


ZONER
software



Uživatelská příručka

ZONER
Callisto 4
Vektorový grafický editor

ZONER
Callisto 4

ZONER
Media Explorer 4

ZONER
Gif Animator 4

české kliparty

Zoner Callisto 4

Uživatelská příručka

Autoři: Jana Ziková, Roman Slavičinský, Jaromír Krejčí, Petr Veselý

Příručka popisuje tyto části programového balíku:

Zoner Callisto 4 – vektorový grafický editor

Zoner Media Explorer 4 – multimediální správce souborů,

Zoner Viewer 4 – univerzální prohlížeč obrázků,

Zoner GIF Animator 4 – nástroj pro tvorbu animovaných souborů GIF

Software: © 1994–2001 ZONER software, s. r. o.,

Dokumentace: © 1996–2001 ZONER software, s.r.o.

Ilustrace: © 1999–2000 ZONER software, s. r. o., Marek Fišer

Všechna práva vyhrazena.

ImageStream® Greaphics Filters

Copyright © 1991–1999 Inso Chicago Corporation. All Rights Reserved.

Text neprošel jazykovou korekturou.



ZONER software, s.r.o.

Koželužská 5, 602 00 BRNO

www.zoner.cz, www.inshop.cz,

www.czechia.com

tel.: 05-43257244,

fax: 05-43257245

e-mail: info@zoner.cz

ZONER, s.r.o.

Kopčianská 94, 851 01

BRATISLAVA

www.zoner.sk, www.inshop.sk,

www.slovaknet.sk

tel. 07-68287275,

fax: 07-63811615

e-mail: info@zoner.sk

Informace v příručce jsou poskytovány bez záruky, mohou se bez upozornění změnit a nemohou být považovány za závazek producenta. ZONER software, s. r. o., nepřijímá žádnou odpovědnost za případné chyby nebo nepřesnosti, které mohou být v textu příručky.

Žádná část příručky nesmí být kopírována, vydávána, ukládána v zobrazovacích systémech nebo přenášena jakýmkoli způsobem včetně elektronického, fotografického či jiného záznamu bez písemného svolení ZONER software, s. r. o..

Zoner, Callisto a Context jsou registrované ochranné známky společnosti ZONER software, s. r. o. Windows je registrovaná ochranná známka společnosti Microsoft Corp. Ostatní názvy mohou být registrovanými ochrannými známkami svých vlastníků.

OBSAH

ÚVOD

O aplikaci Zoner Callisto 4	3
Instalace	5
Verze a sestavení	7
Uživatelská příručka	8

1. ÚVODNÍ VÝUKOVÝ KURZ

A) SEZNÁMENÍ SE ZONER CALLISTEM 4

1. Co je co v Zoner Callistu 4	11
2. První pokusy v Zoner Callistu 4	12
3. Výběr a základní úpravy objektů	14
4. Další úpravy objektů	15
5. Import – vkládání obrázků	17
6. Funkce Zpět a Znovu	17
7. Jak vytvořit firemní prospekt	18

B) TVORBA LOGA

1. Založení nového dokumentu	21
2. Příprava pracovní plochy	22
3. Vložení obdélníka	23
4. Tvarování objektu	25
5. Přesunování objektu	27
6. Kopírování a zrcadlení	27
6. Barvy objektu	29
7. Umělecký text	30
8. Export obrázku	32

C) TVORBA LETÁKU

1. Příprava dokumentu	34
2. Vložení uměleckého textu	35
3. Odstavcový text	37
4. Vložení a úprava obrázku	39
5. Vložení a úpravy obdélníka	42
6. Pořadí objektů	43
7. Tabulka	44
8. Vodicí linky	45

2. REFERENČNÍ PŘÍRUČKA

1

VEKTOROVÝ GRAFICKÝ EDITOR

Vektory a bitmapy	49
Prvky vektorové grafiky	51
Použitá terminologie	53

2

PRACOVNÍ PROSTŘEDÍ EDITORU

První spuštění	57
Roletové nabídky	58
Panel nástrojů	60
Galerie	63
Lokální nabídky	65
Klávesové zkratky	66
Pravítka a soustava souřadnic	66
Stavový řádek	67
Posuvníky	68
Paleta barev	68
Pracovní plocha	69

3

OVLÁDÁNÍ ZONER CALLISTA 4

Měřítka zobrazení	73
Hladiny	75
Správce pohledů	79
Rozdělení pracovní plochy	83
Vícestránkové dokumenty	85
Funkce zpět a opakovat	87
Vodící linky	88
Síť	90

4

KŘIVKY

Co jsou křivky	95
Nástroje pro vkládání křivek	99
Jednoduché úsečky	100
Jednoduché křivky	101
Spojené úsečky	102
Spojené křivky	103
Kreslení od ruky	106
Nástroje alternativního panelu	108
Tvarování křivek	109
Tvarovací nástroj	109
Modifikace uzlů a úseků	110
Alternativní panel nástrojů	112
Praktická ukázka	114

GEOMETRICKÉ TVARY**5**

Co jsou geometrické tvary	117
Vkládání geometrických tvarů	117
Obdélníky a čtverce	119
Kružnice a elipsy	121
Mnohoúhelníky a hvězdy	122
Tvarovací nástroj	125
Další tvarové úpravy	128
Symetrické tvarování hvězd	129
Převod na křivky	130

TEXT**6**

Dva druhy textu	133
Nástroje pro vkládání textu	134
Vkládání odstavcového textu	135
Vkládání uměleckého textu	135
Úpravy textu tvarovacím nástrojem	137
Editace textu	138
Tvarování základny	141
Tvarování rámce	142
Tvarování textu rozbitého na křivky	143

TABULKY**7**

Co je tabulka	147
Vkládání tabulky	148
Tvarování tabulky	149
Psaní a úpravy textu v tabulce	152
Další úpravy tabulek	152

ÚPRAVY OBJEKTŮ A EFEKTY**8**

Editační nástroj - výběr objektů	155
Přesunování objektů	157
Změna rozměrů objektů	158
Kopírování objektů	159
Vícenásobné kopírování objektu	160
Otáčení objektů	161
Zešikmení objektů	162
Transformace	163
Zarovnání objektů	164
Rozmístění objektů	164
Sjednocení velikosti objektů	165
Logické operace s objekty	166
Kombinace objektů	167

Zrcadlení objektů	168
Skupiny objektů	169
Pořadí objektů	169
Deformace více objektů	170
Aplikace barev	171
Změny v paletě barev	172
Přetahování barev	173
Používání pera	173
Barevné přechody	177
Výplň bitovou mapou	178
Fraktálová výplň	179
Stín objektů	180
Průhlednost	182
Vzájemné přechody objektů – blend	183
Převod objektů na bitovou mapu	185
Bitmapové filtry Adobe plug-ins	186
Kvalita vykreslování	188
Galerie stylů	189

9

IMPORT A EXPORT

Vektorové obrázky	193
Bitmapové obrázky	194
Úpravy bitmapových obrázků	195
Definice průhlednosti bitové mapy	199
Galerie pro kliparty	200
Skenování do Zoner Callista	201
Export dokumentu	202
Export do PostScriptu	203

10

PRÁCE SE SOUBORY A TISK

Založení nového dokumentu	207
Načítání a ukládání dokumentu	208
Tisk dokumentu	208
Práce se schránkou	210
Informace o dokumentu	212
Odeslání dokumentu e-mailem	212

11

ZONER MEDIA EXPLORER 4

Prostředí Zoner Media Explorera	216
Zobrazení souborů	216
Velikost náhledů	218
Výběr souborů	219
Zobrazení nebo přehrání souboru	219

Měřítka zobrazení Zoner Vieweru	220
Promítání obrázků	221
Oblíbené složky	222
Vyrovňovací paměť pro náhledy	223
Souborové operace	224
Konverze obrázků	225
Úpravy bitové mapy v Zoner Vieweru	226
Bitmapové transformace a efekty	228
Bitmapové filtry	228
Skenování obrázků	229
Přehrávání videa v náhledech	229
Tisk	230
Spolupráce s Windows	230

ZONER GIF ANIMÁTOR

12

Grafický formát GIF	235
Základní principy animace	236
Prostředí programu	237
Globální parametry animace	237
Parametry rámce	239
Změna počtu a pořadí rámců	240
Vkládání textových rámců	241
Editace obrázků	241
Přehrání animace	242
Optimalizace výstupního souboru	242

3. DODATKY

Využití technické podpory	247
Update Zoner Callista zdarma	247
Novinky ve verzi 4	248
Rejstřík	251



ÚVOD

ÚVOD

Vážení přátelé,

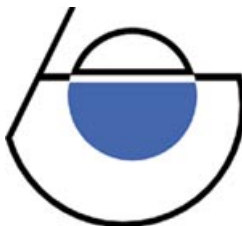
získali jste novou verzi programu Zoner Callisto 4. Děkujeme vám, že jste si vybrali pro řešení vašich grafických požadavků právě tento produkt. Příručka, kterou jste nyní začali číst, si klade za cíl pomoci vám možnosti tohoto programu co nejrychleji ovládnout a co neefektivněji využívat. A my vám k tomu přejeme hodně zdaru.

O APLIKACI ZONER CALLISTO 4

Zoner Callisto 4 je český vektorový grafický editor pro nejširší použití, právě takový, jaký by neměl chybět na žádném počítači. Svým jednoduchým a přehledným ovládáním na principu rozumné dostatečnosti je určeno především pro běžné uživatele se základní znalostí Windows bez nároků na další znalosti v oblasti grafické tvorby. Jeho schopnosti jej však s každou další verzí stále více přibližují profesionálnímu využití. Pokryje vaše požadavky od tvorby jednoduchého nápisu až po složité ilustrace. Využijete jej k tvorbě působivých propagačních tiskovin a letáků, vizitek, cenovek, hlavičkového papíru, plánek, nápisů, pohlednic, blahopřání atd. Nabízí i možnost tvorby grafiky pro internetové prezentace.

Firma ZONER software, s.r.o., je známa jako významný producent českých programů v oblasti grafiky, multimedií, Internetu a elektronické komerce. Již její první počín – grafický editor Zebra pro DOS získal ocenění CHIP Tip na výstavě INVEX '93 a obrovský ohlas odborníků. Na tyto úspěchy navázala Zebra pro Windows a také oblíbené Zoner Callisto 2.0, které již bylo určeno pro 32-bitové Windows, dalšími cenami.

Zoner Callisto 3, uvedené na trh roku 1998, získalo výborné hodnocení od redakcí českých periodik, druhé místo v kategorii tuzemského software v anketě Volba '98 a hlavní cenu Křišťálový disk na veletrhu Invex '98 (s největším počtem nominací ve všech kategoriích).



Co a pro koho je

ZONER
Callisto 4

Historie a zkušenosti


ZONER
software

Ocenění



Anglická verze získala ocenění Finalist Best of Show na světové výstavě CeBIT '98 v Hannoveru.

Poznámka: tento výčet není úplný, zahrnuje jen nejvýznamější ocenění.

Konkurence

Na všechny tyto úspěchy se nyní snaží navázat Zoner Callisto 4 a my věříme, že jejich výčet ještě rozšíří.

Avšak jako v každé jiné, tak i v oblasti grafické tvorby existuje konkurence. Mezi grafickými editory jsou asi na celém světě nejznámější programy Corel DRAW a Adobe Illustrator. Jedná se o velmi kvalitní produkty silných a zkušených firem, velice užitečné pro profesionální grafickou tvorbu. Běžný uživatel počítače sice značnou část jejich schopností nevyužije, ale zaplatit je musí v plné výši, nehledě na jejich relativně vysoké nároky na systémové parametry počítače. Českým uživatelům, zvláště pokud neovládají angličtinu, se může jako nevýhoda jevit i jejich zahraniční původ a z toho vyplývají i obavy o zajištění uživatelské podpory a lokalizace produktů.

Jaké je Zoner Callisto 4

Zoner Callisto 4 je původní český program právě pro běžné české uživatele – v oblasti vektorové grafiky umí téměř totéž, má relativně nízké nároky na hardwarové vybavení, přijatelnou cenu, původní českou příručku i nápovědu a registrovaným uživatelům zaručuje kvalitní technickou podporu, kterou již ocenilo mnoho českých uživatelů předchozích verzí.



Oproti Zoner Callistu 3 došlo k významnému posunu směrem k profesionálnímu využití – zlepšily se možnosti pracovního prostředí, přibýly nové možnosti při práci s vektorovými objekty, vzrostla i kvalita a výběr importních a exportních filtrů. Mnoho funkcí v Zoner Callistu 4 vzniklo na základě připomínek a námětů uživatelů starších grafických editorů z produkce ZONER software, s. r. o., a předchozích verzí Zoner Callista. Vážení uživatelé, budeme vám vděční i za vaše náměty a připomínky k programu, jehož jste se stali vlastníky.

ZONER software, s. r. o., vám přeje mnoho příjemných zážitků

INSTALACE

K provozování Zoner Callista 4 doporučujeme počítač PC s těmito parametry (v závorce jsou uvedeny parametry minimální):

- Pentium 200 MHz a vyšší (Pentium 166 MHz),
- 32 MB operační paměti (16 MB),
- 50 MB volného místa na pevném disku (30 MB),
- operační systém Windows 95/98/2000 nebo Windows NT 4.0,
- monitor VGA se zobrazením 1024x768 bodů (800 x 600 bodů), 65 000 barev (True Color),
- myš,
- CD mechanika.

