INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

DUM 03 téma: Tvary - objekty

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 ukazuje tvorbu všech dostupných tvarů v CoreluDraw a ukazuje možnosti nastavení při vytváření jednotlivých tvarů.		
metodika:	viz metodický list VY_32_INOVACE_09103ml.pdf		
datum tvorby:	7.5.2013		

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

Materiál je publikován pod licencí Creative Commons

Tvorba základní tvarů

Existuje zde celá řada nástrojů pro vytvoření různých tvarů a každého nástroje lze vybírat z celé řady nastavení, které je nejlepší si prakticky vyzkoušet. Jednotlivé nástroje najdeme v panelu (okně) nástrojů.

Obdélník

- lze ho aktivovat např. pomocí v panelu nástrojů či klávesy F6
- umožňuje kreslení obdélníků a čtverců
- vytváříme ho tažením myši při držení levého tlačítka myši po pracovní ploše
- pro vytvoření čtverce držíme klávesu CTRL
- stisknutá klávesa SHIFT zabezpečí vykreslování od středu směrem ven
- držením klávesy ALT nebudou při kreslení obdélníka žádné omezování

Obdélník se třemi body

- lze ho aktivovat např. pomocí v panelu nástrojů
- tato ikona je v rozevírací nabídce u nástroje obdélník
- pomocí tohoto nástroje lze vytvořit obdélník natočený pod libovolným úhlem
- postup při vytváření:
    - zvolíme nástroj
    - klikneme levým tlačítkem myš, které držíme a táhneme pod požadovaným úhlem (CTRL omezuje krok úhlu po 15 stupních)
    - nakonec jen uvolníme tlačítko myši

Elipsa

- lze ji aktivovat např. pomocí ikony v panelu nástrojů či klávesy F7
- umožňuje vytváření elips nebo kružnic
- vytváříme ho tažením myši při držení levého tlačítka myši po pracovní ploše
- pro kreslení kružnice a kružnice od středu platí stejné pravidlo jako při kreslení obdélníku tzn. lze použít držení klávesy CTRL nebo SHIFT

Elipsa se třemi body

- lze ho aktivovat např. pomocí ikony v panelu nástrojů

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

- tato ikona je v rozevírací nabídce u nástroje elipsa
- pomocí tohoto nástroje lze vytvořit elipsu natočenou pod libovolným úhlem
- postup při vytváření je stejný jako při vytváření obdélníku se třemi body

Mnohoúhelník

- lze ho aktivovat např. pomocí ikony v panelu nástrojů nebo klávesy Y
- zabezpečuje vytvářet různé druhy trdelníků, polygonů a hvězd
- v panelu vlastností lze definovat např. množství stran nebo bodů, ze kterých se budoucí objekt
- stejně jako v předchozích případech platí klávesy CTRL a SHIFT

Milimetrový papír

- lze ho aktivovat např. pomocí ikony v panelu nástrojů nebo klávesy D
- tato ikona je v rozevírací nabídce u nástroje mnohoúhelník
- pomocí tohoto nástroje vytváříme mřížku o stanoveném počtu řádků a sloupců
- **POZNÁMKA:** Nastavení počtu sloupců a řádku je nutné provést před kreslením, protože později ho již nelze měnit.
- počet sloupců a řádků nastavujeme v panelu vlastností
- praktické využití je pro vytvoření tabulky nebo grafu…
- vlastní kreslení pak probíhá úplně stejně jako u předchozích nástrojů tzn. tažením myši při držení levého tlačítka
- vytvořený objekt je tzv. skupinou, kterou lze rozdělit na samostatné objekty pomocí příkazu zrušit skupinu, který se nachází v položce uspořádat. Položka uspořádat je umístěna v základním menu příkazů.
- Rovněž lze opět použít kláves CTRL a SHIFT, jejich význam je stále stejný

Spirála

- lze ho aktivovat např. pomocí ikony v panelu nástrojů nebo klávesy A
- tato ikona je v rozevírací nabídce u nástroje mnohoúhelník
- pomocí tohoto nástroje lze definovat různé druhy spirál
- platí zde stejné pravidlo jako při definování mřížky a to že nelze dodatečně provést nastavení vlastností u již existující spirály, tzn. nastavujeme vše před jejím vytvořením
- postup pro kreslení spirály:

