

CorelDRAW

Praktické příklady

Základní techniky

Pavel Durčák

Nakladatelství a vydavatelství
Computer Media[®]
Vzdělávání, které baví
www.computermedia.cz

Obsah

Rastrová a vektorová grafika.....	9
Rozdíly mezi vektorovou a rastrovou grafikou	9
Prostředí programu CorelDRAW.....	11
Založení nového dokumentu	11
Ovládací prvky	12
Měřítko zobrazení.....	14
Posun na stránce.....	15
Stránky.....	16
Tvorba a úprava objektů.....	17
Nástroj Obdélník	17
Nástroj Výběr	18
<i>Přesunutí objektu.....</i>	<i>18</i>
■ <i>Příklad č. 1: Vycentrování čtverců</i>	<i>18</i>
■ <i>Příklad č. 2: Šachovnice.....</i>	<i>19</i>
Smazání objektu	20
Změna velikosti objektu.....	20
Otočení objektu.....	21
■ <i>Příklad č. 3: Otočené karty.....</i>	<i>21</i>
Zkosení objektu	22
Nástroj Elipsa.....	23
■ <i>Příklad č. 4: Květina</i>	<i>23</i>
Nástroje Mnohouhelník a Hvězda	24
Výplň a obrys – základy použití	25
<i>Nastavení výplně objektu.....</i>	<i>25</i>
<i>Nastavení obrýsu objektu</i>	<i>25</i>
<i>Rozsáhlejší výběr barev.....</i>	<i>25</i>
<i>Zrušení výplně a obrýsu</i>	<i>26</i>
<i>Nastavení výchozí barvy výplně a obrýsu</i>	<i>26</i>



Kreslicí nástroje	27
<i>Nástroj Ruční režim</i>	27
<i>Nástroj Lomená čára</i>	29
<i>Uzavření čáry</i>	29
■ <i>Příklad č. 5: Rovnoramenný trojúhelník</i>	30
■ <i>Příklad č. 6: Královská koruna</i>	31
Nástroj Tvar	32
<i>Použití nástroje Tvar u obdélníku</i>	32
■ <i>Příklad č. 7: Obdélník se dvěma zaoblenými rohy</i>	33
<i>Použití nástroje Tvar u kruhu</i>	34
■ <i>Příklad č. 8: Kočárek</i>	34
<i>Použití nástroje Tvar u hvězdy a mnohoúhelníku</i>	36
<i>Použití nástroje Tvar u křivek</i>	36
Vkládání textu – základy jeho editace	37
<i>Řetězcový vs. odstavcový text</i>	37
<i>Formátování textu</i>	37
<i>Změna výchozího fontu písma</i>	38
<i>Manipulace s textem pomocí nástroje Výběr</i>	39
<i>Nastavení výplně a obrysu textu</i>	39
Číselné zadání vlastností objektů	40
■ <i>Příklad č. 9: Logo Prosper</i>	41
■ <i>Příklad č. 10: Logo Synergy</i>	42
Manipulace s objekty	45
<i>Pořadí objektů</i>	45
■ <i>Příklad č. 11: Úprava loga Magnolia</i>	46
<i>Označení objektů</i>	47
■ <i>Příklad č. 12: Úprava vizitky Penzion Miriam</i>	48
<i>Kopírování objektů</i>	49
<i>Seskupování objektů</i>	50
■ <i>Příklad č. 13: Úprava naimportovaného vektorového obrázku</i> <i>– práce se skupinami objektů</i>	51
<i>Zrcadlení objektů</i>	52
<i>Zamykání objektů</i>	52

Pozicování objektů	53
Metody pozicování objektů	53
Přichytávání k objektům	53
Přichytávání ke stránce	54
Vodící linky	54
<i>Vytvoření vodících linek</i>	<i>54</i>
<i>Přichycení objektu k vodící lince.....</i>	<i>55</i>
<i>Úprava vodící linky</i>	<i>55</i>
<i>Smazání vodící linky.....</i>	<i>55</i>
■ <i>Příklad č. 14: Zarovnání obdélníků k vodící lince</i>	<i>56</i>
Vodící linky zarovnání	56
Mřížka.....	57
Zarovnávání objektů pomocí klávesových zkratk	58
■ <i>Příklad č. 15: Zarovnání všech objektů na střed stránky</i>	<i>59</i>
Zarovnávání objektů pomocí kurzorových kláves	59
■ <i>Příklad č. 16: Naučná tabule o rybách</i>	<i>60</i>
Import a export	62
Vložení obrázku do dokumentu.....	62
Úprava vektorových obrázků	62
Úprava rastrových obrázků.....	63
Ořez pomocí nástroje PowerClip.....	65
<i>Výhody nástroje PowerClip pro ořez</i>	<i>66</i>
Export vektorové grafiky do rastrového formátu	67
Export do vektorového formátu	68
Nejpoužívanější formáty obrázků.....	69
Publikování do formátu PDF	70
■ <i>Příklad č. 17: Webový banner – export do PNG formátu</i>	<i>71</i>
■ <i>Příklad č. 18: Vizitka zubní kliniky – export do PDF formátu</i>	<i>73</i>
Pokročilejší práce s textem.....	78
Řetězcový text.....	78
<i>Ukotvitelný panel Vložit znak.....</i>	<i>78</i>
<i>Úprava řetězcového textu nástrojem Tvar.....</i>	<i>79</i>