V krabici produktu najdete:

- Uživatelskou příručku s objednacím kupónem na další licence za zvýhodněnou cenu,
- registrační kartu,
- registrační číslo,
- CD s instalačními programy a soubory:
 - **Zoner Callisto 4** – plná verze,
 - **Zoner Gif Animátor 4** – plná verze,
 - **Zoner Media Explorer 4** – plná verze,
 - **Zoner Viewer 4** – plná verze,
 - **Zoner Context STANDARD** – zkušební verze (časově omezená),
 - **České kliparty** – více než 2000 vektorových obrázků,
 - **Slepé mapy** – vrstvené mapy z celého světa,
 - soubory s fotografiemi pro výukové kurzy z této příručky,
 - ukázkové dokumenty (výsledky kurzů, tipy a triky) ve formátu ZMF (formát Zoner Callista 4).

Instalační program dokáže nejen program instalovat, ale i spravovat vaši instalaci Zoner Callista, což obnáší doinstalování dalších komponent, jejich redukci, opravu stávající instalace v případě poškození souborů a kompletní odinstalaci.

Instalační program se spouští příkazem CALLISTO4.EXE z CD-ROM. Při první instalaci se po úvodní obrazovce objeví dialogové okno, ve kterém zvolíte komponenty, jež chcete instalovat.

Požadavky na HW a SW



Instalace

Program nainstalujete z menu, které vyvoláte klepnutím na tlačítko **Start** v hlavním panelu Windows (**Start | Programy | Zoner Callisto 4 | Zoner Callisto 4**).



Pokud program používáte denně, doporučujeme vám vytvořit ikonu programu na ploše Windows.

Registrační karta

Po nainstalování Zoner Callista 4 prosím co nejdříve vyplňte a odešlete registrační kartu na adresu ZONER software, s. r. o., poté můžete využívat všech výhod registrovaných uživatelů, zejména technické podpory (hot-line). Pokud máte pochybnosti, zda používáte program v souladu se zákony, kontaktujte ZONER software, s. r. o., rádi vám poskytneme podrobné informace.

Licenční podmínky

Mějte prosím neustále na paměti, že následujícími činnostmi se můžete dostat do **konfliktu se zákonem**:

- **používáním jedné licence produktu současně na více počítačích,**
- **pořízením kopie programu (s výjimkou jedné záložní),**
- **převedením získaných práv k využití programu na jinou osobu,**
- **půjčováním nebo pronajímáním produktu,**
- **různými úpravami produktu nebo jeho zpětnou analýzou,**
- **zahrnutím produktu do jiných produktů a šířením takto vzniklých produktů.**

Nejčastěji dochází k porušování zákona kopírováním programu v rámci jedné organizace na více počítačů, než je zakoupených licencí. V takovém případě může být odpovědný pracovník trestně stíhán stejně, jako by používal pirátskou kopii programu. Zvažte tedy získání další legální licence – cena není vysoká

a jejím uhrazením napomáháte, vedle dodržování zákonů, i dalšímu vývoji programu. K objednání dalších licencí za zvýhodněnou cenu můžete použít objednávací kupón, který je vložen do příručky. Školám umožňuje ZONER software, s. r. o., nákup multilicencí pro všechny počítače za paušální cenu (bez ohledu na jejich počet).

VERZE A SESTAVENÍ

Vývoj Zoner Callista 4 nekončí uvedením na trh. Nadále pokračuje jeho vylepšování, doplňování a opravy. Pro přesné určení programu tedy nestačí jen číslo verze, je třeba sledovat i číslo sestavení (angl. build), které udává i počet provedených změn. Obě čísla jsou uvedena na etiketě instalačního disku, najdete je také přímo v programu (**Nápověda | O aplikaci ...**).

Vývojoví pracovníci zajišťují změny programu v rámci jedné verze (tj. update) formou změnových instalačních souborů, které jsou pro registrované uživatele volně dostupné (tj. zdarma) na internetové adrese <http://www.zoner.cz>. Zde najdete také informace o provedených změnách a případné pokyny pro jejich aplikaci. Tato metoda aktualizace má dvě velké výhody – jednak je vhodnější pro distribuci přes internet (menší objem dat) než nová plná instalace, jednak její aplikace je rychlejší a jednodušší zejména pro méně zkušené uživatele.

Překopírujte aktualizací soubor na váš počítač, spusťte jej a dbejte pokynů programu. Program vypíše dosavadní verzi a sestavení Zoner Callista, číslo nového sestavení a souhrn provedených oprav. Další průběh je zcela automatizován až do závěrečné zprávy o úspěšnosti instalace. Novější aktualizací soubory obsahují všechny dřívější, takže stačí provést pouze jedinou akci pro libovolné starší sestavení Zoner Callista 4.

Verze a sestavení

Aktualizace zdarma

Postup instalace změn

UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

Jádro uživatelské příručky, kterou právě čtete, je rozděleno na tři části. Každá z nich má své opodstatnění a odlišuje se jinou formou podání informací. První dvě osloví každého nového uživatele Zoner Callista 4, třetí je určena především pro uživatele předchozí verze programu.

Tři části příručky



Efektivní studium

Použité značení

Úvod má za úkol představit produkt Zoner Callisto 4 a jeho tvůrce, firmu ZONER software, s. r. o., a pomoci vám při instalaci.

1. část: Úvodní výukový kurz je určen těm uživatelům, kteří si chtějí nejprve vyzkoušet, co vlastně Zoner Callisto 4 umí a jak se s ním pracuje. Bez jakéhokoliv předchozího studování vlastností a nástrojů programu provede uživatele tvorbou ukázkového dokumentu od spuštění programu až k jeho dokončení. Tam, kde je to vhodné, uvádíme odkazy na podrobnější výklad.

2. část: Referenční příručka je nejrozsáhlejší a nejdůležitější. Popisuje stručně, ale názorně principy zpracování grafické tvorby, pracovní prostředí a jednotlivě všechny funkce, které Zoner Callisto 4 umožňuje, včetně základních pravidel pro jejich použití. Je přehledně a logicky zpracována tak, aby vám umožnila rychle najít vše, co zrovna budete potřebovat nebo s čím si zrovna nebudete vědět rady.

3. část: Dodatky obsahují další užitečné informace různého typu: Kapitola **Novinky** ušetří čas uživatelům našich starších produktů, jelikož obsahuje přehled vlastností a schopností, které jsou jiné nebo zcela nové ve srovnání s předchozí verzí, se Zoner Callistem 3. Novinky jsou v krajním sloupci indikovány logem Zoner Callista 4.

Vektorový grafický editor Zoner Callisto 4 je poměrně rozsáhlý program s velkým množstvím funkcí, které nabízejí tisíce různých kombinací jejich využití. Žádná, byť sebelepší, kniha vás nenaučí všechno hned, tím spíše, že každý uživatel má jiné požadavky, jiný vkus a také jinou fantazii. V tomto směru je nejdůležitější usednout k počítači, spustit Zoner Callisto 4 a zkoušet a zkoušet a ... zkoušet. To je ta nejrychlejší a nejefektivnější metoda, obzvláště budete-li mít po ruce tuto příručku. Celým programem vás navíc bude provázet velice podrobná nápověda a pokud přesto budete potřebovat poradit, můžete se s důvěrou obrátit na firmu ZONER software, s. r. o. a využít její technickou podporu (viz kapitola Technická podpora v závěru příručky).

Pro lepší přehlednost a rychlejší orientaci v textu je v příručce použito několika principů „upoutání pozornosti“:

Tučným písmem jsou zdůrazněny důležité informace a pasáže.

Předsazené popisky nalevo od textu napomáhají rychlejšímu vyhledání žádaného tématu.

Obrázky a nákresy mají také za úkol upoutat vaši pozornost při vyhledávání informací...

ÚVODNÍ VÝUKOVÉ KURZY



**A) SEZNÁMENÍ SE
ZONER CALLISTEM 4**

B) TVORBA LOGA

C) TVORBA LETÁKU

A) SEZNÁMENÍ SE ZONER CALLISTEM 4

První částí uživatelské příručky je „Úvodní výukový kurz“, který vám pomůže seznámit se se základními schopnostmi a ovládnutím Zoner Callista 4, a to tou nejrychlejší a nejnázornější formou, jaká vůbec existuje. V první lekci se zhruba seznámíte s prostředím a ovládnutím programu, ve druhé si již podle našeho návodu nakreslíte svůj první obrázek. Ve třetí lekci již vytvoříte složitější dokument, který bude kromě nakresleného obrázku obsahovat i textové informace a fotografie.

V úvodní kapitole jsme doporučovali studovat celou tuto příručku u počítače, na kterém je současně spuštěn program Zoner Callisto 4. Pro následující rychlokurs však tato rada platí dvojnásob. Takže, pokud jste tak ještě neučinili, vezměte si tuto knihu a usedněte k vašemu počítači, protože právě začínáme ...

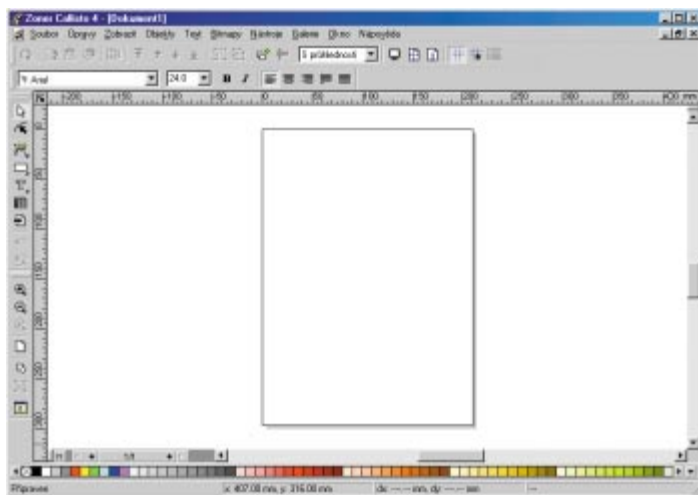
Úvodní výukový kurz

Praktické studium

1. CO JE CO V ZONER CALLISTU 4

Po spuštění Zoner Callista 4 se zobrazí podobná obrazovka, jakou vidíte na obrázku.

**První spuštění
Zoner Callista 4**



Způsob ovládání

Rámec uprostřed obrazovky odpovídá skutečné **tiskové stránce A4** v orientaci na výšku. Cokoliv na tomto listu nakreslíte nebo na něj vložíte, můžete přesně takto vytisknout na vaší tiskárně. Způsob ovládání i celkový vzhled prostředí vám možná připadá povědomý, neboť využívá **obecných zvyklostí programů pro Windows**. Podrobnější popis pracovního prostředí a způsobu ovládání najdete v kapitolách **Pracovní prostředí editoru** a **Ovládání Zoner Callista 4** v Referenční příručce – druhé části této publikace.

Základní a alternativní panel

Pro práci v Zoner Callistu 4 je nejdůležitější pochopit princip základního a alternativního panelu nástrojů. V **základním panelu** nástrojů (svíslá řada tlačítek podél levého okraje okna) si budete vybírat jednotlivé nástroje, obsah **alternativního panelu** se podle něj mění tak, abyste měli po ruce právě ty nástroje, které v tom kterém okamžiku lze použít.



Pro lepší pochopení principu si zkuste nakreslit první obrázek.

2. PRVNÍ POKUSY V ZONER CALLISTU 4**Kreslení obdélníka**

V základním panelu nástrojů klepněte na třetí tlačítko shora – měl by mít symbol obdélníku (tedy pokud jste v Zoner Callistu 4 od jeho instalace ještě nic nedělali). Již v tomto okamžiku se obsah alternativního panelu změnil. Nyní posuňte myš na stránku, stiskněte levé tlačítko a tažením nakreslete **obdélník**.

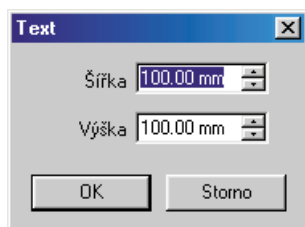




Pro vložení **textu** použijte čtvrté tlačítko s písmenem „T“ a opět můžete sledovat změnu alternativního panelu.

Klikněte nyní na pracovní plochu a ve zobrazeném okně potvrďte přednastavené parametry tlačítkem **OK** nebo klávesou **Enter**.

Vložení textu

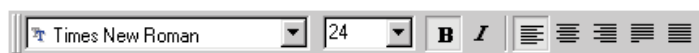


Hello !

Do rámce, který se poté vykreslil, hned začněte psát požadovaný text.

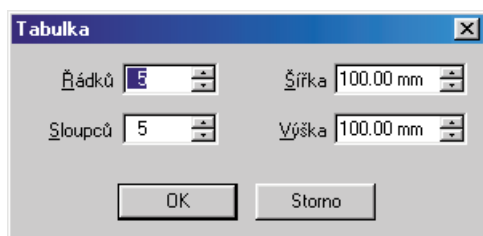
Změnu typu, řezu a velikosti písma můžete provést následně pomocí nástrojového panelu Text, jeho vzhled i použití je velice podobné tomu, co jistě znáte z textových editorů pro Windows.

Změna písma



Další, páté, tlačítko v základním panelu nástrojů slouží ke vkládání **tabulek**. Práce s nimi je na první pohled podobná práci s tabulkovými editory, neumožňuje však takové funkce. V Zoner Callistu 4 slouží tabulka k **formátování textů do mřížky či do sloupců**.

