

Do aplikace CorelDRAW můžete importovat a používat v ní soubory AI. Také můžete soubory aplikace CorelDRAW exportovat do souborů ve formátu AI. Před exportem dokumentu do souboru AI můžete provést předtiskovou diagnostiku vašeho dokumentu, abyste odhalili případné problémy. Předtisková diagnostika provede kontrolu a zobrazí přehled chyb, možných problému a návrhů k jejich odstranění. Podle výchozího nastavení zkontroluje předtisková diagnostika v souboru AI řadu potenciálních problémů. Pokud některé z nich nechcete kontrolovat, můžete jejich kontrolu zrušit.

Postup při importu souboru aplikace Adobe Illustrator

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Klikněte na název souboru.
4. Klikněte na příkaz **Importovat**.
5. Klikněte na stránku kresby, do které chcete soubor importovat.

Postup při exportu souboru aplikace Adobe Illustrator

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Vyberte možnost **AI – Adobe Illustrator** ze seznamu **Typ souboru**.
4. Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.
6. Ze seznamu **Kompatibilita** vyberte požadovanou verzi souboru Adobe Illustrator.
7. V oblasti **Exportovaná oblast** použijte některou z následujících možností:
   - **Aktuální dokument** – exportuje aktivní kresbu

- **Aktuální stránka** – exportuje aktivní stránku
- **Výběr** – exportuje objekty, které jste vybrali
- **Stránky** – exportuje stránky, které zadáte (tato možnost je k dispozici jen pro formát CS4 a novější verze).

8 V oblasti **Exportovat text jako** zvolte některou z následujících možností:
- **Křivky** – umožňuje exportovat text jako křivky.
- **Text** – umožňuje exportovat text jako upravitelné znaky.

Další možnosti

Převod průhledných ploch na rastry	V části **Průhlednost** povolte možnost **Zachovat vzhled a převést průhledné oblasti na rastry**. (Tato možnost je dostupná pouze verzi 8 a nižší.)
Zrušení průhledných ploch se zachováním křivek a textu	V části **Průhlednost** povolte možnost **Zachovat křivky a text odebráním efektů průhlednosti**. (Tato možnost je dostupná pouze verzi 8 a nižší.)
Převedení obrysu na objekt s vytvořením uzavřeného objektu bez výplně ve tvaru obrysu	V oblasti **Možnosti** povolte **Convert outlines to objects** check box.
Převod složitých obrysů na křivky	V oblasti **Možnosti** povolte **Simulate complex filled curves** check box.
Převod přímých barev na výtažkové	V oblasti **Možnosti** povolte **Convert spot colors to CMYK** check box.
Vložení profilu barev	V oblasti **Možnosti** povolte **Embed color profiles** check box.
Generování náhledu dokumentu v dialogovém okně pro otevření souboru aplikace Adobe Illustrator	V oblasti **Možnosti** povolte **Include preview images** check box.

Jestliže zaškrtnete políčko **Simulovat komplexní vyplněné křivky**, může být objekt tvořený složitými křivkami, například textový objekt převedený na křivky, při exportu rozdělen na několik objektů, aby se co nejvíce snížila jeho složitost.

Zrušíte-li zaškrtnutí políčka **Zahrnout umístěné obrázky** a exportujete soubor, proces exportu vygeneruje jeden soubor aplikace Adobe Illustrator a několik souborů EPS. Soubory EPS budou obsahovat jednotlivé objekty a obrázky propojené se souborem AI. Soubory EPS vždy ukládejte společně se souborem AI, abyste zachovali jejich propojení.

Zobrazení přehledů předtiskové diagnostiky souboru AI

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Vyberte možnost **AI – Adobe Illustrator** ze seznamu **Typ souboru**.

4 Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.

5 Klikněte na příkaz **Exportovat**.

6 V dialogovém okně **Export do formátu Adobe Illustrator** klikněte na druhou kartu.

Okruh problémů, jejichž výskyt bude předtisková diagnostika kontrolovat, můžete omezit tak, že kliknete na tlačítko **Nastavení**, dvakrát kliknete na položku **Export do AI** a zrušíte zaškrtnutí políček u problémů, které má předtisková diagnostika přeskočit.

Nastavení můžete uložit kliknutím na tlačítko **Přidat nastavení diagnostiky** a zadáním názvu do pole **Uložit styl předtiskové diagnostiky**.

Technické poznámky k formátu souborů Adobe Illustrator (AI)

Import souboru AI

- Můžete importovat formáty souborů AI až do a včetně formátu aplikace Adobe Illustrator CS6.
- U souborů uložených v aplikaci Adobe Illustrator CS nebo vyšší, kompatibilních s formátem PDF, lze text importovat jako text nebo jako křivky.
- Objekty s gradientovými přechodovými výplněmi, které byly vytvořeny v CS5 se nemusí při importu zobrazit správně.
- Aplikace společnosti Corel nemohou importovat soubory AI obsahující rastry propojené jako soubory EPS.
- Grafika Adobe Illustrator je v aplikacích importována jako skupina objektů. Chcete-li manipulovat s objekty v importované grafice, klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **########** ▸ **Zrušit skupinu**. Pokud soubor AI místo importu otevřete, nemusíte rušit skupinu objektů.
- Animace ve formátu Flash vložené v souborech AI nejsou importovány.
- U souborů AI CS4, CS5 a CS6 se každé kreslicí plátno importuje jako samostatná stránka aplikace CorelDRAW. Ve vícestránkových dokumentech jsou objekty, které se nacházejí mimo stránku, umisťovány na první stránku dokumentu aplikace CorelDRAW.
- Objekty vyplněné pomocí globálních barev (barevná schémata) se v aplikaci CorelDRAW zobrazí správně, ale globální barvy nejsou zachovány jako styly barev.
- Symboly, objekty se vzory a objekty, které obsahují použité 3D vysunutí nebo zešikmení se převedou jako křivky.
- Objekty, které obsahují použitý efekt prolnutí nebo průhlednosti, jsou převedeny pomocí příslušného efektu čočky v aplikaci CorelDRAW.
- Objekty, které obsahují texturu, efekty stínů, rozostření nebo tahu štětcem, budou v aplikaci CorelDRAW převedeny jako objekty rastrů.

Export souboru AI

- Převod při exportu může způsobit, že se objekty stanou složitými a jejich úpravy v jiných kreslicích programech nebo v aplikaci CorelDRAW po opětovném importu budou obtížné. Chcete-li tomuto problému předejít, uložte před exportem soubor do formátu CorelDRAW (CDR) a veškeré úpravy provádějte pomocí aplikace CorelDRAW.
- Pokud vytvoříte soubor, který se bude tisknout v jiných programech, jako například v programu Adobe PageMaker, exportujte jej pomocí filtru Encapsulated PostScript (EPS), a nikoli filtru Adobe Illustrator (AI). Filtr Encapsulated PostScript podporuje více kreslicích efektů než filtr Adobe Illustrator a jeho použití vede k celkově lepším výsledkům.
- Většina lineárních a radiálních přechodových výplní se zachová. Kónické a čtvercové přechodové výplně se exportují jako posloupnost vyplněných pruhů a vytvářejí tak efekt podobný použití přechodu. Počet pruhů lze nastavit kliknutím na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**. Klikněte na možnost **Zobrazení** a zadejte číslo do pole **Zobrazit přechodové kroky**. Maximální počet pruhů je 256.
- Při exportu souborů AI z verze CS nebo novější můžete exportovat text jako text.
- Při exportu vícestránkových souborů aplikace CorelDRAW do formátu CS4 nebo novější verze se jednotlivé stránky exportují jako kreslicí plátna. Formát **Uspořádat podle řádků** se používá k rozvržení kreslicího plátna.
- Objekty, které se nacházejí mimo stránku, jsou při exportu vícestránkových souborů aplikace CorelDRAW do formátu CS4 nebo novější verze odebrány.
- Některé funkce OpenType nejsou v aplikaci Adobe Illustrator podporovány.

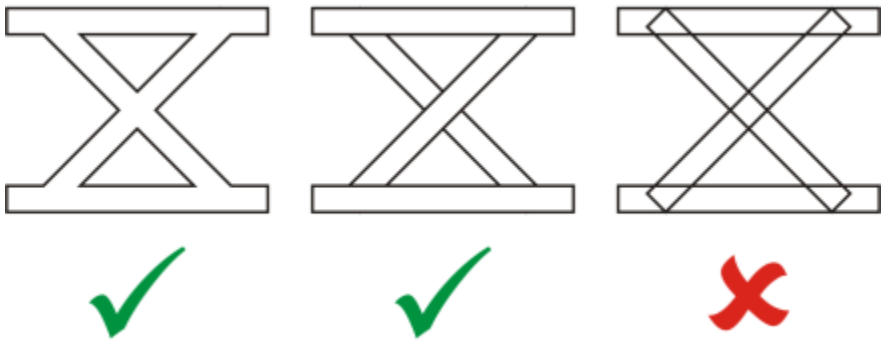
Písmo Adobe Type 1 (PFB)

Písmo Adobe Type I (PFB) je formátem souboru, který ukládá písma Adobe Type 1. Většina písem Type 1 jsou písma formátu single master a podporují pouze úpravy stylu, jako například styl Roman, kurzíva a tučný styl. Písmo Type 1 formátu single master obsahuje dva soubory: soubor Printer Font Metrics (PFM) a soubor Printer Font Binary (PFB).

Některá písma Type 1 jsou k dispozici také ve formátu multiple master. U písem ve formátu multiple master lze přizpůsobit prvky návrhu, jako jsou například tloušťka, šířka a optická velikost. Základní písmo multiple master je samotné písmo multiple master, ze kterého lze vytvářet variace nazvané instance písma multiple master. Základní písmo multiple master se skládá ze souborů PFM, PFB a Multiple Master Metrics (MMM). Instance písma multiple master se skládá ze souboru PFM a souboru PostScript Printer Stub (PSS).

Technické poznámky k písmům Adobe Type 1

- Písma Adobe Type 1 exportovaná z aplikace CorelDRAW neobsahují instrukce.
- Každý exportovaný znak představuje jediný objekt. Chcete-li exportovat více objektů, musíte je nejdříve zkombinovat kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Kombinovat**. Nelze exportovat skupinu objektů ani více objektů najednou.
- Chcete-li dosáhnout co nejlepších výsledků, vyhněte se protínajícím se čarám. Všechny objekty tvořící znak by se měly nacházet celé uvnitř nebo vně jiných tak, jak je ukázáno v následujícím příkladu.



Zleva doprava: tři objekty správně sloučené; pět objektů správně sloučených; pět objektů nesprávně sloučených

- Atributy objektů pro výplň a obrys nejsou exportovány.
- Vytvořená písma Adobe Type 1 jsou kompatibilní s programem Adobe Type Manager verze 2.0, ale nejsou kompatibilní se staršími verzemi.

Windows Bitmap (BMP)

Formát souborů Windows bitmap (BMP) byl vyvinut jako standardní formát k reprezentaci grafických obrázků jako rastrů v operačním systému Windows.

Postup při importu rastrového souboru

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **BMP – Windows bitmap (*.bmp; *.dib; *.rle)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Postup při exportu rastrového souboru

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. V seznamu **Typ souboru** vyberte položku **BMP – Windows bitmap**.
4. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.
6. V dialogovém okně **Převést na rastr** šířku, výšku, rozlišení, režim barev nebo libovolná další nastavení.

Technické poznámky k formátu souborů Windows Bitmap (BMP)

Import souboru BMP

- Můžete importovat soubory Windows Bitmap odpovídající specifikacím Windows a OS/2 BMP.
- Soubory Windows Bitmap mohou být černobílé, s 16 barvami, ve stupních šedé, paletové nebo v barvách RGB (24 bitů) a lze je vytisknout odpovídajícím způsobem v závislosti na tiskárně.
- Kompresi Run-length encoding (RLE) lze použít pro všechny rastry s výjimkou černobílých a rastrů s barvami RGB (24 bitů).
- Rozlišení má rozsah od 72 do 300 dpi nebo vyšší při volbě vlastních nastavení.
- Maximální velikost obrázku je 64 535 × 64 535 pixelů.

Export souboru BMP

- Rastrové obrázky, jako jsou rastry, se na stránku mapují pixel po pixelu, takže se jejich rozlišení nezvyšuje. Místo toho se rastr zobrazí zubatý s viditelnou ztrátou rozlišení.

OS/2 Bitmap (BMP)

Tento typ rastrového souboru je navržen pro operační systém OS/2. Formát souborů OS/2 Bitmap podporuje maximální velikost obrázku 64 535 × 64 535 pixelů. Formát systému OS/2 používá kódování Run-length (RLE).

Technické poznámky k formátu souborů OS/2 Bitmap (BMP)

- Aplikace společnosti Corel podporují formát souborů OS/2 Bitmap verze Standard Version 1.3 a verze Enhanced Version 2.0 nebo novější.
- Aplikace Corel podporují při importu a exportu souborů BMP následující hloubky barev: černobílou (1 bit), 256 stupňů šedé (8 bitů), paletovou s 16 barvami (4 bity) a 256 barvami (8 bitů) a RGB (24 bitů).

Computer Graphics Metafile (CGM)

Computer Graphics Metafile (CGM) je otevřený, na platformě nezávislý metasouborový formát používaný k uložení a výměně dvojrozměrné grafiky. Podporuje barvu RGB. Soubory CGM mohou obsahovat jak vektorovou grafiku, tak i rastry, ale zpravidla obsahují buď jeden, nebo druhý typ grafiky – vzácně oba.

Aplikace CorelDRAW importuje soubory CGM verzí 1, 3 a 4 a exportuje soubory profilů ve verzích 1 a 3 a WebCGM 1.0.

WebCGM je binární formát souborů, který podporuje hypertextové odkazy, navigaci v dokumentech, strukturování obrázků a vrstvy a také prohledávání obsahu obrázků WebCGM. Dále podporuje kód Unicode a webová písma. Profil WebCGM často využívají webové elektronické dokumenty.

Postup při importu souboru CGM

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.

3 Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **CGM – Computer Graphics Metafile (*.cgm)**.

4 Klikněte na název souboru.

5 Klikněte na příkaz **Importovat**.

Postup při exportu souboru CGM

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Vyberte možnost **CGM – Computer Graphics Metafile** ze seznamu **Typ souboru**.

4 Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.

5 Klikněte na příkaz **Exportovat**.

6 V dialogovém okně **Export do formátu CGM** vyberte verzi ze seznamu **Verze**.

Technické poznámky k formátu souborů Computer Graphics Metafile (CGM)

Import souboru CGM

- Do aplikace CorelDRAW lze importovat soubory CGM verze 1, 3 a 4.
- Filtr CGM lze použít pouze se značkami podporovanými standardem formátu souborů CGM. Uživatelské značky jsou ignorovány.
- Text lze upravit za předpokladu, že byl ze zdrojového programu exportován s patřičným nastavením možností textu. Řez písma nemusí odpovídat řezu použitému ve zdrojovém programu, v aplikaci Corel jej však můžete snadno opravit.
- Pokud soubor CGM obsahuje písmo, které není nainstalováno v počítači, dialogové okno Nahrazování písem PANOSE vám je umožní nahradit písmem, které máte k dispozici.

Export souboru CGM

- V aplikaci CorelDRAW lze exportovat soubory CGM verze 1 a 3 a soubory WebCGM 1.0.
- Soubory CGM mohou být uloženy do textového nebo rastrového formátu za předpokladu, že vybraný profil podporuje kódování textu. Soubory v textovém formátu lze otevřít v textovém editoru ASCII.
- Textury PostScript jsou převedeny na křivky.

CorelDRAW (CDR)

Soubory aplikace CorelDRAW (CDR) jsou především obrázky vytvořené vektorovou grafikou. Vektory definují obrázek jako seznam grafických prvků (obdélníků, čar, textu, oblouků a elips). Vektory jsou na stránku mapovány bod po bodu, takže když zmenšíte nebo zvětšíte velikost vektorové grafiky, původní obrázek se nedeformuje.

Vektorová grafika se vytváří a upravuje v aplikacích pro grafické návrhy, například v aplikaci CorelDRAW, ale můžete ji upravit také v aplikacích pro úpravu obrázků, například v aplikaci Corel PHOTO-PAINT. V aplikacích pro DTP můžete používat vektorové obrázky různých formátů.

Postup při importu souboru aplikace CorelDRAW

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.

2 Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.

3 Ze seznamu vedle pole **Název souboru** vyberte možnost **CDR – CorelDRAW (*.cdr)**.

4 Klikněte na název souboru.

5 Klikněte na příkaz **Importovat**.

6 Klikněte na stránku kresby.

Technické poznámky k formátu souborů CorelDRAW (CDR)

- Importované soubory se zobrazí jako skupina objektů. Chcete-li manipulovat s jednotlivými objekty v importované grafice, klikněte na příkaz **Objekt** ▸ **########** ▸ **Zrušit skupinu**.

Corel Presentation Exchange (CMX)

Corel Presentation Exchange (CMX) je formát metasouborů, který podporuje informace o rastrech a vektorech a celý rozsah barev PANTONE, RGB a CMYK. Soubory uložené ve formátu CMX lze otevřít a upravit v jiných aplikacích Corel.

Postup při importu souboru Corel Presentation Exchange

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu vedle pole **Název souboru** vyberte jednu z následujících možností:
   - **CMX – Corel Presentation Exchange** – pro soubory vytvořené v aplikaci Corel Presentations X6 nebo novější
   - **CMX – Corel Presentation Exchange legacy** – pro soubory vytvořené v aplikaci Corel Presentations X5 nebo starší
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Postup při exportu souboru Corel Presentation Exchange

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Vyberte jednu z následujících možností v seznamu **Typ souboru**:
   - **CMX – Corel Presentation Exchange** – pro verze 16.0 nebo novější
   - **CMX – Corel Presentation Exchange legacy** – pro verze 15.0 nebo starší
4. Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.

Technické poznámky k formátu souborů Corel Presentation Exchange (CMX)

- Jsou podporovány následující verze: 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, X3, X4, X5 a X6.

Corel PHOTO-PAINT (CPT)

Soubory uložené ve formátu Corel PHOTO-PAINT (CPT) obsahují rastry, v nichž jsou tvary reprezentovány pixely uspořádanými do obdélníkové matice tak, aby vytvořily obrázek. Když uložíte grafiku ve formátu aplikace Corel PHOTO-PAINT, s obrázkem se uloží také masky, plovoucí objekty a čočky. CorelDRAW V aplikaci lze importovat a exportovat soubory ve formátu Corel PHOTO-PAINT, včetně souborů, které obsahují informace o barvě a stupních šedé.

Postup při exportu souboru Corel PHOTO-PAINT

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Vyberte možnost **CPT – obrázek Corel PHOTO-PAINT** ze seznamu **Typ souboru**.
4. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

5 Klikněte na příkaz **Exportovat**.

6 V dialogovém okně **Převést na rastr** upravte šířku, výšku, rozlišení, režim barev nebo libovolná další nastavení.

Vrstvy aplikace CorelDRAW lze ve formátu souborů CPT exportovat jako objekty.

Můžete exportovat do obrázku s průhledným pozadím.

Technické poznámky k formátu souborů Corel PHOTO-PAINT (CPT)

- Tento filtr je k dispozici v aplikacích CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT a Corel DESIGNER.
- Soubory Corel PHOTO-PAINT mohou být černobílé, ve stupních šedé, paletové, v barvách CMYK (32 bitů), v barvách RGB (24 bitů) nebo v barvách Lab.

Corel Symbol Library (CSL)

Do souborů Corel Symbol Library (CSL) se ukládají symboly, které mohou být použity v jiných souborech.

Soubory Corel Symbol Library (CSL) mohu být uloženy lokálně nebo na síti a umožňují tak snadné použití a správu kolekcí symbolů.

Další informace naleznete v tématu „Správa kolekcí a knihoven” na straně 335.

Cursor Resource (CUR)

Formát souborů Windows 3.x/NT Cursor Resource (soubory **.cur**) se používá k tvorbě kurzorů pro rozhraní systémů Windows 3.1, Windows NT a Windows 95. Podporuje grafické prvky používané v ukazatelích systému Windows. Můžete si vybrat barvu Masky průhlednosti a Masky inverze.

Maximální podporovaná velikost obrázku ve formátu souborů Windows 3.x/NT Cursor Resource je 32 × 32 pixelů.

Technické poznámky k formátu souborů Cursor Resource (CUR)

- Aplikace společnosti Corel podporují při importu souborů **.cur** následující hloubky barev: černobílou (1 bit), paletovou s 16 barvami (4 bity) a paletovou s 256 barvami (8 bitů).

Microsoft Word (DOC, DOCX nebo RTF)

Můžete importovat následující soubory Microsoft Word:

- soubory Microsoft Word Document (DOC) 97, 2000, 2002 a 2003. Dále také soubory uložené ve formátu DOC v aplikaci MS Word 2007 a 2010.
- Soubory Microsoft Word Open XML Document (DOCX) Tento formát souborů je založen na formátu Open XML a používá kompresi ZIP. Byl zaveden v aplikaci Microsoft Word 2007.
- Soubory Rich Text Format (RTF). Rich Text Format (RTF) je textový formát, který ukládá prostý text a formátování textu, např. tučné. Když importujete soubor RTF do aplikace CorelDRAW, převede se text a všechny vložené grafiky formátu Windows Metafile Format (WMF). Grafické prvky se však při exportu v souboru RTF z aplikace Corel DESIGNER nepřevedou.

Protože formát souborů aplikace Microsoft Word je vlastní formát společnosti Microsoft, někdy bývá obtížné tyto soubory přesně a se všemi aspekty importovat do aplikace CorelDRAW. Pro dosažení úspěšného importu textu s menším počtem nekonzistencí se doporučuje nainstalovat sadu Microsoft Office Compatibility Pack. Pokud do počítače dosud nebyla nainstalována sada Microsoft Office Compatibility Pack, budete k její instalaci vyzváni při prvním pokusu o import textu.

Postup při importu souboru Microsoft Word

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.

2 Ze seznamu **Všechny formáty souborů** vyberte možnost **DOC, DOCX – MS Word** nebo **RTF – Rich Text Format**.

3 Vyberte jednotku a složku, v níž je soubor uložen.

4 Klikněte na název souboru.

5 Klikněte na příkaz **Importovat**.

Nebyla-li do počítače dosud nainstalována sada Microsoft Office Compatibility Pack, zobrazí se dialogové okno **Instalovat sadu Compatibility Pack**. Instalace sady Microsoft Office Compatibility Pack se důrazně doporučuje. Chcete-li instalaci provést, klikněte na tlačítko **OK** a postupujte podle pokynů průvodce instalací.

6 V dialogovém okně **Import/vkládání textu** můžete určit, zda chcete zachovat nebo zrušit formátování textu. Dále můžete importovat tabulky jako tabulky, nebo jako text.

7 Umístěte kurzor importu do okna kresby a klikněte.

Všechny vložené grafiky formátů Windows Metafile Format (WMF) nebo Enhanced Metafile Format (EMF) jsou v importovaných souborech zachovány. Obsahuje-li soubor jiné grafické prvky, při převodu budou ztraceny a v aplikaci CorelDRAWse nezobrazí.

Chcete-li umístit importovaný text, tažením obrysu určete pole odstavcového textu nebo stiskněte **mezerník**, aby se importovaný text umístil na výchozí umístění.

Importujete-li text a rozhodnete se neinstalovat sadu Microsoft Office Compatibility Pack, dialogové okno **Instalovat sadu Compatibility Pack** se při příštím importu textu objeví znovu, pokud nezaškrtnete políčko **Tuto otázku již příště nezobrazovat**.

Dialogové okno **Instalovat sadu Compatibility Pack** můžete znovu aktivovat kliknutím na **Nástroje ▸ Možnosti ▸ CorelDRAW**, kliknutím na příkaz **Varování** a zaškrtnutím políčka **Instalace sady Compatibility Pack pro DOC a DOCX** ze seznamu **Zobrazit výstrahy když**.

Postup při exportu souboru Microsoft Word

1 Otevřete kresbu, která obsahuje textový objekt.

2 Klikněte na příkaz **Soubor ▸ Exportovat**.

3 Vyberte položku **DOC – MS Word for Windows 6/7** nebo **RTF – Rich Text Format** ze seznamu **Typ souboru**.

4 Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.

5 Klikněte na příkaz **Exportovat**.

Přípona formátu, který vyberete, se automaticky přidá k názvu souboru.

Do formátu souborů Microsoft Word můžete exportovat v kresbách jen text. Ostatní grafické prvky, např. čáry, křivky nebo obdélníky, budou při převodu ztraceny a v souboru se nezobrazí. K exportu grafiky použijte grafický formát, např. WMF.

Technické poznámky k aplikaci Microsoft Word (formáty DOC, DOCX a RTF)

Import souboru DOC, DOCX nebo RTF

- Pro dosažení úspěšného importu textu s menším počtem nekonzistencí se doporučuje nainstalovat sadu Microsoft Office Compatibility Pack. Pokud do počítače dosud nebyla nainstalována sada Microsoft Office Compatibility Pack, budete k její instalaci vyzváni při prvním pokusu o import textu.
- Jsou podporovány následující verze formátu Microsoft Word: Microsoft Word 97-2007, Microsoft Word for Windows 6/7, Microsoft Word for Windows 2.x, Microsoft Word 3.0, 4.0, 5.0 a 5.5.
- Metoda vložených polí pro tvorbu rejstříků v aplikaci Microsoft Word je podporována, ale metoda pro tvorbu rejstříků odvozená od stylů podporována není.

- Aplikace Corel nahrazují písma v importovaném souboru stejnými nebo podobnými písmy v závislosti na písmech nainstalovaných v počítači. Normální textový styl aplikace Microsoft Word je však převeden na výchozí textový styl. Chcete-li nastavit výchozí styl textu, klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Uložit nastavení jako výchozí**. V části **Styly dokumentu** zaškrtněte políčko **Styly**.
- Pokud je to možné, aplikace automaticky převádí znaky sady „Symbol“ nebo „MS Linedraw“ do odpovídajících položek sady znaků Windows.
- Většina písem má proporční mezery a text je při importu přestránkován. Důsledkem je, že se při převodu na neproporcionální písmo zalomí řádky a stránky jinak, než v původním dokumentu.
- Při importu textu je velikost stránky v původním dokumentu ignorována. Text se přizpůsobí aktuální velikosti stránky, což může ovlivnit umístění textu.
- Pokud je tabulka delší než aktuální stránka, data tabulky pokračují směrem dolů přes okraj stránky.
- Vnořené tabulky nejsou plně podporovány. Text ve vnořené tabulce se zobrazí v textovém poli buňky tabulky umístěné v hierarchii nejvýše jako text bez vymezujících linek.
- Vnořené odrážky nejsou plně podporovány.
- Objekty a grafy nejsou podporovány.
- Rovnice se nezachovávají – data a výsledky se mohou zachovat, ale nebudou spojeny.
- Směr textu se nezachovává.

Microsoft Publisher (PUB)

Formát Microsoft Publisher (PUB) je nativním formátem souborů vytvářených pomocí aplikace Microsoft Publisher, která je součástí systému Microsoft Office sloužící k vytváření publikací a prodejních materiálů.

Technické poznámky k formátu souborů Microsoft Publisher (PUB)

- CorelDRAW Aplikace importuje soubory aplikace Microsoft Publisher verze 2002, 2003, 2007 a 2010.
- Exportování není podporováno.
- Protilehlé stránky se importují odděleně.
- Stránky předlohy nejsou podporovány. Stránka předlohy je importována jako samostatná vrstva na stránce. Název této vrstvy odpovídá názvu stránky předlohy v souboru Microsoft Publisher.
- Záhlaví a zápatí nejsou podporována. Text ze záhlaví či zápatí je umístěn na příslušné místo na každou stránku.
- Tabulky jsou podporovány. Některé typy ohraničení nejsou podporovány. Pokud typ ohraničení není podporován, je nahrazen obrysem požadované tloušťky a barvy.
- Okraje BorderArt nejsou podporovány.
- Styly nejsou podporovány. Atributy stylů a formátování jsou mapovány na text.
- Některé styly podtržení textu nejsou podporovány. Nepodporované styly podtržení jsou nahrazeny nejlépe odpovídajícím podtržením textu, které je k dispozici v aplikaci CorelDRAW.
- Efekty písma Stín, Reliéf a Rytý nápis nejsou podporovány.
- Vodorovná pravítka v textových objektech nejsou podporována.
- Barevná schémata nejsou podporována. Barvy barevných schémat jsou mapovány na barvy objektů.
- Schémata písem nejsou podporována. Názvy a styly písem jsou mapovány na své ekvivalenty v aplikaci CorelDRAW.
- 3D tvary jsou podporovány. Textury povrchů nejsou podporovány.
- WordArt je do aplikace CorelDRAWimportován jako řetězcový text. Textury povrchů pro vysunutí nejsou podporovány.
- Propojená textová pole jsou podporována.
- Záložky a hypertextové odkazy jsou podporovány.
- Objekty formulářů (Microsoft Publisher 2002) nejsou podporovány.

Corel DESIGNER (DES, DSF, DS4 a DRW)

Můžete importovat soubory aplikace Corel DESIGNER. Soubory verze 10 a novější mají příponu **.des**. Soubory aplikace Micrografx verze 6 až 9 mají příponu **.dsf**. Soubory verze 4 mají příponu souboru **.ds4**. Přípona **.drw** je používána pro soubory aplikace Micrografx verze 2.x nebo 3.x. Dále jsou podporovány soubory šablon aplikace Micrografx (DST).

Postup při importu souboru aplikace Corel DESIGNER

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **DES – Corel DESIGNER (*.des)** nebo **DSF, DRW, DST, MGX – Corel/Micrografx Designer (*.dsf; *.drw; *.ds4)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. V dialogovém okně **Importovat** upravte požadovaná nastavení.
6. Klikněte na příkaz **Importovat**.
7. Klikněte na stránku kresby.

