INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

DUM 01 téma: Úvod do Corelu

ze sady:	**1**	**tematický okruh sady:**	**Vektorová grafika**
ze šablony:	09 – Počítačová grafika	**určeno pro:**	2. ročník
vzdělávací obor:	18-20-M/01 Informační technologie - Aplikace osobních počítačů		
vzdělávací oblast:	odborné vzdělávání		
číslo projektu:	CZ.1.07/1.5.00/34.0066		
anotace:	DUM seznamující se základními možnostmi souboru aplikací Corel, hlavně se zaměřuje na základní vektorový grafický editor CorelDraw		
metodika:	viz metodický list VY_32_INOVACE_09101ml.pdf		
datum tvorby:	1.5.2013		

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek.

Materiál je publikován pod licencí Creative Commons

CorelDraw Graphics Suite

Jedná se o balík grafických programů a utilit pro tvorbu grafických návrhů až na profesionální úrovni. V současné době je nejnovější verzí verze X6, která je již patnáctou verzí tohoto balíku programů. Tento software je plně lokalizován do českého jazyka, Z hlediska platforem počítačů, na které lze tento software provozovat si lze vybrat mezi verzí pro platformu PC x86 či x64 nebo platformu pro počítače Apple. V průběhu svého dlouholetého vývoje jsou do tohoto software přidávány další a další funkce, případně jsou stávající funkce vylepšovány. Kdybychom se měli v tomto a v následujících DUMech zabývat celým programovým balíkem detailně položku po položce, nebylo by možné do DUMů zahrnout cokoliv jiného a navíc by to bylo nošením dříví do lesa, protože ke každé verzi CorelDraw Graphics Suite existuje podrobná uživatelská příručka. Příručka je stejně jako program plně lokalizována do českého jazyka. Tato příručka má několik stovek stran. Za zmínku stojí ještě možnost zvýraznění v menu příkazu v programu nových položek. Tuto funkci zapneme přes menu příkazů v položce Nápověda, zde zvolíme podkategorii Zvýraznit novinky a zde zvolíme verzi CorelDraw k jaké chceme vidět změny v aplikaci.

Součásti balíku

- značné množství fontů písem ve formátech True Type a Adobe Type
- šablony: už předpřipravená grafika např. vzhledy vizitek
- kliparty: vektorové kresby věcí zvířat..., v programu jich je několik tisíc
- fotografie: součástí je i značné množství fotografií
- jde volit z mnoha různých vzorů, stop štětců...

Jednotlivé aplikace

CorelDRAW

- jedná se o hlavní program obsažený v tomto balíku
- jde o vektorový grafický editor
- obsluha tohoto editoru je do velké míry intuitivní
- dokumenty vytvořené v tomto programu mají příponu CDR

Corel PHOTO-PAINT

- druhý nejpoužívanější program
- jde o bitmapový grafický editor pro úpravu a editaci bitmapového obrázku, který byl pořízen naskenováním či digitálního fotoaparátu...

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek. Materiál je publikován pod licencí Creative Commons

- vlastní formát bitmapové grafiky má příponu CPT
- funkcemi odpovídá pokročilému bitmapovému editoru například AdobePhotoshopu či Gimpu
- podporuje práci i s formáty souborů vytvořených v celé řadě bitmapových editorů

CorelTRACE

- jedná se o aplikaci, která zabezpečí převod bitmapového obrázku na vektorový
- převedený obraz lze otevřít do CorelDRAW a zde ho pomocí vektorových nástrojů upravovat

CorelCAPTURE

- kvalitní aplikace, která zabezpečuje snímání obrazovky počítače nebo nějaké její části do schránky Windows, soboru či přímé odeslání na tiskárnu
- využívá se např. při snímání oken pro tvorbu publikací o nějakém programu
- velikou výhodou je možnost zachycení nějakého děje na obrazovce a uložení jako animace, kterou je možno přehrát

Průvodce oboustranným tiskem

- jedná se o interaktivní průvodce, který pomocí postupných kroků umožňuje manuální oboustranný tisk (jednodušší tiskárny si sama nedovedou otáčet listy papíru)
- průvodce začíná přípravou dokumentu a je zakončen samotnou realizací tisku tedy zaslání dat na tiskárnu

Dále jsou k dispozici následující aplikace, ale spíš by se je dalo označit za utility:

- Profil grafického studia: slouží k vytvoření profesionálního výstupu v aplikacích Corel
- Bitstream Font Navigator: správce písem, který umožňuje vyhledávat všechna písma v počítači a na internetu, instalovat a odinstalovat je
- Průvodce čárovým kódem tato utilita generuje čárové kódy
- ...