Klepněte na nástroj pro vkládání tabulek a potom na stránku. Ve zobrazeném okně můžete, ale nemusíte, změnit některé hodnoty, potom volbu potvrďte stiskem **OK** nebo klávesou **Enter**.



Do jednotlivých buněk tabulky nyní můžete psát svůj text a můžete mu měnit vzhled, a to pro každou buňku zvlášť.

Tabulka ihned po vložení

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

3. VÝBĚR A ZÁKLADNÍ ÚPRAVY OBJEKTŮ

Výběr (neboli selekce) znamená **označení** jednoho nebo více objektů na stránce za účelem přesunu, změny velikosti, rotace, zrcadlení a dalších úprav a samozřejmě ke změně barev.

Výběr objektů



Tlačítko pro **výběr** je umístěno v základním panelu zcela nahoře. Po jeho stisku si opět povšimněte změny alternativního panelu, kde se nyní nachází tlačítka pro výše popsané operace. Nyní vyberte nějaký objekt klepnutím myši. Body kolem objektu představují tzv. **úchopové body**, které slouží k vertikální a nebo horizontální změně velikosti zobrazeného objektu. Vybraný objekt lze rovněž libovolně přesunout na stránce tažením myši mimo úchytové body. Klepnete-li na objekt podruhé, změní se úchopové body v oboustranné šipky. Zahnuté šipky v rozích naznačují možnost otáčení objektů m uchopením a tažením myši, rovné ve středech stran podobným způsobem umožňují zešíkmení objektu.

Výběr více objektů

Samozřejmě lze takto pracovat i s **více objekty najednou**. Přibrání dalších objektů do výběru provedete tak, že při výběru současně držíte **stisknutou klávesu Shift**.

Každému vybranému objektu, nebo několika vybraným objektům najednou, lze přiřadit **barvu obrysu** a **barvu výplně**. Při aktivním výběru způsobí kliknutí levým tlačítkem na některé **políčko barevné palety** obarvení okraje objektu a naopak kliknutí pravým tlačítkem změnu výplně.



Barva obrysu a výplně

4. DALŠÍ ÚPRAVY OBJEKTŮ

V předchozí podkapitole byly popsány operace a změny vlastností objektů, které mohou být aplikovány současně na více vybraných objektů různého typu – např. změna velikosti, barvy apod. Pokud potřebujete měnit vlastnosti specifické pouze pro konkrétní typ objektu, je třeba použít **tvarovací nástroj**. Ten je v základním panelu nástrojů na druhé pozici a je na něm vyobrazena černá šipka.



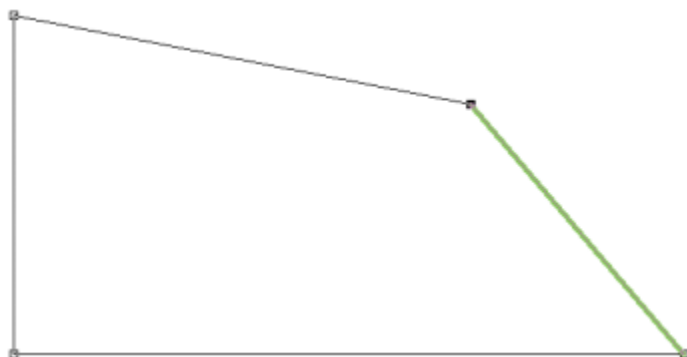
Klepněte na tvarovací nástroj a vyberte jím již dříve nakreslený obdélník.



V alternativním panelu klepněte na tlačítko s kladívkem, tím obdélník rozbijete na křivky. V jeho rozích nyní vidíte tzv. **tvarovací body**. Myší některý z nich uchopte, o kousek posuňte a myš uvolněte – a hned vidíte, jak je snadné objekty deformovat.

Tvarovací nástroj

Rozbití na křivky



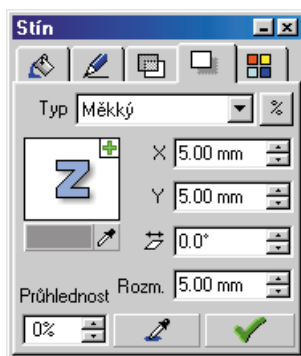
Obecnější popis použití tohoto nástroje však přesahuje rámec našeho úvodního výukového kurzu, pro více informací můžete nahlédnout do kapitoly **Výběr a Úpravy objektů** v Referenční příručce.

Galerie

Mnoho dalších možností pro úpravy objektů nabízí tzv. **galerie**. Jsou to ukotvitelná okna s nástroji a jejich zobrazení lze zvolit v roletové nabídce **Galerie**.

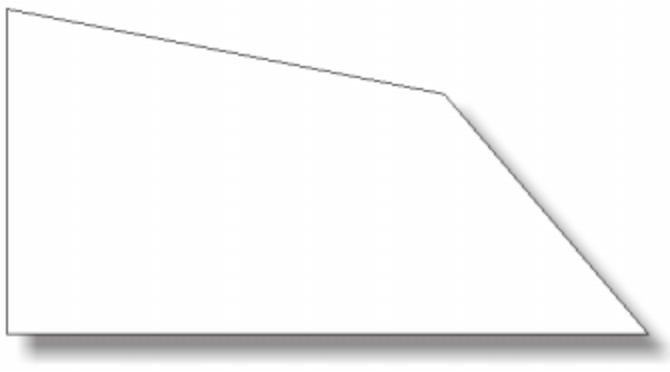
Pro ukázkou si zobrazte galerii **Stín**.

Aplikace stínu



V základním panelu zvolte **výběrový nástroj** a klepněte na zdeformovaný obdélník.

Nyní si v galerii zvolte **druh stínu**, např. měkký, a beze změny ostatních hodnot volbu potvrďte stisknutím tlačítka se zeleným zatržítkem nebo klávesou **Enter**. Výsledek hned vidíte.



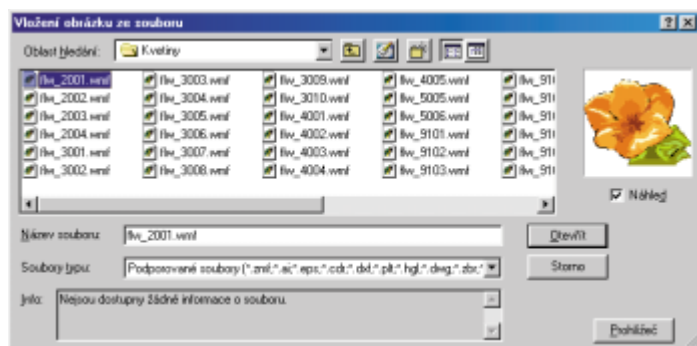
5. IMPORT – VKLÁDÁNÍ OBRÁZKŮ



Jedním z úkolů tohoto kurzu je i vložení předem připravených obrázků a fotografií do dokumentu. K tomu slouží nástroj pro **import**, který je ukryt v základním panelu pod šestým tlačítkem se symbolem šipky ukazující na stránku.

Po jeho výběru se zobrazí okno, podobné jako i v jiných programech pro Windows, které umožňuje vyhledat žádaný soubor s obrázkem. Všimněte si zejména okénka v jeho pravé části – v něm se okamžitě zobrazuje náhled souboru, na kterém se zrovna nacházíte v seznamu.

Importní nástroj



6. FUNKCE ZPĚT A ZNOVU



Další dvě tlačítka v základním panelu nástrojů skrývají funkce **Zpět** a **Znovu**, které umožňují odvolat poslední provedené akce, a zase je znovu provést. Jejich význam snad není třeba více vysvětlovat, každý uživatel programů pro Windows si na ně již zvykl a nejspíš se bez nich neobejde.

Pro **zběžné seznámení** jste si již vyzkoušeli všechno podstatné. Pokud vám cokoliv z předchozího textu bylo nejasné, projděte si příslušné kapitoly v referenční příručce, tam najdete opravdu vyčerpávající popis všech nástrojů.

7. JAK VYTVOŘIT FIREMNÍ PROSPEKT

Představte si, že jste majitelem menší firmy. Určitě chcete získávat kvalitní obchodní partnery a také co nejvíce spokojených solventních zákazníků. O výsledku takového vašeho snažení rozhoduje především způsob, jakým se vaše firma před nimi prezentuje, k čemuž napomáhají mimo jiné i reklamní prospekty, ve kterých nabízíte vaše služby nebo produkty.

Obvykle od letáků očekáváme, že ponesou několik nejdůležitějších informací – název a jednoduchý popis služeb, doprovodné obrázky, logo firmy, její adresu a tabulku s cenami. A to vše natolik lákavou formou, aby si právě vaši firmu lidé zvolili za partnera pro splnění svých přání a potřeb.

Jak toto všechno dostaneme na papír a v reprezentativní formě vytiskneme? Samozřejmě s pomocí Zoner Callista 4, následující kapitoly vám nabízejí podrobný návod.

Tvorbu takového letáku si shrňme do několika bodů:

Nejprve je třeba alespoň předběžně si rozvrhnout, co a v jaké míře bude prospekt obsahovat, a podle toho si **přípravit dokument** vhodného formátu.

Vzorový leták

Základní kroky tvorby letáku

Příprava dokumentu

KALIFORNIE

Jako druhý krok doporučuji umístit na stránku dokumentu všechny **texty** – tedy všechny informace, které chcete vašim zákazníkům sdělit. Pro nadpisy jistě využijete barevných a jiných efektů pro zvýraznění, u souvislých pasáží zase uvítáte možnost jejich formátování.

Text

Podle druhu sdělovaných informací pravděpodobně použijete i **tabulku** – samostatný nástroj Zoner Callista 4, který je vhodný zejména pro ceník, přehled termínů akcí či jakýkoliv seznam produktů se zpřesňujícími informacemi. Tabulku můžete vytvořit přímo v Zoner Callistu, ale také můžete vložit již připravenou z tabulkového kalkulátoru přes schránku.

Tabulka

Jakékoliv informace podané pouze formou textu, byť barevně i tvarově zajímavě zpracovaného, působí nezábavně a proto již nezbytnou součástí reklamních materiálů jsou **obrázky**. Proto vám také poradíme, jak dostanete do výsledného návrhu fotografie.

Fotografie

A nakonec nesmíme zapomenout ani na **logo firmy**. To si nejprve v Zoner Callistu 4 podle následujícího návodu vytvoříte a pak vložíte do svého prvního dokumentu. Dokonce se dozvíte, jak zajistit, aby jej bylo možné použít i v dokumentech vytvořených v jiných programech pro Windows, nejen v Zoner Callistu 4.

Logotyp

Tolik teoretické shrnutí. Následuje 2. lekce – tvorba firemního loga. Budete-li mít pocit, že tomu, co čtete, nerozumíte, najděte si s pomocí rejstříku příslušné téma v referenční příručce (2. část této publikace) – tam jsou všechny možnosti a schopnosti Zoner Callista 4 podrobně popsány. V některých důležitých okamžicích budou přímo odkazy na příslušnou pasáž v referenční příručce uvedeny.

B) TVORBA LOGA

Na následujícím obrázku si dobře prohlédněte cílovou podobu loga pro účely našeho výukového rychlokurzu – zanedlouho si jej sami nakreslíte ve svém Zoner Callistu.

Zejména si všimněte, z jakých částí se skládá. Objekt tvaru vykrojeného obdélníka pod nadpisem velmi snadno vytvoříte úpravou obdélníka pomocí tvarování. Druhý objekt nad nadpisem vytvoříme zkopírováním a převrácením spodního objektu. Teprve potom vložíte a upravíte nápis uprostřed.

Ukázka výsledného loga pro
výukový kurz

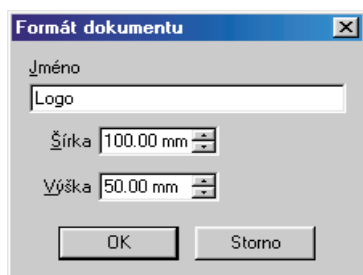


Zcela s vámi souhlasíme, že v soutěži o nejoriginálnější logo by nemělo šanci na úspěch. Jednoduchý příklad je ale navržen tak, abyste si na něm vyzkoušeli hned několik používaných technik vektorové grafiky. Věřím, že po ovládnutí Zoner Callista 4 vytvoříte svá vlastní, originální a líbivá loga, která budou mít u vašich obchodních partnerů a zákazníků nevídaný úspěch.

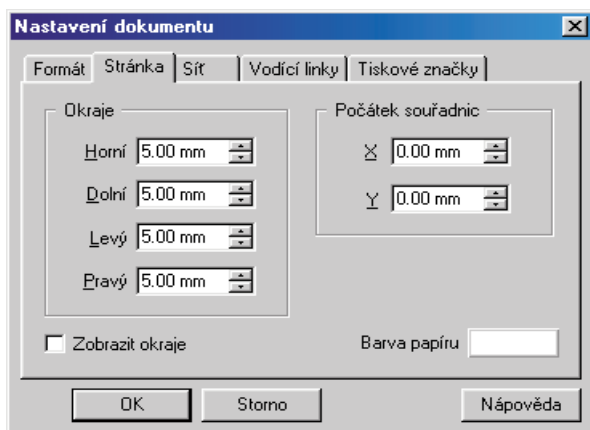
1. ZALOŽENÍ NOVÉHO DOKUMENTU

Pokud jste dosud v Zoner Callistu 4 nezměnili žádné nastavení, objeví se po jeho startu na obrazovce prázdná stránka dokumentu s názvem *Dokument1*, který je připraven k vašemu kreslení (viz obr. v úvodu 1. lekce kurzu, strana 13). Jeho implicitní nastavení odpovídá tiskové stránce formátu A4. Pro tvorbu loga je však třeba nastavení dokumentu upravit tak, aby jeho originální velikost byla 90 x 40 mm.