Technické poznámky k formátu souborů Corel DESIGNER (DSF)

- Nastavení mřížky a vodicích linek se nepřevádí.
- Body přichycení se nepřevádí – aplikace zachovává výchozí nastavení přichytávání.
- Objekty na některých stránkách mohou být seskupeny dohromady. Než začnete provádět úpravy, můžete skupinu vybrat a provést zrušení skupiny.
- Soubory DSF zobrazují data OLE jako objekty obrázků. Objektové datové typy OLE se při převodu ztratí.
- Objekty složené z křivek a lomených čar se převedou na křivky.
- Přechodová průhlednost může být v některých případech posunuta.
- Šrafované výplně se vykreslí, ale ve skutečnosti jsou částí výplně objektu. Oddělují objekty, které jsou seskupeny.
- Neuzavřené, vyplněné čáry se převedou do dvou objektů: jeden tvoří čáru, druhý výplň.
- Deformovaný text se převede na křivky.
- Obtékající text (odstavcový text obtékající kolem objektu) se převede na několik textových objektů.
- U textových objektů, které nemají tvar obdélníku (text umístěný uvnitř objektu), se každý řádek převede na oddělený textový objekt.
- U bloku textu s mnoha transformacemi může dojít ke změně pozice tabulátorů.
- Přetékání textu mezi rámečky se nezachová. Každý rámeček se převede na oddělený objekt.
- Rozměry textu psaného kapitálkami se při importu textu změní.

Technické poznámky k formátu souborů Corel DESIGNER (DES)

- Objekty typu B-spline se v importovaných souborech zachovávají, ale upravovat je lze až po převodu na křivky. Informace o převodu objektů na objekty s křivkami naleznete v části „Postup při převodu objektů na objekty s křivkami” na straně 174.
- Šrafované výplně se zachovávají, ale nelze je v aplikaci CorelDRAW upravovat. Můžete ale použít šrafovanou výplň na jiné objekty v kresbě. Další informace naleznete v tématu „Postup při kopírování vlastností výplně, obrysu nebo textu z jednoho objektu do druhého ” na straně 270.
- Rozšířené styly čar se zachovávají, ale upravovat lze jen některé jejich vlastnosti. Můžete například změnit barvu a šířku čáry, ale nelze změnit čárový vzor. Rozšířené styly čar lze použít na jiné objekty.

AutoCAD Drawing Database (DWG) a AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

Soubory AutoCAD Drawing Database (DWG) jsou vektorové soubory používané jako nativní formát pro výkresy AutoCAD.

Formát Drawing Interchange Format (DXF) je reprezentace značkovaných dat informace obsažené v souboru kresby AutoCAD. Formát Drawing Interchange je nativní formát souborů AutoCAD. Je to standardní formát pro výměnu výkresů CAD a podporuje ho mnoho aplikací CAD. Formát Drawing Interchange je vektorový a podporuje až 256 barev.

Postup při importování souborů AutoCAD Drawing Database (DWG) nebo AutoCAD Drawing Interchange Format (DXF)

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.

3 Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **DWG – AutoCAD (*.dwg)** nebo **DXF – AutoCAD (*.dxf)**.

4 Klikněte na název souboru.

5 Klikněte na příkaz **Importovat**.

6 Ze seznamu **Projekce 3D** v dialogovém okně **Importovat soubor AutoCAD** vyberte požadovanou rovinnou projekci trojrozměrného objektu.

Chcete-li zmenšit počet uzlů importovaného objektu, zaškrtněte políčko **Automaticky redukovat uzly**.

7 V oblasti **Změna měřítka** zapněte některou z následujících možností:

- **Automaticky** – nastaví rozměry kresby pomocí měřítka zdrojového souboru AutoCAD
- **Anglické (1 jednotka = 1 palec)** – umožní nastavit rozměry kresby v palcích
- **Metrické (1 jednotka = 1 mm)** – umožní nastavit rozměry kresby v milimetrech

8 Klikněte na tlačítko **OK**.

Je-li soubor chráněn heslem, zadejte toto heslo do pole **Heslo**.

Jsou-li v souboru nastavena zobrazení, automaticky se objeví v seznamu **Projekce 3D**.

Chybí-li ve vašem počítači písmo obsažené v souboru, který importujete, zobrazí se dialogové okno Nahrazování písem PANOSE a umožní vám nahradit je podobným písmem.

Export souborů AutoCAD Drawing Database (DWG) a AutoCAD Drawing Interchange (DXF)

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 V seznamu **Typ souboru** vyberte jednu z následujících možností:

- **DWG – AutoCAD**
- **DXF – AutoCAD**

4 Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.

5 Klikněte na příkaz **Exportovat**.

6 V dialogovém okně **Export do formátu AutoCAD** vyberte verzi ze seznamu **Verze exportu**.

7 Ze seznamu **Jednotky exportu** vyberte měrnou jednotku.

8 V oblasti **Exportovat text jako** zvolte některou z následujících možností:

- **Křivky** – umožňuje exportovat text jako křivky.
- **Text** – umožňuje exportovat text jako upravitelné znaky.

9 V oblasti **Exportovat rastry jako** zvolte jednu z možností exportu rastrů do kresby do formátu, který rastry podporuje.

10 V oblasti **Vyplnit nenamapované výplně** zapněte některou z následujících možností:

- **Barva** – vyplní všechny nenamapované výplně barvou. Chcete-li změnit barvu, klikněte na výběrové políčko **Barva** a vyberte barvu na paletě.
- **Nevyplnit** – ponechá všechny nenamapované výplně bez výplně

Technické poznámky k formátu souborů AutoCAD Data Interchange Format (DXF)

- Tato aplikace podporuje soubory AutoCAD verze R2.5 až 2018.
- Vrstvy se při importu a exportu zachovávají.

Import souboru AutoCAD DXF

- Pokud je soubor DXF pro import do aplikace CorelDRAW příliš složitý, můžete jako výstupní zařízení aplikace AutoCAD nastavit plotter HP7475 a vytisknout kresbu do souboru. Poté můžete zkusit tento soubor importovat s pomocí filtru pro import HPGL. Novější verze aplikace AutoCAD umožňují vytváření souborů EPS.
- Grafické aplikace Corel se pokoušejí zarovnat importovaný obrázek na střed. Pokud jsou souřadnice větší, než je maximální velikost stránky v aplikaci CorelDRAW – 150 □ 150 stop, obrázek je zmenšen.

- Pevné a trasované entity jsou vyplněny.
- Kótovací čáry se importují jako kótovací objekty.
- Body se importují jako elipsy o nejmenší možné velikosti.
- Soubory exportované jako „pouze entity“ se v aplikaci Corel nemusí zobrazit správně vlivem nedostatku informací v záhlaví.
- V importovaných souborech aplikace AutoCAD, které obsahují formátovaný odstavcový text, zůstává zachováno formátování textu, například proložení znaků, zarovnání a odsazení.
- Zarovnání textových položek nemusí zůstat zachováno, obzvlášť pokud jsou písma v importovaném souboru nahrazena. Chcete-li dosáhnout co nejlepších výsledků, vyhněte se zarovnání textu.
- Pokud soubor DXF obsahuje písmo, které není na počítači uživatele k dispozici, dialogové okno **Nahrazování písem PANOSE** jej umožní nahradit jiným písmem, které na počítači k dispozici je.
- Prostorové (3D) objekty nejsou podporovány.

Export souboru AutoCAD DXF

- Aplikace CorelDRAW ukládá kresby ve vektorovém formátu kompatibilním s programy a zařízeními pro design/výrobu s počítačovou podporou (CAD/CAM), jako je například aplikace AutoCAD a některé počítačem řízené vyřezávací a gravírovací stroje.
- Soubory exportované do aplikace AutoCAD verze 2007 se v aplikaci AutoCAD 2007 nemusí zobrazit správně.
- V exportovaných souborech není k dispozici ochrana heslem.
- Exportují se pouze obrysy objektů.
- K vyplněným objektům bez obrysů bude při exportu přidán obrys.
- Všechen text je exportován s použitím obecného písma. Formát textu se nezachovává.

Technické poznámky k formátu souborů AutoCAD Drawing Database (DWG)

- Aplikace CorelDRAW může importovat a exportovat soubory aplikace AutoCAD verze R2.5 až 2018.
- V exportovaných souborech není k dispozici ochrana heslem.
- Pokud soubor DWG obsahuje písmo, které v počítači není instalováno, dialogové okno **Nahrazování písem PANOSE** vám jej umožní nahradit písmem, které máte k dispozici.

Encapsulated PostScript (EPS)

Soubory EPS („zapouzdřený postscript“) mohou obsahovat text, vektorovou grafiky a rastry a jsou určeny k tomu, aby se vkládaly do jiných dokumentů. Na rozdíl od souborů PostScript, které mohou obsahovat více stránek, soubor EPS má vždy jen jednu stránku.

Soubory EPS zpravidla obsahují náhled obrázku, který umožňuje zobrazit obsah souboru bez pomoci převaděče PostScriptu. Soubor EPS bez náhledu obrázku se v aplikacích Corel zobrazuje jako šedé políčko.

Soubory EPS lze importovat a exportovat. Soubor EPS můžete importovat jako skupinu upravitelných objektů, stejně jako byste importovali další soubory PostScript (PS). Soubor lze také importovat jako zapouzdřený (bez interpretace), přičemž se v okně kresby zobrazí pouze náhled obrázku. Náhled obrázku je se souborem propojený. Doporučuje se importovat soubor EPS jako zapouzdřený v následujících situacích:

- Chcete-li zobrazit text v souboru EPS v původním písmu, bez jakéhokoli nahrazování písma.
- Pracujete-li s velkým souborem EPS a nechcete aplikaci zpomalit.

Během instalace sady CorelDRAW Graphics Suite máte možnost nainstalovat aplikaci Ghostscript, která interpretuje postscriptový formát souborů. Pomocí aplikace Ghostscript můžete importovat postscriptové soubory úrovně 3. Pokud jste aplikaci Ghostscript nenainstalovali současně s produktem, můžete tak učinit nyní.

Postup při importu souboru Encapsulated PostScript

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **PS, EPS, PRN – PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)**.
4. Klikněte na název souboru.

5 Klikněte na příkaz **Importovat**.

6 V dialogovém okně **Importovat EPS** zapněte některou z následujících možností:

- **Importovat jako upravitelný** – přenese soubor jako skupinu objektů aplikace CorelDRAW, které lze změnit.
- **Umístit jako EPS** – umístí náhled obrázku do kresby. Konkrétní části souboru změnit nelze, ale můžete upravit soubor jako celek použitím transformací, např. změny velikosti a otáčení.

7 Importujete-li soubor jako upravitelný, zvolte některou z následujících možností textu:

- **Text** – zachová textové objekty v importovaném souboru tak, že text můžete upravit
- **Křivky** – převede text na křivky

8 Klikněte na tlačítko **OK**.

9 Klikněte na stránku kresby.

Když měníte soubory EPS importované jako upravitelné, uplatňují se některá omezení. Další informace naleznete v tématu „Technické poznámky k formátům souborů PostScript (PS nebo PRN)” na straně 829.

Obsahuje-li soubor EPS text převedený na křivky, text v importovaném souboru nelze upravit, i když vyberete možnost importovat text jako text.

Soubor EPS lze také přetáhnout z průzkumníku Windows do okna kresby.

Postup při exportu souboru Encapsulated PostScript

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Vyberte možnost **EPS – Encapsulated PostScript** ze seznamu **Uložit jako typ** .

4 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

5 Klikněte na příkaz **Exportovat**.

6 V dialogovém okně **Export EPS** upravte požadovaná nastavení.

Postup při nastavení obecných možností exportu

1 V dialogovém okně Export EPS klikněte na kartu **Obecné**.

2 Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Zadání režimu barev pro export do formátu EPS	V části **Správa barev** vyberte požadovanou možnost ze seznamu **Výstup barev jako**: • **Implicitní** • **RGB** • **CMYK** • **Stupně šedé** Vyberete-li možnost **Implicitní**, bude u všech objektů zachován režim barev, v němž byly vytvořeny, například RGB, CMYK, stupně šedé nebo přímé barvy.
Převod přímých barev	V oblasti **Správa barev** zaškrtněte políčko **Převést přímé barvy na** a ze seznamu vyberte požadovanou volbu.

Akce	Postup
Výběr formátu souboru pro náhled postscriptových obrázků	V oblasti **Náhled obrázku** zvolte jednu z následujících možností ze seznamu **Typ**: • **Žádný** • **TIFF** • **WMF** Pokud jste vybrali formát TIFF, vyberte také režim barev a rozlišení.
Určení způsobu exportu textu	V oblasti **Exportovat text jako** zvolte některou z následujících možností: • **Křivky** – umožňuje exportovat text jako křivky. • **Text** – umožňuje exportovat text jako upravitelné znaky. Chcete-li do souboru zahrnout informace o postscriptovém písmu, zaškrtněte políčko **Zahrnout písma**.
Výběr možnosti kompatibility	Ze seznamu **Kompatibilita** vyberte úroveň jazyka PostScript, kterou podporuje tiskárna nebo aplikace, pomocí níž budete soubor tisknout nebo zobrazovat.

Výstup objektů je vždy v barevném režimu CMYK. V rastrech lze vybrat různé barevné režimy.

Vyberete-li pro náhled obrázků 8bitový formát TIFF, můžete nastavit průhledné pozadí rastru zaškrtnutím políčka **Průhledné pozadí** v oblasti **Náhled obrázku**.

Postup při nastavení upřesněných možností exportu

1 V dialogovém okně Export do formátu EPS klikněte na kartu **Upřesnit**.

2 Proveďte jednu nebo více akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Zadání jména autora	Do pole **Autor** zadejte jméno.
Použití komprese rastrů	V oblasti **Komprese rastrů** zaškrtněte políčko **Použít kompresi JPEG**. Posunutím jezdce **Kvalita JPEG** upravíte kvalitu komprimovaných rastrů.
Použití možnosti přesahu barev	V oblasti **Přesah barev** zapněte kterékoli z následujících možností: • **Uchovat nastavení přetisků dokumentu** – zachová u objektů aktuální nastavení

Akce	Postup
	• **Vždy přetisknout černou** – všechny objekty obsahující alespoň 95 procent černé přetisknou veškeré objekty pod sebou • **Automatické rozšiřování** – vytvoří rozšíření obrysu barvy tím, že k objektu přiřadí obrys stejné barvy jako výplň a ten přetiskne objekty pod ním • **Maximální** – umožňuje nastavit velikost rozšíření, kterou funkce Automatické na objekt použije Chcete-li zadat minimální velikost písma, od které se použije funkce automatického rozšíření, zadejte hodnotu do pole **Text nad**. Chcete-li, aby měly obrysy všech objektů na stránce stejnou šířku, zaškrtněte políčko **Neměnná šířka**.
Použití vymezujícího rámečku	V oblasti **Vymezující rámeček** zapněte kterékoli z následujících možností: • **Objekty** – zarovná vymezující rámeček přesně vzhledem k objektům v souboru • **Stránka** – zarovná vymezující rámeček vzhledem ke stránce • **Mez přesahu** – umožňuje nastavit, o kolik se přesáhne okraj oblasti určené k tisku • **Ořezové značky** – umožňuje použít ořezové značky jako pomocné značky při zarovnání, když chcete oříznout výstup pro tisk do finální velikosti • **Čísla s plovoucí čárkou** – umožňuje použít čísla s přesností na desetinná místa
Zachování propojení OPI	Chcete-li použít obrázky s nízkým rozlišením jako zástupné symboly pro obrázky s velkým rozlišením, zaškrtněte políčko **Zachovat propojení OPI**.
Automatické zvýšení počtu přechodových kroků	Chcete-li automaticky zvyšovat počet kroků použitých při vytvoření přechodových výplní, zaškrtněte políčko **Automaticky zvyšovat počet kroků**.

Políčko **Použít kompresi JPEG** nebude povoleno, dokud nevyberete úroveň jazyka PostScript, která tuto funkci podporuje.

Instalace aplikace Ghostscript

1. Ukončete všechny spuštěné programy.
2. Na hlavním panelu systému Windows vyberte příkaz **Start** ▸ **Ovládací panely**.
3. Klikněte na možnost **Odinstalovat program**.
4. Klikněte dvakrát na sadu CorelDRAW Graphics Suite 2019 na stránce **Odinstalovat nebo změnit program**.
5. Povolte možnost **Upravit**.
6. Na stránce Funkce zaškrtněte políčko **GPL Ghostscript**.
7. Postupujte podle pokynů průvodce instalací.

Technické poznámky k formátu souborů Encapsulated PostScript (EPS)

Import souboru EPS

- Pokud importujete soubor EPS jako upravitelný, převedou se postscriptové informace v souboru do implicitních objektů aplikace CorelDRAW, které lze s určitými omezeními upravovat. Informace o těchto omezeních naleznete v části „Technické poznámky k formátům souborů PostScript (PS nebo PRN)" na straně 829.
- Pokud byl soubor Encapsulated PostScript importován s použitím možnosti **Umístit jako EPS** a pokud obsahuje obrázek náhledu (nazývaný záhlaví), bude obrázek náhledu importován a zobrazen. Informace EPS zůstávají připojeny k záhlaví a jsou použity při tisku obrázku na postscriptové tiskárně.

Export souboru EPS

- Grafika exportovaná do formátu Encapsulated PostScript (EPS) se při tisku z jiných programů vytiskne na postscriptové tiskárně přesně jako při tisku z aplikací společnosti Corel.
- Záhlaví lze uložit ve formátu Tagged Image file format (TIFF) nebo Windows Metafile format (WMF) jako černobílé, ve stupních šedé nebo barevné v barevné hloubce 4 bity nebo 8 bitů. Rozlišení záhlaví lze nastavit na hodnotu mezi 1 a 300 body na palec (dpi). Výchozí rozlišení záhlaví je 72 dpi. Pokud je v programu, ve kterém se importuje soubor EPS, omezena velikost záhlaví, můžete obdržet chybové hlášení oznamující, že soubor je příliš veliký. Chcete-li zmenšit soubor, vyberte před exportem souboru v dialogovém okně **Export EPS** v poli **Režim** možnost **Černobílý** a snižte rozlišení záhlaví. Nastavení určuje pouze rozlišení záhlaví a nemá vliv na kvalitu tisku kresby. Barevná záhlaví jsou užitečná při prohlížení souborů EPS. Pokud program, který chcete pro práci se souborem použít, nepodporuje barevná záhlaví, zkuste místo něj použít záhlaví jednobarevné. Můžete také exportovat bez záhlaví.
- Spolu s grafikou obsahují exportované soubory EPS název souboru, název programu a datum.
- Informace o písmu lze do souboru EPS uložit zaškrtnutím políčka **Vložit písma** v oblasti **Exportovat text jako**.
- Pokud exportujete text jako křivky, bude text převeden na vektorové křivky.
- Pokud není písmo použité v souboru na tiskárně k dispozici nebo nebylo uloženo do souboru, je buď text vytištěn písmem Courier, nebo se kresba nevytiskne vůbec.

PostScript (PS nebo PRN)

Postcriptové soubory (PS) používají jazyk PostScript k popisu uspořádání textu, vektorových grafik nebo rastrů pro účely tisku a zobrazení. Mohou obsahovat více stránek. Postscriptové soubory se importují jako skupina objektů, které lze upravit.

Postscriptové soubory mají zpravidla příponu **.ps**, můžete však importovat i postscriptové soubory s příponou **.prn**. Soubory s příponou **.prn**, běžně známé jako soubory tiskáren (PRN), obsahují pokyny, jak soubor vytisknout. Tyto soubory umožňují opětovně vytisknout dokument, i když na vašem počítači není nainstalována aplikace, v níž byl dokument vytvořen.

Během instalace sady CorelDRAW Graphics Suite máte možnost nainstalovat aplikaci Ghostscript, která interpretuje postscriptový formát souborů. Aplikace Ghostscript se používá jako pomocná aplikace procesu importu souborů. Pokud jste aplikaci Ghostscript nenainstalovali v rámci instalace produktu, postupujte podle pokynů v části „Instalace aplikace Ghostscript" na straně 827.

Můžete také importovat soubory Encapsulated PostScript (EPS). Další informace naleznete v tématu „Encapsulated PostScript (EPS) " na straně 824.

Postup při importu postscriptového souboru (PS nebo PRN)

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **PS, EPS, PRN – PostScript (*.ps; *.eps; *.prn)**.
4. Klikněte na název souboru a poté klikněte na příkaz **Importovat**.
5. V oblasti **Importovat text jako** povolte některou z následujících možností:
   - **Text** – zachová textové objekty v importovaném souboru tak, že text můžete upravit
   - **Křivky** – převede text na křivky

6 Klikněte na tlačítko **OK**.

7 Klikněte na stránku kresby.

Obsahuje-li postscriptový soubor text převedený na křivky, text v importovaném souboru nelze upravit, i když vyberete možnost importovat text jako text.

Technické poznámky k formátům souborů PostScript (PS nebo PRN)

- Postscriptové soubory obsahující síťové výplně s přímými barvami, obrázky DeviceN nebo dvoutónové obrázky nelze importovat. Tento problém vyřeší instalace aplikace Ghostscript.
- Síťové výplně v režimu barev CMYK se importují jako rastry a nelze je upravovat.
- Gradientové výplně se importují jako skupina vyplněných objektů simulujících vzhled gradientové výplně a nelze je upravovat jako gradientové výplně.
- Rastry RGB se v importovaných souborech PS převádějí do barev CMYK. Tento problém vyřeší instalace aplikace Ghostscript.
- Informace o písmu se zachovává, pouze pokud bylo písmo do původního souboru při importu vloženo.
- Soubory, které jsou příliš velké, nelze v některých programech importovat kvůli omezením paměti. Tento problém může být způsobem složitou gradientovou výplní, která zvýší počet objektů v grafice.
- Podporovány jsou pouze tiskové soubory (PRN), soubory PS a soubory EPS v postscriptovém formátu.

GIF

GIF je rastrový formát, navržený pro použití na webových stránkách. Za účelem minimalizace doby přenosu souborů je vysoce komprimovaný a podporuje obrázky s až 256 barvami. Maximální podporovaná velikost obrázku ve formátu souborů GIF je 30 000 × 30 000 pixelů a používá kompresi LZW. Další informace o exportu obrázků do formátu souborů GIF naleznete v části „Export rastrů pro web” na straně 774..

Formát GIF umožňuje v souboru uložit více rastrů. Když se více obrázků zobrazuje v rychlé posloupnosti, nazývá se soubor animovaný soubor GIF.

Pro použití na Internetu můžete obrázky také uložit do formátů JPEG a PNG. Chcete-li publikovat obrázek na webu a nejste si jisti, který formát použít, přejděte na téma „Export rastrů pro web” na straně 774.

Postup při importu souboru GIF

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.

2 Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.

3 Ze seznamu vedle pole **Název souboru** vyberte možnost **GIF – CompuServe Bitmap (*.gif)**.

4 Klikněte na název souboru.

5 Klikněte na příkaz **Importovat**.

6 Klikněte na stránku kresby.

Další možnosti

Převzorkování grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při převzorkování rastru při importu” na straně 791.
Oříznutí grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při oříznutí rastru při importu” na straně 792.

Změnu velikosti obrázku můžete provést tažením na stránce kresby.

Technické poznámky k formátu souborů GIF

- Aplikace společnosti Corel importují soubory ve formátu GIF verze 87A a 89A, ale exportují je pouze ve verzi 89A. Verze 87A podporuje základní funkce a prokládání. Novější verze 89A zahrnuje všechny funkce verze 87A spolu s možností použití průhledných barev a s možností zahrnutí komentářů a dalších dat v souboru obrázku.
- Aplikace společnosti Corel podporují při importu animovaných souborů GIF následující hloubky barev: černobílá (1 bit), 16 barev, stupně šedé (8 bitů) a paleta 256 barev (8 bitů).

JPEG (JPG)

JPEG je standardní formát, který vyvinul Joint Photographic Experts Group. Pomocí vynikajících technik komprese umožňuje tento formát přenos souborů mezi mnoha různými platformami. Soubory JPEG podporují 8bitový barevný režim ve stupních šedé, 24bitový režim RGB a 32bitový režim CMYK.

Formát souborů JPEG je často používán na webu. Další informace o exportu do formátu souborů JPEG naleznete v části „Export rastrů pro web" na straně 774.

Postup při importu souboru JPEG

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **JPG – JPEG Bitmaps (*.jpg; *.jtf; *.jff; *.jpeg)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Další možnosti

Převzorkování grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při převzorkování rastru při importu" na straně 791.
Oříznutí grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při oříznutí rastru při importu" na straně 792.

Změnu velikosti obrázku můžete provést tažením na stránce kresby.

Technické poznámky k formátu souborů JPEG

- Soubory JPEG mohou obsahovat údaje EXIF. Tyto údaje mohou ovlivnit způsob otevírání souborů JPEG.

JPEG 2000 (JP2)

Formát souborů JPEG 2000 (JP2) je formát skupiny JPEG se zdokonalenou kompresí a datovými možnostmi. Do standardních souborů JPEG 2000 lze uložit více popisných dat (nebo metadat) souborů, jako jsou například rozměry, tónová škála, barevný prostor

a informace o autorských právech, než do souborů formátu JPEG 2000 typu codestream. Soubory codestream jsou optimalizovány pro síťový přenos, protože mají vyšší odolnost vůči bitovým chybám, které mohou u sítí s nízkou propustností způsobit ztráty dat.

Formát souborů JPEG 2000 není podporován všemi prohlížeči. K zobrazení těchto souborů bude pravděpodobně nutné použít modul plug-in.

Když exportujete obrázek do souboru JP2, můžete zvolit postupné zobrazování během načítání pomocí rozlišení, kvality a polohy.

Postup při importu souboru JPEG 2000

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **JP2 – JPEG 2000 Bitmaps (*.jp2; *.j2k)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Export rastru JPEG 2000

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. V seznamu **Typ souboru** vyberte položku **JP2 – JPEG 2000 Bitmaps**.
3. Do pole **Název souboru** zadejte název.
4. Klikněte na příkaz **Exportovat**.
5. Vyberte předvolbu **JPEG 2000** ze **Seznamu předvoleb** v pravém horním rohu dialogového okna.
   Chcete-li upravit předvolená nastavení, můžete v dialogovém okně změnit možnosti exportu.
6. Klikněte na tlačítko OK.

Další možnosti

Výběr režimu barev	V části **Nastavení** zvolte ze seznamu **Režim barev** požadovaný režim.
Vložení profilu barev	V části **Upřesnit** zaškrtněte políčko **Vložit profil barev**.
Určení kvality obrázku	V části **Nastavení** vyberte požadovanou kvalitu ze seznamu **Kvalita** nebo zadejte hodnotu.
Nastavení postupného stahování formátu JPEG 2000 od nízkého po vysoké rozlišení tak, aby se zvětšila velikost celého obrázku	V části **Upřesnit** vyberte ze seznamu **Progrese** položku **Rozlišení\kvalita**.
Nastavení postupného stahování formátu JPEG 2000 od levého horního rohu k pravému dolnímu	V části **Upřesnit** vyberte ze seznamu **Progrese** položku **Rozlišení\umístění**.
Nastavení postupného stahování formátu JPEG 2000 od levého horního rohu k pravému dolnímu	V části **Upřesnit** vyberte ze seznamu **Progrese** položku **Umístění**.
Nastavení postupného stahování formátu JPEG 2000 po jednotlivých barevných kanálech	V části **Upřesnit** vyberte ze seznamu **Progrese** položku **Kanály**.

Další možnosti

Povolení formátu JPEG 2000 Codestream	V části **Upřesnit** zaškrtněte políčko **Codestream**.

Technické poznámky k formátu souborů JPEG 2000 (JP2)

- CorelDRAW Aplikace může importovat soubory JP2 nebo JPC, ale exportovat lze jen do formátu JP2.
- CorelDRAW Aplikace podporuje export do formátu souborů JPEG 2000 v 24bitových barvách RGB a 8bitových stupních šedé.
- Obrázky v barvách CMYK, v barvách RGB (48 bitů) a černobílé obrázky nejsou při exportu podporovány.

Kodak Photo CD Image (PCD)

Soubor obrázku Kodak Photo CD je rastrový formát, který vyvinula společnost Eastman Kodak ke skenování fotografií na kompaktní disky. Obrázky PCD jsou odvozeny z 35milimetrových filmových negativů nebo diapozitivů převedených do digitálního formátu a uložených na CD. Photo CD umožňuje vysoce kvalitní digitální uložení a manipulaci s fotografiemi. Formát PCD obvykle používají fotolaboratoře a grafická studia, která poskytují služby vypálení fotografií na CD.

Tento formát souborů není v 64bitové verzi aplikace podporován.

Postup při importu obrázku Kodak Photo CD

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyberte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **PCD – Kodak Photo-CD image (*.pcd)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. V dialogovém okně **Import formátu PCD** posuňte kterékoli z následujících jezdců:
   - **Jas** – umožňuje nastavit množství světla
   - **Kontrast** – umožňuje zadat kontrast mezi pixely v obrázku
   - **Sytost** – umožňuje určit zářivost barev
   - **Červená** – umožňuje zadat množství červené barvy v obrázku
   - **Zelená** – umožňuje zadat množství zelené barvy v obrázku
   - **Modrá** – umožňuje zadat množství modré barvy v obrázku
7. Ze seznamu **Rozlišení** vyberte velikost obrázku.
8. Ze seznamu **Typ obrázku** vyberte režim barev.
9. Umístěte kurzor počátku importu do okna kresby a klikněte.

Další možnosti

Převzorkování grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při převzorkování rastru při importu” na straně 791.
Oříznutí grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při oříznutí rastru při importu” na straně 792.

Změnu velikosti obrázku můžete provést tažením na stránce kresby.

Zaškrtnutím políčka **Ubrat rovnováhu scény** můžete odstranit úpravy, které provedla fotolaboratoř v okamžiku skenování původního obrázku a jeho umístění na disk Photo CD.

Oblasti obrázku mimo rozsah můžete určit zaškrtnutím políčka **Zobrazit barvy mimo rozsah**, což vykreslí pixely mimo rozsah v čisté červené nebo čisté modré barvě.

Technické poznámky k formátu souborů Kodak Photo CD Image (PCD)

- Obrázky Kodak Photo CD (PCD) mohou podléhat autorskému právu. Aplikace Corel v těchto případech nezobrazují výstražnou zprávu.
- Jiné programy kompatibilní s formátem společností Kodak mohou nainstalovat soubor Kodak **pcdlib.dll** do složky **Windows** místo složky **Windows\System**. Tento rozdíl v umístění složek způsobí hlášení o chybě.
- Při importu souborů **Photo CD** se zobrazí dialogové okno s výzvou pro výběr požadovaného rozlišení a barev. Rozlišení je omezeno hodnotou 72 dpi a maximální velikost obrázku je 3 072 × 2 048 pixelů.
- Lze importovat následující barevné režimy: barvy RGB (24 bitů), paletový (8 bitů) a stupně šedé (8 bitů).