■ Příklad č. 19: Vyrovnání mezer mezi písmeny.....	81
■ Příklad č. 20: Logo Corooca – úprava znaků.....	81
■ Příklad č. 21: Doplnění diakritiky u fontu bez podpory češtiny	82
Rozdělení textu	83
■ Příklad č. 22: Úprava šířky textu.....	84
Přichycení textu ke křivce.....	85
■ Příklad č. 23: Logo Dolní Lhota – práce s textem na křivce.....	86
Odstavcový text.....	90
Vytvoření a propojení rámečků odstavcového textu	90
Formátování odstavcového textu	92
Dělení slov	93
Odrážky	93
Typografie	94
Fonty písem.....	94
Stažení a instalace písma	95
Nabídka pro výběr písma	97
Typografická pravidla.....	98
Psaní uvozovek	100
Pevná mezera	101
■ Příklad č. 24: Stránka v časopise.....	101
Pokročilejší práce s výplní a obrysem	111
Paleta dokumentu.....	111
Nástroj Barevné kapátko.....	112
Kopírování výplně a obrysu.....	113
Barevné modely.....	114
Barevný model RGB	114
Barevný model CMYK.....	115
Jednotná výplň	116
■ Příklad č. 25: Nalezení barev dle zadaných kódů	118
■ Příklad č. 26: Banner o dovozu květin	119
Přechodová výplň	122
Další typy výplní.....	123
Nástroj Interaktivní výplň	125

■ Příklad č. 27: Tlačítko na web	127
■ Příklad č. 28: Symbol měny Euro.....	129
Obrys objektu	131
Průhlednost objektů.....	132
■ Příklad č. 29: Logo Mode Style – práce s průhledností objektů	133
■ Příklad č. 30: Koule se „skleněným“ efektem	135
■ Příklad č. 31: Ozdobný název webu	136
Příprava dokumentu pro tisk.....	138
Obecné požadavky na výstupní dokument pro tisk.....	138
Spadávk a bezpečná zóna	138
Vytvoření tiskového PDF	140
Principy grafického designu	143
Profesionální design	143
Pozorování	143
Inspirace	143
Prázdný prostor.....	144
Jednota a rozdílnost	144
Řád a jeho porušení	145
Překrývání.....	145
Barvy	146
Fotografie	146
Jednoduchost	146
Důraz na detail	147
■ Příklad č. 32: Vizitka Soft Tatoo – design a předtisková příprava.....	147
■ Příklad č. 33: Obklady RONA – tvorba inzerátu	150
Závěrem.....	157
Klávesové zkratky.....	158
Zdroje použitých obrázků a písem.....	159

Rastrová a vektorová grafika

Rozdíly mezi vektorovou a rastrovou grafikou

Počítačovou grafiku můžeme rozdělit na dvě základní oblasti – **rastrovou grafiku** a **vektorovou grafiku**.

- **Rastrový** (nebo též **bitmapový**) **obrázek** se skládá z barevných bodů (pixelů).
Typickým příkladem rastrového obrázku je fotografie.



Rastrový obrázek

- **Vektorový obrázek** se naproti tomu skládá z geometrických útvarů – čar a křivek.



Vektorový obrázek



Z podstaty rastrových a vektorových obrázků plyne jeden zásadní rozdíl.

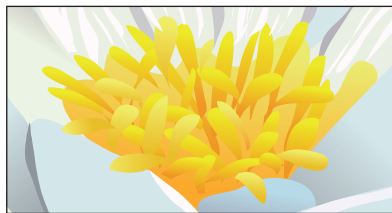
1. **Vektorové obrázky** – je možné beze ztráty kvality zvětšovat (dobře je to vidět na obrázku vpravo), protože jeho čáry a křivky jsou uloženy ve formě matematických předpisů a při zvětšení jen dojde k jejich přepočítání.
2. **Rastrové obrázky** – oproti vektorovým obrázkům při jejich zvětšování dochází i ke zvětšování pixelů. Když se zvětšování přehřene, tak pixely uvidíme jako zřetelné čtverečky (viz obr. vpravo).

Proto je potřeba se především při tisku rastrových obrázků zabývat jejich **rozlišením**, tedy počtem pixelů připadajících na jednotku vzdálenosti. Čím bude tento počet větší, tím bude větší i kvalita tisku. Jako jednotka vzdálenosti se používají **palec** a jednotkou rozlišení je poté **počet pixelů na palec** (anglicky *dots per inch*), z čehož plyne obvykle používaná zkratka **dpi**.

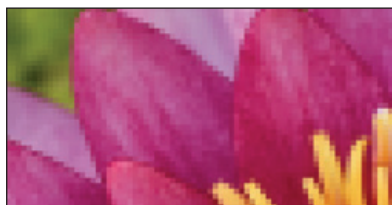
Požadované dpi se může lišit podle použité technologie tisku a podle vzdálenosti, ze které bude vytvořená grafika pozorována – např. na billboard vzdálený od nás 10 metrů budou požadavky mnohem nižší než na časopis, který si budeme prohlížet z 30 cm. Obecně ale můžeme říci, že jako standard kvalitního tisku se považuje rozlišení 300 dpi.