V roletové nabídce zvolte **Soubor | Nastavení dokumentu** (nebo rychleji klávesovou zkratkou **Ctrl-F**), popř. ještě klepněte na záložku **Formát**. Klepněte na tlačítko **Nový** a v okně, které se zobrazí, zadejte všechny parametry – název, např. *Logo*, a rozměry 100 mm a 50 mm tak, jako na obrázku.



Potvrďte **OK**, přepněte se do karty **Stránka** a nastavte v ní z každé strany okraj 5 mm.



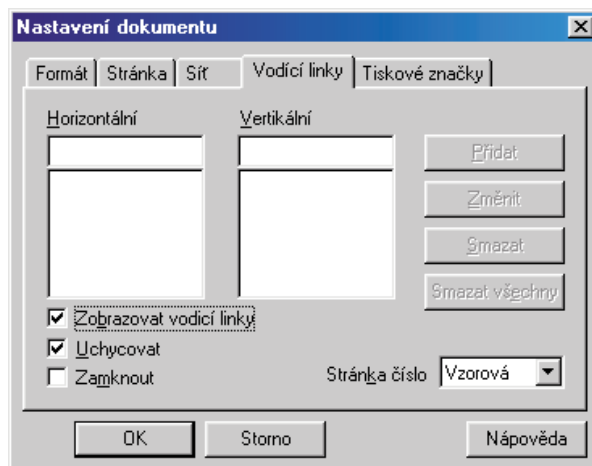
Implicitní nastavení

Vlastní formát stránky

Nastavení okrajů stránky

Zobrazení okrajů stránky

Potom klepněte na záložku **Vodící linky** a pro vzorovou stránku zaškrtněte volby **Zobrazit vodící linky** a **Uchycovat**. Znovu potvrďte stisknutím tlačítka **OK**.

**Okraje tiskových stránek tiskáren**

Okraje stránky mají pomocný charakter a používají se zejména k **vymezení netisknutelných okrajů tiskáren**. Každý typ tiskárny tiskne až ke krajům papíru jinak, ale to v případě našeho výukového loga není podstatné, protože nebude třeba smostatně jej tisknout. Až bude hotové, uložíte si jej na disk svého počítače v takové podobě, abyste jej mohli vkládat jako doplněk do jiných dokumentů.

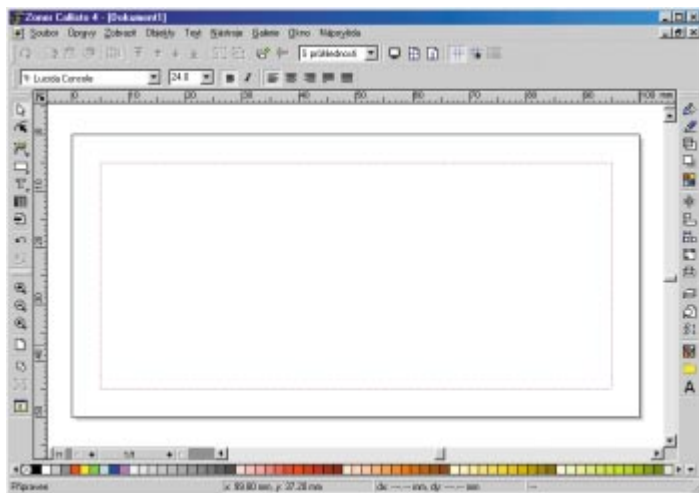
Nastavení měřítka zobrazení

Nyní ještě **zvětšete měřítko** zobrazení klepnutím na ikonu se stránkou v panelu nástrojů pro měřítko, anebo klávesovou zkratkou **E**.

2. PŘÍPRAVA PRACOVNÍ PLOCHY

Příprava pracovní plochy

V této chvíli vidíte na obrazovce vašeho monitru stejný, nebo alespoň velice podobný, obraz, jako na obrázku na následující stránce.



Důležité je zejména zobrazení **Základního** a **Alternativního** panelu nástrojů, dále panelu s nástroji pro **Text** a pokud možno také pro **Galerie**. Panely s nástroji si můžete na pracovní ploše Zoner Callista 4 libovolně rozmístit, ať již přímo do plochy jako plovoucí okna, anebo k libovolnému okraji pracovní plochy, kam se ochotně přichytí. Jejich popis a postup zobrazení či přemístění najdete v kapitole Pracovní prostředí editoru v Referenční příručce – ve druhé části této publikace.

Podrobnější rozbor prostředí by byl nad rámec našeho úvodního rychlokursu, takže přidáme již jen upozornění na jednu důležitou věc, která vám může ušetřit spoustu trápení. Při práci v Zoner Callistu 4 stále sledujte alternativní panel nástrojů, ten má velmi zvláštní postavení – mění se totiž v závislosti na zvoleném nástroji ze základního panelu a tak vám v každém okamžiku ukazuje, co vše lze s daným nástrojem a s vybraným objektem provádět.

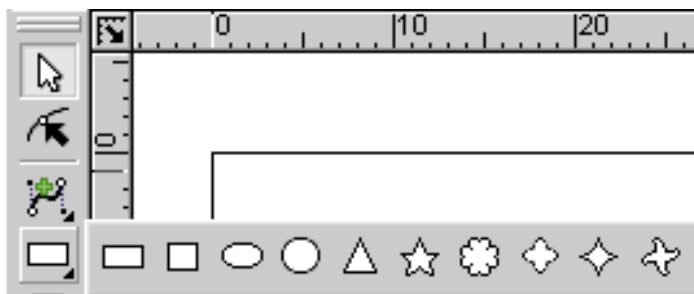
Zobrazení panelů nástrojů

3. VLOŽENÍ OBDÉLNÍKA

Natažení obdélníka je snad nejjednodušší kreslicí operací v jakémkoliv vektorovém grafickém editoru. Nejprve aktivujte ten správný nástroj:



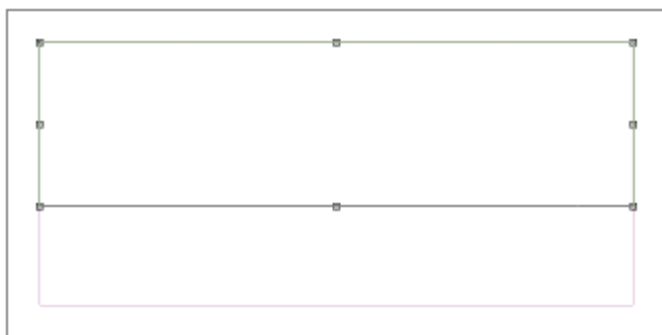
V základním panelu nástrojů klepněte na 4. tlačítko s vyobrazeným obdélníkem. Pokud je na něm vyobrazen jiný geometrický útvar (např. kruh či hvězda), podržte toto tlačítko stisknuté tak dlouho, dokud se nerozbalí rozšiřující panel nástrojů.



Vložení obdélníka



V něm pak stále se stisknutým levým tlačítkem myši najedťe na ikonu s obdélníkem a teprve potom tlačítko myši uvolněte. Pokud máte zvolený nástroj pro kreslení obdélníka, klepněte myší do levého horního rohu okraje stránky vyznačeného tečkovaným rámcem a nechejte tlačítko myši stisknuté. Pohybujte myší směrem vpravo dolů, přitom vidíte, jak se natahuje budoucí obdélník. Dotáhněte jej až k pravému okraji zhruba do dvou třetin výšky dokumentu (odshora).



4. TVAROVÁNÍ OBJEKTU

Z nakresleného obdélníku za okamžik vytvoříte tvarováním profil podle cílové podoby loga. Takováto úprava tvaru objektů je jedním z nejzajímavějších rysů vektorové grafiky.



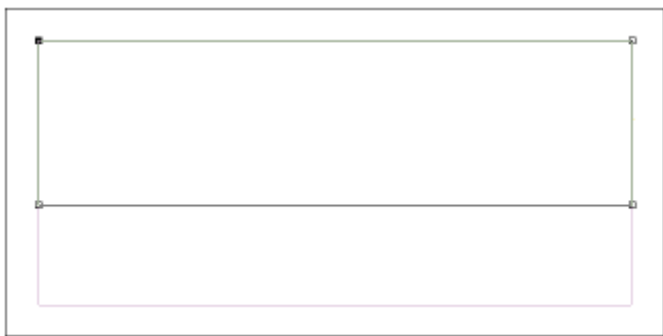
V **základním** panelu nástrojů zvolte nástroj pro **tvarování objektů**, ten je na 2. pozici a je indikován tlačítkem s černou šipkou. Pokud není nakreslený obdélník označen osmi úchopovými body podél svého obrysu, klepněte do něj, čímž jej označíte.



Nyní v **alternativním** panelu nástrojů vyberte nástroj pro **rozbití objektu na křivky** – klepněte na tlačítko s kladívkem. Všimněte si, že se alternativní nástroj vymění a objekt se změní na čtyři spojené čáry. Spojovací body jsou označeny čtverečkem.

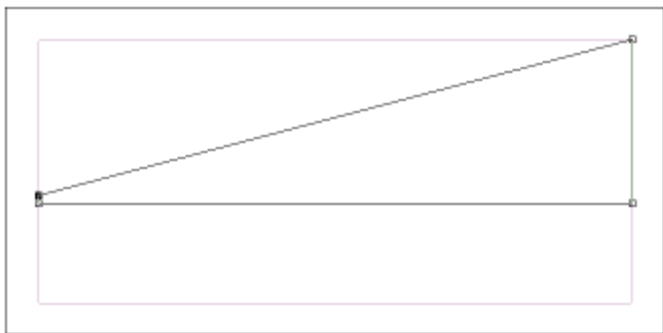
Tvarování objektu

Rozbití objektu na křivky



Levý horní roh myší táhněte směrem dolů podél ohraničujícího rámce a až bude zhruba 3 milimetry od levého dolního rohu, myš uvolněte.

Tvarování křivky tažením myší

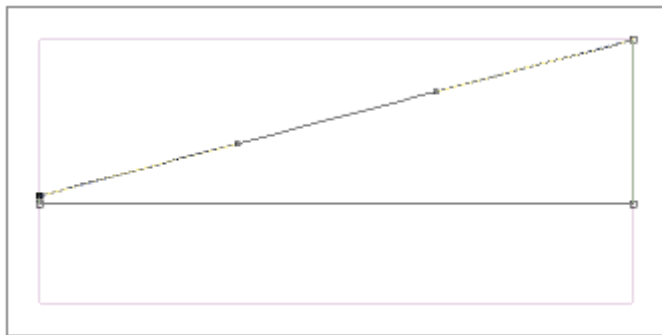


Převod úsečky na Bézierovu křivku



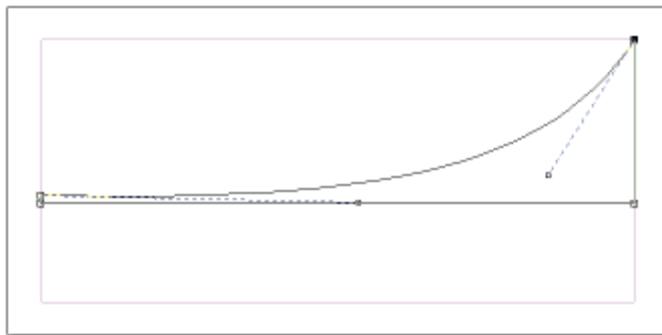
Tak jste obdélník změnili v nepravidelný čtyřúhelník a šikmá spojnice je zvýrazněna zelenou barvou – je vybraná pro úpravy. Pokud tomu tak není, klepněte na ni myší.

Tuto část vzniklého útvaru nyní **převedete na křivku** požadovaného tvaru. Převod úsečky na tzv. Bézierovu křivku se provádí stiskem tlačítka se symbolem malé žluté šipky a křivky v alternativním panelu nástrojů (při vybraném objektu tvarovacím nástrojem).



Tvarování Bézierovy křivky

Na první pohled se po převodu s útvarem nic nestalo. Jeho tvar se nezměnil, ke křivce však naskočily další 2 úsečky – **směrnice**, jež definují zakřivení tzv. **Bézierovy křivky**. Tvar křivky změníte tažením za koncové (tzv. řídící) body jejích směrnic, anebo také můžete „uchopit“ křivku v kterémkoliv jejím bodě a opět tažením ji upravit až do požadovaného profilu.

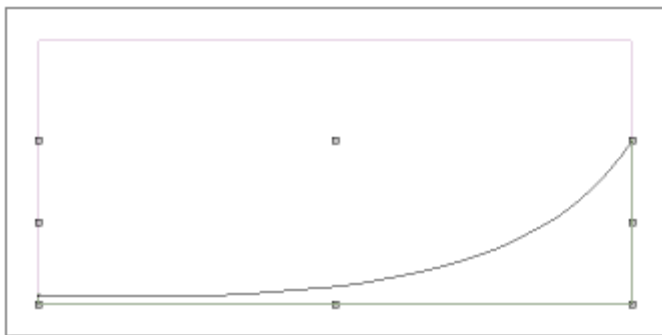


5. PŘESUNOVÁNÍ OBJEKTU

Nyní si nakreslený objekt umístíte ke spodnímu okraji dokumentu. Jedná se o velmi jednoduchou operaci:



V **základním** panelu nástrojů klepněte na **nástroj pro výběr a editaci** (tlačítko na 1. pozici s vyobrazenou bílou šipkou). Myší objekt uchopte a táhněte směrem dolů. Všimněte si, že pokud je objekt blízko okrajů stránky, které jsou vyznačeny fialovou tečkovanou čarou, snaží se k této čáře přiskočit. Jedná se o „magnetický“ efekt, který pomáhá při přesném usazování objektů. Využívá se především v kombinaci s vodicími linkami či sítí.