PICT (PCT)

Formát souborů Macintosh PICT vyvinula společnost Apple Computer Inc. pro platformu macOS. Jde o nativní formát souborů aplikace QuickDraw a může obsahovat vektory i rastry. Formát souborů Macintosh PICT se běžně používá v aplikacích Macintosh.

Postup při importu souboru PICT

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **PCT – Macintosh PICT (*.pct; *.pict)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Změnu velikosti obrázku můžete provést tažením na stránce kresby.

Postup při exportu souboru PICT

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. V seznamu **Typ souboru** vyberte položku **PCT – Macintosh PICT**.
4. Do seznamu **Název souboru** zadejte název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.

Technické poznámky k formátu souborů PICT (PCT)

- V aplikacích společnosti Corel lze importovat vektorové kresby a rastry obsažené v souborech formátu PICT (PCT).
- Objekty obsahující výplň a obrys se převedou jako skupina složená ze dvou objektů. Jedním je obrys, druhým je výplň.
- Výplně PICT jsou často rastrovými vzory a aplikace Corel se je snaží jako rastrové vzory zachovat.
- Vzorové obrysy se převádí do plných barev.

- Text v souborech PICT se převede jako upravitelný text. Není-li řez písma v importovaném souboru na vašem počítači k dispozici, převede se na písmo, které je mu nejvíce podobné.
- Zarovnání textu v původním souboru se nemusí zachovat. Je to způsobeno rozdíly ve velikosti písem a ve velikosti mezer mezi znaky a slovy u dvou různých formátů. Jakékoliv porušení zarovnání lze v aplikaci snadno opravit s použitím nastavení formátování textu.

PaintBrush (PCX)

Formát souborů PaintBrush (PCX) je rastrový formát, který původně vyvinula společnost ZSoft Corporation pro program PC Paintbrush.

Postup při importu souboru PaintBrush

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu vedle pole **Název souboru** vyberte možnost **PCX – PaintBrush (*.pcx)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Postup při exportu souboru PaintBrush

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Vyberte možnost **PCX – PaintBrush** ze seznamu **Typ souboru**.
4. Do seznamu **Název souboru** zadejte název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.
6. V dialogovém okně **Převést na rastr** upravte šířku, výšku, rozlišení, režim barev nebo libovolná další nastavení.
7. V dialogovém okně **Převést na paletu** upravte požadovaná nastavení.

Technické poznámky k formátu souborů PaintBrush (PCX)

Export souboru PCX

- Rastry mohou být černobílé, 16barevné, ve stupních šedé (8 bitů), paletové (8 bitů) nebo v barvách RGB (24 bitů).
- Formát podporuje kompresi Run-length encoding (RLE) a maximální velikost obrázku je 64 535 × 64 535 pixelů.
- Tyto soubory mohou obsahovat jednu, dvě nebo čtyři bitové roviny.
- Tento formát souborů je podporován aplikacemi CorelDRAW a Corel PHOTO-PAINT.

Import souboru PCX

- Soubory ve formátu PCX lze importovat, pokud odpovídají následujícím specifikacím PCX: 2.5, 2.8 a 3.0.
- Rastry mohou být černobílé, 16barevné, ve stupních šedé (8 bitů), paletové (8 bitů) nebo v barvách RGB (24 bitů).
- Formát podporuje kompresi RLE a maximální velikost obrázku je 64 535 × 64 535 pixelů.
- Tyto soubory mohou obsahovat jednu, dvě nebo čtyři bitové roviny. Soubory obsahující tři barevné roviny nebo více než čtyři barevné roviny nelze importovat.

Adobe Portable Document Format (PDF)

Adobe Portable Document Format (PDF) je formát souborů navržený k zachování písem, obrázků, grafik a formátování původního souboru. Uživatelé systémů macOS, Windows a UNIX mohou soubor PDF zobrazit, sdílet a vytisknout pomocí aplikací Adobe Reader a Adobe Acrobat.

Soubor PDF lze otevřít nebo importovat. Když otevřete soubor PDF, otevře se jako soubor aplikace CorelDRAW. Když importujete soubor PDF, soubor je importován jako seskupené objekty a lze ho umístit kamkoli do aktuálního dokumentu. Můžete importovat celý soubor PDF, jednotlivé stránky souboru nebo více stránek.

Některé soubory PDF jsou chráněny heslem. Než budete moci soubor PDF otevřít a upravit, budete vyzváni k zadání hesla. Další informace o možnostech zabezpečení souboru PDF naleznete v tématu „Nastavení možností zabezpečení PDF” na straně 803.

Soubor můžete uložit ve formátu PDF. Další informace naleznete v tématu „Export do PDF” na straně 795.

Import textu

Metoda ukládání informací v souborech PDF ovlivňuje podobu textu a snadnost jeho úpravy. Chcete-li dosáhnout v dokumentu nejlepších výsledků, můžete zvolit, zda chcete importovat text do souboru jako text, nebo jako křivky.

Importujete-li text jako text, písmo a text jsou zachovány a text lze plně upravovat jako řetězcový text nebo odstavcový text. Některé efekty a formátování se však mohou ztratit. Tato možnost se doporučuje, pokud máte soubor PDF obsahující větší bloky textu, např. novinovou sazbu, a chcete změnit formát textu nebo přidat obsah textu.

Importujete-li text jako křivky, zobrazení textu včetně všech použitých efektů se zachová a každé písmeno je převedeno na křivkový objekt. Tato možnosti neumožňuje použít funkce formátování textu k úpravě textu. Pokud máte soubor PDF, který obsahuje malé množství textu a není třeba ho upravit, nebo nemáte písma použitá v souboru PDF, můžete text importovat jako křivky. Další informace o převedení textu na křivky naleznete v tématu „Hledání, úpravy a převádění textu” na straně 493.

Importování poznámek

Některé soubory PDF mohou obsahovat poznámky a anotace. Ty se mohou skládat z textu, křivek a dalších kreseb nebo tvarů přidaných do dokumentu PDF korektorem. Pokud byla udělena práva na vytváření poznámek, můžete spolu se souborem PDF importovat také poznámky. Po importování jsou poznámky umístěny do samostatné vrstvy „Komentáře“ v dokumentu. Ve výchozím nastavení je tato vrstva nastavena jako netisknutelná.

Pokud dokument PDF obsahuje poznámky zadané více korektory, budou ve vrstvě „Komentáře“ seskupeny podle jména autora.

Oříznutí obsahu

Některé soubory PDF mohou obsahovat objekty, které leží mimo stránku kresby. Můžete oříznout ty části objektů, které nejsou na stránce kresby, nebo je můžete ponechat ve stávajícím stavu.

Postup při importu souboru Adobe Portable Document Format

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **PDF – Adobe Portable Document Format** nebo **Všechny formáty souborů**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
   Je-li soubor chráněn heslem, zadejte platné heslo do pole **Heslo**.
6. V oblasti **Importovat text jako** zvolte některou z následujících možností:
   - **Text** – umožňuje dále pracovat s textem ze souboru PDF
   - **Křivky** – převede text na křivky. Tuto možnost vyberte, pokud nepotřebujete text ze souboru PDF upravit a chcete zachovat přesný vzhled původního textu.

   Importujete-li dokument o více stranách, vyberte stránky, které chcete importovat a klikněte na tlačítko **OK**.

   Pokud dokument obsahuje poznámky, které chcete importovat, zaškrtněte políčko **Importovat poznámky a vložit je do samostatné vrstvy**.

   Pokud dokument obsahuje objekty mimo stránku kresby, můžete si vybrat jejich oříznutí na rozměr stránky kresby nebo je ponechat ve stávajícím stavu tím, že zaškrtnete nebo zrušíte zaškrtnutí pole **Oříznout obsah na stránku kresby**.
7. Klikněte na stránku kresby.

Importujete-li blok textu jako samostatné textové objekty, tyto textové objekty můžete zkombinovat jejich výběrem a kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Kombinovat**.

Technické poznámky k formátu souborů Adobe Portable Document Format (PDF)

Publikování souboru PDF

- Texturové výplně vytvořené v aplikaci CorelDRAW se exportují a importují jako rastrové vzory.
- Vložené prostorové modely jsou exportovány jako vložené interaktivní prostorové objekty. Pokud dokument obsahuje prostorový model, klikněte v dialogovém okně **Publikovat do formátu PDF** na možnost **Nastavení** a ze seznamu **Kompatibilita** vyberte možnost **Acrobat 9.0** nebo vyšší, aby byl prostorový model v prohlížečích kompatibilních se soubory PDF interaktivní.

Import souboru PDF

- Digitální podpisy nejsou podporovány.
- Soubory PDF Portfolios nejsou podporovány.
- Soubory multimédií – například .mov, .mp3, .mp4, .mpeg nebo .swf – nejsou podporovány a vlivem této skutečnosti jsou během importu souboru PDF do aplikace CorelDRAW odstraněny.
- Odkazy na soubory jsou importovány jako řetězcový text.
- Průhlednost použitá na text a grafiku se zachovává.
- Atributy znaků textu včetně funkcí OpenType se zachovávají.
- Barevné prostory DeviceN v importovaném souboru mohou být v závislosti na obsahu souboru převedeny do výtažkových barev RGB nebo CMYK.
- Vrstvy jsou zachovány v souborech vytvořených pomocí aplikace Adobe Acrobat 6 a novější.
- Objekty Xform, záhlaví a zápatí se převádějí na symboly.
- Symboly se zachovávají, pokud se u souborů PDF vytvořených ve verzi 1.3 nebo novější provede kruhový převod.
- Komentáře jsou zachovány a importovány do samostatné vrstvy „Komentáře“ v dokumentu.
- Textové anotace včetně volných textových a místních anotací jsou importovány jako odstavcovaný text.
- Samolepicí poznámky jsou zobrazeny jako obdélník s odpovídající barvou pozadí a okrajů. Záhlaví nejsou v Samolepicích poznámkách podporována.
- Čárové poznámky jsou zobrazeny jako rovné čáry s odpovídající šířkou a barvou. Šipky s různými barvami výplně a obrysu jsou zobrazeny se stejnou barvou výplně a obrysu.
- Čtvercové a kruhové poznámky jsou zobrazeny jako obdélníky a elipsy s odpovídajícími vlastnostmi výplně a obrysu. Mnohoúhelníkové poznámky a poznámky z lomených čar jsou převedeny na lomené křivky s podobnými vlastnostmi výplně a obrysu. Obláčkové poznámky jsou zobrazeny jako mnohoúhelníky.
- Textové poznámky, jako například zvýraznění, podtržení a přeškrtnutí, jsou také importovány.
- Podporovány jsou standardní inkoustové a razítkové poznámky. Poznámky pomocí vlastních razítek podporovány nejsou.

HPGL Plotter File (PLT)

Formát HPGL Plotter File (PLT), který vyvinul Hewlett-Packard, je vektorový. Používá se v programech typu AutoCAD k tisku kreseb na plotterech. Další aplikace Corel interpretují PODMNOŽINU sady příkazů HPGL a HPGL/2. Tento formát používá měřítko 1016 jednotek plotteru na jeden palec.

Postup při importu souboru HPGL Plotter

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **PLT – HPGL Plotter File (*.plt; *.hgl)**.
4. Klikněte na název souboru.

5 Klikněte na příkaz **Importovat**.

6 V dialogovém okně **Možnosti HPGL** určete požadovaná nastavení.

7 Klikněte na tlačítko **OK**.

Postup při exportu souboru HPGL Plotter

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.

2 Najděte složku, do které chcete soubor uložit.

3 Vyberte možnost **PLT – HPGL Plotter File** ze seznamu **Typ souboru**.

4 Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.

5 Klikněte na příkaz **Exportovat**.

6 V dialogovém okně **Export do formátu HPGL** určete požadovaná nastavení.

7 Klikněte na tlačítko **OK**.

Technické poznámky k formátu souborů HPGL Plotter (PLT)

Import souboru PLT

- Aplikace Corel podporují soubory formátu PLT verze 1 a 2, ačkoli některé funkce formátu verze 2 podporovány nejsou.
- Chcete-li importovat obrázky větší než je maximální velikost stránky v aplikaci Corel, povolte v dialogovém okně **Možnosti jazyka HPGL** volbu **Měřítko** a umožněte tak změnu velikosti importovaného obrázku.
- Faktor rozlišení křivky lze nastavit na hodnotu mezi 0,0001 a 1,0 palcem. Hodnota může být velmi přesná, lze ji zadat s přesností až osmi desetinných míst. Nastavením hodnoty 0,0001 dosáhnete nejvyššího rozlišení, ale podstatně tím také zvýšíte velikost souboru. Doporučené rozlišení křivky je 0,004 palce.
- Formát souborů PLT neobsahuje informace o barvách. Místo toho je různým objektům v souboru PLT přiřazeno číslo pera. Při importu do aplikace Corel je každému číslu pera přiřazena specifická barva. Každému peru můžete přiřadit požadovanou barvu tak, aby odpovídaly původním barvám v grafice.
- Seznam **Výběr pera** obsahuje 256 per. Všechna pera však nemusí být přiřazena. Přiřazení barev lze změnit výběrem pera a následným výběrem nové barvy pera ze seznamu **Barva pera**. Výběrem položky **Vlastní barvy** lze vyvolat dialogové okno pro definování barev, kde je možné definovat vlastní barvy podle hodnot RGB.
- Přiřazení šířky pera lze změnit výběrem pera a následným výběrem nové šířky pera ze seznamu **Šířka pera**.
- Rychlost pera lze změnit výběrem pera a následným výběrem nové rychlosti pera ze seznamu **Rychlost pera**. Toto je užitečné pouze při exportu souborů PLT.
- Definované pero lze nastavit na volbu **Nepoužito**. Můžete také obnovit nastavení aktuální knihovny per a vrátit se tak k dříve uloženým nastavením.
- Aplikace společnosti Corel podporují velké množství bodových, čárkovaných a plných typů čar formátu souborů PLT. Číslo vzoru čáry v souboru PLT se převede na vzor typu čáry.
- Pokud soubor PLT obsahuje písmo, které není na počítači uživatele k dispozici, dialogové okno **Nahrazování písem PANOSE** jej umožní nahradit jiným písmem, které na počítači k dispozici je.

Export souboru PLT

- V aplikaci CorelDRAW máte nyní možnost nastavit parametr **Počátek plotteru** na hodnotu **Vlevo nahoře**.
- Do souborů formátu PLT se exportují pouze obrysy objektů.
- Bodové čáry, čárkované čáry a šipky se převádějí na standardní typy čar souborů PLT.
- Bézierovy křivky se převádějí na úsečkové segmenty.
- Kaligrafická nastavení a nastavení tloušťky obrysu se ztratí.
- Barvy obrysu jsou omezeny na osm: černou, modrou, červenou, zelenou, purpurovou, žlutou, azurovou a hnědou.

Portable Network Graphics (PNG)

Soubor formátu Portable Network Graphics (PNG) je vynikající jako bezeztrátové, přenositelné a dobře komprimované úložiště rastrů. Zabírá minimální místo na disku a lze ho snadno číst a vyměňovat mezi počítači. Formát Portable Network Graphics může nahradit formát GIF a také mnoho běžných použití formátu TIFF.

Formát Portable Network Graphics je navržený k zobrazení online, např. na webu, a je plně streamovatelný s možností postupného zobrazování. Některé webové prohlížeče nepodporují všechna formátování a funkce. Do formátu souborů Portable Network Graphics můžete exportovat obrázky, chcete-li na webových stránkách použít průhledná pozadí, prokládání obrázků, obrázkové mapy nebo animaci.

Grafika se exportem do formátu Portable Network Graphics převádí na rastry, které lze použít v programech DTP a aplikacích Microsoft Office. Soubory formátu Portable Network Graphics lze také upravit v aplikacích pro úpravu obrázků, např. Corel PHOTO-PAINT a Adobe Photoshop. Další informace naleznete v tématu „Export rastrů pro web” na straně 774.

Chcete-li obrázky použít na Internetu, můžete je také uložit do formátů GIF a JPEG. Chcete-li publikovat obrázek na webu, ale nejste si jisti, který formát použít, přejděte na téma „Export rastrů pro web” na straně 774.

Postup při importu souboru Portable Network Graphics

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu vedle pole **Název souboru** vyberte možnost **PNG – Portable Network Graphics (*.png)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Další možnosti

Převzorkování grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při převzorkování rastru při importu” na straně 791.
Oříznutí grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při oříznutí rastru při importu” na straně 792.

Tažením na stránce kresby můžete změnit velikost obrázku.

Technické poznámky k formátu souborů Portable Network Graphics (PNG)

- Soubory Portable Networks Graphics (PNG) lze importovat v rozsahu barevných hloubek od 1bitové černobílé po 24bitovou barevnou. Barevná hloubka 48 bitů není podporovaná.
- Jsou podporovány masky a obrázky v paletových barvách, ve stupních šedé a v barvách True color. Masky však nelze uložit do 1bitových (černobílých) souborů do souborů s 8bitovou paletou.
- Formát podporuje kompresi LZ77 a maximální velikost obrázku je 30 000 × 30 000 pixelů. Barevná hloubka se pohybuje od 1 do 16 bitů.
- Formát souborů PNG také ověřuje celkovou integritu souboru a zjišťuje obvyklé chyby přenosu. Do souborů ve formátu PNG lze uložit údaje o barvách a hodnotě gamma, se kterými lze dosáhnout lepší shody barev mezi různými platformami.

Adobe Photoshop (PSD)

Formát souborů Adobe Photoshop (PSD) je nativní rastrový formát souborů aplikace Adobe Photoshop.

Postup při importu souboru Adobe Photoshop

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **PSD – Adobe Photoshop (*.psd; *.pdd)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Další možnosti

Převzorkování grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při převzorkování rastru při importu" na straně 791.
Oříznutí grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při oříznutí rastru při importu" na straně 792.

Postup při exportu souboru Adobe Photoshop

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Vyberte možnost **PSD – Adobe Photoshop** ze seznamu **Typ souboru**.
4. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.
6. V dialogovém okně **Převést na rastr** upravte šířku, výšku, rozlišení, režim barev nebo libovolná další nastavení.

Můžete exportovat do obrázku s průhledným pozadím.

Technické poznámky k formátu souborů Adobe Photoshop (PSD)

Import souboru PSD

- Jsou podporovány jednotónové a dvoutónové obrázky, obrázky ve stupních šedé, 48bitové obrázky v barvách RGB a až 32bitové obrázky v barvách CMYK.
- Některé efekty vrstev nelze importovat. (Vrstva úprav Mapa přechodů je importována bez atributů Šum, jezdců Krytí a Rozptylování.)
- Importované vrstvy používající režimy prolnutí Ztmavit barvu a Zesvětlit barvu se převádějí na režimy sloučení Pokud tmavší a Pokud světlejší – v tomto pořadí. Další informace o práci s režimy sloučení naleznete v tématu „Režimy sloučení" na straně 405.
- Soubory obsahující kanály přímých barev se importují jako vícekanálové (DeviceN) rastry.

Export souboru PSD

- Tento formát podporuje černobílé (1bitové) obrázky a barevné obrázky CMYK až do 32bitové barevné hloubky.
- Vrstvy jsou podporovány.

- Text je převeden na rastrový obrázek.
- Informace kanálu přímé barvy se v exportovaném souboru zachovávají.

Corel Painter (RIF)

Importované soubory Corel Painter (RIF) uchovávají informace např. o plovoucích objektech, což vytváří soubory větší než soubory GIF nebo JPEG. Soubory aplikace Corel Painter lze importovat pro změnu velikosti a úpravu plovoucích masek.

Postup při importu souboru Corel Painter

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu vedle pole **Název souboru** vyberte možnost **RIFF – Painter (*.rif)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Další možnosti

Převzorkování grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při převzorkování rastru při importu" na straně 791.
Oříznutí grafiky při importu	Další informace naleznete v tématu „Postup při oříznutí rastru při importu" na straně 792.

Technické poznámky k formátu souborů Corel Painter (RIF)

- Vložený profil barev je zachován, po importu souboru jej však lze změnit.
- Pokud obrázek aplikace Corel Painter obsahuje průhledné pozadí (v aplikaci Corel Painter nazývané „plátno"), zůstane toto pozadí zachováno.
- Vektorové tvary v importovaném souboru nejsou zachovány.
- Text a anotace se nezachovávají.
- Vrstvy rastrů jsou importovány jako seskupené objekty.
- Vrstvy Tekutý inkoust, Vodové barvy, Digitální vodové barvy a vrstvy modulů plug-in jsou importovány jako RGB objekty.
- Mozaiky a teselace jsou importovány jako objekty ve formátu RGB.
- Rozřezání obrázků není zachováno.

Formát SVG (Scalable Vector Graphics)

Formát Scalable Vector Graphics (SVG) je standardní otevřený grafický formát souborů, který návrhářům umožňuje kvalitně využívat možností vektorové grafiky na webu. Vyvinulo ho konsorcium World Wide Web Consortium (W3C).

Soubory SVG jsou popsány v jazyce Extensible Markup Language (XML). Jedná se o obrázky tvořené vektorovou grafikou, které umožňují vynikající detaily a kratší dobu načítání než rastry. Komprimované soubory SVG mají příponu **.svgz**.

K zobrazení souborů SVG je nutné použít přídavný modul prohlížeče SVG, např. prohlížeč Corel SVG.

Podpora kódování Unicode

Soubory SVG podporují kódování textu Unicode. Když exportujete soubor SVG, můžete vybrat metodu kódování Unicode.

Vložení a propojení

Do souboru SVG lze vložit informace nebo můžete k uložení některých informací vytvořit další soubory. Můžete například do souboru SVG vložit seznam stylů nebo můžete vytvořit externí kaskádový seznam stylů a propojit ho se souborem SVG. Ve výchozím nastavení je JavaScript, např. JavaScript související s rollovery, vložen do exportovaného souboru, ale můžete ho uložit do zvláštního souboru, propojeného se souborem SVG. Můžete také vložit rastry nebo uložit rastry jako externě propojené soubory.

Export textu

Text lze exportovat jako text nebo křivky. Exportujete-li text jako text, můžete si zvolit vložení všech písem do souboru Scalable Vector Graphics, abyste mohli využít všech možností úprav. Můžete také vložit pouze použitá písma a běžná anglická písma nebo běžná písma Roman.

Použití předvolených možností exportu

Pro zjednodušení práce můžete použít předvolené možnosti exportu a vytvořit vlastní předvolené možnosti exportu, které lze později znovu použít.

Použití barev SVG

Barvy SVG jsou označeny klíčovými slovy. Můžete použít paletu barev SVG, která je v aplikaci dostupná, chcete-li si být jisti, že barvy v exportovaném souboru SVG jsou definovány pomocí klíčových slov. Chcete-li dosáhnout toho, že názvy barev SVG, které vyberete, zůstanou zachovány v exportovaném souboru SVG, doporučuje se vypnout korekci barev. Informace o korekci barev naleznete v tématu „Seznámení se správou barev” na straně 415.

Přidání referenčních informací k objektům SVG

Přidávat a uchovávat referenční informace lze v exportovaném objektu Scalable Vector Graphics. K objektu můžete přidávat informace tak, že se informace zobrazí v XML značkách souboru. Tyto značky se odvozují z názvů datových polí a každá se formátuje jako obecný text, data a čas, lineární a úhlové rozměry nebo čísla. Můžete například zadat název jednotlivých objektů v kresbě a přidat ke každému objektu komentář. Názvy a komentáře jednotlivých objektů se zobrazí ve značkách exportovaného souboru Scalable Vector Graphics. Další informace o přiřazení informací k objektům naleznete v tématu „Přiřazení a kopírování údajů o objektech” na straně 340.

Postup při importu souboru Scalable Vector Graphics

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Klikněte na název souboru.
4. Klikněte na příkaz **Importovat**.
5. V dialogovém okně **Importovat soubor SVG** povolte jednu z následujících možností:
   - **Automaticky** – nastaví rozměry kresby pomocí měřítka zdrojového souboru
   - **Anglické (1 jednotka = 1 palec)** – umožní nastavit rozměry kresby v palcích
   - **Metrické (1 jednotka = 1 mm)** – umožní nastavit rozměry kresby v milimetrech
6. V seznamu **Změna měřítka** vyberte měřítko kresby.
7. Klikněte na tlačítko OK.
8. Klikněte na stránku kresby, do které chcete soubor vložit.

Další informace o importu souborů SVG naleznete v tématu „Import souboru SVG” na straně 843.

Další informace o vložení importovaného souboru najdete v tématu**„Postup při importu souboru do aktivní kresby” na straně 789.****Postup při exportu souboru Scalable Vector Graphics**

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3 Vyberte možnost **SVG – Scalable vector graphics** nebo **SVGZ – Compressed SVG** ze seznamu **Typ souboru**.
4 Zadejte název souboru do pole **Název souboru** .
5 Klikněte na příkaz **Exportovat**.
6 Ze seznamu **Kompatibilita** vyberte požadovanou verzi SVG exportovaného souboru.
7 Ze seznamu **Metoda kódování** vyberte jednu z následujících možností kódování:
   - **Unicode – UTF-8** – vytvoří soubory s menší velikostí. Tato metoda je výchozí metoda kódování a ve většině případů je optimální.
   - **Unicode – UTF-16** – vytvoří soubory s větší velikostí.
8 V oblasti **Exportovat text** zvolte některou z následujících možností:
   - **Jako text** – exportuje text jako upravitelné znaky, nazývané glyfy
   - **Jako křivky** – exportuje text jako křivky
9 Vyberte jednu z následujících možností ze seznamu **Možnosti stylu**:
   - **Atributy prezentace** – umožňuje zadat atributy přímo do prvku exportovaného souboru
   - **Vnitřní seznam stylů** – ke vložení seznamu stylů do souboru Scalable Vector Graphics se používá atribut CLASS
   - **Externí šablona stylů CSS** – vytvoří externí soubor seznamu stylů a propojí ho se souborem Scalable Vector Graphics

JavaScript, související s rollovery, můžete uložit do zvláštního souboru zaškrtnutím políčka **Propojit externě** v oblasti **JavaScript**.

Chcete-li zobrazit určité písmo, které uživatelé pravděpodobně nemají nainstalované na svých počítačích, musíte písma vložit.
Zvýšením počtu písem nebo přechodových kroků výplně se zvyšuje i velikost souboru.
Objekty se síťovými výplněmi nebo stíny se exportují jako rastry.

Když není v kresbě vybraný žádný prvek, exportuje se obsah celé stránky.

Postup při výběru barvy pomocí palety barev SVG

1 Vyberte objekt.
2 Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Palety barev** ▸ **Palety**.
3 Ve složce **Knihovny palet** dvakrát klikněte na složku **Zpracovat**.
4 Klikněte na ikonu **Zobrazit nebo skrýt** vedle palety **Barvy SVG**.
5 Klikněte na vzorek barvy na paletě barev SVG.

Přidání referenčních informací k objektu Scalable Vector Graphics

1 Vyberte objekt pomocí nástroje **Výběr** .
2 Klikněte na položku **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Správce údajů o objektech**.
3 V seznamu **Název/hodnota** klikněte na název datového pole.
4 Zadejte informace do textového pole.

Další možnosti

Přejmenování datového pole	Klikněte na tlačítko **Otevřít editor polí** . Vyberte název datového pole a zadejte nový název.
Přidání datového pole	Klikněte na tlačítko **Otevřít editor polí**. Klikněte na tlačítko **Vytvořit nové pole** a zadejte název nového pole.

Další možnosti

Změna formátu datového pole	Klikněte na tlačítko **Otevřít editor polí**. Klikněte na název pole a pak klikněte na tlačítko **Změnit**. Vyberte možnost typu pole.

Pole, která neobsahují žádné hodnoty, jsou při exportu souboru do formátu Scalable Vector Graphics ignorována.

Technické poznámky k formátu souborů Scalable Vector Graphics (SVG)

Import souboru SVG

- Většina informací v souborech SVG vytvořených jinými programy se v importovaném souboru zachovává, a to i v případech že aplikace CorelDRAW danou funkci nepodporuje. Informace o inkoustových tazích se například v souboru SVG vytvořeném v jiném programu zachovává, ačkoli se inkoustové tahy nezobrazí.
- Zastřižené a maskované objekty se importují jako objekty PowerClip.
- Názvy a identifikátory skupin, objektů a symbolů se v importovaném souboru zachovávají.
- Symboly v importovaném souboru se zobrazí v ukotvitelném panelu **Symboly**.
- Rastrové soubory vložené do souboru SVG se zachovávají.
- Propojení s externími soubory, jako jsou soubory GIF, PNG nebo JPEG, jsou při importu podporovány, pokud nejsou externí soubory uloženy na webu.
- Definice a názvy barev SVG jsou podporovány.
- Kruhový převod je podporován.
- Metadata jsou podporována.
- Hypertextové odkazy jsou podporovány.

Export souboru SVG

- Formát Scalable Vector Graphics (SVG) podporuje tři typy grafických objektů: vektorové grafické tvary (například osnovy skládající se z rovných čar a křivek), obrázky a text.
- Stíny se v souborech SVG převedou na rastry.
- Všechny symboly aplikace CorelDRAW jsou při exportu podporovány jako symboly SVG.
- Podporovány jsou také názvy objektů, vrstev, skupin a symbolů. Pokud jsou názvy totožné, soubor SVG přiřadí identifikátorům objektů ID jedinečná čísla. Neplatné názvy jsou při exportu opraveny.
- Grafické objekty lze seskupit, přiřadit jim styly, transformovat je a zkombinovat je do dříve vykreslených objektů.
- Text lze exportovat jako upravitelné znaky, takže po publikování grafiky ve formátu SVG na webu bude text nadále zachován jako text. Textové řetězce lze kopírovat, vkládat a měnit jejich styl nebo je lze indexovat internetovými vyhledávači. Text lze také upravovat v programech pro úpravu souborů SVG. Není proto nutné udržovat pro úpravy více verzí obrázků.
- Standard SVG umožňuje prostřednictvím použití stylů Cascading Style Sheets (CSS) definovat u objektů nacházejících se na stránce vlastnosti písma, textu a barev.
- Vrstvy se v exportovaném souboru zachovávají jako skupiny. Při importu souboru zpět do aplikace CorelDRAW se skupiny vrstev převedou do vrstev se zachovanými původními názvy.
- Exportuje se pouze aktivní stránka kresby. Chcete-li exportovat pouze část kresby, zaškrtněte v dialogovém okně **Exportovat** políčko **Pouze vybrané**.
- Adresy URL přiřazené textovým objektům se v exportovaném souboru zachovávají.
- Transformace, jako jsou otočení a zkosení, se obvykle v exportovaných souborech zachovávají. V některých případech se může stát, že se transformace ztratí a transformované objekty se převedou na křivky.