Stejně jako obrázky můžeme rozdělit i programy používané k tvorbě počítačové grafiky, tedy **grafické editory**, byť toto dělení již nebude až tak ostré. **Rastrové editory** obvykle obsahují také základní vektorové nástroje a **vektorové editory** i základní rastrové nástroje. Tato knížka se věnuje **vektorovému editoru CorelDRAW**, který je spolu s rastrovým editorem **Corel PHOTO-PAINT** součástí balíku **CorelDRAW Graphics Suite**. Popisy nabídek, snímky obrazovky a videotutoriály byly pořizovány ve verzi **X8**. V novější stažené verzi programu se mohou mírně lišit, nemá to však zásadní vliv na popisovanou problematiku.

CorelDRAW patří k celosvětově nejoblíbenějším a nejpoužívanějším vektorovým editorům, zvláště pak při tvorbě méně rozsáhlých grafik, jako např. razítek, log, vizitek či letáčků. Pro tvorbu mnohastránkových děl je lepší sáhnout po specializovaných sázecích programech.



U vektorového obrázku jsou i po zvětšení všechny tahy stále ostré.




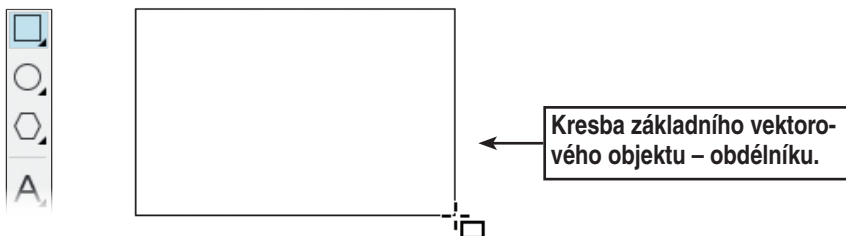
U rastrového obrázku jsou po zvětšení dobře patrné jednotlivé pixely.

Tvorba a úprava objektů

Nástroj Obdélník

Základem práce v editoru vektorové grafiky je vytváření a rozmisťování vektorových objektů – geometrických útvarů a textů.


Nástroje pro tvorbu těchto objektů najdeme v **Okně nástrojů** na levé straně obrazovky. Začneme nástrojem s názvem **Obdélník** . Klikneme na něj, najedeme myší na místo v dokumentu, kde chceme, aby byl umístěn levý horní roh obdélníku, a s přidrženým levým tlačítkem myši ho nakreslíme.



Mnohdy je ale potřeba nakreslit nikoliv obecný obdélník, ale přesný **čtverec**. Dosáhneme toho tak, že během kreslení přidržíme klávesu **Ctrl**. Pozor jen na to, abychom na konci kreslení nejdříve pustili levé tlačítko myši a až poté klávesu **Ctrl**.


Svůj význam má i klávesa **Shift**. Způsobí, že obdélník nebude kreslen od levého horního rohu, ale od středu. A nakonec kombinace kláves **Ctrl+Shift** povede ke kreslení čtverce od jeho středu.



Tip: Pozadí dokumentu často nechceme mít bílé, ale vyplněné barvou či třeba barevným přechodem. K tomu ovšem potřebujeme vytvořit obdélník, který bude svojí velikostí a umístěním přesně odpovídat stránce. Provedeme to velmi jednoduše – stačí na nástroj **Obdélník** , kliknout myší dvakrát. Takto vzniklý obdélník se zařadí pod všechny dříve vytvořené objekty.

Nástroj Lomená čára


Pomocí nástroje **Lomená čára** lze také nakreslit všechny tři zmíněné typy čar uvedené u nástroje **Ruční režim**. Popíšeme si ale pouze postup kreslení **lomené čáry**, pro kterou je tento nástroj určen především:

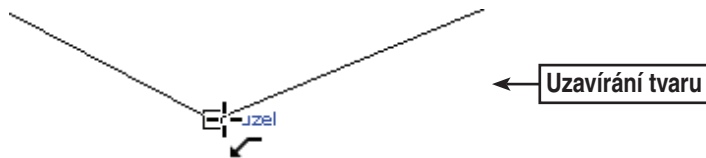
1. Zvolíme nástroj **Lomená čára** .
2. Najedeme na místo, kde chceme začít kreslit.
3. Klikneme levým tlačítkem myši a posuneme kurzor myši na místo, kde má dojít ke zlomu čáry.
4. Znovu klikneme myší a opakujeme kroky 3 a 4.
5. Kreslení dokončíme tím, že myší klikneme **dvakrát** – lomená čára je vyhotovena.



Oproti použití nástroje **Ruční režim**  je tedy nyní nutné klikat dvakrát až při ukončování čáry, při vyhotovování jejích zlomů stačí klikat jednou.

Uzavření čáry

Chceme-li pomocí kreslicích nástrojů pro tvorbu čar vytvořit objekt, který bude možné vyplnit barvou, tak musíme tuto čáru uzavřít.

Provedeme to tak, že se při kreslení vrátíme zpět do výchozího bodu. U ukazatele myši se v takovém případě objeví symbol šipky zalomené doleva .



Ať už použijeme nástroj **Ruční režim**  nebo **Lomená čára** , stačí pro uzavření objektu kliknout myší ve výchozím bodu jen jednou.



Pokud jsme nakreslili čáru a chceme v ní pokračovat, stačí zvolit některý z kreslicích nástrojů, přiblížit se ke koncovému uzlu nakreslené čáry a navázat na něj.