Přesouvání objektů

KOPIROVÁNÍ A ZRCADLENÍ

V této části si vytvoříte horní profil, který ohraničuje logo. Tento objekt je téměř shodný se spodním, proto jej využijete, abyste nemuseli horní část znovu kreslit. Je však třeba jej zkopírovat a dvakrát zrcadlově převrátit.

Postup je následující:



1. Vyberte objekt editačním nástrojem. Výběrem objektu se rozumí jeho označení, takže v rozích jsou vidět tzv.

úchopové body. Výběr se provádí klepnutím myší do objektu při aktivním editačním nástroji v hlavním panelu nástrojů.



2. Nastavte duplikační režim. Ten se aktivuje

v alternativním panelu nástrojů klepnutím na tlačítko se zdvojeným objektem a znaménkem plus. Pokud je duplikační režim nastaven, bude jakákoliv operace s objektem (přesunutí,



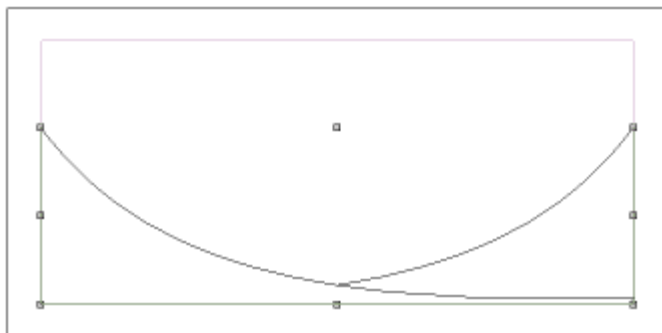
Editační nástroj

Duplikační režim – zapnutí

Vertikální zrcadlení objektu



3. Objekt vertikálně překlote. Překlopení neboli zrcadlení se provádí v alternativním panelu klepnutím na některé z tlačítek s objekty na ose a šipkou. Nejprve proved'te zrcadlení **podle osy Y** tlačítkem se symbolem objektů na vodorovné ose.



Duplikační režim – vypnutí



4. Vypněte duplikační režim. Opětovným klepnutím na tlačítko duplikačního režimu v alternativním panelu nástrojů jej zase vypněte. Pokud by zůstal zapnutý, další operace by zase zdvojila objekt, což již nyní není žádoucí.

Horizontální zrcadlení objektu

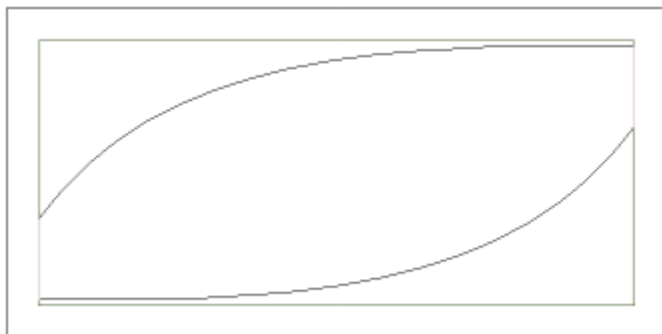


5. Objekt překlote horizontálně. Zrcadlení **podle osy X** proved'te, podobně jako předchozí, klepnutím na tlačítko se symbolem objektů na ose, tentokrát však svislé.

Přesouvání objektu



6. Umístěte nový objekt k hornímu okraji dokumentu. Posuňte jej uchopením a tažením myší podobně jako již dříve.



6. BARVY OBJEKTŮ

Nyní budete pokračovat vybarvením obou již nakreslených obrazců. Přebarvení objektů je v Zoner Callistu 4 snadnou záležitostí.



Postup přebarvení je následující:

1. Vyberte **editační nástroj** v základním panelu a klepněte jím na objekt, který chcete přebarvit.

2. Klepněte **pravým tlačítkem** myši na některou z barev v barevné paletě – změní se **barva výplně** objektu. Pokud není žádaná barva viditelná, posuňte paletu stiskem tlačítka se šipkou na jejím pravém okraji.

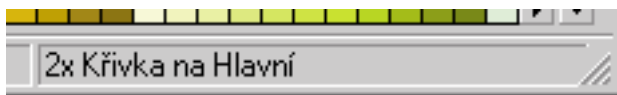


3. Do barevné palety klepněte **levým tlačítkem** – tím se změní **barva pera**, tj. obrysu objektu.

Úvodní znalosti ještě doplníme o možnost provádět změny s **více objekty najednou** – to se týká naprosté většiny parametrů (velikost, barvy, úhel otočení, ...).

Výběr více objektů lze provést v zásadě dvojím způsobem. Buď natažením rámce okolo všech potřebných objektů, anebo postupně klepnutím myši na každý objekt se stisknutou klávesou **Shift**.

Všimněte si, že ve **stavovém řádku** se objevuje informace o vybraných objektech a jejich umístění na konkrétní hladině.



Nyní zkuste definitivně přebarvit oba objekty – profily pro vaše budoucí logo – tak, aby měly tmavě modrou výplň a černý obrys.

Výběr editačním nástrojem

Barva výplně myši

Barva obrysu myši

Výběr více objektů

**Stavový řádek
a informace o objektu**



7. UMĚLECKÝ TEXT

Dva nástroje pro vkládání textů

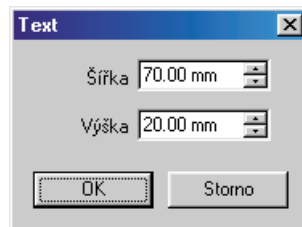
Nyní si logo doplníme konečně textem. Zoner Callisto 4 rozeznává dva druhy textových nástrojů: umělecký a odstavcový text. K nápisům se používá **text umělecký**.

Nástroj pro vkládání textu najdete v základním panelu na 5. pozici. Podobně, jako při výběru nástroje pro kreslení obdélníka, i zde se vám nabízí rozšiřující panel nástrojů, který obsahuje tentokrát jen dva nástroje – **umělecký text** zvolíte stiskem tlačítka s písmenem „A“.

Umělecký text



Do prostoru mezi oba profily klepněte nástrojem pro vkládání **uměleckého textu** v místě, kde má text začít. Objeví se dialog pro zadání rozměrů budoucího textu, zadejte do něj parametry stejně jako na obrázku a potvrďte OK.

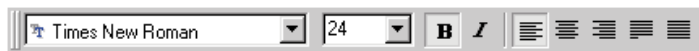


Všimněte si, že proces psaní textu automaticky změnil aktivní nástroj v základním panelu na nástroj pro tvarování objektů. Název vaší fiktivní firmy „eurotour“ napište přímo v dokumentu.



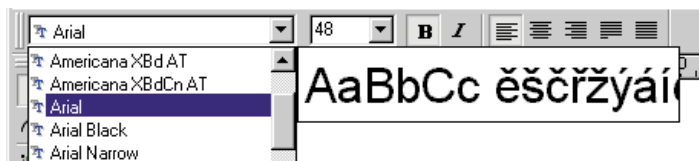
Nyní je potřeba nastavit správné písmo a jeho velikost. Zajistěte, aby byl celý text vybraný podobně jako v běžných textových editorech (např. posun šipkou nebo myší se stisknutou klávesou Shift).

Úprava textu



V panelu nástrojů pro text (o tom, že je vhodné mít jej zobrazený, už byla zmínka na str. 17) jsou dva rozbalovací seznamy parametrů. První z nich je pro typ písma, druhý pro jeho velikost. Vyberte typ písma **Arial** a přitom si všimněte okénka vpravo nahoře vedle rozbaleného seznamu písmových fontů. Vidíte v něm náhled právě toho druhu písma, na jehož názvu v seznamu se zrovna nachází kurzor.

Druh písma



Podobně zadejte velikost písma **48 bodů**. Kromě výběru velikosti z již přednastavených hodnot můžete také přímo do řádku příslušného seznamu zadat přesný údaj a stisknout **Enter**. Text se automaticky změní.

Velikost písma



Tučné písmo

Klepnutím na tlačítko s písmenem **B** v panelu nástrojů pro text změňte písmo na tučné.



Zbývá už jen změnit barvu textu. Zde s výhodou využijete toho, že v Zoner Callistu 4 můžete být v jednom objektu typu text použito více různých barev, fontů i velikostí písma. Opět si označte text, tentokrát však jen jeho první polovinu, a klepnutím na políčko s tmavě modrou barvou v barevné paletě mu změňte výplň.

Logo je hotovo!

Pak stejně označte druhou polovinu textu a zadejte mu výplň v sytě žluté barvě. A logo je hotovo!

**8. EXPORT OBRÁZKU****Využití logotypu**

Logo vaší společnosti se zcela jistě stane jedním z těch nejfrekventovanějších obrázků, které na svém počítači budete jako majitel firmy používat. Pokud budete psát jakýkoliv firemní dokument v textovém editoru, určitě v něm budete chtít své logo použít, stejně tak na vizitkách, letácích či cenovkách.

Jak dostat obrázek ze Zoner Callista do jiného programu pro Windows?

Pomocí schránky:

Nejjednodušší způsob je přes schránku. Obrázek v Zoner Callistu 4 vyberte editačním nástrojem natažením rámce okolo celého obrázku nebo jednoduše klávesovou zkratkou **Ctrl-A** (výběr všech objektů). Potom stiskněte **Ctrl-Ins** pro vložení do schránky a přepněte se pomocí **Alt-Tab** do jiné, již otevřené, aplikace windows. Zde obrázek vložíte stiskem kláves **Shift-Ins**.

Co když budete chtít poskytnout vaše logo někomu, kdo nemá Zoner Callisto, nebo je mít připraveno na disku pro budoucí použití v jiných programech bez nutnosti spouštět Zoner Callisto?

Export do WMF:

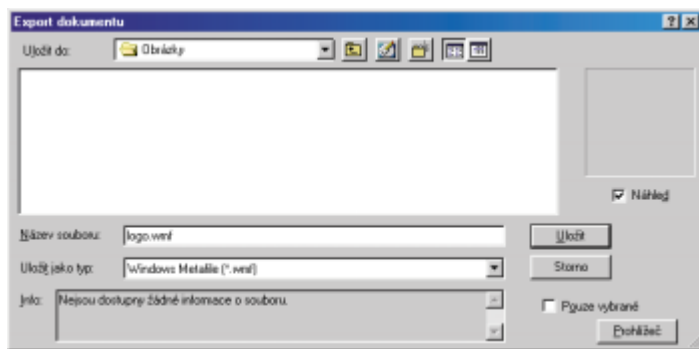
Řešení je velice jednoduché – uložte logo do **formátu WMF**. Jedná se o nejfrekventovanější formát pro uložení vektorových obrázků ve Windows (více se o něm dočtete v příslušné kapitole). Uložení do jiného formátu, než je interní formát programu, se nazývá export.

V roletové nabídce zvolte **Soubor | Export** a jako typ souboru zadejte **Windows Metafile**. Napište název souboru, např. *logo*, a potvrďte **OK**. V dalším dialogu rovněž potvrďte **OK**.

Kopírování obrázku do jiného programu

Export do formátu Windows Metafile

Export souboru



Výsledný soubor teď můžete načítat do vašeho textového editoru pro Windows a do jiných programů, které jej podporují. Zároveň jej máte připraven pro různé příležitosti do budoucnosti.

C) TVORBA LETÁKU

Tvorba letáku

V předchozí lekci jste si tvorbou loga vyzkoušeli jednu z nejvýznamějších předností vektorové grafiky – práci s křivkami. Další část výuky už bude pouhé **skládání objektů na tiskovou stránku**, vkládání textu a vkládání dílčích, předem připravených, obrázků, což je však činnost ve vektorovém grafickém editoru zcela jednoznačně nejčastější.

Modelovým příkladem bude **leták** pro zájezd do Kalifornie, jehož předlohu jste viděli v úvodu tohoto rychlokurzu, a v němž své první dílko, logo vaší fiktivní firmy, použijete.

1. PŘÍPRAVA DOKUMENTU

Založení nového dokumentu

Nejprve je třeba si pro budoucí leták **připravit nový dokument**, a to příkazem z roletové nabídky **Soubor | Nový**.

Nastavení dokumentu

Ještě než začnete s vlastní tvorbou, zkontrolujte, a příp. zadejte, následující údaje v nabídce **Soubor | Nastavení dokumentu**:

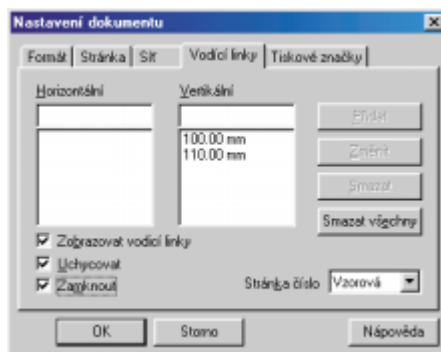
V kartě **Formát** vyberte formát *A4 na výšku*.

V kartě **Stránka** zadejte ze všech stran *okraje 10 mm*.