Adobe Flash (SWF)

Formát Adobe Flash je formát souborů pro vytváření a zobrazení vektorových obrázků a animací. Soubory Macromedia Flash jsou mimořádně kompaktní a vysoce kvalitní, čímž jsou pro použití na webu ideální.

Než uložíte soubor do formátu souborů Adobe Flash, můžete určit, zda soubor může mít potenciální problémy při exportu. Můžete aktuální soubor zkontrolovat a zobrazit si přehled chyb, možných problémů a návrhů řešení problémů.

Postup při exportu souboru Adobe Flash

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. V seznamu **Typ souboru** vyberte položku **SWF – Adobe Flash**.
4. Do seznamu **Název souboru** zadejte název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.
6. V dialogovém okně **Export do formátu Flash** vyberte hodnoty v libovolném z následujících seznamů:
   - **Komprese JPG** – určuje míru komprese souboru JPEG
   - **Rozlišení (dpi)** – určuje rozlišení obrázku
   - **Vyhlazování** – změkčuje rozdíly mezi sousedícími pixely
7. V oblasti **Velikost vymezujícího rámečku** Zvolte jednu z následujících možností:
   - **Stránka** – použije na stránku vymezující rámeček
   - **Objekty** – zarovná vymezující rámeček vzhledem k objektům v souboru
8. V oblasti **Optimalizace** zaškrtněte kterákoli z následujících polí:
   - **Převést čárkované obrysy** – převede čárkované obrysy na plné čáry
   - **Zaoblená zakončení a rohy** – zaoblí rohy a koncové body čar a křivek
   - **Použít výchozí přechodové kroky** – umožňuje použít výchozí počet kroků u přechodových výplní

Další možnosti

Zabránění souboru Adobe Flash, aby se načetl do editoru Adobe Flash	Zaškrtněte políčko **Zabránit importu souboru**.
Export zvuků	Zaškrtněte políčko **Použít chování zvuku** a ze seznamu **Komprese** vyberte hodnotu zvukové komprese.

Čím více se zvuk komprimuje, tím menší má velikost a tím nižší je kvalita zvuku.

Nastavení lze uložit na předvolené v dialogovém okně **Export do formátu Flash** kliknutím na tlačítko **Přidat předvolbu** + a zadáním názvu do pole **Název nastavení**.

Chcete-li soubor Adobe Flash zobrazit v prohlížeči, musíte mít na svém počítači nainstalovaný přídavný modul Adobe Flash Player.

Postup při zobrazení přehledu problémů u souboru Adobe Flash

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. V seznamu **Typ souboru** vyberte položku **SWF – Adobe Flash**.
4. Do seznamu **Název souboru** zadejte název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.

6 V dialogovém okně **Export do formátu Flash** klikněte na kartu **Problémy**.

7 Chcete-li zobrazit detaily a návrhy řešení problémů, klikněte na chybu nebo upozornění v seznamu chyb.

Chcete-li některé problémy vynechat, klikněte na příkaz **Nastavení** a vypněte políčka, která těmto problémům odpovídají.

Záhlaví karty **Problémy** informuje o počtu problémů. Ikona na záhlaví karty se změní v závislosti na závažnosti identifikovaného problému.

Technické poznámky k formátu souborů Adobe Flash (SWF)

- Soubory ve formátu Adobe Flash (SWF) nelze do aplikace CorelDRAW importovat.

TARGA (TGA)

Grafický formát TARGA (TGA) se používá k ukládání rastrů. Podporuje různé systémy komprese a může reprezentovat rastry od černobílých až po barevné, RGB. Soubory TGA můžete v aplikaci CorelDRAW exportovat i importovat.

Další informace o importu souborů naleznete v tématu „Import souborů" na straně 789.

Postup při importu souboru TARGA

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.

2 Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.

3 Vyberte možnost **TGA – Targa bitmap** ze seznamu vedle pole **Název souboru**.

4 Klikněte na název souboru.

5 Klikněte na příkaz **Importovat**.

6 Klikněte na stránku kresby.

Postup při exportu souboru TARGA

1 Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.

2 Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.

3 Vyberte možnost **TGA – Targa bitmap** ze seznamu **Typ souboru**.

4 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.

Chcete-li obrázek při exportu komprimovat, zvolte požadovaný typ komprese ze seznamu **Typ komprese**.

5 Klikněte na příkaz **Exportovat**.

6 V dialogovém okně **Převést na rastr** upravte šířku, výšku, rozlišení, režim barev nebo libovolná další nastavení a klikněte na tlačítko **OK**.

7 V dialogovém okně **Export do formátu TGA** zapněte některou z následujících možností:

- **Normální**
- **Rozšířený**

Černobílé obrázky nelze uložit jako soubory TARGA.

Technické poznámky k formátu souborů TARGA (TGA)

- Jsou podporovány následující funkce: nekomprimované obrázky s paletovými barvami, nekomprimované obrázky RGB, obrázky s paletovými barvami s kompresí Run-length (RLE), obrázky RGB s kompresí Run-length (typy 1, 2, 9 a 10 podle definic společnosti AT&T) a masky.

- Typ vytvořeného souboru závisí na množství exportovaných barev. Soubory s 24bitovými barvami TARGA (TGA) se například exportují jako rastry RGB s kompresí RLE.
- Lze importovat soubory TGA od 8bitových stupňů šedé po 24bitové barvy RGB.
- Masky se neukládají do souborů s 1bitovou (černobílou) nebo 8bitovou paletou.
- Formát podporuje kompresi RLE a maximální velikost obrázku je 64 535 × 64 535 pixelů.

TIFF

Formát Tagged Image File Format (TIFF) je rastrový formát navržený jako základní standard pro rastrové soubory. Soubory TIFF dokáže číst a zapisovat téměř každá grafická aplikace. Formát TIFF podporuje různé režimy barev a bitové hloubky.

Další informace o importu souborů TIFF naleznete v tématu „Postup při importu souboru do aktivní kresby” na straně 789.

Postup při exportu souboru TIFF

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Vyberte možnost **TIF – rastr TIFF** ze seznamu **Uložit jako typ**.
4. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.
6. V dialogovém okně **Převést na rastr** upravte šířku, výšku, rozlišení, režim barev nebo libovolná další nastavení a klikněte na tlačítko **OK**.

Technické poznámky k formátu souborů TIFF

- Při importu souboru TIFF, který obsahuje více stránek, můžete importovat všechny stránky nebo vybrat jednotlivé stránky, které chcete importovat.
- Lze importovat a exportovat černobílé a barevné soubory TIFF a soubory TIFF ve stupních šedé až do specifikace 6.0 včetně.
- Lze také importovat soubory TIFF s kompresí JPEG, ZIP, CCITT, Packbits 32773 nebo LZW. Načítání těchto souborů však může trvat déle vlivem dekomprese souborů.

Corel Paint Shop Pro (PSP)

Formát souborů .PspImage je nativní formát aplikace Corel Paint Shop Pro. Soubory ve formátu .PspImage verze 9 a 10 v barevném režimu RGB (24 nebo 48 bitů) je možné importovat.

Tento formát souborů není v 64bitové verzi sady CorelDRAW Graphics Suite podporován.

Postup při importu souboru PSP

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **PSP – Corel Paint Shop Pro (*.pspimage)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Technické poznámky k formátu souborů Corel Paint Shop Pro (PSP)

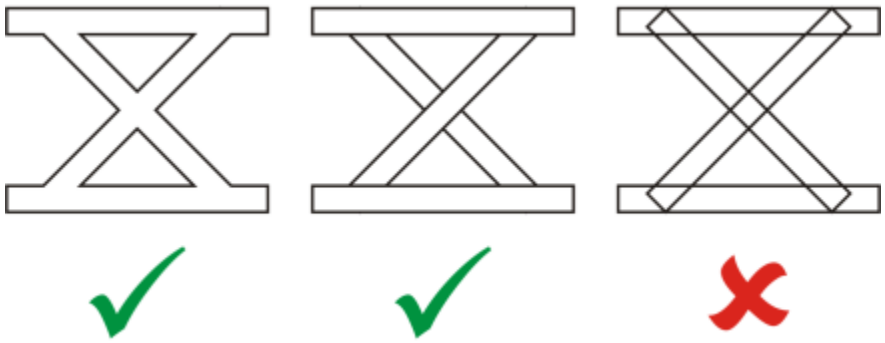
- Lze importovat pouze soubory Corel Paint Shop Pro s příponou souboru **.PspImage**.
- Text a vrstvy se při importu souboru spojí s pozadím.

TrueType (TTF), písma

Formát souborů TrueType Font (TTF) byl společně vytvořen společnostmi Apple Computer a Microsoft Corporation. Jde o nejběžnější formát pro písma používaný v operačních systémech Macintosh i Windows. Formát souborů TTF tiskne znaky písem rastrově nebo vektorově v závislosti na možnostech vaší tiskárny. Písma True Type se v tisku a na obrazovce zobrazují stejně a jejich velikost lze změnit na libovolnou výšku.

Technické poznámky k písmům TrueType (TTF)

- Písma TrueType exportovaná z aplikace CorelDRAW neobsahují instrukce.
- Každý exportovaný znak představuje jediný objekt. Chcete-li exportovat více objektů, musíte je nejdříve zkombinovat kliknutím na příkaz **Objekt** ▸ **Kombinovat**. Nelze exportovat skupinu objektů ani více objektů najednou.
- Atributy objektů pro výplň a obrys nejsou exportovány.
- Chcete-li dosáhnout co nejlepších výsledků, vyhněte se protínajícím se čarám. Všechny objekty tvořící znak by se měly nacházet celé uvnitř nebo vně jiných tak, jak je ukázáno v následujícím příkladu.



Zleva doprava: tři objekty správně sloučené; pět objektů správně sloučených; pět objektů nesprávně sloučených

Visio (VSD)

- VSD je formát kreseb Visio. Může obsahovat rastry a vektory.
- Importovat lze všechny typy souborů VSD až do verze VSD 2007.
- Obdélníkové tvary se importují jako obdélníkové objekty.
- Kruhové a elipsovité tvary se importují jako elipsovité objekty.
- Tvary složené z křivek a lomených čar, pětiúhelníky, šestiúhelníky, sedmiúhelníky, osmiúhelníky a megaúhelníky se importují jako mnohoúhelníkové objekty.
- Všechny ostatní tvary se importují jako lomené křivky.

WordPerfect Document (WPD)

Formát WordPerfect Document (WPD) je nativní formát souborů WordPerfect. Aplikace CorelDRAW podporuje soubory WPD verze 4.2 až 14. Soubory WordPerfect verze 4 a 5 mají přípony **.wp4** a **.wp5**.

Další informace naleznete v tématu „Obecné poznámky k importu textových souborů” na straně 852.

Technické poznámky k formátu souborů WordPerfect Document (WPD)

- Když importujete text ze souboru WPD, můžete zachovat formátování, zachovat písma a formátování nebo zrušit písma a formátování.

- Když importujete nebo exportujete soubor WordPerfect, převede se pouze text. Grafické prvky se neimportují ani neexportují.
- Následující funkce nejsou podporovány: rejstříkové funkce, text obsahu a styly.
- Rovnice a vzorce vytvořené v jazyce pro tvorbu rovnic WordPerfect se převedou na běžný text.
- Grafické prvky jako jsou HLine a VLine se nepřevádějí.
- Při importu textu je velikost stránky v původním dokumentu ignorována. Text se přizpůsobí aktuální velikosti stránky, což může ovlivnit umístění textu.

WordPerfect Graphic (WPG)

Formát souborů Corel WordPerfect Graphic (WPG) je především formát vektorové grafiky, ale může uložit jak rastrová, tak vektorová data. Soubory WPG mohou obsahovat až 256 barev, které jsou na výběr z palety více než 1 milionu barev.

Postup při importu souboru WordPerfect Graphic

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Importovat**.
2. Vyhledejte složku, v níž je soubor uložen.
3. Ze seznamu u pole **Název souboru** vyberte možnost **WPG – Corel WordPerfect Graphic (*.wpg)**.
4. Klikněte na název souboru.
5. Klikněte na příkaz **Importovat**.
6. Klikněte na stránku kresby.

Všechny vložené grafiky formátů Windows Metafile Format (WMF) nebo Enhanced Metafile Format (EMF) jsou v importovaných souborech zachovány. Obsahuje-li soubor jiné grafické prvky, při převodu budou ztraceny a v aplikaci CorelDRAWse nezobrazí.

Postup při exportu souboru WordPerfect Graphic

1. Klikněte na příkaz **Soubor** ▸ **Exportovat**.
2. Vyhledejte složku, do níž chcete soubor uložit.
3. Vyberte možnost **WPG – Corel WordPerfect Graphic** ze seznamu **Typ souboru**.
4. Zadejte název souboru do pole **Název souboru**.
5. Klikněte na příkaz **Exportovat**.
6. V oblasti **Export barev** zvolte některou z následujících možností:
   - **16 barev** – exportuje obrázek jako obrázek s 16 barvami
   - **256 barev** – exportuje obrázek jako obrázek s 256 barvami
7. V oblasti **Exportovat text jako** zvolte některou z následujících možností:
   - **Text** – exportuje text jako upravitelné znaky
   - **Křivky** – exportuje text jako křivky
8. V oblasti **Exportovat soubor jako** zvolte některou z následujících možností:
   - **WordPerfect Verze 1.0** – podporovaný aplikací WordPerfect 5.1 a dřívější
   - **WordPerfect Verze 2.0** – podporovaný aplikací WordPerfect 6 a pozdější

Technické poznámky k formátu souborů WordPerfect Graphic (WPG)

- Grafický text typu 2 není podporován.

Formáty souborů RAW s nezpracovanými daty z fotoaparátů

Soubor RAW z fotoaparátu je datový soubor zachycený obrazovým snímačem kvalitnějších digitálních fotoaparátů. Soubory RAW neprošly zpracováním uvnitř fotoaparátu (např. doostření, vyvážení bílé nebo digitální zoom) a poskytují plnou kontrolu nad ostrostí, kontrastem a sytostí obrázků. Existují různé formáty souborů RAW, takže soubory mají různé přípony, např. **.nef**, **.crw**, **.dcr**, **.orf** nebo **.mrw**.

Soubory RAW z fotoaparátů lze nyní importovat přímo do aplikace CorelDRAW. Další informace naleznete v tématu „RAW soubory z fotoaparátů” na straně 729.

Soubor Wavelet Compressed Bitmap (WI)

Tento formát souborů není v 64bitové verzi sady podporován.

Import souboru WI

- Aplikace Corel podporují při importu souborů Wavelet Compressed Bitmap (**.wi**) následující hloubky barev: 256 stupňů šedé (8 bitů) a barvy RGB (24 bitů).

Export souboru WI

- Aplikace Corel podporují při exportu do souborů Wavelet Compressed Bitmap následující hloubky barev: 256 stupňů šedé (8 bitů) a barvy RGB (24 bitů).
- Formát Wavelet Compressed Bitmap používá kompresi typu Wavelet. Minimální podporovaná velikost obrázku je 16 pixelů a maximální podporovaná velikost je 2 048 pixelů.

Windows Metafile Format (WMF)

Tento formát souborů vyvinula společnost Microsoft Corporation a lze v něm uložit jak vektorové, tak rastrové informace. Byl vyvinut jako vnitřní formát pro systém Microsoft Windows 3. Podporuje barvy RGB (24 bitů) a je podporován většinou aplikací systému Windows.

Technické poznámky k formátu souborů Windows Metafile Format (WMF)

Import souboru WMF

- Aplikace CorelDRAW nahradí písma, která v souboru ve formátu WMF chybí, podobnými písmy dostupnými v počítači.
- Následující funkce nejsou podporovány: Nahrazování písem PANOSE a otočené a zkosené rastry.

Export souboru WMF

- Formát WMF se používá při exportu grafiky do aplikací Windows.
- Záhlaví obsahuje další informace, například o velikosti. Soubor WMF lze tedy úspěšně exportovat z aplikace CorelDRAW, pokud je zahrnuto i záhlaví.
- Text se při exportu zachovává jako text a soubory WMF mohou být velmi velké. Tato skutečnost může způsobit problémy v programech, u kterých je omezena velikost importovaných souborů.
- Formát Windows Metafile Format je 16bitový, zatímco CorelDRAW je 32bitový. Při exportu souboru WMF budou 32bitová čísla převedena na 16bitová. Čáry tenčí než 0,01388 palce se například zobrazí jako vlasové čáry, protože formát WMF nemá k přesnější reprezentaci těchto šířek dostatečnou přesnost.

Další formáty souborů

Aplikace CorelDRAW rovněž podporuje následující formáty souborů:

- ANSI Text (TXT) – ANSI Text (TXT) je vektorový formát, který obsahuje text v kódování ANSI. Tento formát může ukládat informace o textu, ale ne informace o formátování, např. o typu písma nebo velikosti. Když se soubor TXT importuje nebo exportuje z aplikace CorelDRAW, převede se pouze text. Obsahuje-li soubor grafické prvky, neimportují se a ani neexportují.
- CALS Compressed Bitmap (CAL) – CALS Raster (CAL) je rastrový formát, který používají špičkové aplikace CAD zejména k ukládání dokumentů. Podporuje monochromatickou (1 bitovou) barevnou hloubku a používá se jako formát pro výměnu grafických dat pro aplikace CAD a CAM, technickou grafiku a aplikace pro zpracovávání obrázků.
- Corel ArtShow 5 (CPX) – Formát souborů CPX je nativní formát aplikace Corel ArtShow 5. Může obsahovat jak vektory, tak rastry.
- Corel Presentations (SHW) – Formát souborů SHW je nativní formát aplikace Corel Presentations.
- Corel R.A.V.E. (CLK) – Formát souborů CLK je nativní formát souborů animací aplikace Corel R.A.V.E.
- CorelDRAW Compressed (CDX) – Formát souborů CDX je komprimovaný soubor aplikace CorelDRAW.
- Corel DESIGNER nebo CorelDRAW Template (CDT) – Soubory formátu CDT obsahují šablony aplikace Corel DESIGNER nebo CorelDRAW.
- Encapsulated PostScript (Desktop Color Separation) – Formát souborů DCS, používaný v aplikaci QuarkXPress, je rozšíření standardního formátu Encapsulated PostScript (EPS). Formát souborů DCS obvykle obsahuje pět souborů. Čtyři z pěti souborů obsahují informace o barvě s vysokým rozlišením. Tuto informaci vyjadřuje formát CMYK (azurový, purpurový, žlutý a černý). Pátý, hlavní soubor, obsahuje náhled souboru DCS ve formátu PICT.
- EXE – formát EXE je rastrový zdroj systému Windows 3.x/NT a umožňuje uložení souboru ICO jako ikony systému Windows 3.x/NT.
- FPX – Formát souborů FlashPix ukládá do jednoho souboru obrázky s různým rozlišením. Tento formát souborů není v 64bitové verzi sady podporován.
- Frame Vector Metafile (FMV) – Formát souborů FMV se používá pro Frame Vector Metafile.
- GEM Paint (IMG) – GEM Paint (IMG) je rastrový formát, který je nativním rastrovým formátem souborů v prostředí GEM. Soubory IMG podporují 1bitové a 4bitové indexované barvy a jsou komprimovány pomocí metody RLE. IMG byl běžný formát v raných dobách DTP.
- GEM File (GEM) – Formát souborů GEM se používá pro soubory GEM.
- GIMP (XCF) – Formát souborů XCF je nativní formát aplikace GIMP. Podporuje vrstvy a další specifické informace formátu GIMP.
- ICO – Formát souborů ICO je zdrojem ikon systému Windows 3.x/NT.
- Lotus PIC (PIC) – Formát souborů PIC se používá pro soubory Lotus PIC.
- MacPaint Bitmap (MAC) – MacPaint (MAC) je rastrový formát, který používá přípony MAC, PCT, PNT a PIX. Jde o formát používaný aplikací MacPaint, která byla součástí počítače Macintosh 128. Podporuje pouze dvě barvy a paletu vzorů. Využívá se především u grafických aplikací Macintosh k uložení černobílých grafik a klipartu. Maximální velikost obrázků MAC je 720 × 576 pixelů.
- Macromedia FreeHand (FH) – formát FH je nativní vektorový formát souborů aplikace Macromedia Freehand. Grafické aplikace Corel podporují Macromedia FreeHand verze 7 a 8.
- MET Metafile (MET) – Formát souborů MET je formát aplikace MET Metafile.
- Micrografx Picture Publisher 4 & 5 (PP4, PP5) – Formát souborů PP4 je nativním formátem aplikace Micrographx Picture Publisher 4. Formát souborů PP5 je nativním formátem aplikace Micrographx Picture Publisher 5. Tento formát souborů není v 64bitové verzi sady podporován.
- Picture Publisher File (PPF) – Formát souborů PPF je nativní formát aplikace Micrografx Picture Publisher 6, 7, 8, 9 a 10. Tento formát souborů není v 64bitové verzi sady podporován.
- Microsoft Excel (XLS) – Formát souborů XLS je nativním formátem souborů pracovních sešitů aplikace Microsoft Excel.
- Microsoft PowerPoint (PPT) – Formát souborů PPT je nativní formát aplikace Microsoft PowerPoint.
- NAP Metafile (NAP) – Formát souborů NAP se používá pro NAP Metafile.
- Fill File (FILL) – tento formát souborů slouží k ukládání vlastních výplní v aplikaci CorelDRAWCorel PHOTO-PAINT.
- PostScript Interpreted (PS nebo PRN) – PRN PostScript (PS nebo PRN) je formát metasouboru pro postscriptové tiskárny. Tento formát obsahuje text v kódování ANSI. Filtr pro import formátu PostScript Interpreted může importovat soubory PS, PRN a EPS PostScript.
- SCITEX CT Bitmap (SCT) – Formát souborů SCT se používá pro import barevných obrázků a obrázků ve stupních šedé (32 bitů) SCITEX. Rastry SCITEX se vytvářejí na špičkových skenerech. Rastry jsou poté zpracovány pro osvitové jednotky nebo špičkové aplikace pro stránkový zlom.
- WB – WB je formát souborů tabulkového procesoru Quattro Pro verze 6, 7 a 8.
- WK – WK (.wk3, .wk4) je přípona tabulkového procesoru Lotus 1-2-3.
- WSD – WSD je formát dokumentů aplikací Wordstar 2000 a Wordstar 7.
- XPixMap Image (XPM) – Formát souborů XPM se používá se soubory XPixMap Image.

Doporučené formáty pro import grafiky

V níže uvedené tabulce jsou uvedeny formáty souborů používané při importování grafiky z jiných aplikací.

Aplikace	Doporučený formát importu
Adobe Illustrator	AI, PDF
AutoCAD	DXF, DWG, HPGL (soubory PLT)
CorelDRAW	CDR, Schránka
Deneba Canvas, Macromedia FreeHand a další vektorové balíky	PCT, AI
Microsoft Office	WMF, PNG. Další informace naleznete v tématu „Práce s kancelářskými aplikacemi” na straně 809.
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	DSF, DRW, AI, DS4

Chcete-li importovat text z aplikace pro úpravu textu, můžete vybrat soubory RTF, nebo můžete text zkopírovat do schránky a poté jej vložit do projektu.

Doporučené formáty pro export grafiky

Při exportu grafiky, kterou chcete použít v aplikaci Adobe PageMaker, použijte formát souborů Encapsulated PostScript, máte-li postscriptovou tiskárnu. Máte-li jinou než postscriptovou tiskárnu, doporučuje se formát WMF.

Následující tabulka zobrazuje doporučené formáty souborů pro export do aplikací pro stránkový zlom s možností úprav grafiky.

Aplikace	Doporučený formát
Adobe Illustrator	AI, PDF
Aplikace Adobe PageMaker	EPS, WMF
AutoCAD	DXF
Macromedia FreeHand a další vektorové aplikace	PCT, AI
Microsoft Office	PNG, WMF

Aplikace	Doporučený formát
WordPerfect Office	WPG
Micrografx Designer	CGM

Obrysové formáty HPGL nebo DXF se doporučují pro export grafiky, která se bude vykreslovat na plotrech a vyřezávacích strojích.

Obecné poznámky k importu textových souborů

- Při importu textového souboru do aplikace Corel se text zobrazí téměř stejně jako v původním programu. Některé atributy formátování a funkce vzhledu stránky však nemusí být podporovány. Je-li v takových případech možné vytvořit vhodnou náhradu funkce, pokusí se aplikace její výsledky simulovat.
- Nejsou podporovány následující funkce zpracování textu: záhlaví stránek, zápatí stránek, poznámky pod čarou a vysvětlivky, sloupce a makra.
- V aplikaci je zahrnuta podpora pro nahrazování písem. Nastavení nahrazování písem lze upravit v dialogovém okně **Zobrazit výsledky nahrazování písem:**. Pokud formát původního souboru poskytuje aplikace informace o rodině písma, převádějí se písma vzhledem ke své velikosti a rodině.
- Soubory ve formátu Rich Text (**.rtf**) se automaticky převádějí do sady znaků Microsoft Windows ANSI (American National Standards Institute). Podporovány jsou také sady znaků Macintosh a standardní kódová stránka IBM PC 437.
- Grafické aplikace Corel se pokoušejí dosáhnout co nejlepší shody. Nahrazování písem se používá v případech, kdy v systému uživatele nejsou písma importovaného textu k dispozici. Pokud se nepodaří nalézt náhradu písma, zobrazí se v aplikaci znaky písma jako nečitelný text.
- Převod velikostí písem je podporován.
- Aplikace společnosti Corel podporují všechny rodiny písem pro následující formáty a programy pro zpracování textu: Corel WordPerfect, Microsoft RTF, Microsoft Word PC, Microsoft Word Macintosh, Word for Windows.
- Aplikace společnosti Corel podporují pouze vybraná písma z písem podporovaných aplikací Ami Professional. Toto obvykle zahrnuje standardní postscriptová písma a standardní písma HP PCL.
- Při převádění souborů z platformy Macintosh je podpora rodin písem omezená na písma dostupná na platformě Windows.
- Písma převedená do formátů odlišných od formátů uvedených výše v tabulce se mapují na písma určená aplikací Corel jako písma s nejlepší shodou.
- Při převodu mezi proporčními a neproporčními písmy se můžete setkat s problémy se zarovnáním. Po importu dokumentu s neproporčním písmem do proporčního písma proto mohou některé stránky obsahovat více textu než stránky v původním dokumentu.
- Zdrojové dokumenty s obsahem a rejstříkem se převedou odpovídajícím způsobem do souboru **.rtf**.
- Automaticky generovaný text se převede na běžný text.
- Vlastnosti seznamu stylů se převedou do RTF. Soubor se zobrazí stejně jako v původním programu, ale seznam stylů se z původního programu neimportuje.
- Text nacházející se uvnitř rámu nebo objektu se zachová.

Přizpůsobení a automatizace

Nastavení základních předvoleb **855**

Přizpůsobení aplikace CorelDRAW **857**

Používání maker a skriptů k automatizaci úloh **873**

CorelDRAW® 2019

Nastavení základních předvoleb

Tato část zahrnuje následující témata:

- „Vypnutí upozornění” (straně 855)
- „Zobrazení systémových informací” (straně 855)

Vypnutí upozornění

Při práci s aplikací se mohou zobrazovat různá upozornění. Tato upozornění vysvětlují důsledky akce, kterou se chystáte provést, a varují před nevratnými změnami, které mohou v důsledku dané akce vzniknout. Přestože jsou tyto zprávy užitečné, můžete je vypnout, abyste je nemuseli číst i poté, co se tímto softwarem důkladně seznámíte. Upozornění nevypínejte, dokud jste se s aplikací dostatečně nesžili a dokud nebudete dobře znát výsledky příkazů, které používáte.

Postup při vypnutí upozornění

1. Klikněte na příkaz **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2. Klikněte na možnost **Varování**.
3. Vypněte jedno nebo více zaškrtávacích políček.

Zobrazení systémových informací

Můžete zobrazit informace o počítači spolu s informacemi o samotné aplikaci. Lze například zobrazit podrobnosti o nastavení počítače. Můžete zobrazit podrobnosti o systému, o vlastnostech zobrazení a tisku, o aplikacích Corel a souborech DLL nebo o systémových knihovnách DLL. Tuto funkci můžete použít například při zjišťování velikosti volného místa v jednotce, na kterou chcete uložit soubor.

Postup při zobrazování systémových informací

1. Klikněte na možnost **Nápověda** ▸ **O aplikaci CorelDRAW**.
2. Klikněte na položku **Informace o systému**.
3. V seznamu **Zvolte kategorii** vyberte kategorii.

Kliknutím na tlačítko **Uložit** uložte systémové informace pro tisk.

Přizpůsobení aplikace CorelDRAW

Chcete-li přizpůsobit aplikaci, můžete uspořádat panely příkazů a příkazy tak, aby vyhovovaly vašim potřebám, a změnit barvu okrajů oken. Panely příkazů zahrnují nabídky, panely nástrojů, panel vlastností, okno nástrojů a stavový řádek.

Témata nápovědy jsou založená na výchozím nastavení aplikace. Pokud přizpůsobujete panely příkazů, příkazy a tlačítka, související témata nápovědy tyto změny neodrážejí.

Můžete změnit výchozí předvolby, přizpůsobit panel nástrojů a seznam dostupných filtrů souboru.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Volba možností” (straně 857)
- „Ukládání a obnovování výchozího nastavení” (straně 858)
- „Vytváření pracovních ploch” (straně 858)
- „Import a export pracovních ploch” (straně 859)
- „Přizpůsobení vzhledu pracovní plochy” (straně 860)
- „Přizpůsobení klávesových zkratek” (straně 862)
- „Přizpůsobení nabídek” (straně 864)
- „Přizpůsobení panelů nástrojů” (straně 865)
- „Přizpůsobení okna nástrojů” (straně 868)
- „Přizpůsobení panelu vlastností” (straně 868)
- „Přizpůsobení stavového řádku” (straně 870)
- „Přizpůsobení filtrů” (straně 871)

Volba možností

Následující typy možností umožňují upravit nastavení podle pracovního postupu.