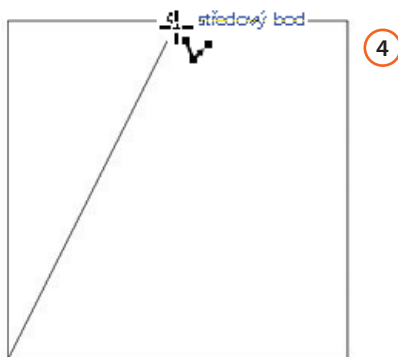


Tip: Pokud chceme vytvořit symetrický útvar, můžeme výhodně využít – jako rámec pro kreslení – některý z geometrických útvarů, nejčastěji čtverec či obdélník. Jeho uzly nebo středy stran nám poslouží jako místa, kde bude docházet ke zlomům čar.

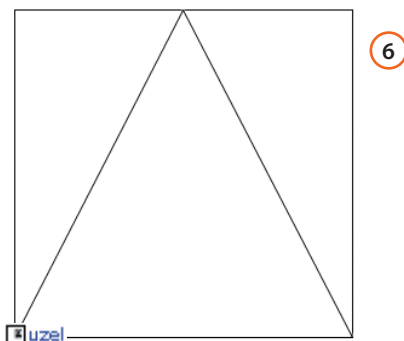
Příklad
č. 5

Příklad č. 5: Rovnoramenný trojúhelník

1. Nejprve pomocí nástroje **Obdélník**  s přidrženou klávesou **Ctrl** nakreslíme čtverec.
2. Následně zvolíme nástroj **Lomená čára** .
3. Přiblížíme se k levému dolnímu rohu čtverce (objeví se slovo **uzel**) a klikneme.
4. Přiblížíme se ke středu horní strany čtverce (objeví se slovo **středový bod**) a klikneme.



5. Přiblížíme se k pravému dolnímu rohu čtverce a klikneme.




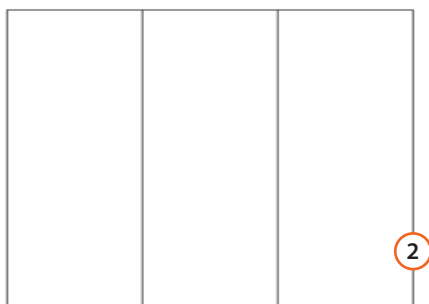
6. Trojúhelník dokončíme kliknutím na výchozí bod, tedy do levého dolního rohu čtverce.
7. Čtverec nám posloužil jen jako pomocný objekt, proto jej nyní můžeme označit a smazat.
8. Pro další práci již máme k dispozici jen výsledný tvar – vytvořený trojúhelník.




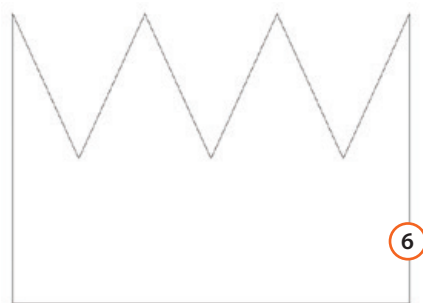
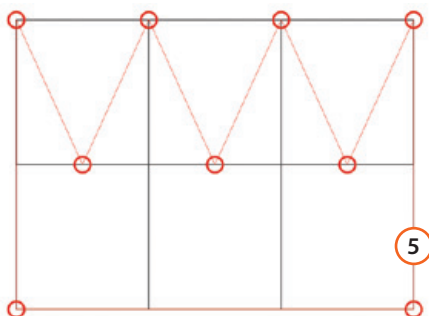
Videotutoriál: Tvorba rovnoramenného trojúhelníku – soubor:
05_Rovnoramenny_trojuhelnik.mp4

Příklad č. 6: Královská koruna

1. Nakreslíme svisle orientovaný obdélník a vytvoříme jeho dvě kopie.
2. Zvolíme nástroj **Výběr** , uchopíme kopie tvarů za uzly a přisuneme je k uzlům původního obdélníku tak, aby byly umístěny vedle sebe v jedné řadě.
3. Nakreslíme další obdélník, a to z levého rohového uzlu jednoho z krajních obdélníků do středu strany protilehlého krajního obdélníku.



4. Zvolíme nástroj **Lomená čára** .
5. Postupně klikáme na uzly a středy obdélníků dle následujícího schématu. Posledním kliknutím se vrátíme do výchozího bodu, čímž tvar uzavřeme.
6. Smažeme pomocné obdélníky – zůstane dokonale symetrická koruna, které můžeme díky uzavření tvaru nastavit např. barvu výplně.




Videotutoriál: Editace královské koruny – soubor:
06_Kralovska_koruna.mp4

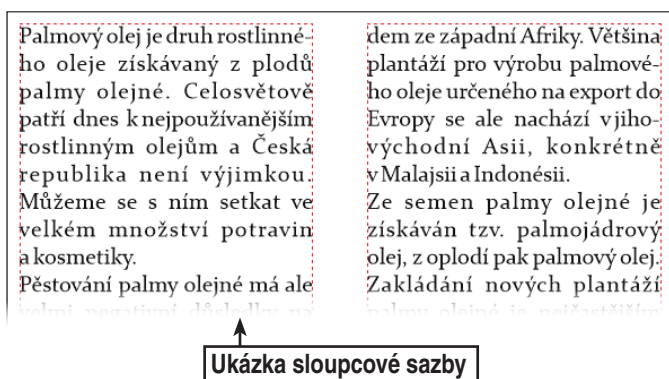


Odstavcový text

Vytvoření a propojení rámečků odstavcového textu

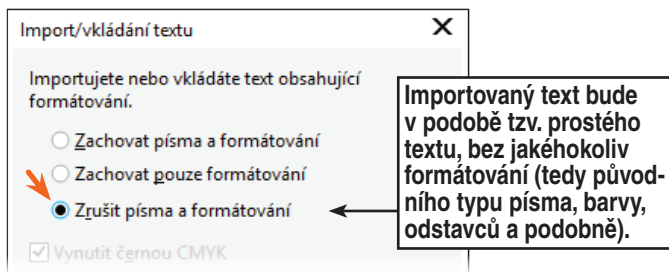
Již jsme si říkali, že kromě řetězových textů lze vytvářet i tzv. **odstavcové texty** (jejich odlišnosti viz str. 37).