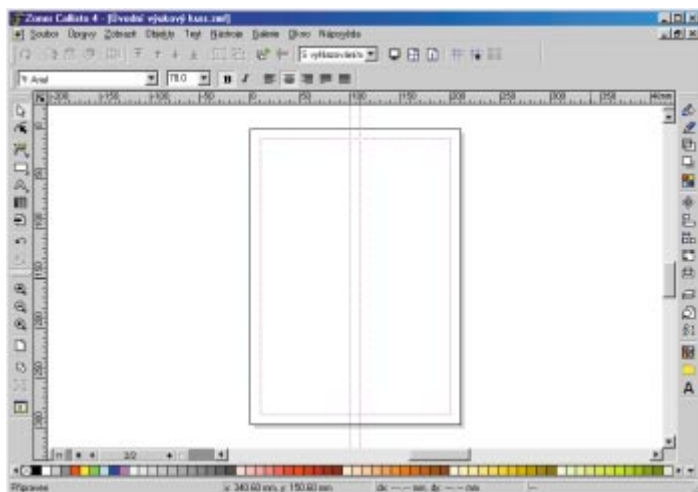
Nastavení vodících linek

V kartě **Vodící linky** vyberte v okénku Stránka položku *Vzorová* a nastavte jí *2 vertikální linky* tak, aby vytvořily 10-timilimetrový oddělovací sloupec uprostřed stránky, přesně tedy na pozici 100 mm a 110 mm jako na obrázku.

Pak zatrhněte zaškrtnávací políčka pro *zobrazení*, *uchycování* i *uzamčení vodících linek*, stejně jak to vidíte na obrázku, a vše potvrďte OK.



Nyní by měla pracovní plocha vašeho Zoner Callista 4 vypadat přibližně jako na následujícím obrázku.



Dokument připravený pro tvorbu letáku

2. VLOŽENÍ UMĚLECKÉHO TEXTU



V celém letáku se vyskytují celkem dva objekty uměleckého textu – nadpis a cena zájezdu. Pokud jste již absolvoval(a) předchozí kurz tvorby loga, nebude pro vás problém takové texty vytvořit.

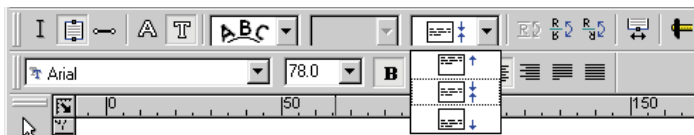
Objekt nadpisu má rozměry 190 mm x 35 mm a je vytvořen písmem Arial o velikosti 78 bodů se zarovnáním na střed. Barva obrysu je tmavší červená, barva výplně o odstín světlejší.

Umělecký text



Po jeho napsání klepněte v alternativním panelu na ikonu tvarování a vlastností textového rámce. V okénku pro definici vertikálního umístění textu zvolte položku zarovnání na střed.

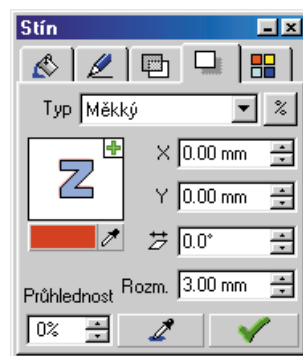
Změna vertikálního zarovnání textu



Měkký stín textu

Nyní v základním panelu přepněte na editační nástroj a v roletové nabídce zvolte příkaz **Galerie | Stín**. Tím vyvoláte zobrazení galerie pro definici stínu objektu (o galeriích a plovoucích oknech se více dozvíte v kapitole Pracovní prostředí programu ve 2. části – Referenční příručka).

V rozbalovacím seznamu zvolte **Měkký stín** a v ukázkovém okénku se okamžitě zobrazí vzorový náhled. Pod tímto okénkem je barevné tlačítko pro definici barvy stínu. Klepnutím na ně zobrazíte aktuální barevnou paletu, v níž žádanou **barvu, stejnou jako výplň textu**, vyberete opět klepnutím myši. Také zadejte hodnoty **posunutí v obou směrech 0 mm**



a rozmazání 3 mm. Klepnutím na tlačítko se zeleným zatržítkem vše potvrďte. Hotový nadpis by pak měl vypadat přibližně takto:

Nadpis letáku

KALIFORNIE

Cena zájezdu

Druhý umělecký text – cenu zájezdu – vložte zcela stejným postupem, jen několik parametrů mírně pozměníte tak aby odpovídaly požadované velikosti textu. Rozměry textového rámce by měly být asi 70 mm x 20 mm a velikost písma 36 bodů se zarovnáním vpravo (to oceníte při konečném umisťování objektů podle vodicích linek). Stín bude také stejný, jen rozmazání zvolte úměrně menší, přesně 1,5 mm.

A takto by měl vypadat výsledek:

49 500 Kč

3. Odstavcový text

Nyní doplníme do letáku texty – stručný program zájezdu, způsob dopravy a kontaktní informace o firmě. K tomu slouží nástroj pro vkládání **odstavcového textu**. Jejich ovládání je v podstatě jednotné, liší se však způsobem, jakým se přizpůsobují změnám tvaru a velikosti svého rámce – ale o tom se více dočtete v příslušné kapitole referenční příručky.

T V základním panelu nástrojů rozbalte rozšiřující nabídku a v ní klepnutím na tlačítko s písmenem „T“ zvolte nástroj pro vkládání odstavcového textu. Tažením v pracovní ploše vytvořte rámec a hned do něj můžete začít psát text.

Článek je psán písmem *Times New Roman o velikosti 11 bodů*. Velikost písma celého článku nastavte v panelu nástrojů pro text ještě před započítím psaní textu.

Odstavcový text

Nastavení druhu a velikosti písma

Vážení přátelé,

pojed'te s námi navštívit ráj západu Spojených států amerických - Kalifornii. Nabízíme Vám atraktivní poznávací zájezd na 20 dní. Podíváme se do nejznámějších měst - San Diego, Los Angeles včetně návštěvy Hollywoodu a San Franciska. Samozřejmě, že si nenecháme ujít báječné přírodní krásy v národních parcích: Channel Islands Lassen Volcanic, Redwood, Sequoia and Kings Canyon a Yosemite. Projedeme Údolí smrti a na závěr zavítáme do sousední Arizony do známého údolí kamenných věží, do Monument Valley.

Nenechejte si ujít báječný zážitek.

Nyní si zvýrazníme některé pasáže textu. U nadpisu a závěrečného hesla prvního textu změníme písmo na tučné a zvětšíme velikost písma.

Zvýraznění části textu

Velikost písma hotových pasáží textu můžete upravit podobně jako v textových editorech: označte část textu jako blok **tažením myši nebo pohybem kurzoru** se současně stisknutou klávesou **Shift** a v panelu nástrojů pro text zadejte novou *velikost písma 14 bodů*.

Označení části textu

Změnu písma, označeného jako blok, na *tučné* provedete stiskem **Ctrl-B** nebo klepnutím na tlačítko „B“ v panelu nástrojů pro text.

Úprava části textu

Vážení přátelé,

pojed'te s námi navštívit ráj západu Spojených států amerických - Kalifornii. Nabízíme Vám atraktivní

Posouvání a změna rozměrů rámce textu

Pokud zvolíte jiný nástroj, Zoner Callisto 4 ukončí režim editace odstavcového textu, a ten se stane běžným objektem, který můžete editačním nástrojem **posunovat** v rámci pracovní plochy. Pokud **změníte rozměry** rámce tažením editačním nástrojem za některý z jeho úchopových bodů, text se přesází do nového rámce tak, že zůstane zachována velikost písma (na rozdíl od změny velikosti uměleckého textu, který se změnám rámce přizpůsobuje). Toho využijete při přesném umístění jednotlivých objektů textů při finálních úpravách.

Vážení přátelé,

pojedte s námi navštívit ráj západu Spojených států amerických - **Kalifornii**. Nabízíme Vám atraktivní poznávací zájezd na 20 dní. Podíváme se do nejznámějších měst - San Diego, Los Angeles včetně návštěvy Hollywoodu a San Franciska. Samozřejmě, že si nenecháme ujít báječné přírodní krásy v národních parcích: Channel Islands Lassen Volcanic, Redwood, Sequoia and Kings Canyon a Yosemite. Projedeme Údolí smrti a na závěr zavítáme do sousední Arizony do známého údolí kamenných věží, do Monument Valley.

Nenechejte si ujít báječný zážitek.

První článek je vytvořen. Stejným postupem vytvořte i druhý článek o dopravě a třetí s adresami.

Doprava:

Tam: Praha - Los Angeles letecky

V **Kalifornii**: doprava v klimatizovaném luxusním mikrobusu s vybavenou kuchyňkou a WC.
V ceně jsou již zahrnuty také všechny ostatní transfery a plavba lodi na ostrov Alcatraz.

Zpět: San Francisko - Praha letecky

Dodatečné úpravy textu

Pokud se chcete do článku vrátit a dále jej editovat, klepněte na něj tvarovacím nástrojem a v alternativním panelu zvolte, pokud tomu tak není, editaci textu klepnutím na první tlačítko zleva se symbolem textového kurzoru.

4. VLOŽENÍ A ÚPRAVA OBRÁZKŮ

Fotografie, které chcete ve vytvářeném dokumentu použít, je nutné předat počítači v takovém tvaru, aby je dokázal zpracovat. K tomu lze využít v zásadě dvou možných postupů.

Jednou možností je fotografie již ve vhodné podobě pořizovat pomocí **digitálního fotoaparátu**, ze kterého je pak již jen přenesete do počítače, obvykle bez nutnosti dalších úprav.

Druhou – starší, ale snáze realizovatelnou – variantou je hotové klasické fotografie přenést do počítače prostřednictvím **skeneru** (angl. scanner), který obraz sejme podobně jako kopírka a na disk počítače jej zapíše ve vhodném, předem zvoleném, formátu.

Pokud sami ani jedním z těchto zařízení nedisponujete, nechejte si naskenovat fotografie u vašeho známého nebo v **grafickém studiu** a přenechte je na disketě do vašeho počítače. Naskenované fotografie pro využití v tisku (zejména v DTP) nejčastěji představují soubory ve **formátu TIF** (více se o jednotlivých podporovaných „počítačových“ formátech obrázků dočtete v příslušné kapitole ve 2. části – Referenční příručce). Tyto soubory-obrázky pak pomocí importní funkce Zoner Callista 4 snadno přenesete do připravovaného dokumentu.

Do svého výukového letáku vložíte celkem tři fotografie. Jedná se o bitmapové obrázky získané skenováním z obyčejných fotografií a pro zjednodušení jsou pro vás již připraveny ve vaší instalaci Zoner Callista 4 v adresáři „...\\Zoner Callisto 4\\Tutorial“.



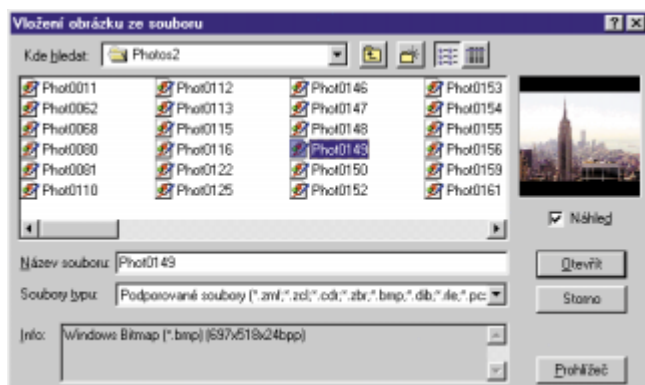
Obrázky vložíte do vašeho letáku volbou příkazu v roletové nabídce **Soubor | Import** nebo klepnutím na tlačítko importního nástroje v základním panelu. Objeví se okno pro zadání souboru podobné jako ve většině jiných programů pro windows.

Digitální fotografie

Skenované fotografie

Fotografie pro výukový leták

Import obrázků



Výběr importovaného souboru

Natažení obrázku do dokumentu myší

Jakmile správný soubor najdete a vyberete, potvrďte svoji volbu stiskem **OK**. Kurzor myši se změní na **vytyčovací roh**. Tažením myši pak stanovíte rámec, do kterého se bitová mapa vykreslí. Všimněte si, že při natahování se **zachovává poměr stran** bitové mapy.

Přibližné rozmístění objektů na stránce



Úpravy bitmapových obrázků

Tímto způsobem vložte všechny tři fotografie a alespoň přibližně je rozmístěte na stránce.

Na vloženém objektu bitové mapy si vyzkoušejte i další z unikátních vlastností Zoner Callista 4 – **úpravy vložených bitových map** přímo v dokumentu. V našem příkladu změníme jas vložených obrázků.

Tvarovací nástroj



Vyberte jeden bitmapový obrázek klepnutím **tvarovacím nástrojem**. Kolem obrázku se vykreslí úchopové body.

V alternativní liště se objeví všechny možnosti, které se dají provádět s bitovou mapou.





Zvolte první tlačítko jas a kontrast. V dialogu nastavte tažením táhly požadované hodnoty.

Změna jasu a kontrastu



Postupně doladíte **jas a kontrast** pro všechny fotografie. Toto nastavení je však značně relativní, protože barva obrázku na výsledném výtisku závisí na konkrétní tiskárně a svoji roli také hraje nastavení monitoru.

Podobně jako bitové mapy vložíme do spodní části dokumentu **logo**, které jsme vytvořili v první části výukového rychlokurzu.