- **Možnosti aplikace** (**Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**) jsou specifické pro aplikaci CorelDRAW. Můžete vybrat chování aplikace při spuštění, přizpůsobit barvy zobrazení a upravit nastavení automatického ukládání a zálohování. Jiné možnosti aplikace se týkají textu, digitálního pera, přichycení, PowerClip, PowerTrace, varování a přídavných modulů.
- **Možnosti přizpůsobení** (**Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**) umožňují upravit velikost prvků uživatelského rozhraní, vybrat motiv uživatelského rozhraní a nastavit ohraničení oken a barvu plochy. Kromě toho můžete změnit uspořádání panelů příkazů a vytvářet panely nástrojů pro nejčastěji používané ovládací prvky. Další informace naleznete v tématech „Přizpůsobení vzhledu pracovní plochy ” na straně 860, „Přizpůsobení nabídek ” na straně 864, „Přizpůsobení panelů nástrojů ” na straně 865, „Přizpůsobení panelu vlastností ” na straně 868 a „Přizpůsobení stavového řádku” na straně 870.

- **Možnosti nástrojů** (**Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Nástroje**) umožňují nastavit výchozí chování často používaných nástrojů, jako je **Pick**, **Eraser**, **Zoom**, **Pan**, **Rectangle**, **Ellipse**, **Connector**, **Dimension**, and **Mesh Fill** tools.
- **Globální možnosti** (**Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**) mají dopad na celou sadu. Můžete zvolit jazyk uživatelského rozhraní, upravit nastavení tisku a změnit umístění pro ukládání obsahu, jako jsou výplně písma nebo palety barev. Také můžete přizpůsobit seznam aktivních filtrů souborů.
- **Možnosti dokumentu** (**Rozvržení** ▸ **Dokument Možnosti**) se vztahují na aktivní dokument. Zahrnují nastavení velikosti stránky, rozvržení, mřížky, pravítka a vodicích čar.

Kromě toho můžete pomocí možností správy barev spravovat barvy dokumentu pro zobrazení a tisk. Další informace naleznete v tématu „Začínáme se správou barev v aplikaci" na straně 419.

Ukládání a obnovování výchozího nastavení

Mnohá nastavení aplikace lze použít jen na aktivní kresbu. Jedná se o možnosti vzhledu stránky, nastavení mřížky a pravítka, nastavení vodicí linky, možnosti stylu, možnosti uložení, nastavení některých nástrojů a možnosti publikování na webu. Možnost uložit aktuální nastavení jako výchozí vám umožňuje použít nastavení aktivní kresby na všechny kresby, které vytvoříte. Jako výchozí hodnoty můžete uložit všechna aktuální hodnocení nebo pouze některá.

Pokud zjistíte, že změněná nastavení již nejsou užitečná nebo pokud nemůžete ovládací prvky jednoduše najít, můžete výchozí nastavení obnovit obnovením aktuální pracovní plochy.

Postup při uložení aktuálního nastavení jako výchozího

1. Klikněte na příkaz **Rozvržení** ▸ **Možnosti dokumentu**.
2. Klikněte na tlačítko **Nastavit jako výchozí**.
3. Zaškrtněte políčka odpovídající nastavením, která chcete uložit.

Postup při obnovení výchozího nastavení aktuální pracovní plochy

1. Ukončete aplikaci.
2. Znovu spusťte aplikaci a podržte přitom klávesu **F8 Shift**.

Obnovení pracovní plochy obnoví výchozí možnosti aplikace, dokumentu a nástrojů. Globální možnosti nebudou obnoveny, protože nejsou uloženy v pracovní ploše.

Přizpůsobení vzhledu pracovní plochy a panelů příkazů budou ztracena.

Vytváření pracovních ploch

Chcete-li usnadnit přístup k nástrojům, které používáte nejčastěji, můžete vytvářet pracovní plochy. Například lze otevírat ukotvitelné panely či přidávat nástroje do panelů nástrojů. Můžete také odstranit pracovní plochy, které jste vytvořili.

Před vytvořením pracovní plochy doporučujeme vyzkoušet pracovní plochy zahrnuté v aplikaci. Tyto pracovní plochy jsou optimalizovány pro řadu častých pracovních postupů. Další informace naleznete v tématu „Výběr pracovní plochy" na straně 85.

Výchozí umístění, kde se pracovní plochy ukládají, můžete změnit. Další informace naleznete v tématu „Změna umístění obsahu" na straně 89.

Postup při vytváření pracovní plochy

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Pracovní plochy.**
2. Klikněte na možnost **Duplikovat**.

3 V dialogovém okně **Duplicate Workspace** (Duplikovat pracovní plochu) zadejte název pracovní plochy do pole **Název**.

Chcete-li vložit popis pracovní plochy, zadejte popis do políčka **Popis**.

Pokud nechcete novou pracovní plochu používat okamžitě, zrušte zaškrtnutí políčka **Set as Current** (Nastavit jako aktuální).

Postup při odstranění pracovní plochy

1 Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Pracovní plochy.**
2 Vyberte pracovní plochu ze seznamu **Pracovní plocha**.
3 Klikněte na tlačítko **Odstranit**.

Výchozí pracovní plochu nelze odstranit.

Import a export pracovních ploch

Můžete importovat vlastní pracovní plochu vytvořenou v jiném počítači nebo v jiné verzi aplikace (až do verze X6). Při importování pracovní plochy můžete volit, které prvky pracovní plochy chcete importovat. Můžete například importovat nastavení a polohu ukotvitelného panelu, ale můžete také odstranit nastavení aplikace, například možnosti spouštění. Můžete také importovat vybrané prvky pracovní plochy do stávající pracovní plochy nebo do nové pracovní plochy. Novou pracovní plochu můžete založit na ploše vybrané z dostupných a můžete ji pojmenovat a popsat.

Vytvořené pracovní plochy můžete exportovat a sdílet je s ostatními uživateli.

Postup při importu pracovní plochy

1 Klikněte na tlačítko **Okno** ▸ **Pracovní plocha** ▸ **Importovat**.
2 V dialogovém okně **Otevřít** vyhledejte soubor pracovní plochy, kterou chcete importovat, a klikněte na tlačítko **Otevřít**.
3 V dialogovém okně **Importovat pracovní plochu** vyberte prvky pracovní plochy, které chcete importovat. Standardně jsou vybrány všechny prvky pracovní plochy.
4 Vyberte jednu z následujících možností:
   - **Aktuální pracovní plocha** – tuto volbu použijte, chcete-li nahradit prvky stávající pracovní plochy prvky z importované pracovní plochy. Pokud si například vyberete importování všech panelů nástrojů, budou panely nástrojů v aktuální pracovní ploše nahrazeny importovanými.
   - **Nová pracovní plocha** – tato možnost vytváří pracovní plochu, která zahrnuje importované prvky pracovní plochy.

Další možnosti

Zadání názvu nové pracovní plochy	Do pole **Název** zadejte název kanálu.
Založení nové pracovní plochy na aktuální ploše	V seznamu **Založit na** vyberte pracovní plochu. Importované prvky pracovní plochy budou sloučeny se základní pracovní plochou.
Přidání popisu pracovní plochy	Zadejte popis do pole **Popis**.

Všechny nové funkce, které nebyly dostupné při vytvoření pracovní plochy, jsou přidány do importované pracovní plochy. Nové prvky nemusí být na stejných místech, jako ve výchozí pracovní ploše.

Ve verzích X6 a X7 nemusí být měřítko vlastních ikon v importované pracovní ploše správně přizpůsobeno.

Postup při exportu pracovní plochy

1. Klikněte na tlačítko **Okno** ▸ **Pracovní plocha** ▸ **Exportovat**.
2. V dialogovém okně **Export Workspace** (Exportovat pracovní plochu) zaškrtněte políčka vedle položek pracovní plochy, které chcete exportovat.
3. Klikněte na příkaz **Exportovat**.
4. Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.
5. Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
6. Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Položky pracovní plochy, které lze exportovat, jsou ukotvitelné panely, panely nástrojů (včetně panelu vlastností a okna nástrojů), nabídky a klávesové zkratky.

Pracovní plocha je exportována jako soubor ve formátu **CDWS**.

Přizpůsobení vzhledu pracovní plochy

Můžete přizpůsobit velikost položek uživatelského rozhraní, vybrat motiv a změnit barvu okrajů oken a plochy.

Dialogová okna na střed

Ve výchozím nastavení se všechna dialogová okna zobrazují ve středu okna aplikace. Dialogové okno však můžete umístit, kam chcete a poté zakázat nastavení dialogových oken na střed. Při příštím otevření dialogového okna se zobrazí ve vámi preferovaném umístění na obrazovce.

Změna měřítka

Velikost položek uživatelského rozhraní (UI) můžete změnit změnou úrovně velikosti. Úroveň velikosti je relativní vzhledem k úrovni velikosti operačního systému. Výchozí nastavení je 100 %, což znamená, že položky UI v aplikaci vypadají stejně veliké, jako položky UI operačního systému. Při změně úrovně velikosti na 200 % vypadají položky UI aplikace dvakrát větší než položky UI operačního systému.

Motiv

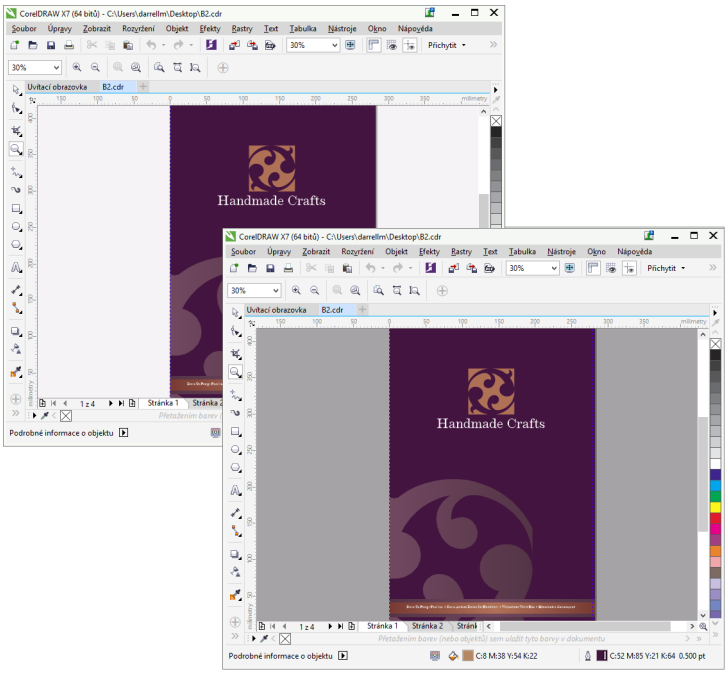
Chcete-li pracovní plochu zesvětlit nebo ztmavit, můžete zvolit jeden z následujících motivů: Světlý, Střední, Tmavý nebo Černý.

Barva okraje oken

Okna a dialogová okna aplikace můžete přizpůsobit změnou barvy jejich okrajů.

Barva pracovní plochy

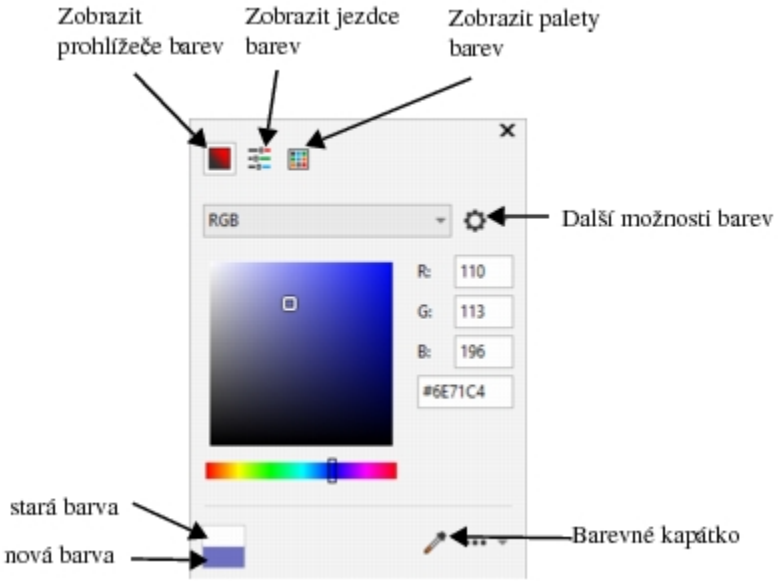
Můžete změnit barvu pracovní plochy – oblasti kolem stránky kreslení, – tak, aby to lépe vyhovovalo vašim dokumentům. Například obsahuje-li dokument tmavé barvy, můžete změnit barvu pracovní plochy z bílé na šedou kvůli nižšímu kontrastu.



Vlastní barva pracovní plochy

Volba barev

Chcete-li vybrat barvu pracovní plochy a okrajů oken, můžete rychle vybrat vzorek libovolné barvy na obrazovce nebo můžete použít jezdce, prohlížeče nebo palety barev.



Jako pomoc při změně barvy pracovní plochy a okrajů okna jsou k dispozici různé nástroje.

Postup při změně vzhled pracovní plochy

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení.**
2. Klikněte na možnost **Vzhled**.
3. Změňte požadovaná nastavení.

Postup při určení barvy okna nebo plochy prostřednictvím různých nástrojů pro práci s barvami

- V oblasti **Barva** otevřete výběr barvy **Pracovní plocha** nebo **Okraje okna** a proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Odebrání vzorku barvy	Klikněte na nástroj **Barevné kapátko** a klikněte na barvu na obrazovce.
Použití jezdce barev	Klikněte na tlačítko **Zobrazit jezdce barev**, vyberte ze seznamu režim barev a posuňte jezdce.
Použití prohlížeče barev	Klikněte na tlačítko **Zobrazit prohlížeče barev**, vyberte ze seznamu režim barev a klikněte na barvu na prohlížeči barev.
Výběr barvy z palety barev	Klikněte na tlačítko **Zobrazit paletu barev**, vyberte z knihovny palet paletu barev a klikněte na barvu.
Zobrazení dalších možností barev	Klikněte na tlačítko **Další možnosti barev** a vyberte požadovanou možnost. Možnosti závisí na zvolené metodě, například odebírání vzorku nebo použití prohlížeče barev, posuvníků barev nebo palety barev.

Přizpůsobení klávesových zkratek

I když má aplikace přednastavené klávesové zkratky, můžete je změnit nebo si přidat vlastní klávesové zkratky vyhovující vašemu stylu práce. Klávesové zkratky lze přiřadit k nejvíce používaným příkazům a lze je i odstranit.

Seznam klávesových zkratek můžete vytisknout. Je možné také exportovat seznam klávesových zkratek do souboru ve formátu **CSV** – soubor hodnot oddělených čárkou, který lze snadno otevřít v textovém nebo tabulkovém procesoru.

Měníte-li klávesové zkratky, změny se ukládají do souboru, který se nazývá tabulka klávesových zkratek. Aplikace se dodává s následujícími tabulkami klávesových zkratek, které lze přizpůsobit tak, aby vyhovovaly vašim pracovním návykům:

- Tabulka úpravy ukotvení – obsahuje klávesové zkratky k úpravám ukotvení
- Tabulka úpravy křivek – obsahuje klávesové zkratky k úpravám křivek
- Hlavní tabulka – obsahuje všechny klávesové zkratky, které nesouvisejí s textem
- Náhled tisku – obsahuje klávesové zkratky možností náhledu tisku
- Tabulka úpravy tabulky – obsahuje všechny klávesové zkratky určené k editaci tabulek, které nesouvisejí s textem
- Tabulka úpravy textu tabulky – obsahuje klávesové zkratky k úpravám textu v tabulkách
- Tabulka úpravy textu – obsahuje všechny klávesové zkratky, které souvisejí s textem

Postup při přiřazení klávesové zkratky k příkazu

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
3. Klikněte na kartu **Klávesové zkratky**.

4 Vyberte tabulku klávesových zkratek ze seznamu **Tabulka klávesových zkratek**.
5 Z horního seznamu vyberte kategorii příkazů.
6 Klikněte na příkaz v seznamu **Příkazy**.
Klávesové zkratky, které jsou aktuálně přiřazené k vybraným příkazům, se zobrazují v poli **Aktuální klávesové zkratky**.
7 Klikněte na tlačítko **Nová klávesová zkratka** a stiskněte kombinaci kláves.
Pokud je tato kombinace kláves již přiřazená k jinému příkazu, příkaz je zařazen v poli **Aktuálně přiřazené k**.
8 Klikněte na tlačítko **Přiřadit**.

Pokud je tato kombinace kláves již přiřazená k jinému příkazu, druhé přiřazení přepíše to první. Zaškrtnutím políčka **Přejít na konflikt při přiřazení** můžete automaticky přejít na příkaz, jehož klávesovou zkratku jste přeřadili, a tím urychleně přiřadit novou zkratku.

Všechny stávající klávesové zkratky můžete zobrazit kliknutím na tlačítko **Zobrazit vše**.

Postup při odstranění klávesové zkratky

1 Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2 V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
3 Klikněte na kartu **Klávesové zkratky**.
4 Vyberte tabulku klávesových zkratek ze seznamu **Tabulka klávesových zkratek**.
5 Z horního seznamu vyberte kategorii příkazů.
6 Klikněte na příkaz v seznamu **Příkazy**.
7 Klikněte na klávesovou zkratku v políčku **Aktuální klávesové zkratky**.
8 Klikněte na tlačítko **Odstranit**.

Postup při tisku klávesových zkratek

1 Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2 V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
3 Klikněte na kartu **Klávesové zkratky**.
4 Klikněte na tlačítko **Zobrazit vše**.
5 Klikněte na tlačítko **Tisk**.

Postup při exportu seznamu klávesových zkratek

1 Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2 V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
3 Klikněte na kartu **Klávesové zkratky**.
4 Klikněte na tlačítko **Zobrazit vše**.
5 Klikněte na tlačítko **Export do CSV.**
6 Vyberte složku, do které chcete soubor uložit.
7 Do pole **Název souboru** zadejte název souboru.
8 Klikněte na tlačítko **Uložit**.

Přizpůsobení nabídek

Možnosti přizpůsobení aplikace Corel umožňují upravovat panel nabídek a nabídky, které obsahuje. Můžete měnit pořadí nabídek a příkazů nabídek; přidat, odebrat a přejmenovat nabídky a příkazy nabídek. Příkaz nabídky lze vyhledat, pokud si nepamatujete, do jaké nabídky patří. Také můžete obnovit výchozí nastavení nabídek.

Možnosti přizpůsobení lze použít na nabídky panelu nabídek, a také na nabídky zkratek, které lze zobrazit kliknutím pravým tlačítkem myši.

Témata nápovědy jsou založená na výchozím nastavení aplikace. Pokud přizpůsobujete nabídky a nabídky příkazů, související témata nápovědy tyto změny neodrážejí.

Postup při změně pořadí nabídek a příkazů nabídek

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
3. V okně aplikace přetáhněte nabídku na panelu nabídek vlevo nebo vpravo.
   Chcete-li změnit pořadí příkazů nabídky, klikněte na nabídku na panelu nabídek, klikněte na příkaz nabídky a přetáhněte ho nahoru nebo dolů.

   Chcete-li změnit pořadí příkazů místní nabídky, klikněte pravým tlačítkem myši na okno aplikace k zobrazení místní nabídky a přetáhněte příkaz nabídky na nové místo.

Postup při přejmenování nabídky nebo příkazu nabídky

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
3. Z horního seznamu vyberte kategorii příkazů.
4. Klikněte v seznamu na nabídku nebo příkaz.
5. Klikněte na kartu **Vzhled**.
6. V políčku **Titulek** zadejte název.

Znak ampersand (**&**) před písmenem v políčku **Titulek** označuje klávesovou zkratku. Nabídky lze zobrazit stisknutím klávesy **Alt** + příslušného písmena. Je-li zobrazená nabídka, lze příkazy vyvolat stisknutím podtrženého písmena.

Výchozí nastavení názvu lze obnovit kliknutím na volbu **Obnovit výchozí**.

Postup při přidání nebo odebrání položky na panelu nabídek

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
   Chcete-li odebrat položku, přetáhněte ji mimo panel nabídky.
3. Z horního seznamu vyberte kategorii příkazů.
4. Přetáhněte položku na panel nabídek.

Postup při přidání nebo odebrání příkazu v nabídce

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.

2 V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
Chcete-li odebrat příkaz z nabídky, klikněte na název nabídky, a když se nabídka zobrazí, přetáhněte příkaz mimo nabídku.

3 Z horního seznamu vyberte kategorii příkazů.

4 Přetáhněte příkaz na nabídku v okně aplikace.

Postup při rychlém vyhledání příkazu nabídky

1 Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.

2 V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.

3 Klikněte na tlačítko **Hledat** .

4 V dialogovém okně **Najít text** zadejte příkaz nabídky do políčka **Najít**.

5 Klikněte na tlačítko **Najít další**.

Postup při obnovení výchozího nastavení nabídek

1 Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.

2 V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Panely příkazů**.

3 Ze seznamu vyberte **Panel nabídek**.

4 Klikněte na tlačítko **Obnovit**.

Přizpůsobení panelů nástrojů

Umístění a zobrazení panelu nástrojů lze přizpůsobit. Například můžete přesunout nebo změnit velikost panelu nástrojů a můžete vybrat možnost panel nástrojů skrýt nebo zobrazit.

Panely nástrojů mohou být buď ukotvené, nebo plovoucí. Ukotvíme-li panel nástrojů, připojí se k okraji okna aplikace. Uvolníme-li panel nástrojů, odtrhne se od okraje okna aplikace tak, že pluje, a lze ho snadno přesouvat. Vlastní panely nástrojů lze vytvářet, odstranit a přejmenovat. Panely nástrojů lze upřesnit přidáním, odebráním a uspořádáním položek panelu nástrojů. Vzhled panelu nástrojů můžete upravit tak, že změníte velikost tlačítek a zobrazíte obrázky, titulky nebo obojí. Můžete také upravit obrazy tlačítek panelu nástrojů.

K přesunu, ukotvení a uvolnění panelů nástrojů použijte místo úchytu panelu nástrojů.

Pro	Místo úchytu je
Ukotvený a odemknutý panel nástrojů	Označeno tečkovanou čarou na horním okraji nebo levém rohu panelu nástrojů
Plovoucí panel nástrojů	Záhlaví. Pokud název není zobrazen, místo úchytu je označeno tečkovanou čarou na horním okraji nebo levém rohu panelu nástrojů.

Pokud nechcete omylem přesouvat ukotvené panely nástrojů, můžete je uzamknout. Uzamknuté panely nástrojů nemají na levé hraně tečkovanou čáru.

Uzamknutý panel nástrojů

Postup při přizpůsobení umístění a zobrazení panelu nástrojů

Akce	Postup
Přesun panelu nástrojů	Odemkněte panel nástrojů, klikněte na místo úchytu panelu nástrojů a přetáhněte panel nástrojů na nové místo.
Ukotvení panelu nástrojů	Klikněte na místo úchytu panelu nástrojů a přetáhněte panel nástrojů k jakémukoli okraji okna aplikace.
Uvolnění panelu nástrojů	Odemkněte panel nástrojů, klikněte na místo úchytu panelu nástrojů a přetáhněte panel nástrojů z okraje okna aplikace.
Změna velikosti plovoucího panelu nástrojů	Ukažte na okraj panelu nástrojů a pomocí dvousměrné šipky okraj panelu nástrojů přetáhněte.
Skrytí nebo zobrazení panelu nástrojů	Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**. Klikněte na **Panely příkazů** a zrušte zaškrtnutí nebo zaškrtněte políčko vedle názvu panelu nástrojů.
Obnovení výchozího nastavení panelu nástrojů	Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**. Klikněte na **Panely příkazů**, panel nástrojů a poté tlačítko **Obnovit**.

Ukotvené panely nástrojů nelze přesouvat, pokud jsou uzamknuty. Informace o odemykání panelů nástrojů naleznete v tématu „Postup při zamknutí nebo odemknutí panelu nástrojů” na straně 868.

Postup při přidání, odstranění nebo přejmenování vlastního panelu nástrojů

Akce	Postup
Přidání vlastního panelu nástrojů	Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**. Klikněte na **Panely příkazů** na tlačítko **Nový** a zadejte název do seznamu **Panely příkazů**. Zavřete dialogové okno. Podržte kombinaci kláves **Alt + Ctrl** a přetáhněte nástroj nebo tlačítko do okna aplikace do nového panelu nástrojů. Můžete také přetáhnout příkazy ze seznamu **Příkazy** v dialogovém okně **Přizpůsobení**.
Odstranění vlastního panelu nástrojů	Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**. Klikněte na **Panely příkazů**, panel nástrojů a poté tlačítko **Odstranit**.
Přejmenování vlastního panelu nástrojů	Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**. Klikněte na **Panely příkazů**, dvakrát na název panelu nástrojů a zadejte nový název.

Postup při přidání nebo odebrání položky na panelu nástrojů

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
3. Z horního seznamu vyberte kategorii příkazů.
4. Přetáhněte položku panelu nástrojů ze seznamu na panel nástrojů v okně aplikace.

   Chcete-li odebrat položku z panelu nástrojů, přetáhněte položku mimo panel nástrojů.

Postup při uspořádání položek panelu nástrojů

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
3. Na panelu nástrojů v okně aplikace přetáhněte položku panelu nástrojů na nové místo.

   Chcete-li přesunout položku panelu nástrojů na jiný panel nástrojů, přetáhněte ikonu položky z jednoho panelu nástrojů na druhý.

Položku panelu nástrojů lze kopírovat na jiný panel nástrojů podržením klávesy **Ctrl** při tažení položky. Není-li dialogové okno **Možnosti** otevřené, je nutné podržet stisknuté klávesy **Alt + Ctrl**.

Postup při úpravě vzhledu panelu nástrojů

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Panely příkazů**.
3. V seznamu klikněte na název panelu nástrojů.
   Chcete-li vybrat více panelů nástrojů, podržte klávesu **Ctrl** a klikněte na další názvy panelů nástrojů.
4. V seznamu **Tlačítko** vyberte požadovanou velikost.
5. Ze seznamu **Výchozí vzhled tlačítek** vyberte některou z následujících možností:
   - **Pouze titulek**
   - **Titulek vpravo od obrázku**
   - **Výchozí**
   - **Pouze obrázek**

   Chcete-li skrýt název, když je panel nástrojů plovoucí, zrušte zaškrtnutí políčka **Zobrazit název, pokud je panel plovoucí**.

Vestavěný panel nástrojů lze obnovit na výchozí nastavení kliknutím na tlačítko **Obnovit**.

Postup při úpravě obrázku tlačítka panelu nástrojů

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
3. Z horního seznamu vyberte kategorii příkazů.
4. Klikněte na příkaz panelu nástrojů.
5. Klikněte na kartu **Vzhled**.
6. Upravte obrázek tlačítka pomocí možností v části **Obrázek**.

Když v seznamu **Velikost** vyberete možnost **Malé** nebo **Střední**, můžete upravit malou nebo střední verzi konkrétního obrazu tlačítka. Velká verze obrázku tlačítka upravit nelze. Další informace o tom, jak zobrazit všechna tlačítka jako malá, střední nebo velká, naleznete v tématu „Postup při úpravě vzhledu panelu nástrojů" na straně 867.

Výchozí nastavení obrazů tlačítek panelu nástrojů lze obnovit kliknutím na volbu **Obnovit výchozí**.

Postup při zamknutí nebo odemknutí panelu nástrojů

- Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Zamknout panely nástrojů**.

  Příkaz **Zamknout panely nástrojů** je zapnutý, jestliže je vedle něj zobrazena značka zaškrtnutí. Po prvním spuštění aplikace jsou panely nástrojů ve výchozím nastavení uzamknuty.

Plovoucí panely nástrojů nelze zamknout.

Panely nástrojů lze rovněž zamknout nebo odemknout tím, že na daný panel nástrojů kliknete pravým tlačítkem myši a poté kliknete na příkaz **Zamknout panely nástrojů**.

Přizpůsobení okna nástrojů

Z okna nástrojů můžete odebírat nástroje nebo přidávat jiné. Pokud okno nástrojů upravíte, kdykoli lze obnovit jeho výchozí nastavení.

Postup při přizpůsobení okna nástrojů

1. V okně nástrojů klikněte na tlačítko **Rychlé přizpůsobení** +.
2. Zaškrtněte kterákoli z políček, nebo naopak zrušte jejich zaškrtnutí.

Další možnosti

Obnovení okna nástrojů	Klikněte na tlačítko **Resetovat panel nástrojů**.
Přizpůsobení okna nástrojů	Klikněte na tlačítko **Přizpůsobit**.

Přizpůsobení panelu vlastností

Můžete kontrolovat umístění a obsah panelu vlastností. Panel vlastností můžete přesunout na jakékoli místo na obrazovce. Umístíte-li panel uvnitř okna aplikace, vytvoří se plovoucí panel vlastností. Umístíte-li panel na kteroukoli ze čtyř stran okna aplikace, bude ukotvený a bude tvořit část okraje okna.

Chcete-li panel vlastností přesunout, ukotvit nebo uvolnit, použijte místo úchytu panelu vlastností, které je totožné s místem úchytu panelu nástrojů. Další informace o místě úchytu najdete v tématu „Přizpůsobení panelů nástrojů" na straně 865.

Panel vlastností lze také přizpůsobit přidáním či odebráním nástrojů. Díky tomu můžete určit, co se na panelu vlastností zobrazí, když vyberete různé nástroje. Když je například aktivní nástroj **Text**, můžete na panelu vlastností zobrazit další příkazy pro úlohy související s textem, jako je zvětšení nebo zmenšení velikosti písma nebo záměna velkých a malých písmen. U panelu vlastností také můžete obnovit výchozí nastavení.

Postup při umístění panelu vlastností

Akce	Postup
Přesun panelu vlastností	Odemkněte panel vlastností, klikněte na místo úchytu panelu vlastností a přetáhněte panel vlastností na nové místo.
Uvolnění panelu vlastností	Klikněte na místo úchytu panelu vlastností a přetáhněte panel vlastností z okraje okna aplikace.
Ukotvení panelu vlastností	Klikněte na místo úchytu panelu vlastností a přetáhněte panel vlastností na kterýkoli okraj okna aplikace.

Postup při přidání nebo odebrání položky panelu nástrojů na panelu vlastností

1. Na panelu vlastností klikněte na tlačítko **Rychlé přizpůsobení** +.
2. Zaškrtněte nebo zrušte zaškrtnutí políček vedle položek, které chcete přidat či odebrat.