Zvolíme nástroj **Text**  a nakreslíme rámeček, který vymezuje hranice textu. Odstavcový text se používá pro zápis delších bloků textů, často rozdělených do několika sloupců typických např. pro noviny a časopisy.



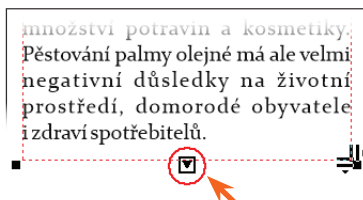
Tip: Vytvořenému rámečku odstavcového textu můžeme na **Panelu vlastností** přesně stanovit rozměry – tedy výšku a šířku. K zarovnávání rámečků se nejčastěji používají vodící linky.

Rozsáhlejší texty se do rámečků odstavcového textu obvykle nepíší, nýbrž kopírují z běžných textových dokumentů. Při vložení zkopírovaného textu máme možnost si vybrat, zdali má dojít k zachování původních fontů písem a dalších formátů. Často je nejlepší volba **Zrušit písma a formátování**, to proto, abychom měli vzhled textu v CorelDRAW zcela pod vlastní kontrolou.

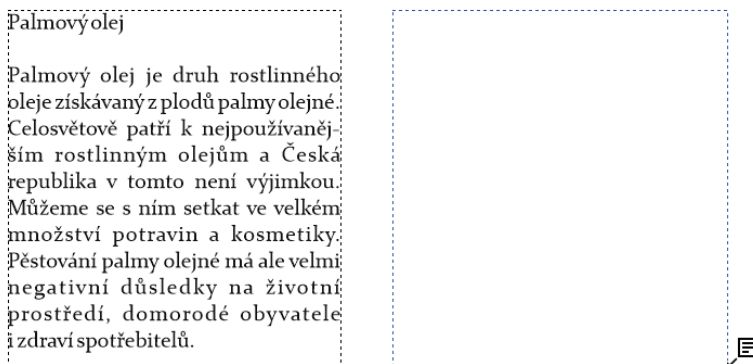



Při použití sazby textu do více sloupců, tedy do více rámečků odstavcového textu, je velmi užitečná možnost jejich vzájemného propojení. Postup je následující:

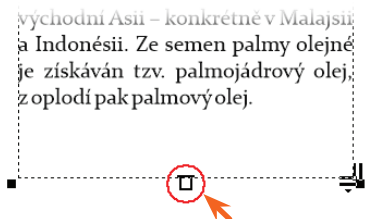
1. Vytvoříme první rámeček a vložíme do něj připravený text. Podle symbolu šipky ve spodní části rámečku poznáme, že se text do něj nevešel celý.



2. Klikneme na tuto šipku  a nakreslíme nový rámeček nebo klikneme dovnitř již připraveného rámečku.



3. Text se přelije do druhého rámečku. Je třeba si dát pozor na to, aby část textu nezůstala skrytá. Symbol čtverečku  ve spodní části rámečku znamená, že veškerý text je zobrazen a není nutné vytvářet nové rámečky nebo zvětšovat ty stávající.



Tip: Stejným způsobem lze vytvořit propojení i s rámečkem, který se nachází na jiné straně dokumentu.

Základní typografická pravidla, kterými bychom se měli řídit, jsou tato:

- Za interpunkčními znaménky (čárkou, tečkou, otazníkem, vykřičníkem, středníkem, dvojtečkou) se píše mezera, před těmito znaménky nikoliv.

Kdo běhá po dvoře? Psi, kočky a slepice. ✓

- U závorek se mezera píše před otevírací závorkou a za uzavírací závorkou. Text umístěný v závorkách na ně přiléhá bez mezer. Podobně je to s uvozovkami.

Markéta (jeho sestra) nás vřele přivítala. ✓

- Je-li v závorce koncová část věty, tak se tečka píše až za závorkou. Je-li v závorce celá věta, tak je v ní i její tečka. Podobně je to s uvozovkami.

Navštívili jsme Vilnius (hlavní město Litvy). ✓

Řekl nám: „Můžete se na mě kdykoliv obrátit.“ ✓

- Mezi číslem a měrnou jednotkou se píše mezera. Výjimkou jsou úhlové jednotky (stupně, minuty, vteřiny), které se píší hned za číslo bez mezery.

Tyč je 2 m dlouhá a váží 3 kg. Ve stínu naměřili 35 °C. Úhel zakřivení je 5°16'. ✓

- Předchozí pravidlo se týká i jednotky procenta. V tomto se často dělá chyba.

Dostala slevu 20 %. ✓

- Pokud zápis čísla s jednotkou představuje zkrácený zápis přídavného jména, tak se píše dohromady bez mezery.