Vložení loga



5. VLOŽENÍ A ÚPRAVY OBDÉLNÍKA

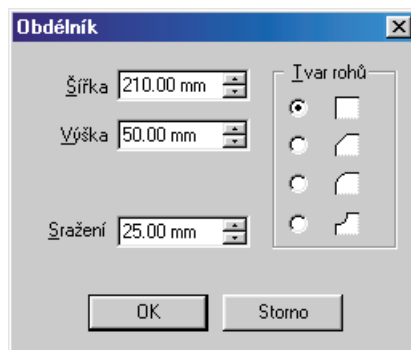
Nyní do letáku doplníme dva obdélníky, které tvoří stínování horního a dolního okraje letáku

Vložení obdélníka



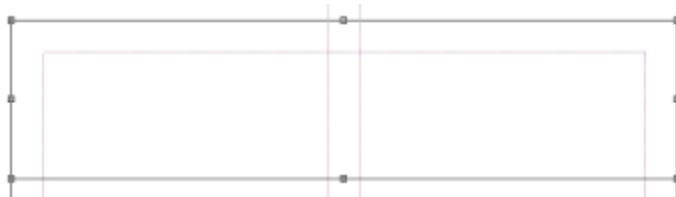
Vyberte **nástroj pro vkládání**

obdélníka, klepněte jím na levý horní roh okraje stránky a objeví se okno pro zadání parametrů vkládaného objektu. Zde zadejte rozměry 210 mm x 50 mm, ostatní ponechejte a potvrďte **OK**. Totéž proveďte ještě jednou v dolní části stránky.



Posunutí obdélníka

V základním panelu zvolte **editační nástroj**a, je-li třeba, posuňte obdélníky tak, aby zcela překryly horní a dolní část stránky od levého až po pravý okraj.



Barevný přechod

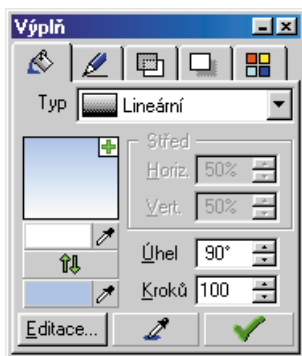
Nyní pro zvýšení efektu využijete tzv. **barevného přechodu**. Zoner Callisto 4 disponuje rozsáhlými možnostmi použití tohoto druhu barevných výplní a jednu z nich použijete na výplň obou obdélníků, které sice v letáku nemají příliš velký význam, ale esteticky jej zajímavě doplňují.

Vyberte nejprve horní obdélník. Vyvolejte galerii pro definici výplně volbou příkazu v roletové nabídce **Zobrazit | Plovoucí okna | Výplň**.

Nastavení výplně s barevným přechodem

V rozbalovacím seznamu vyberte lineární barevný přechod a okamžitě se v ukázkovém okénku zobrazí vzorový náhled. Postupně klepnutím na barevná tlačítka pod náhledem zobrazíte barevnou paletu, ve které žádanou mezní barvu vyberete opět **klepnutím myši**. Mezními barvami budou modrá a bílá, tak, jako

na obrázku. Ještě vepište **úhel otočení 90°** a pak nastavenou výplň klepnutím na tlačítko se zeleným zaškrtnutým aplikuje na vybraný objekt. Klepnutím levým tlačítkem myši na přeškrtnuté políčko v paletě barev v dolní části obrazovky určíte, že objekt nebude lemovat žádný obrys. První obdélník je hotový a měl by vypadat asi takto:



Nastavení výplně s barevným přechodem



Nyní vyberte jako aktivní dolní obdélník. V galerii pro výplň klepnutím na tlačítko se dvěma šipkami (pod náhledem) změňte pořadí barev na opačné a tuto výplň na obdélník aplikujte.

Vložení druhého obdélníka

6. POŘADÍ OBJEKTŮ

Vaši pozornosti jistě neuniklo, že nově vložené obdélníky překryly již dříve napsané texty. Proto je potřeba pořadí vykreslování jednotlivých objektů pozměnit tak, aby všechny texty byly viditelné.



Nejprve oba obdélníky vyberte postupně klepnutím editačním nástrojem. Potom klepněte v alternativním panelu nástrojů na tlačítko se šipkou dolů a zarážkou – tím změníte pořadí objektů tak, že se oba vybrané obdélníky přesunou úplně dolů, a texty vystoupí na povrch.

Změna pořadí objektů



7. TABULKA

Tabelovaný text

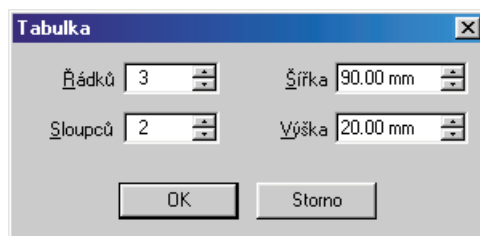
Posledním objektem, který si vložíte do letáku, bude tabelovaný text – přehled termínů konání zájezdu. Pro tento účel Zoner Callisto 4 nabízí tabulkový nástroj ke vkládání tabulek do dokumentů. Nejedná se o tabulkový editor s matematickými vzorci, ale o grafický nástroj. Do tabulky si v našem výukovém příkladu vložíte čtyři termíny zájezdů.

Vložení tabulky



V základním panelu zvolte **nástroj pro vkládání tabulek**. Tabulku můžete vložit do dokumentu natažením, pro přesnější práci však doporučuji tento postup:

Klepněte myší v místě, kde se má nacházet její levý horní roh. Objeví se okno, v němž určíte **rozměry, počet řádků a počet sloupců**. Zadejte



šířku 90 mm, výšku 20 mm, 3 řádky a 2 sloupce.

Potvrzením OK se do dokumentu vykreslí tabulka.



Úpravy tabulky

Pokud přepnete v základním panelu na **tvarovací nástroj**, vykreslí se kolem tabulky navíc dočasná šedá tlačítka, kde jsou jednotlivá políčka tabulky označena písmeny (vodorovně) a čísly (svisle). Tabulka má podobné ovládání jako tabulkové kalkulatory pro Windows.

	A	B
1		
2		
3		



Klepnutím na šedé políčko v levém horním rohu označíte celou tabulku.



V alternativním panelu klepněte na tlačítko se symbolem zarovnání textu v buňce dolů.

Potom poklepejte na políčko, kam chcete zapisovat text. Objeví se kurzor a vy můžete psát.

Označení všech buněk

Zarovnání textu v buňce tabulky

Psaní textu do buňky tabulky

	A	B
1	Termíny:	
2		
3		

Ještě předtím však je vhodné pokaždé zkontrolovat, a případně změnit, nastavení parametrů textu v **panelu nástrojů pro text** tak, aby všechny texty v dokumentu měly jednotný **druh písma** a také **velikost**. To provedete tak, že označíte příslušné buňky a v panelu nástrojů pro text nastavíte požadované parametry písma. Výsledná tabulka by měla mít tento tvar:

Nastavení parametrů textů v buňkách

Termíny:	
7.5. - 27.5.2000	28.5. - 17.6.2000
6.8. - 26.8.2000	27.8. - 26.9.2000

8. VODICÍ LINKY

Nyní již máme všechny objekty do letáku vloženy. Zbývá pouze doladit celkový vzhled letáku, urovnat všechny objekty. K pohodlnému urovnání nám pomohou **vodicí linky**, které jste si, pokud jste postupovali přesně podle návodu, nadefinovali již při založení nového dokumentu pro váš leták.

Konečná úprava vzhledu letáku

Vytažení vodicích linek

Rychlejší variantou, i když podstatně méně přesnou, je **vytažení vodicích linek z pravítek** myši směrem do pracovní plochy. Tu si můžete také vyzkoušet – vytáhněte dvě vodorovné vodicí linky a umístěte je tak, abyste podle nich snadno nahoře a dole vyrovnali objekty v obou sloupcích.

Srovnání objektů podle vodicích linek

A nyní **editačním nástrojem** srovnajte všechny objekty tak, aby pěkně lícovaly do sloupců. Všimněte si také, že vodičí linky i okraje stránky mají **magnetické schopnosti**, takže objekty v jejich blízkosti k nim „přiskakují“.

Výsledný leták



Leták je hotov. Porovnejte jeho výslednou podobu s vaší. Na předchozím obrázku je jeho zobrazení vzniklé sejmutím obrazovky Zoner Callista 4 včetně použitých vodicích linek. Jeho výsledná podoba tak, jak bude vypadat po vytisknutí, je na začátku kurzu.

Pokud jste poctivě došli se zkoušením tvorby vlastního loga a letáku až sem, přijměte od nás uznání a gratulaci.

Dále následuje referenční popis Zoner Callista 4 a jeho jednotlivých funkcí. Jejich použití podle toho, jaké grafické dokumenty vytváříte, je již na vás a vaší fantazii.

**Gratulujeme k úspěšnému
dovršení výukového kurzu!**

REFERENČNÍ PŘÍRUČKA



KAPITOLA 1: VEKTOROVÝ GRAFICKÝ EDITOR

VEKTOROVÝ GRAFICKÝ EDITOR

Grafický editor je program pro tvorbu a úpravy grafických dokumentů, tj. dokumentů s obrázky - ať už jsou to fotografie, loga, nápisy, či cokoli jiného. **Existují však dva základní principy zaznamenávání obrazu počítačem – vektorový a bitmapový.** Rozdíl mezi nimi je natolik velký, že většina grafických editorů se specializuje na jeden z nich, přičemž s tím druhým dokáže jen to nejnutnější – obvykle přečíst a umístit do dokumentu, popř. zmenšit či zvětšit. **Zoner Callisto 4 je vektorový grafický editor.** Protože je však určeno zejména pro uživatele, kterým se nevyplatí pořízení mnoha drahých programů (zaměřených na profesionální využití), obsahuje i výběr nejčastějších úprav vložených bitmap.

Grafický editor a principy
záznamů grafiky



VEKTORY A BITMAPY

Oba tyto principy jsou důležité a v globálním pojetí grafické tvorby jsou nezaměnitelné, ba naopak – vzájemně se doplňují. Nejprve je třeba pochopit jednotlivé principy záznamu obrazu, potom také dovedete rozpoznat, kdy a na co je který z nich vhodnější.

VEKTOROVÝ vychází z matematického popisu plošných útvarů, tedy z geometrie. Chápe obrázek jako koláž **objektů** (čar, textů, geom. útvarů ...), složených, či ohraničených, z křivek, jejichž tvar určují tzv. **tečné vektory** neboli **směrnice** (matematicky je vektor směrová úsečka definovaná pozicí počátečního bodu, směrem a délkou). Počítač si tedy pamatuje tato data základních objektů a další vlastnosti (barvy, stín, ...) a při zobrazování vždy tvar křivek přepočítává. Díky tomu je kvalita zobrazení stále stejně vysoká nezávisle na zvětšení měřítka a bez velkých nároků na velikost souboru.



Vektory a bitmapy

Vektorová grafika

Bitmapová grafika

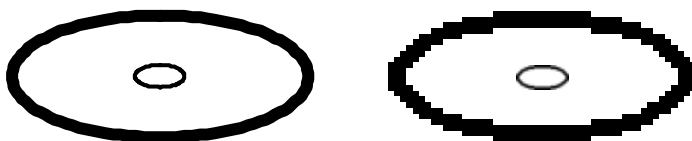
1

BITMAPOVÝ vychází z principu **vykreslování obrazu na obrazovku**, kde, zjednodušeně řečeno, usměrněný paprsek velice rychle cyklicky obarvuje celou obrazovku postupně po jednotlivých obrazkových bodech zleva doprava a po řádcích shora dolů. Chápe tedy obrázek jako mozaiku bodů, tzv. **bitovou mapu** neboli **bitmapu** (též **rastr**), každý bod, tzv. **pixel**, je definován svou pozicí a barvou. Počítač si tedy musí pamatovat tyto informace pro každý bod, což ovlivňuje velikost datového souboru úměrně s rozměry obrázku. Pokud obrázek uložený v menším rozlišení (tzn. s menšími rozměry) zvětšíme, značně tím utrpí kvalita zobrazení.



Rozdíl mezi vektorovou a bitmapovou grafikou

Názorně ukazuje rozdíl v zobrazení vektorového obrázku a bitové mapy při zvětšení následující obrázek (vlevo je obrázek ve vektorovém formátu, vpravo v bitmapovém, vnitřní ovál je ukázkou původních rozměrů):



Struktur záznamu obrázku v souboru, tzv. **grafických formátů**, je velký výběr, a to jak pro obrázky vektorové, tak pro bitové mapy. Podrobněji je tato oblast zpracována v kapitole o práci se soubory v 2. části této publikace (Referenční příručka), je však vhodné uvědomit si alespoň základní informace.

Zejména u bitmapových obrázků na jeho volbě velice záleží, protože souvislost mezi **kvalitou zobrazení a velikostí souboru** nutí ke kompromisu – jedinou možností, jak snížit objem dat, je redukce množství informací o každém bodě. Pro každý účel je třeba **stanovit priority** (jiné pro internet, jiné pro DTP, ...) a podle nich potom vybírat. Jinak je tomu u vektorových formátů, kde tento problém zpravidla není, byly však donedávna považovány jen za interní formu zápisu konkrétních programů. Zejména proto, že nejsou přímo použitelné v DTP a jejich použití na internetu je dodnes málo rozšířené, bylo nutné konvertovat je do bitmapových formátů (i když ty již nebylo možno upravovat – např. jazykové korekce, záměna barev apod). V současnosti se situace pozvolna mění, značnou oblibu, vzhledem k jeho standardizaci ve Windows, si získává vektorový formát **Windows Metafile** a některá grafická studia již přebírají zakázky i ve formátech nejrozšířenějších programů pro tvorbu vektorové grafiky.