Další možnosti

Obnovení okna nástrojů	Klikněte na tlačítko **Resetovat panel nástrojů**.
Přizpůsobení okna nástrojů	Klikněte na tlačítko **Přizpůsobit**.

Nová položka se na panelu vlastností zobrazí u aktivního nástroje nebo úlohy. Když se změní obsah panelu vlastností, položka se nezobrazí. Nová položka se opět zobrazí, když je související nástroj nebo úloha aktivována.

Panel vlastností lze také přizpůsobit kliknutím na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**. V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**, zvolte kategorii příkazu v horním seznamu a poté přetáhněte položku panelu nástrojů ze seznamu do panelu vlastností. Chcete-li odebrat položku z panelu vlastností, přetáhněte ikonu položky panelu nástrojů mimo panel vlastností.

Postup při změně pořadí položek panelu nástrojů na panelu vlastností

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. V levém podokně dialogového okna **Přizpůsobení** klikněte na možnost **Příkazy**.
3. Přetáhněte ikonu položky panelu nástrojů na nové místo na panelu vlastností.

Přizpůsobení stavového řádku

Stavový řádek zobrazuje informace o vybraných objektech, například informace o barvě, typu výplně a obrysu. Stavový řádek rovněž zobrazuje aktuální polohu kurzoru a odpovídající příkazy. Kromě toho zobrazuje informace o barvách dokumentu, například o profilu barev dokumentu a stavu nátisku barev. Stavový řádek můžete přizpůsobit; můžete změnit jeho velikost a informace, které obsahuje. Stavový řádek můžete také přizpůsobit přidáním, odebráním a změnou velikosti položek panelu nástrojů. Rovněž můžete obnovit výchozí nastavení stavového řádku. Stavový řádek můžete umístit také do horní části okna aplikace a jednodušeji prohlížet zobrazené informace.

Postup při změně informací zobrazených ve stavovém řádku

- Klikněte na tlačítko plovoucí nabídky ▶ vedle zobrazených informací a vyberte jednu z následujících možností:
  - **Tipy k nástrojům**
  - **Podrobné informace o objektu**
  - **Souřadnice kurzoru**
  - **Nastavení barev dokumentu**

Postup při změně velikosti stavového řádku

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. Klikněte na **Panely příkazů**.
3. Klikněte na volbu **Stavový řádek** a zaškrtněte políčko.
4. Do pole **Počet řádků při ukotvení** zadejte **1** nebo **2**.

Postup při přidání nebo odebrání položky panelu nástrojů na stavovém řádku

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. Klikněte na možnost **Příkazy**.
3. Z horního seznamu vyberte kategorii příkazů.
4. Položku panelu nástrojů přetáhněte ze seznamu na stavový řádek.

   Chcete-li odebrat položku panelu nástrojů ze stavového řádku, přetáhněte položku mimo stavový řádek.

Postup při změně velikosti položek panelu nástrojů na stavovém řádku

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Přizpůsobení**.
2. Klikněte na **Panely příkazů**.
3. Klikněte na volbu **Stavový řádek** a zaškrtněte políčko.
4. Vyberte jednu z následujících možností seznamu **Tlačítko**:
   - **Malé**
   - **Střední**
   - **Velké**

Změna velikosti se aplikuje pouze na položky panelu nástrojů, které jste přidali na stavový řádek. Velikost výchozích ikon zůstává stejná.

Postup při změně polohy stavového řádku

- Klikněte pravým tlačítkem myši na stavový řádek, klikněte na položku **Přizpůsobit** ▸ **Stavový řádek** ▸ **Poloha** a klikněte na tlačítko **Nahoře** nebo **Dole**.

Postup při obnovení výchozích nastavení stavového řádku

- Klikněte pravým tlačítkem myši na stavový řádek a klikněte na příkazy **Přizpůsobení** ▸ **Stavový řádek** ▸ **Obnovit výchozí**.

Přizpůsobení filtrů

Filtry se používají k převádění souborů z jednoho formátu do jiného. Dělí se na čtyři typy: rastrové, vektorové, animované a textové. Nastavení filtrů lze přizpůsobit přidáním nebo odebráním filtrů tak, že se načítají pouze potřebné filtry. Můžete také měnit pořadí filtrů v seznamu filtrů a obnovit výchozí nastavení filtrů.

Postup při přidání filtru

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. Klikněte na položku **Formáty souborů**.
3. Klikněte na typ filtru v seznamu **Dostupné typy souborů**.
4. Klikněte na tlačítko filtr.
5. Klikněte na tlačítko **Přidat**.

Postup při odebrání filtru

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. Klikněte na položku **Formáty souborů**.
3. Klikněte na filtr v seznamu **Aktivní filtry**.
4. Klikněte na tlačítko **Odebrat**.

Postup při změně pořadí v seznamu filtrů

1. Klikněte na položku **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **Globální**.
2. Klikněte na položku **Formáty souborů**.
3. Klikněte na filtr v seznamu **Aktivní filtry**.
4. Klikněte na některý z následujících nástrojů:
   - **Posunout nahoru** – posune filtr v seznamu nahoru.
   - **Posunout dolů** – posune filtr v seznamu dolů.

Seznam **Aktivní filtry** můžete obnovit na výchozí hodnoty kliknutím na možnost **Obnovit výchozí**.

CorelDRAW® 2019

Používání maker a skriptů k automatizaci úloh

Pomocí maker a skriptů lze urychlit opakující se úlohy, kombinovat více akcí nebo složité akce nebo usnadnit přístup k některé z funkcí. Makra se vytvářejí pomocí vestavěných funkcí jazyka Visual Basic for Applications (VBA) nebo Visual Studio Tools for Applications (VSTA) a skripty se vytvářejí pomocí vestavěných funkcí JavaScript.

Používání maker (nebo skriptů) je podobné jako používání funkce rychlého vytáčení v telefonu. Na mnoha telefonech můžete nastavit často vytáčené číslo na tlačítko rychlého vytáčení, což při dalším vytáčení tohoto čísla šetří čas, neboť stačí pouze stisknout tlačítko rychlého vytáčení. Obdobně makro umožňuje nastavit akce, které chcete opakovat. Při jejich dalším použití tak ušetříte čas spuštěním makra.

Tato část obsahuje následující téma:

- „Makra” (straně 873)
- „Skripty JavaScript” (straně 880)

Makra

Při použití makra k automatizaci řady opakujících se úloh můžete ušetřit čas. Makro umožňuje určit posloupnost akcí, takže je lze později rychle zopakovat.

K používání maker nejsou potřeba žádné zkušenosti s programováním – ve skutečnosti jsou základní nástroje pro práci s makry k dispozici v hlavním okně aplikace. Chcete-li však mít nad makry větší kontrolu, můžete použít následující vestavěná programovací prostředí:

- Microsoft Visual Studio Tools for Applications (VSTA) – následník jazyka VBA a vhodný nástroj pro vývojáře a experty v oblasti programování. Jazyk VSTA poskytuje nástroje a funkce vyžadované k vytváření nejsložitějších projektů maker.
- Microsoft Visual Basic for Applications (VBA) – dílčí sada programovacího prostředí Microsoft Visual Basic (VB) a vhodná volba pro začátečníky. Pomocí jazyka VBA můžete vytvářet základní makra pro osobní použití, ale můžete jej použít také k vytvoření složitějších projektů maker.

Podrobné informace týkající se rozdílů mezi jazyky VBA a VSTA naleznete v průvodci programováním v oblasti pro vývojáře na webu komunity CorelDRAW.

Začínáme s makry

Funkce maker jazyků VBA a VSTA jsou ve výchozím nastavení nainstalovány se softwarem, ale v případě potřeby je lze nainstalovat ručně. Můžete určit možnosti pro jazyk VBA.

Pokud chcete v aplikaci CorelDRAW používat funkce jazyka VSTA, je nutné, abyste měli nainstalováno Microsoft Visual Studio 2017. Chcete-li používat editor VSTA, musíte nejprve nainstalovat aplikaci Microsoft Visual Studio 2017, verzi Community, Professional, Premium, Ultimate nebo Enterprise Edition, a pak znovu nainstalovat editor Microsoft Visual Studio Tools for Applications 2017 ze stránky microsoft.com.

Pokud nainstalujete Microsoft Visual Studio po nainstalovaní CorelDRAW Graphics Suite, je nutné znovu nainstalovat funkce maker VSTA tím, že změníte instalaci sadyCorelDRAW Graphics Suite. Další informace naleznete v tématu „Postup při ruční instalaci funkcí maker” na straně 875.

Funkce maker poskytují několik nástrojů pro práci s makry v hlavním okně aplikace:

- Panel nástrojů Makra – poskytuje snadný přístup k běžným funkcím maker.
- Ukotvitelný panel Skripty – poskytuje snadný přístup ke všem dostupným projektům maker v jazyku VBA a k základním funkcím pro práci s těmito projekty.
- Editor skriptů (dříve Editor jazyka Visual Basic) – poskytuje rozšířené funkce pro vytváření projektů maker založených na jazyku VBA.
- Editor Visual Studio – poskytuje rozšířené funkce pro vytváření projektů maker založených na jazyku VSTA. Editor VSTA je přístupný pouze v případě, že máte nainstalované Microsoft Visual Studio 2017.

Vytváření maker

Makra jsou ukládána v modulech (nazývaných „kódové moduly“), které jsou ukládány v projektech maker. Ukotvitelný panel Skripty umožňuje zobrazit a spravovat všechny projekty maker, moduly a makra, která jsou k dispozici.

Pomocí ukotvitelného panelu Skripty můžete vytvářet projekty maker ve formátu souborů Global Macro Storage (GMS) nebo projektů Corel VSTA Projects (CGSaddon). Použití těchto souborů je vhodným způsobem sbalení komponent projektu makra za účelem sdílení. Pomocí ukotvitelného panelu Skripty můžete otevřít (nebo „načíst“) vytvořené projekty maker i projekty maker nainstalované s daným softwarem nebo libovolné jiné projekty maker, které jsou k dispozici. Dále můžete pomocí ukotvitelného panelu Skripty přejmenovat projekty maker a zkopírovat a zavřít (nebo „uvolnit“) projekty maker založené na formátu GMS a VSTA.

Některé projekty maker jsou uzamčeny a nelze je změnit.

Při vytváření dokumentu je pro daný dokument na ukotvitelný panel Skripty automaticky přidán projekt makra. Ačkoliv můžete ukládat makra do projektů maker dokumentu – například za účelem vytvoření celkové šablony – doporučuje se k uložení projektů maker používat soubory GMS.

Každý projekt makra obsahuje alespoň jeden modul. Pomocí ukotvitelného panelu Skripty je možné přidat modul do projektu makra založeného na jazyku VBA nebo otevřít existující moduly k úpravám. Dále můžete pomocí ukotvitelného panelu Skripty moduly jazyka VBA přejmenovat nebo odstranit.

Možnost úprav je pro některé moduly zakázána.

A konečně můžete použít ukotvitelný panel Skripty k vytváření maker v dostupných modulech. K vytváření maker nejsou potřeba žádné zkušenosti s programováním. Pokud však tyto zkušenosti máte a chcete makra jazyka VBA upravit, můžete tak učinit pomocí Editor skriptů. Dále můžete pomocí ukotvitelného panelu Skripty makra jazyka VBA přejmenovat a odstranit.

Záznam maker

Makra můžete zaznamenávat a ukládat pro pozdější použití.

Dále můžete zaznamenávat dočasná makra pro akce, které je třeba zopakovat pouze několikrát. Dočasné makro lze používat do doby, než vytvoříte nové dočasné makro.

Funkce záznamu je pro některé projekty maker zakázána.

Před zaznamenáním makra zkontrolujte akce, které chcete zaznamenat, a pořadí, ve kterém je chcete zaznamenat. Po spuštění záznamu makro zaznamená každou změnu kresby, kterou provedete. Pokud například vytvoříte tvar, změníte jeho velikost a poté změníte jeho barvu, makro všechny tyto změny zaznamená. Po ukončení změn je nutné ukončit záznam makra.

Spouštění maker

Akce přidružené k makru můžete provést spuštěním daného makra.

Dále můžete spustit dočasné makro.

Další informace o makrech

Oblast pro vývojáře na webu komunity CorelDRAW vám může pomoci řadou užitečných zdrojů: průvodce programováním, podrobná dokumentace Object Model Reference a příklady kódů, schémata objektových modelů a podrobné články o programování a kurzy.

Dokumentace Object Model Reference, známá také jako dokumentace API, obsahuje nápovědu k jednotlivým vlastnostem a funkcím, které lze v aplikacích automatizovat. (Tyto funkce jsou souhrnně nazývány „objektový model“.) Dokumentaci můžete snadno otevřít pomocí Editoru skriptů.

Schémata objektových modelů poskytují hierarchickou reprezentaci vlastností a funkcí, které lze automatizovat v aplikaci CorelDRAW, Corel PHOTO-PAINT a Corel DESIGNER.

Podrobné informace o jazyku VBA a jeho programovacím prostředí naleznete v nápovědě k produktu Microsoft Visual Basic prostřednictvím nabídky **Nápověda** v Editoru skriptů.

Podrobnější informace o jazyku VSTA a jeho programovacím prostředí naleznete v nabídce **Nápověda** v editoru jazyka VSTA.

Postup při ruční instalaci funkcí maker

1 V Ovládacích panelech systému Windows klikněte na položku **Odinstalovat program**.
2 Dvakrát klikněte na **CorelDRAW Graphics Suite 2019 Uninstall or change a program** page.
3 V zobrazeném průvodci vyberte možnost **Změnit** a postupujte podle pokynů.
4 V průvodci instalací na stránce **Funkce** zaškrtněte v seznamu **Nástroje** následující políčka:
- **Visual Basic for Applications**
- **Visual Studio Tools for Applications**

Funkce maker pro jazyky VBA a VSTA jsou ve výchozím nastavení nainstalovány spolu se softwarem.

Postup při určování možností jazyka VBA

1 Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Možnosti** ▸ **CorelDRAW**.
2 Klikněte na možnost **VBA**.
3 V oblasti **Zabezpečení** kliknutím na tlačítko **Možnosti zabezpečení** určete, jakým způsobem má být řízeno riziko spuštění nebezpečných maker.

Chcete-li tuto funkci zabezpečení vynechat, zaškrtněte políčko **Důvěřovat všem nainstalovaným modulům GMS** a pokračujte krokem 6.

4 Na stránce **Úroveň zabezpečení** dialogového okna **Zabezpečení** povolte jednu z následujících možností:

- **Very high** (Velmi vysoké): Umožňuje spuštění pouze maker nainstalovaných v důvěryhodných umístěních. Všechna ostatní podepsaná i nepodepsaná makra jsou zakázána.
- **High** (Vysoké):Umožňuje spustit pouze podepsaná makra. Nepodepsaná makra jsou automaticky zakázána.
- **Medium** (Střední): Umožňuje zvolit, která makra budou spuštěna, přestože by mohla být nebezpečná.
- **Low (not recommended)** (Nízké, nedoporučuje se): Umožňuje spustit makra, která by mohla být nebezpečná. Toto nastavení povolte, pokud máte nainstalován antivirový software nebo pokud kontrolujete bezpečnost všech otevíraných dokumentů.

5 Na stránce **Trusted publishers** (Důvěryhodní vydavatelé) dialogového okna **Security** (Zabezpečení) zkontrolujte vydavatele maker, kterým důvěřujete. Kliknutím na tlačítko **View** (Zobrazit) zobrazíte podrobnosti o vybraných vydavatelích maker a kliknutím na tlačítko **Remove** (Odebrat) odstraníte vybraného vydavatele maker ze seznamu.

V případě potřeby můžete pro vybraného vydavatele maker zaškrtnout políčko **Trust access to Visual Basic project** (Důvěryhodný přístup k projektu jazyka Visual Basic) nebo zrušit jeho zaškrtnutí.

6 Chcete-li funkci jazyka VBA načíst při spuštění, zrušte zaškrtnutí políčka **Zpoždění načítání (VBA)**.

Postup při zobrazení nástrojů maker

Akce	Postup
Zobrazení panelu nástrojů **Makra**	Klikněte na příkaz **Okno** ▸ **Panely nástrojů** ▸ **Makra**. Zaškrtnutí u daného příkazu informuje o tom, že je panel nástrojů zobrazen.
Zobrazení ukotvitelného panelu **Skripty**	Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Skripty**.
Zobrazení Editoru skriptů	Proveďte jednu z následujících akcí: • Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Editor skriptů**. • Klikněte na tlačítko **Editor skriptů** na panelu nástrojů **Makra**. • Klikněte pravým tlačítkem myši na tlačítko **Visual Basic for Applications** na ukotvitelném panelu **Skripty** a poté klikněte na tlačítko **Zobrazit IDE**.
Zobrazení Editoru Visual Studio	Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Editor Visual Studio**. (Je nutné, aby byl v počítači nainstalovaný jazyk VSTA.)

Postup při vytváření projektu makra

- Na ukotvitelném panelu **Skripty** proveďte jednu z následujících akcí:
  - V seznamu klikněte na položku **Visual Studio Tools for Applications**, klikněte na tlačítko **Nový** a poté klikněte na tlačítko **Nový projekt maker**.
  - V seznamu klikněte na položku **Visual Basic for Applications**, klikněte na tlačítko **Nový** a poté klikněte na tlačítko **Nový projekt maker**.

Další možnosti

Otevření (neboli „zavedení“) projektu maker	Proveďte jednu z následujících akcí: • V seznamu klikněte na položku **Visual Studio Tools for Applications**, klikněte na tlačítko **Načíst** a poté vyberte projekt.

Další možnosti

	• V seznamu klikněte na položku **Visual Basic for Applications**, klikněte na tlačítko **Načíst** a poté vyberte projekt.
Přejmenování projektu maker	V seznamu klikněte pravým tlačítkem myši na projekt a poté klikněte na tlačítko **Přejmenovat**.
Zkopírování projektu maker založeného na formátu GMS	V seznamu klikněte pravým tlačítkem myši na projekt, klikněte na tlačítko **Kopírovat do** a poté vyberte cílové umístění kopie projektu. **POZNÁMKA:** Nelze zkopírovat projekt maker založený na dokumentu. Tyto projekty jsou uloženy v dokumentu a nelze je spravovat odděleně od tohoto dokumentu.
Zobrazení nebo skrytí všech modulů v seznamu	Klikněte na tlačítko **Jednoduchý režim** .
Přidání modulu do projektu maker v jazyku VBA	Proveďte jednu z následujících akcí: • V seznamu klikněte na projekt, klikněte na tlačítko **Nový** a poté klikněte na tlačítko **Nový modul**. • V seznamu klikněte pravým tlačítkem myši na projekt a poté klikněte na tlačítko **Nový modul**.
Úprava modulu v projektu maker v jazyku VBA	Proveďte jednu z následujících akcí: • V seznamu klikněte na modul a poté klikněte na tlačítko **Upravit** . • V seznamu klikněte pravým tlačítkem myši na modul a poté klikněte na tlačítko **Upravit**.
Přejmenování modulu v projektu maker	V seznamu klikněte pravým tlačítkem myši na modul a poté klikněte na tlačítko **Přejmenovat**.
Odstranění modulu z projektu maker	Proveďte jednu z následujících akcí: • V seznamu klikněte na modul a poté klikněte na tlačítko **Odstranit** . • V seznamu klikněte pravým tlačítkem myši na modul a poté klikněte na tlačítko **Odstranit**.
Uzavření (neboli „uvolnění“) projektu maker založeného na formátu GMS	V seznamu klikněte pravým tlačítkem myši na projekt maker a poté klikněte na tlačítko **Uvolnit projekt maker**. **POZNÁMKA:** Projekt maker založený na dokumentu můžete uzavřít pouze uzavřením dokumentu, v němž je uložen.

Některé projekty maker jsou uzamčeny a nelze je změnit.

Postup při vytváření makra

- Na ukotvitelném panelu **Skripty** proveďte jednu z následujících akcí:
  - Klikněte na požadovaný kontejner, klikněte na tlačítko **Nový** a poté klikněte na tlačítko **Nové makro**.
  - Klikněte pravým tlačítkem myši na požadovaný modul kontejneru a poté klikněte na tlačítko **Nové makro**.

Další možnosti

Úprava makra	Proveďte jednu z následujících akcí: • V seznamu klikněte na makro a poté klikněte na tlačítko **Upravit** . • V seznamu klikněte pravým tlačítkem myši na makro a poté klikněte na tlačítko **Upravit**.
Odstranění makra	Proveďte jednu z následujících akcí: • V seznamu klikněte na makro a poté klikněte na tlačítko **Odstranit** . • V seznamu klikněte pravým tlačítkem myši na makro a poté klikněte na tlačítko **Odstranit**.

Některé projekty maker jsou uzamčeny a nelze je změnit.

Postup při záznamu makra

1. Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Zahájit záznam**.
   Zobrazí se dialogové okno **Zaznamenat makro**.
2. Do pole **Název makra** zadejte požadovaný název makra.
   Názvy maker mohou obsahovat číslice, ale musí začínat písmenem. Názvy maker nesmí obsahovat mezery nebo jiné než alfanumerické znaky s výjimkou podtržítek (_).
3. V poli **Uložit makro do** zvolte projekt maker, do kterého chcete makro uložit.
4. Do pole **Popis** zadejte popis makra a poté klikněte na tlačítko **OK**.
5. Proveďte akce, které chcete zaznamenat.
   Aplikace zahájí záznam akcí. Pokud chcete záznam pozastavit, klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Makra** ▸ **Pozastavit záznam**. Chcete-li v záznamu pokračovat, zopakujte tento krok.
6. Chcete-li záznam ukončit, klikněte na možnost **Soubor** ▸ **Skripty** ▸ **Ukončit záznam**.

Další možnosti

Uložení akcí v seznamu **Zpět** jako makra VBA nebo skript	Klikněte na možnost **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Historie**, proveďte akce, které chcete zaznamenat, a poté klikněte na tlačítko **Uložit jako skript** v ukotvitelném panelu **Historie**.

Pokud jsou všechny dostupné projekty maker uzamčeny, nemůžete makro zaznamenat.

Některé akce nelze zaznamenat – například kvůli jejich složitosti (ačkoliv většinu těchto akcí lze ručně kódovat v Editoru skriptů). Pokud akci nelze zaznamenat, bude do kódu makra vložen komentář („`Záznam tohoto příkazu není podporován`."), ale proces záznamu bude pokračovat, dokud jej neukončíte. Komentáře v kódu můžete zobrazit otevřením daného makra v Editoru skriptů.

Ve výchozím nastavení jsou makra zaznamenávána do projektu **GlobalMacros**, aby byla přístupná z jiných dokumentů. Výchozí projekt maker pro záznamy však můžete změnit kliknutím pravým tlačítkem myši na daný projekt na ukotvitelném panelu **Skripty** a následným kliknutím na tlačítko **Nastavit jako projekt záznamu**. Nelze zadat uzamčený projekt maker.

Záznam makra a zaznamenané příkazy můžete zrušit kliknutím na příkaz **Nástroje** ▸ **Makra** ▸ **Zrušit záznam**.

Makro lze také zaznamenat, pozastavit či ukončit pomocí panelu nástrojů **Makra** nebo ukotvitelného panelu **Skripty** (**Soubor** ▸ **Skripty** ▸ **Skripty**).

Postup při záznamu dočasného makra

1. Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Zaznamenat dočasný skript**.
2. Proveďte akce, které chcete zaznamenat.

   Aplikace zahájí záznam akcí. Pokud chcete záznam pozastavit, klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Pozastavit záznam**. Chcete-li v záznamu pokračovat, zopakujte tento krok.
3. Chcete-li záznam ukončit, klikněte na možnost **Soubor** ▸ **Skripty** ▸ **Ukončit záznam**.

   Makro je dočasně uloženo do výchozího projektu záznamu. Po ukončení aktuální relace bude makro z daného projektu odstraněno.

Pokud jsou všechny dostupné projekty maker uzamčeny, není možné dočasné makro zaznamenat.

Některé akce nelze zaznamenat.

Ve výchozím nastavení jsou makra zaznamenávána do projektu **GlobalMacros**, aby byla přístupná z jiných dokumentů. Výchozí projekt pro záznam však můžete změnit kliknutím pravým tlačítkem myši na daný projekt na ukotvitelném panelu **Skripty** a následným kliknutím na tlačítko **Nastavit jako projekt záznamu**. (Uzamčený projekt maker určit nelze.) Pokud chcete, můžete vytvořit více dočasných záznamů přiřazených k jednotlivým projektům maker.

Záznam makra a zaznamenané příkazy můžete zrušit kliknutím na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Zrušit záznam**.

Záznam dočasného makra lze také pozastavit či ukončit pomocí panelu nástrojů **Makra** nebo ukotvitelného panelu (**Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Skripty**).

Postup při spuštění makra

- Proveďte některou z následujících akcí:
  - Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Spustit makro** nebo klikněte na tlačítko **Spustit makro** na panelu nástrojů **Makra**. V seznamu **Makra** vyberte projekt nebo soubor, v němž je makro uloženo. V seznamu **Název makra** vyberte dané makro. Klikněte na tlačítko **Run** (Spustit).
  - Na ukotvitelném panelu **Skripty** dvakrát klikněte na dané makro v seznamu.
  - Na ukotvitelném panelu **Skripty** klikněte na makro v seznamu a poté klikněte na tlačítko **Spustit**.
  - Na ukotvitelném panelu **Skripty** klikněte pravým tlačítkem myši na makro v seznamu a poté klikněte na tlačítko **Spustit**.

Postup při spuštění dočasného makra

- Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Spustit dočasný skript**.

Tato možnost je k dispozici pouze po zaznamenání dočasného makra.

Pokud jste vytvořili více dočasných maker, je nutné určit, který projekt maker obsahuje makro, jež chcete spustit. Klikněte pravým tlačítkem myši na projekt na ukotvitelném panelu **Skripty** a poté klikněte na **Nastavit jako projekt záznamu**.

Postup při zobrazení dokumentace Object Model Reference v Editoru skriptů

1. Pokud se nacházíte v prostředí Microsoft Visual Basic pro aplikace, stiskněte klávesu **F2** a zobrazte Prohlížeč objektů.
   V Prohlížeči objektů se zobrazí všechny funkce, které lze automatizovat v Editoru skriptů.
2. V seznamu **Knihovna** vyberte aplikaci **VGCore**.
   Prohlížeč objektů je aktualizován tak, aby zobrazil pouze funkce aplikace CorelDRAW, které lze automatizovat v Editoru skriptů. Tyto funkce jsou souhrnně nazývány „objektový model“.
3. Klikněte na položku v prohlížeči objektů a stiskněte klávesu **F1**.

Dále můžete zobrazit informace pro libovolnou položku v okně **Kód** Editoru skriptů kliknutím na danou položku a stisknutím klávesy **F1**.

Skripty JavaScript

Použitím skriptu JavaScript k automatizaci řady opakujících se úloh můžete ušetřit čas.

Snadný přístup ke skriptům umožňuje ukotvitelný panel **Skripty** (**Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Skripty**). Skripty jsou uspořádány v modulech. Ukotvitelný panel **Skripty** můžete použít k vytvoření nových modulů a k načtení a zaznamenání skriptů. Ukotvitelný panel **Skripty** můžete také použít k přejmenování a odstranění skriptů.

Skripty můžete zaznamenávat a ukládat pro pozdější použití. Dále můžete zaznamenávat dočasné skripty pro akce, které je třeba zopakovat pouze několikrát. Dočasný skript lze používat do doby, než vytvoříte nový dočasný skript.

Před zaznamenáním skriptu zkontrolujte akce, které chcete zaznamenat, a pořadí, ve kterém je chcete zaznamenat. Po spuštění záznamu skript zaznamená každou změnu kresby, kterou provedete. Pokud například vytvoříte tvar, změníte jeho velikost a poté změníte jeho barvu, skript všechny tyto změny zaznamená. Po ukončení změn je nutné ukončit záznam skriptu.

Akce přidružené ke skriptu můžete provést spuštěním daného skriptu. Dále můžete spustit dočasný skript.

Postup vytvoření modulu skriptu

- Na ukotvitelném panelu **Skripty** klikněte na **Uživatelské skripty** a poté klikněte na **Nový** ▸ **Nový modul**.

  Chcete-li skrýt všechny moduly v seznamu a zobrazit pouze seznam skriptů, klikněte na tlačítko **Jednoduchý režim** .

Postup při načítání skriptu

- V inspektoru **Skripty** klikněte na **Načíst** a poté vyberte skript.

Postup při záznamu skriptu

1. Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Zahájit záznam**.
   Zobrazí se dialogové okno **Zaznamenat skript**.
2. Do pole **Název makra** zadejte požadovaný název skriptu.
3. V poli **Uložit makro do** zvolte projekt maker, do kterého chcete makro uložit.
4. Do pole **Popis** zadejte popis skriptu a poté klikněte na tlačítko **OK**.
5. Proveďte akce, které chcete zaznamenat.
   Aplikace zahájí záznam akcí. Pokud chcete záznam pozastavit, klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Pozastavit záznam**. Chcete-li v záznamu pokračovat, zopakujte tento krok.
6. Chcete-li ukončit záznam, klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Ukončit záznam**.

Další možnosti

Uložení akcí v seznamu **Zpět** jako skript	Klikněte na možnost **Okno** ▸ **Ukotvitelné panely** ▸ **Historie**, proveďte akce, které chcete zaznamenat, a poté klikněte na tlačítko **Uložit jako skript** v ukotvitelném panelu **Historie**.

Záznam makra a zaznamenané příkazy můžete zrušit kliknutím na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Zrušit záznam**.

Pomocí ukotvitelného panelu **Skripty** můžete také zaznamenat, pozastavit a zastavit zaznamenání makra (**Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Skripty**).

Postup při záznamu dočasného skriptu

1. Klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Zaznamenat dočasný skript**.
2. Proveďte akce, které chcete zaznamenat.
   Aplikace zahájí záznam akcí. Pokud chcete záznam pozastavit, klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Pozastavit záznam**. Chcete-li v záznamu pokračovat, zopakujte tento krok.
3. Chcete-li ukončit záznam, klikněte na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Ukončit záznam**.
   Skript je dočasně uložen do výchozího projektu záznamu. Po ukončení aktuální relace bude skript z daného projektu odstraněn.

Některé akce nelze zaznamenat.

Záznam skriptu a zaznamenané příkazy můžete zrušit kliknutím na možnost **Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Zrušit záznam**.

Záznam dočasného makra můžete také pozastavit a zastavit pomocí ukotvitelného panelu **Skripty** (**Nástroje** ▸ **Skripty** ▸ **Skripty**).