Dostala 20% slevu. nebo Preferuji 12° pivo. ✓

- Běžně používaný pojem **pomlčka** zahrnuje ve skutečnosti dva znaky, které je potřeba rozlišovat: kratší **spojovník** (-) a delší **pomlčku** (–).

Spojovník najdeme na klávesnici vpravo od klávesy pro zápis tečky. **Pomlčku** vložíme v CorelDRAW příkazem **Text** ▶ **Vložit kód formátování** ▶ **Krátká pomlčka** nebo klávesovou zkratkou **Alt+spojovník**.

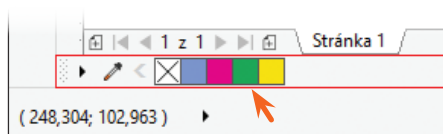
- Používá-li se pomlčka k oddělení částí vět, pak se před ní i za ní píše mezera.

Potkali jsme ho v lese – byl vášnivým houbařem. ✓

Pokročilejší práce s výplní a obrysem

Paleta dokumentu

Kromě základní palety barev umístěné v pravé části okna najdeme v jeho spodní části nad stavovým řádkem i tzv. **Paletu dokumentu**. Barvy, které jsou v ní umístěny, se liší dokument od dokumentu.



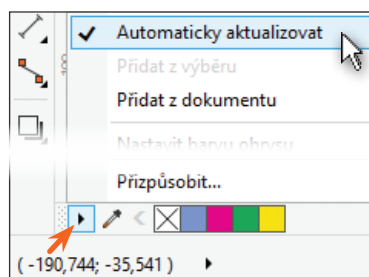
Paleta dokumentu. Prozatím byly při editaci použity čtyři barvy.



Tip: Kdyby se nám omylem podařilo tuto paletu zavřít, tak ji opět zobrazíme příkazem **Okno ▶ Palety barev ▶ Paleta dokumentu**.

Způsobů, jak dostat do **Palety dokumentu** barvy, je více:

- Nastavíme-li u některého z objektů běžným způsobem barvu výplně či obrysu, tak bude tato barva umístěna do **Palety dokumentu**. Usnadňuje to její opakované použití.
- Nechceme-li, aby se po použití barvy samy přidávaly do palety, tak klikneme na šipku v její levé části a zrušíme zaškrtnutí u volby **Automaticky aktualizovat**.



Příkaz pro aktivaci/deaktivaci aktualizace barev v Paletě dokumentu.



Barevné modely

Před tím, než si ukážeme další možnosti programu, se na chvíli zastavíme u toho, jakým způsobem počítač ukládá barvy. Těchto způsobů je dokonce více a říká se jim **barevné modely**.

Barevný model RGB

Barevný model RGB se používá k ukládání barev zobrazovaných na obrazovce. Název tohoto modelu vychází z počátečních písmen tří základních barev, jejichž smícháním vznikají ostatní barvy (**R**ed = červená, **G**reen = zelená, **B**lue = modrá).

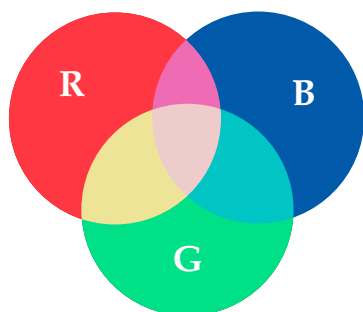
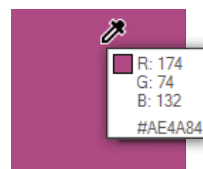


Schéma smíchání tří základních barev v barevném modelu RGB. Jedná se o tzv. aditivní způsob smíchání barev (tj. smíchání vyzařovaného světla). Proto je smícháním všech tří složek vyzařována nejsvětlejší barva, tedy bílá.

Technicky je barva každého bodu na obrazovce (pixelu) realizována pomocí tří subpixelů červené, zelené a modré barvy. Po rozsvícení těchto subpixelů intenzitou danou hodnotami **R**, **G**, **B** zobrazované barvy se jejich vyzařované světlo smísí dohromady.

Barvu v tomto modelu lze vyjádřit množstvím jednotlivých základních barevných složek (viz obr. vpravo). Tak např. v barvě **R: 174**, **G: 74**, **B: 132** převažuje červená složka s výrazným podílem modré složky a slabším podílem složky zelené. Ve výsledku získáme nachovou barvu.






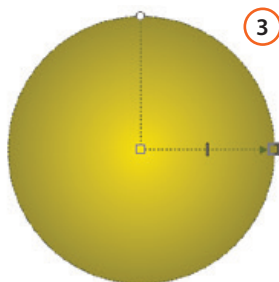
Při nejpoužívanější 24bitové barevné hloubce může každá složka nabývat hodnot od 0 do 255. Takto by šlo tedy vyjádřit celkem $256 \times 256 \times 256 = 1,8$ milionu barev.

K zápisu barev v modelu RGB se často používá **šestnáctková (hexadecimální) soustava**, která kromě číslic využívá i prvních šest písmen abecedy (A až F). Např. naši nachovou barvu by šlo zapsat ve tvaru **#AE4A84**, tedy jako tři za sebou jdoucí dvojice znaků vyjadřujících hodnoty barevných složek. Tento zápis je obvyklý např. při určování barev částí webových stránek.

