



INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ


## DUM 03 téma: Tvary - objekty

<b>ze sady:</b>	<b>1</b>	<b>tematický okruh sady:</b>	<b>Vektorová grafika</b>
<b>ze šablony:</b>	09 – Počítačová grafika	<b>určeno pro:</b>	2. ročník
<b>vzdělávací obor:</b>	18-20-M/01 Informační technologie - Aplikace osobních počítačů		
<b>vzdělávací oblast:</b>	odborné vzdělávání		
<b>číslo projektu:</b>	CZ.1.07/1.5.00/34.0066		
<b>anotace:</b>	DUM ukazuje tvorbu všech dostupných tvarů v CoreluDraw a ukazuje možnosti nastavení při vytváření jednotlivých tvarů.		
<b>metodika:</b>	viz metodický list VY_32_INOVACE_09103ml.pdf		
<b>datum tvorby:</b>	7.5.2013		


## 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 omezení

### 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 

- 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 řádků 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:

- 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



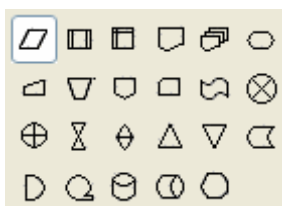
- šipky

- obsahuje různé tvary šipek



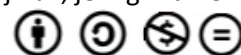
- vývojové diagramy

- jsou zde seskupeny tvary pro tvorbu vývojových diagramů



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

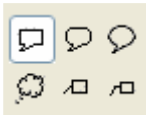
Material je publikován pod licencí Creative Commons



- 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 desítisících 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

- 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 běžném textovém editoru
    - V textovém poli budou zobrazeny importovány z textového z nějakého textového editoru.
    - Editace probíhá úplně stejně jako v předchozím případě.

**Zdroje:**

Archiv autora