Postup při přehrání skriptu

- Na ukotvitelném panelu **Skripty** klikněte na skript v seznamu a poté klikněte na tlačítko **Spustit** .

Postup při úpravě skriptu

- Na ukotvitelném panelu **Skripty** klikněte na skript v seznamu a poté klikněte na tlačítko **Úpravy** .

Postup při přejmenování skriptu

- Na ukotvitelném panelu **Skripty** klikněte dvakrát na název skriptu a zadejte nový název.

Postup při odstranění skriptu

- Na ukotvitelném panelu **Skripty** klikněte na makro v seznamu a poté klikněte na tlačítko **Odstranit** .

Reference

Aplikace CorelDRAW pro uživatele aplikace Adobe Illustrator 885

Slovníček 891

Aplikace CorelDRAW pro uživatele aplikace Adobe Illustrator

Aplikace Adobe Illustrator a CorelDRAW jsou si velmi podobné, což usnadňuje přechod z jedné na druhou. Většinu základních funkcí pro kreslení a návrh mají aplikace Adobe Illustrator a CorelDRAW společných. Rozdíl je v určitých podrobnostech z hlediska terminologie i používaných nástrojů. Jakmile se v těchto rozdílech zorientujete, budete moci rychle přejít na aplikaci CorelDRAW.

Tato část obsahuje následující témata:

- „Porovnání terminologie” (straně 885)
- „Porovnání nástrojů” (straně 886)
- „Použití pracovní plochy aplikace Adobe Illustrator.” (straně 889)

Porovnání terminologie

Terminologie a koncepce se v aplikaci Adobe Illustrator a CorelDRAW u některých funkcí liší. Následuje přehled termínů aplikace Adobe Illustrator s ekvivalenty v aplikaci CorelDRAW.

Termín aplikace Adobe Illustrator	Termín aplikace CorelDRAW
Akce/skripty	Makra/skripty
Kotvicí body	Uzly
Kresba (Artwork)	Kresba
Ořezová maska	Oříznutí PowerClip
Táhla	Ovládací úchyty
Vodicí linky	Vodicí linky

Termín aplikace Adobe Illustrator	Termín aplikace CorelDRAW
Inteligentní vodicí linky	Dynamické vodicí linky
Gradientová výplň	Přechodová výplň
Živé barvy	Styly barev, soulady barev
Obrysové zobrazení	Zobrazení drátěného modelu
Panely	Ukotvitelné panely
Osnova	Křivka
Umístění souborů	Import souborů
Převod na rastr	Převod na rastr
Tah	Obrys
Panel vzorků	Paleta barev

Porovnání nástrojů

V následující tabulce jsou uvedeny nástroje aplikace Adobe Illustrator a odpovídající nástroje aplikace CorelDRAW. Řada nástrojů slouží ke stejnému účelu, mírně se však liší jejich ovládání.

Nástroj aplikace Adobe Illustrator	Nástroj aplikace CorelDRAW
Nástroj Přidat kotvicí bod	Nástroj **Tvar** . Viz „Postup při přidání a odstranění uzlu” na straně 188.
Nástroj Text v ploše	Nástroj **Text** . Viz „Postup při přidání odstavcového textu” na straně 485.
Nástroj přechod	Nástroj **Přechod** . Viz „Postup při vytváření přechodů objektů” na straně 459.
Nástroj Nafouknutí	Nástroj **Obálka** . Viz „Postup při použití obálky” na straně 207.

Nástroj aplikace Adobe Illustrator	Nástroj aplikace CorelDRAW
Nástroj Změnit kotvicí bod	Nástroj **Tvar** . Viz „Postup při tvarování objektu s křivkami pomocí ostrých, hladkých a symetrických uzlů” na straně 190.
Nástroj Odstranit kotvicí bod	Nástroj **Tvar** . Viz „Postup při přidání a odstranění uzlu” na straně 188.
Nástroj Přímý výběr	Nástroj **Tvar** . Viz „Výběr uzlu” na straně 175.
Nástroj Stín	Nástroj **Stín** . Viz „Postup při přidání stínu” na straně 452.
Nástroj Gradient	Nástroj **Interaktivní výplň** . Viz „Přechodové výplně” na straně 372.
Nástroj Segment čáry	Nástroj **Ruční režim** . Viz „Postup při kreslení křivky pomocí nástroje Křivka se 3 body ” na straně 127. Nástroj **Lomená čára** . Viz „Řádky” na straně 119.
Nástroj Plechovka živé malby	Nástroj **Inteligentní výplň** . Viz „Postup při použití výplně na uzavřenou oblast” na straně 392.
Příkaz Živá vektorizace	Příkaz **Rastry** ▸ **Rychlé trasování** Příkaz **Rastry** ▸ **Trasování metodou středové čáry** Příkaz **Rastry** ▸ **Obrysové trasování** Viz „Postup při trasování rastrů pomocí metody Obrysové trasování” na straně 720.
Nástroj Měření	Nástroje **Kótování** . Viz „Kótovací čáry” na straně 156.
Nástroj Síť	Nástroj **Síťová výplň** . Viz „Použití síťové výplně u objektu” na straně 389.
Nástroj Štětec	Nástroj **Malířské techniky** . Viz „Postup při kreslení kaligrafické čáry ” na straně 129. Nástroj **Štětec** . Viz „Tahy štětcem” na straně 147.

Nástroj aplikace Adobe Illustrator	Nástroj aplikace CorelDRAW
Nástroj Ruka	Nástroj **Ruka** Viz „Postup při posouvání v okně kresby” na straně 51.
Nástroj Typ cesty	Nástroj **Text** . Viz „Postup při umístění textu na osnovu” na straně 499.
Efekty Cestáře	Příkazy **Objekt** ▸ **Tvarovat**. Viz „Oříznutí objektů ” na straně 220 a „Sloučení a průnik objektů” na straně 224.
Nástroj Tužka	Nástroj **Ruční režim** . Viz „Postup při kreslení čáry pomocí nástroje Ruční režim” na straně 122.
Nástroj Pokřivení	Nástroj **Obálka** . Viz „Postup při použití obálky” na straně 207.
Nástroj Zrcadlení	Tlačítka Zrcadlit. Viz „Postup při zrcadlení objektu” na straně 295.
Nástroj Změna tvaru	Nástroj **Tvar** . Viz „Postup při roztažení, změně měřítka, otočení nebo zkosení uzlů” na straně 191.
Nástroj Otočit	Nástroj **Výběr** . Viz „Postup při otočení objektu” na straně 294.
Nástroj Zaoblený obdélník	Nástroj **Obdélník** , Viz „Postup při kreslení obdélníku nebo čtverce se zaoblenými, vykrouženými nebo zkosenými rohy” na straně 163.
Příkaz Uložit pro Microsoft Office	Příkaz **Soubor** ▸ **Export pro sadu** ▸ **Office**
Nástroj Měřítko	Nástroj **Výběr** . Viz „Změna velikosti a měřítka objektů” na straně 292.
Nástroj Nůžky	Nástroj **Nůž** . Viz „Postup při rozdělení objektu” na straně 219.
Nástroj Výběr	Nástroj **Výběr** . Viz „Postup při vybírání objektů” na straně 253.

Nástroj aplikace Adobe Illustrator	Nástroj aplikace CorelDRAW
Nástroj Zborcení	Nástroj **Výběr** . Viz „Zkosení nebo roztažení objektů” na straně 193.
Nástroj Hvězda	Nástroje **Hvězda** a **Složitá hvězda** . Viz „Postup při kreslení hvězdy” na straně 166.
Nástroj Rozprašovač symbolů	Nástroj **Nanášení** . Viz „Postup při použití vzoru nanášení” na straně 150.
Nástroj Vír	Nástroj **Deformovat** . Viz „Postup při deformování objektu” na straně 203.
Nástroj Text	Nástroj **Text** . Viz „Postup při přidání odstavcového textu ” na straně 485 a „Postup při přidání řetězcového textu” na straně 483.
Nástroj Svislý text	Ukotvitelný panel **Formátování odstavce** . Viz „Postup při výběru orientace textu pro asijský text” na straně 535.
Nástroj Deformace	Nástroj **Rozetření** . Viz „Postup při rozetření objektu” na straně 196. Nástroj **Obálka** . Viz „Tvarování objektů pomocí obálek” na straně 205.
Nástroj Krystalizace	Nástroj **Zdrsnit** . Viz „Postup při zdrsnění objektu” na straně 198.

Použití pracovní plochy aplikace Adobe Illustrator.

Aplikace CorelDRAW zahrnuje pracovní plochu emulující prostředí aplikace Adobe Illustrator. Tato pracovní plocha usnadňuje hledání příkazů a nástrojů nabídky. Další informace o změně pracovní plochy naleznete v tématu „Postup při výběru pracovní plochy” na straně 86.

Slovníček

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W Z

A

aktivace bodů

Proces přidávání dat do objektů nebo skupin objektů tak, aby tyto objekty reagovaly například na přesunutí ukazatele myši nebo na kliknutí. Objektu můžete například přiřadit adresu URL a vytvořit z něj tak hypertextový odkaz na externí webovou stránku.

aktivní bod

Oblast objektu, na kterou lze kliknout a přejít tak na adresu určenou kódem URL.

aktivní oblast

Vzdálenost od pravého okraje, v níž se uplatňuje funkce dělení slov.

B

barevná hloubka

Maximální počet barev, které může obrázek obsahovat. Barevná hloubka je dána bitovou hloubkou obrázku a monitoru, na kterém je obrázek zobrazen. Například 8bitový obrázek může obsahovat až 256 barev, ale 24bitový obrázek může obsahovat přibližně 16 milionů barev. Obrázek ve formátu GIF je příkladem 8bitového obrázku; obrázek ve formátu JPEG je příkladem obrázku 24bitového.

barevný kanál

Osmibitová složka obrázku ve stupních šedé. Každý kanál reprezentuje úroveň jedné barevné složky v obrázku, například barevný model RGB má tři barevné kanály a barevný model CMYK čtyři. Současným zobrazením všech kanálů nebo jejich vytištěním příslušnými barevnými inkousty se docílí plného rozsahu barev v obrázku.

Viz také RGB a CMYK.

barevný model

Jednoduchý barevný graf definující rozsah barev zobrazovaných v barevném režimu. Příkladem může být barevný model RGB (červená, zelená, modrá), CMY (azurová, purpurová, žlutá), CMYK (azurová, purpurová, žlutá, černá), HSB (odstín, sytost, jas), HLS (odstín, světlost, sytost) a CIE L*a*b (Světlost a dvě barevné složky).

barevný nádech

Barevný nádech, který často vzniká na fotografiích v důsledku světelných podmínek nebo jiných faktorů. Fotografie pořízená v interiéru ve slabém žárovkovém světle může například mít žlutý nádech, zatímco exteriérová fotografie za plného slunečního svitu může mít modrý nádech.

barevný prostor

U elektronické správy barev jde o virtuální reprezentaci zařízení nebo rozsahu barev barevného modelu. K mapování hranic a tvaru barevného prostoru zařízení slouží software pro správu barev.

Viz také barevný rozsah.

barevný rozsah

Barevný rozsah (gamut) je rozsah barev, které lze reprodukovat nebo snímat prostřednictvím určitého zařízení. Monitor například zobrazuje jiný barevný rozsah než tiskárna – tento jev si vynucuje správu barev při převodu zdrojových obrázků na konečný výstup.

Bézierova křivka

Rovná nebo zakřivená čára tvořená segmenty, které jsou spojeny v uzlech. Každý uzel je opatřen ovládacími úchyty, pomocí nichž lze měnit řídicí úsečky a tím i tvar křivky.

bezztrátovost

Vlastnost komprese souborů, při níž zůstává obrazová kvalita po kompresi a dekompresi stejná jako u původního obrázku.

bílý bod

Hodnota bílé u barevného monitoru, která ovlivňuje zobrazení světlých tónů a kontrastu.

U korekce obrázků určuje bílý bod hodnotu světlosti, která je v rastrovém obrázku považována za bílou. V aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete nastavením bílého bodu zlepšit kontrast obrázku. Nastavíte-li například v histogramu obrázku s rozsahem jasů od 0 (nejtmavší) do 255 (nejsvětlejší) bílý bod na hodnotu 250, budou všechny pixely s hodnotou vyšší než 250 převedeny na bílé.

bitová hloubka

Počet binárních bitů definujících odstín nebo barvu jednotlivých pixelů v rastru. Pixely černobílého obrázku mají například hloubku 1 bit, protože mohou být pouze černé nebo bílé. Počet hodnot barvy, které lze vyjádřit pomocí dané bitové hloubky, je roven číslu 2 umocněnému na hodnotu bitové hloubky. Například pixel s bitovou hloubkou 1 může mít dvě hodnoty: (2^1=2) a pixel s bitovou hloubkou 2 hodnoty 4 (2^2 = 4).

Bitová hloubka se pohybuje v rozsahu 1 až 64 bitů na pixel (bpp) a určuje barevnou hloubku obrázku.

bod

Měrná jednotka používaná převážně v typografii k definování velikostí písma. Jednomu palci odpovídá přibližně 72 bodů, jedné jednotce pica pak 12 bodů.

C

černobílý režim barev

1bitový barevný režim, v němž jsou obrázky složeny z pixelů pouze dvou barev – černé a bílé – bez jakýchkoli mezistupňů. Tento barevný režim se používá pro perokresby a pro jednoduchou grafiku. Chcete-li vytvořit efekt černobílé fotografie, můžete použít barevný režim Stupně šedé.

Viz také stupně šedé.

černý bod

Hodnota jasu, která je v rastrovém obrázku považována za černou. V aplikaci Corel PHOTO-PAINT můžete nastavením černého bodu zlepšit kontrast obrázku. Nastavíte-li například v histogramu obrázku s rozsahem jasů od 0 (nejtmavší) do 255 (nejsvětlejší) černý bod na hodnotu 5, budou všechny pixely s hodnotou nižší než 5 převedeny na černé.

cílový objekt

Objekt, pro který použijete akci tvarování, například sloučení, oříznutí nebo průnik s jiným objektem. Cílový objekt si ponechává původní atributy výplně a obrysu. Tyto atributy jsou zároveň zkopírovány do zdrojových objektů použitých při provedení akce.

Viz také zdrojový objekt.

citlivost rozsahu

Možnost režimu palety, pomocí níž lze určit, která barva je při vytváření palety důležitá. Barvu můžete nastavit podle potřeby a zadat její důležitost při převodu.

CMY

Barevný režim pracující s azurovou, (Cyan), purpurovou (Magenta) a žlutou (Yellow) barevnou složkou. Tento režim se používá v tříbarevném tiskovém procesu.

CMYK

Barevný režim pracující s azurovou, (Cyan), purpurovou (Magenta), žlutou (Yellow) a černou (blacK) barevnou složkou. Tisk v režimu CMYK poskytuje dokonale černou barvu a bohatou škálu barevných tónů. V barevném režimu CMYK jsou hodnoty barev vyjadřovány v procentech. Hodnota 100 tedy znamená, že je daný inkoust nanášen v plné sytosti.

D

dělený přechod

Jednoduchý přechod rozdělený na dvě nebo více komponent pro vytvoření složeného přechodu. Objekt, u kterého je přechod rozdělen, se stává koncovým objektem jedné komponenty přechodu a počátečním objektem druhé komponenty.

DeviceN

Typ barevného prostoru a barevného modelu zařízení. Tento barevný prostor je složen z více komponent a umožňuje definovat barvu jiným způsobem než skládáním standardních tří (RGB) nebo čtyř (CMYK) barevných složek.

diakritické znaménko

Značka akcentu umisťovaná nad psaný znak, pod něj nebo přes něj, například čárka (á) nebo háček (ž).

dílek

Neviditelné dělicí body, k nimž je přitahován ukazatel.

dlaždice

Technika opakování malého obrázku na velké ploše. Často se používá k vytváření vzorovaných pozadí pro webové stránky.

dolní index

Textové znaky umístěné pod účařím ostatních znaků v řádku textu.

doplněk

Samostatný modul, který rozšiřuje funkce aplikace.

dpi (body na palec)

Hodnota udávající rozlišení tiskárny v bodech na palec. Běžné stolní laserové tiskárny tisknou s rozlišením 600 dpi. Osvitové jednotky tisknou s rozlišením např. 1270 nebo 2540 dpi. Tiskárny s vyšší hodnotou dpi poskytují hladší a čistší výstup. Pojem dpi se používá také k určování rozlišení skenerů a rastrových obrázků.

drátěný model

Obrysové zobrazení kresby, u kterého jsou skryty výplně, jsou však zobrazena vysunutí, čáry kontur a přechodové tvary. Rastry se zobrazují pouze jednobarevně.

Viz také jednoduchý drátěný model.

dvoutón

Obrázek v dvoutónovém barevném režimu je osmibitový obrázek ve stupních šedé, jehož odstín je upraven použitím jedné až tří dalších barev.

dvouúběžníková perspektiva

Efekt vytvořený prodloužením nebo zkrácením dvou stran objektu, čímž vzniká dojem, že se objekt ve dvou směrech vzdaluje pohledu.

dynamické vodicí linky

Dočasné vodicí linky, které se objevují v následujících přichytávacích bodech objektů – ve středu, v uzlech, v kvadrantech a na účaří textu.

E

expozice

Pojem z oblasti fotografie popisující množství světla použité k pořízení snímku (osvit). Pokud na obrazový snímač (v digitálním fotoaparátu) nebo film (v klasickém fotoaparátu) nedopadne dostatek světla, obrázek je příliš tmavý (podexponovaný). Pokud je na citlivý prvek nebo film propuštěno příliš mnoho světla, obrázek je příliš světlý (přeexponovaný).

F

filtr

Programové moduly převádějící digitální informace z jedné formy do jiné.

formátovaný text

Formátovaný text může obsahovat tučné písmo, kurzívu nebo podtržení, stejně jako různá písma, velikosti znaků a barvy textu. Dokumenty s formátovaným textem mohou také zahrnovat formátování stránek, např. okraje stránek, řádkový proklad nebo umístění tabulátorů.

FTP (File Transfer Protocol)

Metoda přenášení souborů mezi dvěma počítači. Na mnoha internetových serverech jsou k dispozici úložiště materiálů, k nimž lze získat přístup prostřednictvím protokolu FTP.

G

GIF

Formát grafických souborů navržený s cílem obsadit minimum místa na disku a umožnit snadnou výměnu těchto souborů mezi počítači. Tento formát se běžně používá na Internetu k publikování obrázků s 256 nebo méně barvami.

glyf (typografický)

Typografický glyf odpovídá jednomu znaku písma.

glyf

Úchyt ve tvaru kosočtverce, jehož tažením lze měnit tvar objektu.

H

histogram

Histogram je tvořen vodorovným sloupcovým grafem, do něhož jsou vyneseny počty pixelů v rastrovém obrázku na stupnici od 0 (nejtmavší) do 255 (nejsvětlejší). Levá část histogramu představuje tmavé tóny obrázku, střední část představuje střední tóny a pravá část představuje světlé tóny. Výška sloupců informuje o počtu pixelů s jednotlivými úrovněmi jasu. Velký počet pixelů ve tmavých tónech (levá strana histogramu) indikuje přítomnost velkých tmavých ploch v obrázku.

hodnota barvy

Sada čísel definujících barvu v určitém barevném režimu. V barevném režimu RGB například hodnota 255 pro červenou (Red) a nulová hodnota zelené (Green) a modré (Blue) dávají červenou barvu.

horní index

Textové znaky umístěné nad účařím ostatních znaků v řádku textu.

HSB (odstín, sytost, jas)

Barevný model, který definuje tři komponenty: odstín, sytost a jas. Odstín určuje barvu (žlutá, oranžová, červená atd.), jas určuje vnímaný jas (světlejší nebo tmavší barva) a sytost určuje výraznost barvy (od šedivé k čisté barvě).

HTML

Standard pro tvorbu webových stránek složený z kódových značek definujících strukturu a součásti dokumentu. Tyto značky slouží k formátování textu a k zahrnutí různých typů informací (například obrázků, zvuků, videa či animace) do vytvářené webové stránky.

hypertextový odkaz

Elektronický odkaz, který poskytuje přímý přístup z jednoho místa v dokumentu na jiné místo v témže dokumentu nebo do jiného dokumentu.

I

ideální tvary

Předdefinované tvary, například základní tvary, šipky, hvězdičky a odkazovací čáry. Ideální tvary jsou často opatřeny glyfy, pomocí nichž lze měnit vzhled tvarů.

ikona

Obrázek reprezentující nástroj, objekt, soubor nebo jinou položku v aplikaci.

instance symbolu

Jeden výskyt symbolu v kresbě. Instance symbolu automaticky přebírá všechny změny provedené v symbolu. Každá instance však může mít také jedinečné vlastnosti, například velikost, umístění nebo jednotnou průhlednost.

intenzita

Intenzita je hodnota udávající jas světlých pixelů v rastru ve srovnání s tmavšími středními tóny a tmavými pixely. Zvýšením intenzity lze dosáhnout oživení bílých ploch při zachování nízkého jasu v tmavých oblastech.

J

jas

Množství světla, které vyzařuje nebo odráží daný pixel. V barevném režimu HSB udává jasová hodnota, kolik bílé daná barva obsahuje. Jasová hodnota 0 například odpovídá černé (černý stín na fotografii), jasová hodnota 255 bílé (bílý odlesk na fotografii).

JavaScript

Skriptovací jazyk používaný na webu k přidávání interaktivních funkcí na stránky HTML.

jednoduchý drátěný model

Obrysové zobrazení kresby, u kterého jsou skryty výplně, vysunutí, kontury a přechodové tvary. Rastry se zobrazují pouze jednobarevně.

Viz také drátěný model.

jednotná výplň

Typ výplně používaný k nanesení jedné plné barvy na určitou plochu obrázku.

Viz také výplň.

jednoúběžníková perspektiva

Efekt vytvořený prodloužením nebo zkrácením jedné strany objektu, čímž vzniká dojem, že se objekt v jednom směru vzdaluje pohledu.

JPEG 2000

Zlepšená verze formátu souborů JPEG, která nabízí lepší kompresi a umožňuje připojit k souboru informace o obrázku a přiřadit určité oblasti obrázku jiný kompresní poměr.

JPEG

Formát fotografických obrázků, který nabízí kompresi s určitou ztrátou obrazové kvality. Vzhledem k možnostem komprese (až 20:1) a tím i malé velikosti souborů se obrázky ve formátu JPEG často používají k publikování na Internetu.

K

kaligrafický úhel

Úhel udávající orientaci pera vzhledem k povrchu kresby, obvykle úhel mezi osou hrotu kaligrafického pera a vodorovnou osou. Čára nakreslená pod kaligrafickým úhlem má velmi malou nebo nulovou tloušťku, se zvětšující se odchylkou od kaligrafického úhlu se však rozšiřuje.

kaskádový seznam stylů (CSS)

Rozšíření jazyka HTML umožňující zadat v rámci hypertextového dokumentu styl určující např. barvu, písmo nebo velikost písma. Informace o stylech může sdílet více souborů HTML.

Viz také HTML.

klipart

Hotové obrázky, které lze importovat do aplikací Corel a v případě potřeby upravit.

klon

Kopie objektu nebo oblasti obrázku, která je propojena s původním objektem nebo oblastí obrázku. Většina změn provedených ve zdroji je automaticky použita i v jeho klonech.

Viz také symbol.

knihovna

Kolekce definic symbolů zahrnutých do souboru aplikace CorelDRAW (CDR). Chcete-li použít tutéž knihovnu ve více kresbách, můžete ji exportovat do souboru ve formátu CSL (Corel Symbol Library).

kódování

Určuje znakovou sadu textu a umožňuje správně zobrazit text v příslušném jazyce.

kolmá čára

Čára, která se protíná s jinou čarou a svírá s ní pravý úhel.

konkávní

Dutý nebo zakulacený dovnitř jako vnitřek mísy.

kontrast

Tonální rozdíl mezi světlými a tmavými oblastmi obrázku. Vyšší hodnoty kontrastu odpovídají větším rozdílům a menšímu počtu stupňů mezi světlou a tmavou.

kontura

Efekt vytvořený přidáním rovnoměrně rozmístěných soustředných tvarů vně nebo dovnitř od okraje objektu. Tento efekt můžete použít také k vytváření vyřezávatelných obrysů pro výstup na zařízeních, jako jsou například kreslicí a vyřezávací plottery nebo gravírovací frézky.

konvexní

Zakřivený nebo zakulacený směrem ven, jako vnější povrch koule nebo kruh.

kotevní bod

Bod, který zůstává na místě při roztažení, změně měřítka, zrcadlovém převrácení nebo zkosení objektu. Kotvicí body odpovídají osmi úchytům, které se objeví při vybrání objektu, a středu výběrového rámečku označenému symbolem X.

kótovací čáry

Čára, která slouží k udávání velikosti objektů nebo vzdálenosti či úhlu mezi objekty.

kresba

Dokument, který vytváříte v aplikaci CorelDRAW.

kruhový převod

Převod dokumentu uloženého například ve formátu PDF (Portable Document Format) do jiného formátu, například DES (Corel DESIGNER), a poté zpět.

krytí

Vlastnost objektu, která určuje, do jaké míry je objekt neprůhledný. Objekt se 100% krytím je zcela neprůhledný. Klesá-li hodnota krytí pod 100 %, průhlednost objektu se zvyšuje.

Viz také průhlednost.

kurzorové klávesy

Směrové klávesy, které pohybují (posunují) vybranými objekty v malých krocích. Pomocí kurzorových kláves lze také měnit pozici kurzoru při zadávání nebo úpravách textu na obrazovce nebo v dialogovém okně.

L

Lab

Barevný model obsahující složku světlosti (L) a dvě chromatické složky: „a“ (škála od zelené k červené) a „b“ (od modré ke žluté).

lupa

Zmenšení nebo zvětšení měřítka zobrazení kresby. Zvětšením lze zobrazit více detailů, zmenšením větší plochu kresby.

LZW

Bezztrátová technika komprese souborů, kterou lze docílit menší velikosti souborů a kratší doby zpracování. Komprese LZW se nejčastěji používá u souborů GIF a TIFF.

M

měřítko

Proporcionální změna vodorovného a svislého rozměru objektu o zadanou procentuální část. Změníte-li například měřítko obdélníku o výšce 1 cm a šířce 2 cm o 150 %, získáte obdélník o výšce 1,5 cm a šířce 3 cm. Poměr stran 1:2 (výška k šířce) zůstane zachován.

metadata

Informace o objektech. K metadatům patří například názvy, komentáře a ceny přiřazené k objektům.

mezera

Prostor mezi sloupci textu. Při tisku prázdný prostor tvořený vnitřními okraji dvou protilehlých stránek.

mikroposun

Přesouvání objektu po velmi malých krocích.

Viz také posun a násobný posun.

miniatura

Zmenšená verze obrázku nebo ilustrace s nízkým rozlišením

místo úchytu

Oblast na panelu příkazů, kterou lze táhnout pomocí myši. Tažením za místo úchytu lze panel přesunout, zatímco tažení za jinou část panelu nemá žádný účinek. Umístění místa úchytu závisí na použitém operačním systému, na orientaci panelu a na tom, zda je panel ukotvený nebo plovoucí. K panelům příkazů s místy úchytů patří panely nástrojů, okna nástrojů a panel vlastností.

moaré

Vizuální efekt interferenčních křivek, který vzniká překrytím dvou pravidelných vzorů. Může se objevit například při překrytí dvou polotónových rastrů s různými úhly, hustotou a velikostí bodů. Moaré je nežádoucím důsledkem opakovaného rastrování obrázku s použitím jiné hustoty polotónů nebo stejné hustoty polotónů, ale s odlišným úhlem.

mřížka dokumentu

Rovnoměrně rozmístěné vodorovné a svislé linky, které slouží jako pomůcka při kreslení a uspořádávání objektů.

mřížka účaří

Rovnoměrně rozmístěné vodorovné čáry odpovídající linkovanému sešitu, které pomáhají se zarovnáním textu a objektů.

mřížka

Rovnoměrně rozmístěné vodorovné a svislé linky, které slouží jako pomůcka při kreslení a uspořádávání objektů.

Viz také mřížka dokumentu.

N

nádech

Při úpravách fotografií pojem nádech často označuje částečně průhlednou barvu použitou na celý obrázek. Nazývá se také barevný nádech.

V kontextu tisku pojem nádech označuje světlejší tón barvy vytvořený rastrováním polotónů, například u přímých barev.

Viz také polotóny.

nadřízená barva

Původní styl barvy, který lze uložit a použít pro objekty v kresbě. Z nadřízené barvy je možné vytvářet podřízené barvy.

Viz také podřízená barva.

nakreslený tah

Tah, který umožňuje skicovat pomocí nástroje LiveSketch. Nakreslené tahy jsou nastaveny a převedeny na Bézierovy křivky podle času a vzdálenosti mezi nimi.

násobný posun

Přesouvání objektu po velkých krocích kombinací klávesy Shift s klávesami se šipkou. Vzdálenost, o kterou se objekt posunuje, je určena vynásobením hodnoty násobného posunu a hodnoty posunu.

Viz také posun a mikroposun.

navigátor dokumentu

Oblast v levém dolním rohu okna aplikace obsahující ovládací prvky pro přecházení mezi stránkami a přidávání stránek. V navigátoru dokumentu se rovněž zobrazuje číslo aktivní stránky a celkový počet stránek v kresbě.

netisknutelné znaky

Položky, které se zobrazují na obrazovce, ale netisknou se. Patří sem pravítka, vodicí linky, čáry mřížky, skrytý text a symboly formátování, například mezery, pevné konce řádků, tabulátory a odsazení.

O

obálka

Uzavřený tvar, jehož umístěním okolo objektu lze změnit tvar objektu. Obálka se skládá ze segmentů spojených uzly. Po umístění obálky okolo objektu lze přesouváním uzlů měnit tvar objektu.

objekt (CorelDRAW)

Obecné označení jakékoli položky, kterou vytvoříte nebo umístíte v kresbě. K objektům patří čáry, tvary, grafika a text.

objekty s křivkami

Objekt s uzly a ovládacími úchyty, jejichž přesouváním lze měnit tvar objektu. Objekt s křivkami může mít libovolný tvar složený z rovných nebo zakřivených čar.

obrázková mapa

Grafika v dokumentu HTML s oblastmi, na které lze kliknout a přejít tak na určité místo na webu, do jiného dokumentu HTML nebo na jinou grafiku.

obrys

Čára definující tvar objektu.

obsah

Objekt nebo objekty umístěné v objektu kontejneru při použití efektů PowerClip.