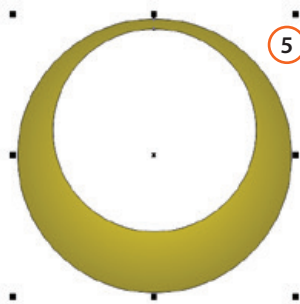
Příklad č. 30: Koule se „skleněným“ efektem


Pomocí přechodové výplně a přechodové průhlednosti aplikované na dva kruhy vytvoříme objekt, který bude vytvářet dojem skleněného odlesku. Postup by šlo analogicky použít i u složitějších objektů.

1. Vytvoříme kruh.
2. Zvolíme nástroj **Interaktivní výplň**  a na **Panelu vlastností** klikneme na tlačítko **Přechodová výplň** , následně pak na tlačítko **Eliptická přechodová výplň** .
3. Do čtvercového úchyty uprostřed kruhu umístíme čistě žlutou barvu. Do krajního čtvercového úchyty umístíme velmi tmavou žlutou barvu – dostaneme se k ní po dlouhém stisku žluté barvy na paletě.



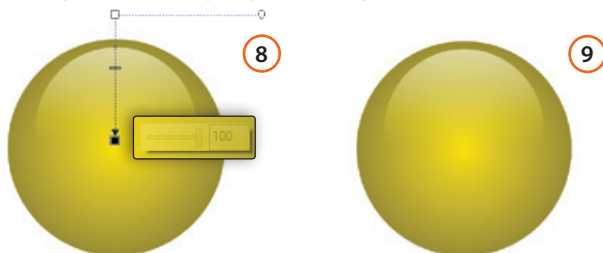
4. Vytvoříme druhý, trochu menší kruh, který vyplníme bílou barvou. Umístíme ho tak, aby mezi horními okraji kruhů zůstala malá mezera.
5. Vycentrování kruhů ve vodorovném směru zajistíme např. jejich označením a stiskem klávesy **C**.



6. Oběma kruhům zrušíme obrys.
7. Označíme menší kruh, zvolíme nástroj **Průhlednost**  a s přidrženou klávesou **Ctrl** potáhneme odshora dolů.



8. Pečlivým umístěním úchytnů upravíme se stále přidrženu klávesou **Ctrl** vzhled vzniklé lineární přechodové průhlednosti tak, aby byla z menšího kruhu viditelná jen jeho horní část.
9. Přechodová výplň s tmavším okrajem vytváří u většího kruhu prostorový dojem koule. Menší bílý kruh s průhledností pak přidává dojem světla.



Videotutoriál: Koule se „skleněným“ efektem – práce s průhledností objektů – soubor: 30_Koule_se_sklenenym_efektem.mp4

Příklad č. 31: Ozdobný název webu


Prosvětlení využijeme i v dalším příkladu, ve kterém vytvoříme ozdobný název webové stránky.

Příklad
č. 31

1. Vytvoříme řetězcový text „fotoblogy.org“.
2. Změníme font na **Calibri** a nastavíme u něj tučný řez a velikost 90 bodů.
3. Jako barvu výplně zvolíme světle fialovou, jako barvu obrysu tmavě fialovou.
4. Dvakrát klikneme na ikonu pera ve stavovém řádku a nastavíme šířku obrysu 1,5 mm.


fotoblogy.org 2

fotoblogy.org 4



5. Zvolíme nástroj **Tvar**  a potažením za šipku v pravém dolním rohu textu zmenšíme mezery mezi písmeny tak, aby se písmena lehce dotýkala. Docílíme tím kompaktnějšího vzhledu textu.

fotoblogy.org 5




6. Zvolíme nástroj **Stín** , a na **Panelu vlastností** vybereme předvolbu s názvem **Malá záře**. Text bude díky tomu obklopen stínem prolnutým do ztracena.




7. Zvolíme nástroj **Ruční režim**  a nakreslíme přes text oblouk. Nad textem se vrátíme k výchozímu bodu a křivku uzavřeme.
8. Křivku upravíme nástrojem **Tvar** . Zbytečné uzly smažeme, ostatní případně přesuneme. Upravit můžeme i zakřivení čar.



9. Oblouk vyplníme bílou barvou a zrušíme mu obrys.
10. Zvolíme nástroj **Průhlednost**  a potáhneme s přidrženu klávesou **Ctrl** odshora dolů. Horní úchyt umístíme poměrně vysoko, aby byl oblouk hodně průhledný – chceme ho využít jen k vytvoření světelného nádechu.



11. Ozdobný text je hotov. Označíme oba objekty a pomocí tlačítka **Exportovat**  na panelu nástrojů **Standardní** z nich vytvoříme obrázek vhodný pro umístění na webové stránky – zvolíme např. formát **PNG**.



Videotutoriál: Tvorba ozdobného názvu pro WWW stránku – práce s průhledností objektů a stíny – soubor: 31_Ozdobny_nazev_webu.mp4



Příprava dokumentu pro tisk

Obecné požadavky na výstupní dokument pro tisk

Požadavky na dokument předávaný k tisku do profesionální tiskárny se mohou lišit podle použitého materiálu, tiskové technologie i zvyklostí konkrétní tiskárny.

Popíšeme si obvyklé požadavky, vždy je ale dobré si je ověřit dotazem na tiskárnu, zvláště v případě nestandardních zakázek.