Základní orientace a práce v programu CorelDraw

Program si standardně vytvoří své zástupce v položce Programy, která je umístěna v nabídce Start. Konkrétně je zde vytvořena samostatná kategorie CorelDraw Graphics Suite, v této položce již nalezneme jednotlivé zástupce od aplikací výše popsaných aplikací.

Při prvním spuštění po kliknutí na zástupce CorelDraw v nabídce Start, se otevře vlastní aplikace a spolu s ní, pokud není zakázáno, dialogové okno uvítací obrazovky. Toto dialogové okno se v

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek
Material je publikován pod licencí Creative Commons

průběhu jednotlivých verzí měnilo vzhledově asi nejvíce, ale stále obsahuje stejné položky. Uvítací okno lze manuálně spustit přes nabídku příkazů nápověda a v tomto menu se již nachází položka uvítací obrazovka. Položky uvítací obrazovky byly během několika posledních verzí rozčleněny do několika skupin.

První skupina je zaměřena pro rychlé spuštění dokumentů, kde je možné:

- vytvořit novou grafiku
- otevřít nedávno upravovanou grafiku
- otevřít již existující souboru uložený někde v počítači
- otevřít nějakou z již předpřipravených šablon

Další skupina položek umožňuje rychlé prohlídnutí nových funkcí programy oproti předchozí verzi.

Třetí skupina položek zabezpečuje seznámení se s aplikací, jsou zde následující položky:

- k uživatelské příručce
- prohlížení výukových videí
- přístup k programu CorelTUTOR: jde o výukový program, pro seznámení se základními možnostmi ovládání programu
- návody k pokročilé tvorbě
- různé tipy a triky k práci s programem

Předposlední položka zabezpečuje přístup do galetie, kde si lze prohlédnout grafiku vytvořenou jinými autory. Poslední položka zabezpečuje pravidelné aktualizace proagramus. Zobrazování uvítacího okna je možné pomocí příslušné zaškrtávací položky vypnout, tato položka je umístěna v levé dolní části okno.

Základní terminologie

Před základním popisem okna programu si nejprve musíme vysvětlit základní pojmy se kterými se v programu budeme setkávat.

Objekt – je označení pro prvek kresby např. tvar, čára, křivka, text, vrstva, symbol...

Kresba – je vlastní vytvářené obrazové dílo např. vizitka, leták...