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

  - aktivujeme si nástroj spirály
  - provedeme veškerou konfiguraci parametrů v panelu vlastností
  - kreslení opětovně probíhá tažením myši při stisknutém levém tlačítku
- při kreslení je možné použít kláves CTRL nebo SHIFT
- V panelu vlastností lze definovat následující parametry:
  - Otočení spirály: mění počet otočení spirály
  - Symetrická spirála: kreslíme rovnoměrnou spirálu
  - Logaritmická spirála: kreslíme postupně se zvětšující spirálu
  - Faktor rozvinutí spirály: je dostupný pouze u logaritmické spirály a čím větší hodnotu zadáme, tím více bude spirála rozvinuta

Základní tvary

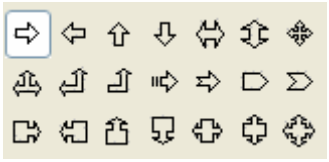
Program CorelDraw obsahuje celou řadu předdefinovaných tvarů. Jsou umístěny v tlačítku pod tlačítkem pro vytváření mnoho úhelníků. Tyto tvary jsou rozděleny do jednotlivých kategorií.

Kreslení jednotlivých objektů provádíme úplně stejně jako v předchozích případech, stejně tak fungují klávesy CTRL a SHIFT.

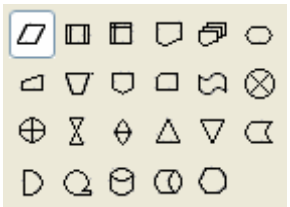
Kategorie tvarů:

- základní tvary

- šipky
  - obsahuje různé tvary šipek



- vývojové diagramy
  - jsou zde seskupeny tvary pro tvorbu vývojových diagramů



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

Material je publikován pod licencí Creative Commons

- hvězdy
    - jsou zde zahrnuty různé druhy hvězd

- odkazovací čáry
    - jsou zde různé druhy „comixových bublin“

Textové objekty

V programu je možno vytvářet dva druhy typů textových objektů:

- řetězcový text
    - umožňuje větší možnosti úprav vzhledu
    - používá se pro vložení menšího množství textu a něj aplikovat nějaké speciální efekty např. ho nějak deformovat
    - řetězec může být dlouhý v řádu desetitisících znaků, ale aplikace efektu by byla na dlouhý řetězec velice náročná na výkon počítače
    - text lze převést na křivky a ty dál libovolně upravovat
    - vytvoření řetězcového textu
        - vybereme nástroj text v panelu nástrojů nebo stiskneme pro jeho aktivaci klávesu F8
        - na místo, kde chceme umístit text jednoduše pouze klikneme levým tlačítkem myši
        - pak zapíšeme text
        - v případě zalomení řádku stiskneme klávesu ENTER v opačném případě se bude řádek neustále roztahovat
    - chová se jako jakýkoli grafický objekt tj. lze ho zvětšit, zrcadlit, aplikovat na něj různé efekty, je možné ho umístit na křivku…
    - pomocí příkazů z příkazů menu položky uspořádat lze text napsaný na více řádcích rozdělovat a slučovat
    - dodatečná úprava textu je možná přímo na pracovní ploše nebo pomocí v okně, které se chová jako jednoduchý textový editor

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

- aktivujeme textový nástroj a klikneme do textu
- 2x klikneme na text
- Jednoduchý textový editor aktivujeme pomocí nabídky příkazů Text a v této položce vybereme položku upravit text

- odstavcový text
  - umožňuje použít všechny formátovací možnosti běžný textového editoru
  - využíváme pro velké bloky textu, obsahující několik odstavců
  - nelze na něj aplikovat nějaký složitější efekt s výjimkou obálky a stínu
  - není možné tento typ textu převést na křivky
  - text je umístěn v textovém poli (rámu)
  - vytvoření odstavcového textu:
    - vybereme nástroj text v panelu nástrojů nebo stiskneme pro jeho aktivaci klávesu F8
    - na místě, kde chceme umístit text stiskneme levým tlačítkem myši a myší táhneme na místo kde chceme ukončit textové pole
    - pak zapíšeme text
    - v případě zalomení řádku je automatické po dosažení druhého okraje rámce, stiskneme klávesy ENTER ukončujeme odstavce
    - při práci s textovým polem se změní pravítka v aplikaci a budou na nich prvky jako v běžným textovém editoru
    - V textovém poli budou zobrazeny importovány z textového z nějakého textového editoru.
    - Editace probíhá úplně stejně jako v předchozím případě.

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