Mezi základní předpoklady kvalitního tisku patří:

- **Používání barev CMYK** (nikoliv barev RGB). Při používání barev RGB nelze zaručit zachování barevné věrnosti.
- **Převedení textu na křivky**. Převod se obvykle provádí během exportu do výstupního formátu (při tisku nejčastěji do dokumentu typu PDF). Bez převedení textu na křivky hrozí těžko předvídatelné změny jeho formátu.
- **Použití rastrů s dostatečným rozlišením**. Viditelné pixely ve vytištěném díle sráží grafický dojem hodně nízko.
- **Zabezpečení okrajů návrhu** před nepřesným ořezem pomocí **spadávk**y a tzv. **bezpečné zóny**.

Spadávk a bezpečná zóna

Má-li být výstupem např. letáček formátu A5, tak náš návrh tiskárna vytiskne na o něco větší formát a na konečnou velikost jej ořeže. U tohoto ořezu ale nelze zaručit dokonalou přesnost, což mívá dva problematické důsledky:

1. **Ořez uhne směrem dovnitř návrhu** – v tomto případě usekne část významných objektů.
2. **Ořez uhne směrem ven z návrhu** – má-li návrh barevné pozadí a tiskneme-li na bílý papír, tak bude důsledkem nepěkný bílý proužek okolo pozadí.

Principy grafického designu

Profesionální design

Jedna věc je zvládnout techniku práce s nástroji grafického programu, druhá je vytvořit s jejich pomocí hezká a přitom účelná díla. **Profesionální design** je disciplína, která se nedá naučit přečtením jedné knížky – vyžaduje roky studia a praxe. V této krátké kapitole načrtneme jen několik základních principů.

Pozorování

Na úvod bych chtěl říci, že jestli máme hezkou grafiku tvořit, tak ji nejdříve musíme umět rozpoznat. Proto je dobré se dívat kolem sebe a sledovat výtvořiny jiných grafiků – vzhledem k všudypřítomnosti reklamy a obecně médií je k tomu dnes příležitostí více než dost. Pokud nás některé grafické dílo zaujme, tak se zastavme a zamysleme, proč se nám líbí či nelíbí, a ptejme se, proč grafik použil dané řešení. Praktické je také vytvořit si utříděný archív, ať už v papírové (výstřižky) nebo v digitální (fotografie, skeny) formě. Ten přijde vhod ve chvíli, kdy potřebujeme najít inspiraci.

Inspirace

Zajímavé prvky z cizích prací totiž můžeme přenášet do vlastních projektů. Jen je potřeba být opatrný při balancování na hranici mezi inspirováním se a plagiátorstvím. Vždy je dobré si říci, jaký prvek ze vzoru přenášíme a jak je vhodné si jej pro naše potřeby upravit.

Tak např. logo Rhino Bar nás inspirovalo hned ke čtyřem odlišným variantám vlastního loga Active Sun. Poprvé jsme se jen inspirovali kulatým tvarem loga. Podruhé nás zaujalo vyrovnání dvou řádků textu s odlišným počtem písmen na stejnou šířku. Potřetí jsme si řekli, že není špatný nápad použít bílý text na



černém pozadí a nakonec počtvrté jsme využili efektní a oblíbené kombinace písma s velmi tenkými tahy a písma s velmi silnými tahy.

ACTIVE
SUN

ACTIVESUN

ACTIVESUN

Prázdný prostor

Jedním z klíčových prvků designu je prázdný prostor, tedy mezery okolo objektů, které jim umožní „dýchat“. Častou chybou začátečníků je snaha využít každé volné místo na stránce. Vezměte si např. některý z dražších časopisů a všimněte si, jak se v něm „plýtvá místem“. Volný prostor je totiž známkou luxusu, a to nejen v grafice, ale např. i v bytovém designu. Ale ani v tomto případě se to nesmí přehnat, prázdného prostoru musí být v návrhu grafiky tak akorát – posuďte sami na následujících třech ukázkách.



Jednota a rozdílnost

Z dobrých grafických návrhů vyzáruje vnitřní jednota – objekty k sobě ladí použitými barvami, tvary, typografií:

- Pokud budou objekty až příliš podobné, bude výsledek nudný a nezáživný.
- Přílišná rozdílnost však na druhou stranu vytváří vizuální nesoulad.
- Přiměřená rozdílnost vytváří strukturu, hierarchii.
- Významnější objekty je třeba zvýraznit, aby upoutaly pozornost. Zvýraznění lze provést např. změnou velikosti, odlišnou barvou, u textů fontem či řezem a podobně.

Na následujících obrázcích můžete vidět několik příkladů návrhů log, které i když jsou složeny jen z kombinace fontů, tak splňují požadavek vyváženosti, originality a grafického souladu.

magnolia
přírodní kosmetika

R&K
TRAVEL

BEST
free
WEBSITE

MANGO BAR
fruit cocktails

Řád a jeho porušení

Většina návrhů vyžaduje pečlivé dodržování řádu – tedy vyrovnávání objektů k vodorovným a svislým liniím, pravidelné rozestupy mezi objekty apod.

Pokud bychom takto stanovený řád opakovaně drobně porušovali, šlo by o nežádoucí nedbalost. Pokud ho porušíme jednou, promyšleně a výrazně, tak půjde o příjemné oživení návrhu. Řád je od toho, aby se porušoval, ale musíme vědět, kdy to děláme a proč to děláme.

RAKA

Překrývání

Nebojme se objekty překrývat jeden přes druhý, vnese to do návrhů dynamiku. U textů je ale potřeba se při tom vypořádat s hrozbou zhoršení čitelnosti – např. volbou kontrastních barev či ohraničením.

DALIMIL
KNIHKUPECTVÍ