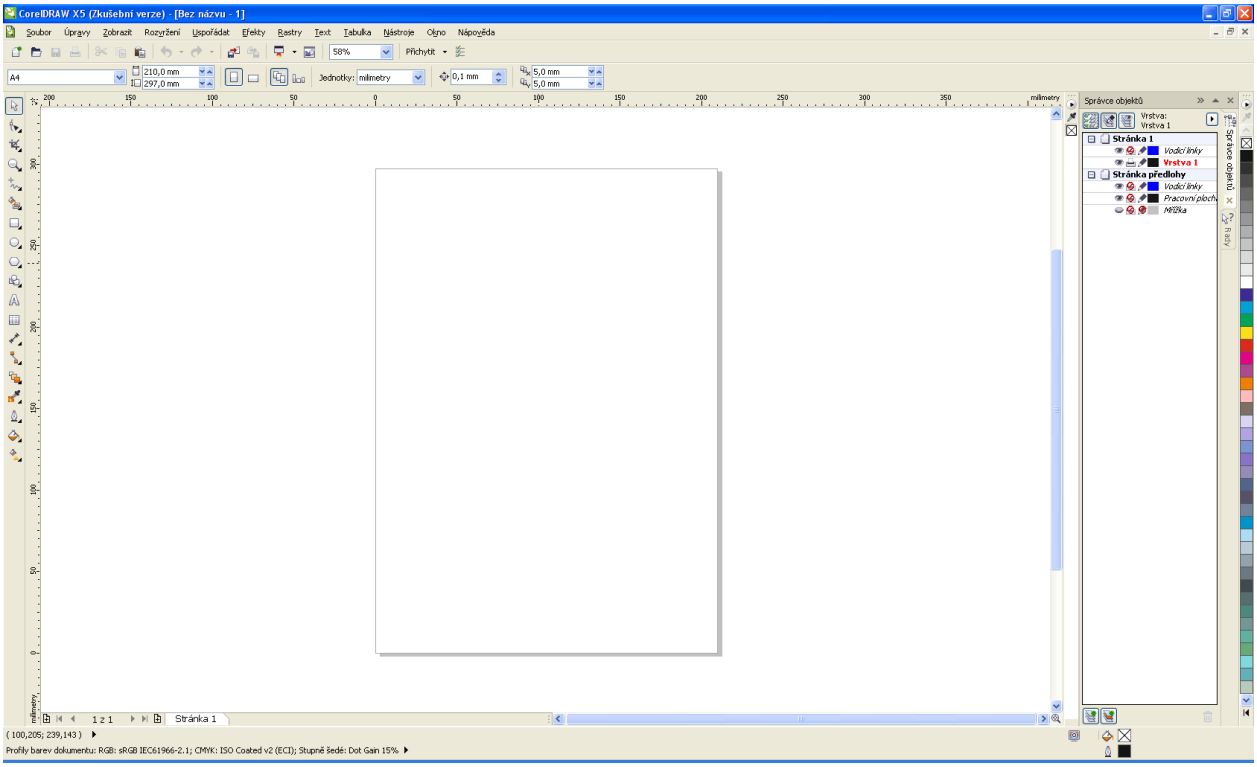
Ukotvitelný panel – jedná se o okno, které obsahuje možnosti nastavení pro nějaký úkol např. panel – okno vrstvy...

Řetězcový text – typ textu, na který můžeme použít speciální efekty např. stíny.

Odstavcový text – text, který lze formátovat podobně jako v textovém editoru, vlastně pracujeme s textovými poli.

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek
Material je publikován pod licencí Creative Commons

Vlastní okno programu CorelDraw



Jak je vidět z obrázku nad textem jedná se o klasické okno, které obsahuje nabídky příkazů. Nabídka příkazů je podobné filozofie jako u běžně používaných programů tj. v menu soubor nalezneme volby pro otevření, uložení, export, import či tisk dokumentu…

Panely nástrojů

Pod nabídkou příkazů se nachází standardní panel nástrojů, který opětovně obsahuje běžná tlačítka pro práci s dokumenty (soubory s grafikou) tj. otevřít, uložit, krok zpět či vpřed… Pod standardním panelem nástrojů se běžně zobrazují panely k právě používanému nástroji. V levé části okna je panel (okno) s nástroji pro tvorbu grafiky. Podél spodního okraje pracovní plochy se nachází stavový řádek. Na tomto řádku můžeme sledovat různé informace o stavu označeného objektu nebo jiného prvku. Mimo jiné je zde zobrazen i jednoduchý popis používaného nástroje.

Ukotvitelné panely

Jedná se o specifický typ okna, jednotlivé panely lze zobrazit pomocí nabídky příkazů a zde zvolíme položku Okna. Lze do nich umístit knihovnu klipartů, pracovat s vrstvami… Lze je přetahovat kamkoliv v okně programu. Jelikož se jmenují ukojitelné tak ukotvit přetažením k nějaké části okna programu. V obrázku nad textem je zobrazen panel – okno vrstev.

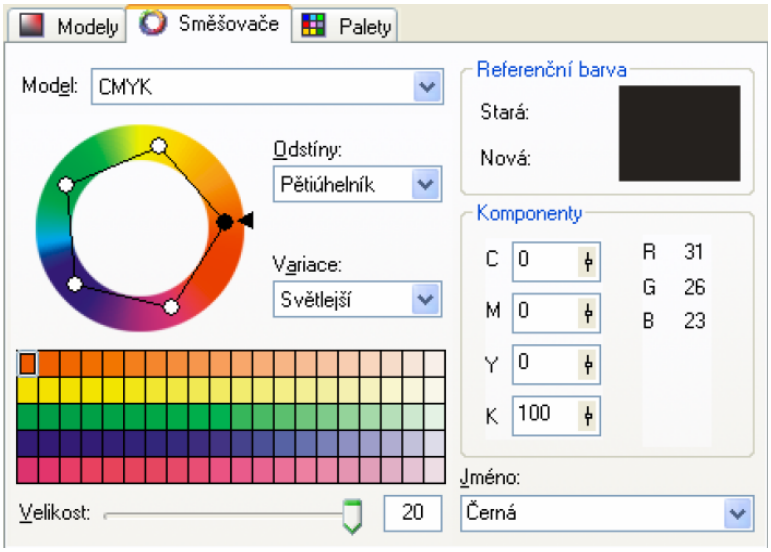
Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek

Material je publikován pod licencí Creative Commons

Barevná paleta

Používá se k aplikování barvy výplně nebo obrysu na objekt. Míchání barev je podobné jako v jiných grafických editorech. Pro míchání barev lze použít celou řadu barevných modelů např.: RGB, CMYk, HSB…

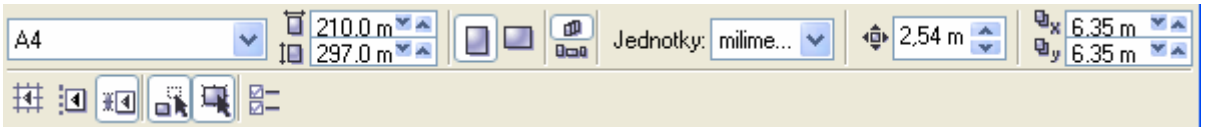
U modelu CMYk je možné vygenerovat několik barev, která spolu budou ladit. Do kružnice, kterou používá tento barevný model je vložen např. pětiúhelník a barvy v heci vrcholech spolu ladí. Vložený pětiúhelník nemusí být rovnostranný.



Barevná je ve výchozím nastavení umístěna u pravého okraje okna, lze ji libovolně přetáhnout. Barevných palet lze umístit na pracovní plochu i více.

Pravítka

Naházejí se jako ve všech grafických programech v horním a levém okraji pracovní plochy. Ve vektorovém grafickém editoru jsou velice důležitá pro polohování objektů, určování velikosti obrázku… Při posouvání kurzoru myši se po pravících pohybují tenké přerušované čáry. Tyo čáry ukazují polohu kurzoru vzhledem k pravítku. Pravítka je možné umístit i na jiné místo na pracovní ploše pomocí tažením za pravítko se stisknutou klávesou SHIFT. Standardně se zde počítá v milimetrech, ale tyto jednotky lze změnit pomocí panelu nástrojů žádný výběr (zobrazí se, když nemáme vybrán žádný objekt) viz obrázek pod textem.



Pokud by nebyla pravítka zobrazena, aktivujeme je v nabídce příkazů v položce Zobrazit a zde se nalézá položka pro aktivaci či deaktivaci pravítek.

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek
Material je publikován pod licencí Creative Commons

Pracovní plocha s tisknutelnou stranou

Na středu pracovní plochy je znázorněn graficky list papíru, jakýkoliv objekt umístěný na tomto papíru bude možno vytisknout. Naopak objekty kdekoliv na pracovní ploše mimo tento list papíru vytisknuty nebudou. Vlastní tisknutelná plocha se dá nastavit přes již zmíněný panel nástrojů žádný výběr.

Navigátor

Jedná se o tlačítko, které se nachází v pravém dolním rohu okna. Klepnutím na něj se objeví miniatura grafiky, používá se k usnadnění pohybu po dokumentu.

Počítadlo stránek a záložky stránek

Tato oblast se pro změnu nachází v levém dolním rohu. Pomocí těchto tlačítek lze přidávat či odstraňovat stránky, pojmenovávat je a listovat stránkami...

Posuvníky

Nacházejí se na běžném umístění v okně programu tedy v pravé a spodní části obrazovky. Jsou zobrazeny pokud se obrázek nevejde na obrazovku nebo je zobrazen v příliš velikém zvětšení.

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek

Material je publikován pod licencí Creative Commons

Zdroje:

Archiv autora

Autorem materiálu a všech jeho částí, není-li uvedeno jinak, je Ing. Daniel Velek

Material je publikován pod licencí Creative Commons