Tento pojem se také používá pro označení grafických zdrojů dodávaných spolu s produktem, například klipartu, fotografií, symbolů, písem a objektů.

odkládací disk

Prostor na pevném disku, který aplikace používají k umělému zvětšování paměti dostupné v počítači.

odstavcový text

Typ textu, u kterého lze používat možnosti formátování a přímo upravovat velké bloky textu.

odstín

Vlastnost barvy, která umožňuje klasifikovat barvy podle názvů. K odstínům patří například modrá, zelená a červená.

okno kresby

Část okna aplikace, kde vytváříte, přidáváte a upravujete objekty.

omezení špičatosti

Hodnota určující, za jakých podmínek mají dvě čáry, které se setkávají v ostrém úhlu, přejít od špičatého vrcholu k zešikmenému.

omezující klávesa

Klávesa, která po stisknutí omezí kreslení nebo úpravy na tvar nebo na úhel. Výchozí klávesou je Ctrl. Výchozí klávesu můžete změnit na Shift, standard systému Windows, na stránce nástroje **Výběr** dialogového okna **Možnosti**.

oříznutí

Odstranění nepotřebných oblastí obrázku beze změny rozlišení zbývající části.

osnova

Základní komponenta, z níž se skládají objekty. Osnova může být otevřená (například úsečka) nebo uzavřená (například kružnice) a může ji tvořit jediný úsečkový nebo křivkový segment nebo více spojených segmentů.

ostrý uzel

Bod nebo roh vytvořený v průsečíku dvou křivek.

osvitová jednotka

Zařízení s vysokým rozlišením, které vytváří výstup na filmy nebo na světlocitlivé papíry používané při výrobě desek pro tiskařské lisy.

otevřený objekt

Objekt definovaný osnovou, jejíž počáteční bod není shodný s koncovým.

otočit

Změna umístění a orientace objektu rotací kolem středu otáčení.

ovládací úchyty (CorelDRAW)

Úsečky s úchyty, vycházející z uzlu na křivce, kterou upravujete pomocí nástroje **Tvar**. Ovládací úchyty určují úhel, pod kterým křivka uzlem prochází.

P

paleta barev

Kolekce plných barev, odkud můžete vybírat barvy pro výplně a obrysy.

PANOSE, nahrazování písem

Funkce, která umožňuje vybrat náhradní písmo v případě, že otevřete soubor obsahující písmo, které v počítači není nainstalováno. Tuto náhradu lze definovat buď pouze pro aktuální pracovní relaci, nebo trvale, takže při uložení a novém otevření souboru již bude náhradní písmo použito automaticky.

PANTONE, výtažkové barvy

Barvy definované systémem PANTONE Process Color, založeném na barevném modelu CMYK.

pero citlivé na tlak

Pero tabletu, který můžete použít pro přístup k příkazům a ke kreslení obrázků. Chcete-li tuto možnost využít v aplikaci CorelDRAW, musíte nainstalovat pero citlivé na tlak s tabletem a odpovídající ovladače.

písma TrueType

Specifikace písem vyvinutá společností Apple. Písma TrueType se tisknou tak, jak se zobrazují na obrazovce, a jejich velikost lze libovolně měnit.

písmo

Sada znaků s jednotným stylem (například kurzíva), duktem (například tučné) a velikostí (například 10 bodů) pro určitý řez písma, například Times New Roman.

pixel (bod)

Barevná ploška, která tvoří nejmenší možnou část rastru.

Viz také rozlišení.

plovoucí objekt

Rastr bez pozadí. Plovoucí objekty nazýváme také fotografické objekty nebo obrázkové výřezy.

PNG (Portable Network Graphics)

Formát grafických souborů navržený pro prohlížení obrázku na webu. Do tohoto formátu lze importovat grafiku s 24bitovými barvami.

počátek

Bod v okně kresby, v němž se protínají pravítka.

podexponování

Nedostatek světla v obrázku.

Viz také expozice.

podosnovy (CorelDRAW)

Podosnovy představují základní křivky a tvary, ze kterých se vytváří jednotlivé objekty s křivkami.

podřízené barvy

Styl barvy vytvořený jako tón jiného stylu barvy. U většiny dostupných barevných modelů a palet mají podřízené barvy stejný odstín jako nadřízená barva, ale jiné úrovně sytosti nebo jasu.

Viz také nadřízená barva.

poloměr

U filtru Prach a škrábance nastavuje počet pixelů obklopujících poškozenou oblast, které jsou při aplikaci filtru použity.

polotón

Obrázek převedený z obrázku se souvislými barevnými tóny na černobílý obrázek obsahující tečky různé velikosti.

poměr stran

Poměr šířky obrázku k jeho výšce (vyjádřený matematicky ve tvaru x:y). Obrázek o rozměrech 640 x 480 pixelů má například poměr stran 4:3.

posouvání(CorelDRAW)

Posouvání stránky kresby v okně kresby. Posouváním stránky se mění zobrazená část stránky stejným způsobem jako při posouvání obsahu okna kresby nahoru, dolů, doleva nebo doprava pomocí posouvacích pruhů. Při práci ve vysoké úrovni zvětšení, když není zobrazena celá kresba, můžete posunutím stránky rychle zobrazit skryté části kresby.

postscriptová výplň

Typ texturové výplně definovaný pomocí jazyka PostScript.

posun od účaří

Proces posunutí textů nad nebo pod účaří.

posun

Přesouvání objektu po jednotlivých krocích.

Viz také mikroposun a násobný posun.

PowerClip, efekt

Způsob uspořádání objektů, který umožňuje, aby byl jeden objekt umístěn uvnitř druhého.

PowerClip, objekt

Objekt vytvořený umístěním objektů (objekty obsahu) dovnitř jiných objektů (objekty kontejneru). Pokud je objekt obsahu větší než objekt kontejneru, dojde k automatickému oříznutí objektu obsahu. Viditelný je pouze obsah, který se vejde do objektu kontejneru.

pracovní plocha

Konfigurace nastavení určující uspořádání jednotlivých příkazů, panelů a tlačítek po spuštění aplikace.

pracovní plocha

Oblast kresby, ve které můžete experimentovat a vytvářet objekty pro pozdější použití. Tato plocha se nachází vně okrajů stránky kresby. Objekt, který chcete použít, můžete z pracovní plochy přetáhnout na stránku kresby pomocí myši.

práh

Úroveň tolerance k tonálním odchylkám v rastru.

pravítko

Vodorovný nebo svislý pruh s jednotkovou stupnicí, který slouží k určování velikosti a umístění objektů. Pravítka se standardně zobrazují vlevo a podél horního okraje okna aplikace, lze je však skrýt nebo přesunout.

přechod

Efekt vytvořený prolnutím jednoho objektu do jiného postupnou přeměnou tvarů a barev.

přechodová výplň

Plynulý přechod dvou nebo více barev použitý v oblasti obrázku, sledující přímou, kruhovou, kónickou nebo čtvercovou dráhu. Dvoubarevné přechodové výplně jsou tvořeny přímým přechodem z jedné barvy do druhé, zatímco vlastní výplně mohou obsahovat přechody mnoha barev.

přechodový krok

Barevné odstíny tvořící vzhled přechodové výplně. Čím více kroků výplň tvoří, tím hladší je přechod z jedné barvy do druhé.

předloha

Objekt, z nějž byl vytvořen klon. Většina změn provedených v předloze je automaticky použita i v jejím klonu.

přeexponování

Příliš velké množství světla v obrázku, v jehož důsledku obrázek působí vybledle.

Viz také expozice.

přesah barev

Tiskařský pojem popisující metodu překrývání barev s cílem vykompenzovat nedostatečně zarovnané barevné výtažky (chybný soutisk). Díky této metodě lze zabránit výskytu bílých mezer mezi sousedícími odlišnými barvami na bílé stránce.

Viz také rozšíření objektu, rozšíření pozadí a přetisk.

přesah

Část vytištěného obrázku, která se nachází za okrajem stránky. Přesah zaručuje, že po svázání a oříznutí bude výsledný obrázek pokrývat celý papír až k okrajům.

přesah

Viz přesah barev.

přetisk

Přetisku se dosahuje tiskem jedné barvy přes druhou. V závislosti na zvolených barvách se mohou přetiskované barvy mísit a vytvořit novou barvu, nebo horní barva překryje dolní. Přetiskem tmavé barvy přes světlou se často řeší problémy se soutiskem, kdy nejsou jednotlivé separace přesně vyrovnány.

Viz také přesah barev, rozšíření pozadí a rozšíření objektu.

převzorkovat

Změna rozlišení a rozměrů rastru. Při převzorkování na vyšší rozlišení velikost obrázku roste, při převzorkování na nižší rozlišení klesá. Převzorkováním s pevným rozlišením je možné beze změny rozlišení změnit velikost obrázku přidáním nebo odebráním pixelů. Převzorkování s proměnným rozlišením ponechává počet pixelů beze změny a upraví velikost obrázku, takže výsledný obrázek bude mít oproti originálu vyšší nebo nižší rozlišení.

přichytit

Automatické vynucené zarovnání zakreslovaného nebo přesouvaného objektu podle bodu na mřížce, vodicí linky nebo jiného objektu.

přímá barva

V komerčním tisku jde o samostatně tištěnou barvu. Pro každou přímou barvu je nutné vyrobit samostatnou tiskovou desku.

profil barev

Popis způsobu zacházení s barvami a charakteristik zařízení.

progresivní

U obrázků ve formátu JPEG metoda, která umožňuje rychle vykreslit celý obrázek v nízkém blokovém rozlišení. V průběhu načítání obrazových dat se kvalita obrazu postupně zlepšuje.

proklad

Vzdálenost mezi řádky textu. Proklad je důležitým aspektem ovlivňujícím čitelnost i vzhled textu.

prokládání

U obrázků ve formátu GIF jde o metodu, která umožňuje obrázek na webu zobrazit nejprve rychle a v nízkém rozlišení. Po načtení veškerých obrazových dat se kvalita obrázku zlepší.

prolnutí

Úroveň ostrosti na okrajích stínu.

propojení

Proces umístění objektu vytvořeného v jedné aplikaci do dokumentu vytvořeného v jiné aplikaci. Propojený objekt je i nadále umístěn ve zdrojovém souboru. Chcete-li změnit objekt propojený se souborem, musíte úpravu provést ve zdrojovém souboru.

průhlednost

Vlastnost objektu, která určuje, do jaké míry je objekt průhledný. Nižším hodnotám průhlednosti odpovídají vyšší hodnoty krytí a tedy horší viditelnost podkladových položek nebo obrázků.

Viz také krytí.

průsečík

Bod, v němž se kříží dvě čáry.

R

rastr

Obrázek složený z matice pixelů (bodů).

Viz také vektorová grafika.

rastrový obrázek

Obrázek, který byl vykreslen ve formě pixelů. Rastrové obrázky vytváříte například při převodu souborů s vektorovou grafikou na rastrové soubory.

řetězcový text

Typ textu vytvářeného pomocí nástroje **Text**. Řetězcový text slouží k přidávání krátkých řádků textu, například nadpisů, a k použití grafických efektů, jako je například umístění textu na osnovu, vytváření efektů vysunutí a přechodů a dalších speciálních efektů. Řetězcový text může obsahovat až 32000 znaků.

režim barev

Systém definující počet a druh barev, které tvoří obrázek. Příkladem může být černobílý režim, režim stupňů šedé, RGB, CMYK a režim palety.

režim palety

Osmibitový režim barev, v němž lze zobrazit obrázky s nejvýše 256 barvami. Převedením složitého obrázku do režimu palety můžete zmenšit velikost souboru a dosáhnout přesnější kontroly nad barvami použitými obsaženými v obrázku.

RGB

Barevný režim, v němž jsou všechny barvy vytvářeny kombinací tří barev světla (červená, zelená a modrá) v různých intenzitách. Červenému, zelenému i modrému kanálu jsou přiřazeny hodnoty v rozsahu od 0 do 255. Systém RGB používají k vytváření nebo detekování barev monitory, skenery i lidské oko.

řídicí objekt

Původní objekt použitý k vytváření efektů, jako jsou obálky, vysunutí, stíny, kontury a objekty vytvořené pomocí nástroje **Malířské techniky**. Změny provedené v řídicím objektu určují vzhled efektu.

rollover

Změna vzhledu interaktivního objektu nebo skupiny objektů při kliknutí nebo přesunutí ukazatele myši.

rozlišení obrázku

Počet pixelů na palec v rastru udávaný v ppi (pixely na palec) nebo dpi (body na palec). Rastr s nízkým rozlišením může být na pohled hrubší (zrnitější). Vyšší rozlišení umožňuje dosáhnout hladších obrázků, současně však zvětšuje velikost souborů.

rozlišení

Množství detailů, které jsou obsaženy v obrázku nebo které dokáže zpracovat vstupní, výstupní nebo zobrazovací zařízení. Rozlišení se udává v jednotkách dpi (body na palec) nebo ppi (pixely na palec). Obrázek s nízkým rozlišením může být na pohled hrubší (zrnitější). Vyšší rozlišení umožňuje vytvářet kvalitnější obrázky, současně však zvětšuje velikost souborů.

rozpoznávání tvarů

Schopnost rozpoznávat a převádět ručně nakreslené tvary do přesných forem. Chcete-li využívat rozpoznávání tvarů, musíte použít nástroj Inteligentní kreslení. Pak můžete například čtyřmi tahy pera načrtnout obdélníkový tvar a aplikace tyto rukou nakreslené čáry převede na přesný obdélník.

rozptylování

Proces používaný k simulaci většího počtu barev v případě, že je k dispozici pouze omezený počet barev.

rozšíření objektu

U komerčního tisku typ přesahu, který spočívá v rozšíření objektu v popředí do pozadí.

rozšíření pozadí

U komerčního tisku způsob vytvoření přesahu, který spočívá v rozšíření objektu na pozadí do objektu v popředí.

Rychlé opravy™

Funkce, která při psaní automaticky doplňuje zkratky na celá slova a opravuje chyby. Funkce Rychlé opravy může automaticky převádět první písmena ve slovech na velká nebo opravovat běžné překlepy a pravopisné chyby, například nahrazovat zkratku „fa“ slovem „firma“ nebo chybně napsané slovo „ajko“ správným „jako“.

S

šablona

Předdefinovaná sada informací nastavující velikost stránky, orientaci, pozici pravítek a údaje o mřížce a vodítcích. Šablona může obsahovat také grafiku a text, které lze dále upravovat.

Schránka

Oblast používaná k dočasnému ukládání vyjmutých nebo zkopírovaných informací. Informace jsou ve schránce uloženy do okamžiku, kdy vyjmete nebo zkopírujete nové informace a nahradíte jimi předchozí obsah schránky.

segment

Úsečka nebo křivka mezi uzly v objektu s křivkami.

separace barev

U komerčního tisku proces rozdělení barev kompozitního obrázku na výtažky – samostatné obrázky ve stupních šedi (po jednom pro každou primární barvu původního obrázku). V případě obrázku v barevném modelu CMYK je nutné vytvořit čtyři výtažky (po jedné pro azurovou, purpurovou, žlutou a černou barvu).

síťová výplň

Typ výplně, který umožňuje přidávat barevné skvrny dovnitř vybraného objektu.

skript CGI

Externí aplikace spouštěná serverem HTTP v odezvě na akci, kterou provedete ve webovém prohlížeči, například kliknutí na odkaz, obrázek nebo jiný interaktivní prvek webové stránky.

skupina

Sada objektů, které se chovají jako jedna jednotka. Operace provedená se skupinou je použita stejným způsobem pro všechny její objekty.

slitek (ligatura)

Znak vytvořený spojením dvou nebo více písmen.

sloučení

Kombinování dvou objektů do jediného objektu s křivkami se společným obrysem. Zdrojový objekt je sloučen s cílovým objektem a takto vytvořený nový objekt přebírá atributy výplně a obrysu cílového objektu.

sloučený objekt

Objekt vytvořený sloučením dvou nebo více objektů a převedením na jeden objekt s křivkami. Sloučený objekt přebírá atributy výplně a obrysu naposledy vybraného objektu. Plochy, na kterých se překrývá sudý počet objektů, nemají žádnou výplň. Plochy, na kterých se překrývá lichý počet objektů, jsou vyplněny. Obrysy původních objektů zůstávají viditelné.

složený přechod

Přechod vytvořený mezi počátečním nebo koncovým objektem jednoho přechodu a jiným objektem.

soubor s animací

Soubor, který podporuje zobrazení animací a videa, například animovaný soubor GIF nebo soubor QuickTime (MOV).

stín

Trojrozměrný stínový efekt, který objektům dodává reálnější vzhled.

stránka kresby

Část okna kresby orámovaná obdélníkem se stínovým efektem.

stránka předlohy

Virtuální stránka obsahující globální objekty a nastavení vodicích linek a mřížky, které se vztahují na všechny stránky v dokumentu.

střed otáčení

Bod, kolem nějž se objekt otáčí.

středový bod

Bod, který dělí Bézierovu křivku na dvě stejně dlouhé části.

stupně šedé

Barevný režim, v němž se zobrazují obrázky využívající 256 odstínů šedé barvy. Každá barva je definována jako hodnota v intervalu od 0 do 255, kde 0 je nejtmavší (černá) a 255 nejsvětlejší (bílá). Obrázky ve stupních šedé, zvláště fotografie, se často označují jako „černobílé“.

styl textu

Sada atributů, které určují vzhled textu. Existují dva typy stylů textu: styly řetězcového textu a styly odstavcového textu.

styl

Sada atributů určující vzhled objektů určitého typu. Existují tři typy stylů: styly grafiky, styly textu (řetězcový a odstavcový) a styly barev.

stylus

Pero používané v kombinaci s tabletem, které umožňuje simulovat tahy štětcem. Pero citlivé na tlak dovoluje měnit vzhled jednotlivých tahů jemnými změnami tlaku.

subtraktivní barevný model

Barevný model, např. CMYK, u něhož se barvy vytvářejí odečítáním vlnových délek světla odraženého od objektu. Barevný inkoust má například modrou barvu proto, že pohlcuje všechny barvy s výjimkou modré.

šum

V kontextu úprav rastrů náhodné pixely na ploše rastru, které připomínají zrnění na televizní obrazovce.

světlost

Úroveň jasu společná pro průhlednost a objekt, na který je použita. Je-li například použita průhlednost pro objekt jasné barvy, barva průhlednosti převezme srovnatelnou úroveň jasu. Totéž platí pro průhlednost použitou na objekt tmavé barvy – průhlednost převezme odpovídající úroveň tmavosti.

světlý tón, stín a střední tón

Pojmy popisující jas pixelů v rastrovém obrázku. Hodnoty jasu se mohou pohybovat v rozsahu od 0 (nejtmavší) do 255 (nejsvětlejší). Pixely v první třetině tohoto rozsahu považujeme za tmavé tóny, pixely v druhé třetině za střední tóny a pixely v poslední třetině za světlé tóny. Úpravou světlých, tmavých nebo středních tónů můžete prosvětlit nebo ztmavit příslušné oblasti obrázku. Vynikající pomůckou pro zobrazení a vyhodnocení světlých, tmavých a středních tónů v obrázcích je histogram.

symbol

Opakovaně použitelný objekt nebo skupina objektů. Symbol je definován vždy pouze jednou a v kresbě na něj lze odkazovat opakovaně.

sytost

Čistota (živost) barev vyjádřená jako nepřítomnost bílé. Barva se 100% sytostí neobsahuje žádnou bílou složku. Barva s 0% sytostí je odstín šedé.

T

tabulátory s vodicím znakem

Řada znaků umístěných mezi části textu oddělené tabulátory, která pomáhá čtenáři orientovat se na řádcích s širokými mezerami. Tabulátory s vodicím znakem se často používají namísto běžných tabulátorů, zejména před textem zarovnaným doprava, jako například v seznamech nebo obsahu knihy.

tabulka klávesových zkratek

Soubor obsahující seznam klávesových zkratek. Výběr aktivní tabulky závisí na tom, jakou úlohu právě provádíte.

tečna

Přímka, která se dotýká křivky nebo elipsy v jednom bodě, ale přitom ji v tomto bodě neprotíná.

teplota

Metoda popisující barvu světla pomocí hodnot ve stupních Kelvina – nižší hodnoty odpovídají podmínkám tlumeného osvětlení, které způsobuje oranžový nádech, jako je například světlo svíčky nebo žárovky. Vyšší hodnoty odpovídají intenzivnímu osvětlení způsobujícímu modrý nádech, například slunečnímu světlu.

textový rámeček

Obdélník reprezentovaný přerušovanými čarami obklopujícími blok odstavcového textu vytvořeného pomocí nástroje **Text**.

texturová výplň

Výplň generovaná pomocí fraktálů, která standardně vyplňuje objekt nebo oblast obrázku jediným obrázkem namísto vzoru opakujících se obrázků.

tón

Odchylka v barvě nebo na stupnici šedých odstínů od černé k bílé.

tonální rozsah

Rozložení pixelů v rastrovém obrázku od nejtmavších (nulová hodnota označující nulový jas) k nejsvětlejším (hodnota 255 označující plný jas). Pixely v první třetině tohoto rozsahu považujeme za tmavé tóny, pixely v druhé třetině za střední tóny a pixely v poslední třetině za světlé tóny. V ideálním případě by měly být barvy pixelů na obrázku rozloženy v celém tonálním rozsahu. Vynikající pomůckou pro zobrazení a vyhodnocení tonálního rozsahu obrázků je histogram.

TWAIN

Pomocí ovladače TWAIN dodávaného výrobcem hardwaru pro digitalizaci obrazu mohou grafické aplikace Corel získávat obrázky přímo z digitálního fotoaparátu nebo skeneru.

U

úběžník

Značka, která se objeví, vyberete-li vysunutí nebo objekt, ke kterému byla přidána perspektiva. U vysunutí určuje značka úběžníku hloubku (paralelní vysunutí) nebo bod, v němž by se proťala prodloužení vysunutých povrchů (vysunutí s perspektivou). V obou případech je úběžník označen symbolem X.

účaří textu

Myšlená vodorovná čára, na níž jsou umístěny znaky textu.

účaří

Neviditelná linka, na které sedí text.

úchyty

Osm černých čtverečků, které se objeví v rozích a na stranách vybraného objektu. Tažením jednotlivých úchytů můžete měnit měřítko objektu, jeho velikost nebo jej zrcadlově převrátit. Kliknete-li na vybraný objekt, úchyty se změní na šipky, pomocí nichž můžete objekt otočit nebo zkosit.

Unicode

Standard kódování znaků definující znakové sady pro všechny psané jazyky na světě pomocí 16bitové kódové sady a více než 65 000 znaků. Kód Unicode umožňuje efektivní práci s textem bez ohledu na jazyk textu, operačního systému nebo použité aplikace.

URL (Uniform Resource Locator), adresa

Jedinečná adresa určující, kde v Internetu je umístěna daná webová stránka.

úvodní obrazovka

Obrazovka, která se objeví při spuštění aplikace CorelDRAW. Zobrazují se na ní informace o průběhu spouštění, o autorských právech a registraci.

uzavřená osnova

Osnova, jejíž počáteční bod je propojen s koncovým.

uzavřený objekt

Objekt definovaný osnovou, jejíž počáteční bod je propojen s koncovým.

uzly

Čtvercové body na koncích segmentů rovné čáry nebo křivky. Tvar čáry nebo křivky můžete upravit přetažením jednoho nebo několika uzlů na jiné místo.

V

vektorová grafika

Obrázek složený z matematicky definovaných tvarů – objektů určených umístěním, délkou a směrem, v jakém jsou čáry kresleny. Vektorovou grafiku tvoří kolekce čar a nikoli vzory tvořené jednotlivými tečkami (pixely).

Viz také rastr.

vektorový objekt

Objekt v kresbě, který je tvořen kolekcí čar a nikoli vzorem složeným z jednotlivých teček (pixelů). Vektorové objekty jsou generovány z matematických popisů definujících umístění, délku a směr, ve kterém jsou čáry kresleny.

velikost

Proporcionální změna vodorovného a svislého rozměru objektu změnou jednoho z těchto rozměrů. Velikost obdélníku o výšce 1 cm a šířce 2 cm lze například změnit nastavením výšky na 1,5 cm. Z nové hodnoty výšky bude automaticky vypočtena šířka 3 cm. Poměr stran 1:2 (výška k šířce) zůstane zachován.

vícenásobný výběr

Výběr více objektů pomocí nástroje **Výběr** nebo více uzlů pomocí nástroje **Tvar**.

vložení

Importování a umístění fotografického obrázku, klipartu nebo zvukového souboru do kresby.

vložení

Proces umístění objektu vytvořeného v jedné aplikaci do dokumentu vytvořeného v jiné aplikaci. Vložené objekty jsou cele obsaženy přímo v dokumentu, nejedná se o propojení dokumentu se zdrojovými soubory.

vnořená skupina

Skupina dvou nebo více skupin, které se chovají jako jeden objekt.

vnořené objekty PowerClip

Kontejnery obsahující jiné kontejnery a tvořící složité objekty PowerClip.

vodicí linka

Vodorovná, svislá nebo šikmá čára, kterou lze umístit kamkoli do okna kresby a použít jako pomůcku při rozmisťování objektů.

vodicí linky zarovnání

Dočasné vodicí linky, které pomáhají se zarovnáváním vytvářených, velikostně upravených nebo posunutých objektů vůči sousedním objektům.

vodoznak

Nízká úroveň náhodného šumu přidaná do jasové složky pixelů v obrázku, která nese informace o obrázku. Tyto informace zůstávají zachovány při běžných úpravách, tisku a skenování.

vrstva předlohy

Vrstva na stránce předlohy, jejíž objekty se objevují na všech stránkách vícestránkové kresby. Stránka předlohy může obsahovat více než jednu vrstvu předlohy.

vrstva

Průhledná rovina, na niž můžete umisťovat objekty kresby.

výběr pomocí obrysu od ruky

Výběr objektů nebo uzlů tažením nástrojem **Tvar** a určením tvaru výběrového obrysu stejným způsobem jako při kreslení čáry od ruky.

Viz také výběr pomocí obrysu.

výběr pomocí obrysu

Výběr objektů nebo uzlů tažením nástroje **Výběr** nebo **Tvar** v šikmém směru a uzavřením objektů do obrysového rámečku vyznačeného přerušovanou čarou.

výběrový rámeček

Neviditelný obdélník s osmi viditelnými úchyty, jež se zobrazí okolo libovolného objektu, který vyberete pomocí nástroje **Výběr**.

vyhlazování

Metoda odstranění „zubatých okrajů“ ze zakřivených a šikmých obrysů v obrázcích. Pixely podél kontrastních obrysů jsou vyplněny barvami volenými tak, aby vznikl hladký přechod.

vykreslení

Vytvoření dvourozměrného obrázku z třírozměrného modelu.

vykrojení

Tiskařský pojem označující oblast, z ní byly odebrány podkladové barvy, takže se tiskne jen horní barva. Vytisknete-li například menší kruh na pozadí většího, oblast pod menším kruhem není potištěna barvou většího kruhu. Tím je zaručeno, že barva menšího kruhu zůstane věrná a nebude se překrývat a mísit s barvou většího kruhu.

vymezující rámeček

Neviditelný rámeček naznačený osmi úchyty výběru obklopujícími vybraný objekt.

výplň

Barva, rastr, přechod nebo vzor použitý v určité oblasti obrázku.

vyrovnání

Mezery mezi znaky a změny těchto mezer. Vyrovnání se často používá k přiblížení dvojic znaků na kratší vzdálenost, než je obvyklé, např. v kombinacích WA, AW, TA nebo VA. Vyrovnání zlepšuje čitelnost a způsobuje, že text má vyrovnaný a proporční vzhled i při velkých velikostech písma.

výstupní rozlišení

Počet bodů na palec (dpi), kterého dosahuje výstupní zařízení, například osvitová jednotka nebo laserová tiskárna.

vysunutí

Funkce, která vám umožňuje použít trojrozměrnou perspektivu promítáním čar vně objektu, čímž vzniká iluze hloubky.

výtažková barva

V komerčním tisku barva vytvořená jako směs azurové, purpurové, žluté a černé. Vedle výtažkových barev existují barvy přímé, což jsou samostatně tištěné barvy s konkrétní hodnotou (pro každou přímou barvu je nutné vyrobit zvláštní tiskovou desku).

vzorek barvy

Jedno z jednobarevných políček používaných při výběru barvy. Vytištěný přehled barevných vzorků je vzorník barev. Pojem vzorek v této příručce někdy označuje také samotné barvy obsažené v barevné paletě.

vzorek barvy

Jednobarevné políčko na paletě barev.

vzorová výplň

Výplň tvořená řadou opakujících se vektorových objektů nebo obrázků.

W

WIA (Windows Image Acquisition)

Standardní rozhraní a ovladač vytvořené společností Microsoft pro načítání obrázků z periferních zařízení, například ze skenerů a digitálních fotoaparátů.

Z

základní barva

Barva objektu, která se objevuje pod průhlednými plochami. Základní barva a průhledná barva jsou kombinovány různými způsoby v závislosti na režimu sloučení, který pro průhlednost použijete.

záložka

Údaj označující internetovou adresu.

zarovnání do bloku

Úprava mezer mezi znaky a slovy tak, aby měl blok textu rovný levý i pravý okraj.

zdrojový objekt

Objekt použitý k tvarování jiného objektu, například k sloučení, oříznutí nebo průniku. Zdrojový objekt přebírá atributy výplně a obrysu cílového objektu.

Viz také cílový objekt.

ZIP

Bezztrátová technika komprese souborů, kterou lze docílit menší velikosti souborů a kratší doby zpracování.

zjednodušení

Metoda reprezentace textu slovy bez významu nebo šedými čtverečky.

zkosit

Zešikmení objektu ve svislém směru, ve vodorovném směru nebo v obou směrech.

znak

Písmeno, číslice, interpunkční znaménko nebo jiný symbol.

znaková stránka

Znaková stránka je tabulka, která v systému DOS nebo operačním systému Windows definuje přiřazení znaků ASCII nebo ANSI pro reprezentaci textů v počítači. V různých jazycích se používají různé znakové sady.

ztrátovost

Vlastnost komprese souborů, při níž dochází k určitému snížení kvality obrázku.