Vše dosud napsané sice vyznívá v neprospěch bitmapové grafiky, ale ona má nenahraditelnou pozici v **DTP** (většina tiskáren pracuje právě v rastrovém režimu), na **internetu** (kvůli použití na různých počítačích a operačních systémech), při využívání videa a fotografií (skenery, digitální fotoaparáty a videokamery).

PRVKY VEKTOROVÉ GRAFIKY

Vektorová grafika je specifická především tím, že každý objekt je složen z jednoduchých (elementárních) prvků a vždy jej lze znovu na tyto prvky převést a na jejich úrovni upravovat. Existuje tedy určitá hierarchie vektorových objektů:

BOD je základním stavebním kamenem všech objektů vektorové grafiky, je to elementární prvek definovaný souřadnicemi. Nemá však nárok na samostatnou existenci, tzn., že bod nelze ve vektorové grafice nakreslit.

Grafické formáty

Okolnosti výběru vhodného formátu

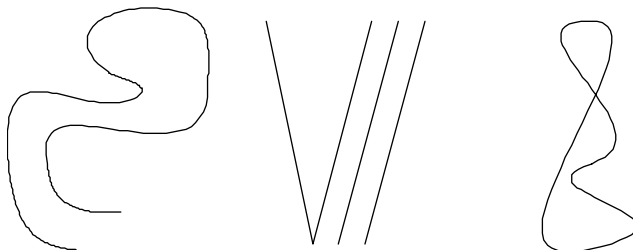
Windows Metafile

Princip vektorové grafiky a její prvky

Bod

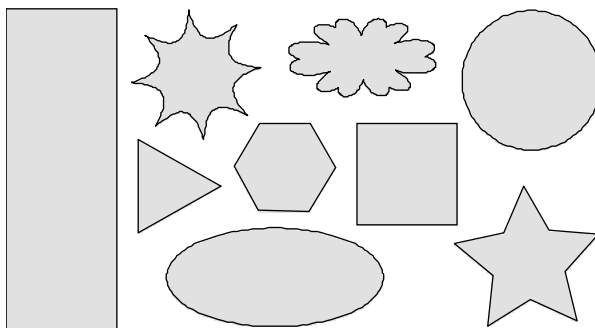
Křivka

KŘIVKA je nejnižší nakreslitelný objekt. Křivkou rozumíme jakoukoliv čáru – rovnou nebo zakřivenou, také složenou z několika křivek spojených nebo jen seskupených.

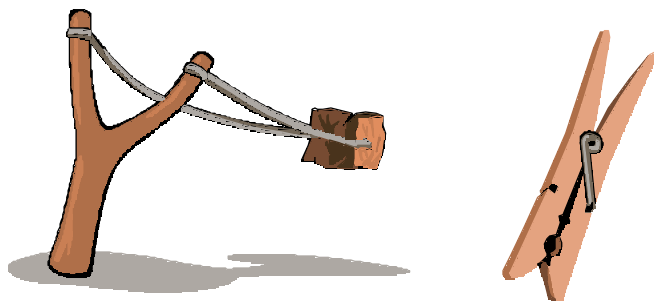
**Geometrický tvar**

GEOMETRICKÝ TVAR je uzavřený útvar ohraničený křivkou. V matematice se jedná např. o čtverec, obdélník, trojúhelník či šestiúhelník. Ve vektorové grafice chápeme geometrické tvary poněkud obecněji. Kromě matematických mnohoúhelníků to může být jakýkoliv útvar ohraničený libovolnou křivkou, jedinou podmínkou je, že musí být uzavřený. Každý vektorový grafický editor nabízí několik nástrojů pro snadné kreslení základních tvarů – zpravidla jsou to čtverec, obdélník, n-úhelník (s definovaným počtem stran), kruh, elipsa a někdy i hvězda (s definovaným počtem cípů). V Zoner Callistu 4 však můžete vytvořit i zcela nepravidelné tvary. Některé segmenty ohraničující křivky se mohou dokonce i křížit.

**Ukázka základních
geometrických tvarů
v Zoner Callistu 4**

**Skupina**

SKUPINA je seskupení několika objektů tak, že nadále vystupují jako jediný objekt. To umožňuje mnohdy značné usnadnění práce a také zajímavé efekty. Kromě prostého seskupení objektů lze vytvořit také kombinovanou skupinu a přechod mezi objekty, ale to vše bude podrobněji objasněno v příslušné kapitole.



TEXT představuje velice důležitý prvek vektorové grafiky. Každý grafický editor umožňuje vkládat do dokumentu text, většina nabízí i určité spektrum jeho úprav a také formátování delšího souvislého textu např. prostřednictvím tabulky. Přitom jej však lze převést a upravovat až na úrovni jednotlivých křivek, které určují tvar každého znaku.

Text

Text napsaný v Zoner Callistu 4

Ukázka textu

Takhle může

vypadat text

napsaný v Zoner

Callistu 4

*Takhle může vypadat
text napsaný v
Zoner Callistu 4*

POUŽITÁ TERMINOLOGIE

Již s uvedením české verze Windows 95 na trh došlo k zásadní změně termínů používaných v programech pro Windows.

Následující popis má za cíl sjednotit některé pojmy v Zoner Callistu, které se dříve uváděly jinak nebo jsou v této verzi nové. Autoři Zoner Callista 4 se snažili používat české názvy v souladu s konvencí Windows, a to dokonce i v těch případech, ve kterých jiné programy v češtině často přebírají názvy z angličtiny (např. nabídka x menu).

Použitá terminologie

Použitá terminologie

- **Dokument** – základní název pro obrázek nebo leták, který v Zoner Callistu vytváříte. Dříve výkres. Angl. document.
- **Nabídka** – také Roletová nabídka, v jiných programech se často užívá označení menu. Angl. menu.
- **Podnabídka** – rozšíření nebo další členění nabídky, v jiných programech podmenu. Angl. menu.
- **Panel nástrojů** – dříve lišta s nástroji nebo pruh nástrojů. Angl. toolbar.
- **Galerie** – okno s nástroji ukotvené ke straně obrazovky. Angl. gallery.
- **Storno** – odvolání operace. Dříve Zrušit nebo Zpět. Angl. cancel.
- **Klepnout** – dříve kliknout (myší). Angl. click.
- **Poklepat** – dříve dvakrát kliknout. Angl. doubleclick.
- **Hladiny** – v jiných grafických programech také vrstvy. Angl. layers.
- **Tlačítko** – ovládací prvek, také se používá termín ikona, Angl. button.

V celé příručce se používá zkráceně termín **Windows** souhrnně pro Windows 95, Windows 98, Windows NT (4.0 a vyšší) i pro Windows 2000.



KAPITOLA 2:

PRACOVNÍ PROSTŘEDÍ EDITORU

PRACOVNÍ PROSTŘEDÍ EDITORU

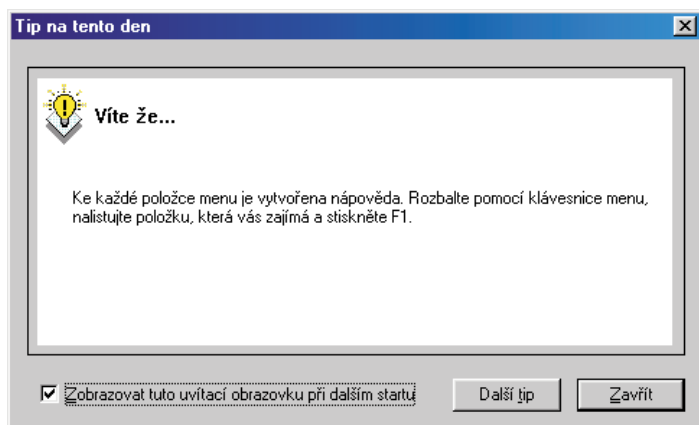
Zoner Callisto 4 je program určený pro práci pod **Windows** a to také určuje do značné míry jeho vzhled a způsob ovládání. Všechny funkce se ovládají pomocí **roletové nabídky** a **panelů s nástroji**, které volíte pomocí myši, ale také z klávesnice, která je nejrychlejším prostředkem pro přístup k některým funkcím. Velkou část funkcí lze vyvolat jak z nabídky, tak z panelu nástrojů, tak i klávesovou zkratkou. Jelikož předpokládáme, že prostředí Windows je vám již důvěrně známé, zaměříme se v následujícím textu na prvky specifické pro Zoner Callisto 4 a na funkce, u programů pro Windows běžné, jen bez vysvětlování upozorníme, popř. je úplně vynecháme.

Prostředí programu

PRVNÍ SPUŠTĚNÍ

Po spuštění Zoner Callista 4 se nejprve objeví „Tip na tento den“. Zde při každém spuštění programu najdete jeden z tipů pro efektivní práci. Je to metoda, jak se nenásilně „po kapkách“ učit novým a připomínat si staré, ale opomíjené, možnosti tohoto programu. Pokud si nepřejete jejich zobrazování, stačí před jeho zavřením klepnout myší na zatržítko v dolní části okna a příště se již neobjeví.

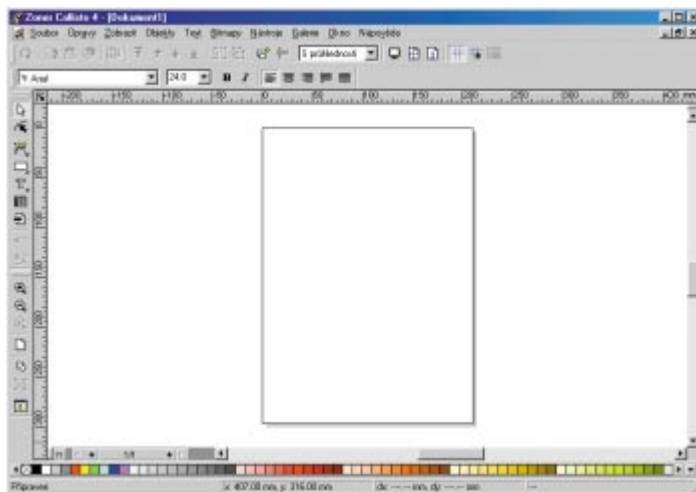
První spuštění programu



Tip na tento den

Pracovní prostředí Zoner Callista 4

Poté se již zobrazí podobná obrazovka, jako na následujícím obrázku.



Ovládací prvky

Jak vidíte, pracovní plocha je přehledně uspořádána skoro tak, jako věci na pracovním stole. Rámeček ve středu obrazovky představuje **arch papíru** velikosti A4 v orientaci na výšku, což je nejčastěji používaný formát dokumentu. V titulním řádku (modrý pruh nahoře) vidíte **název dokumentu**, který je právě otevřený. Těsně pod ním je **roletová nabídka** a pod ní několik **panelů nástrojů**, další jsou po stranách. Dole se nachází **barevná paleta** a pod ní ještě **stavový řádek**. Pracovní plocha je vlevo a nahoře olemována **pravítky**, vpravo a dole se zobrazují **posuvníky**, je-li jich třeba.

Vlastní nastavení pracovního prostředí

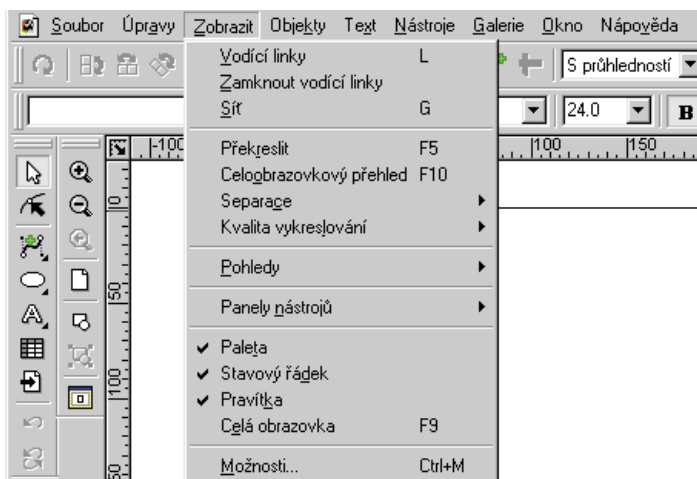
Jestliže se vám toto rozmístění nelíbí, vězte, že není definitivní a sami si jej můžete **upravit podle vašich potřeb**. Následuje popis všech prvků pracovního prostředí a přehled, jak vyvolat jednotlivé příkazy Zoner Callista 4.

ROLETOVÉ NABÍDKY

Roletová nabídka

Roletové nabídky (angl. menu) jsou již samozřejmou součástí snad každého programu, který pracuje pod Windows. Na pracovní ploše totiž zabírá minimum místa a přitom poměrně snadno a přehledně zpřístupní uživateli mnoho funkcí, které daný program umožňuje.

Klepnutím myši na položku roletové nabídky, popř. stiskem klávesy **Alt** a **příslušného podtrženého písmena**, rozbalíte (podobně jako roletu - odtud název) seznam příkazů, z nějž si vybíráte opět myši. U většiny z nich je uvedena i **klávesová zkratka**, časem si ty nejčastěji používané jistě osvojíte. U některých je vpravo šipka, která ukazuje na přítomnost **podnabídky** (dalšího členění nabídky příkazů), tu rozbalíte klepnutím na tuto položku nebo jen „najatím“ a setrváním na ní. Jiné položky na klepnutí myši fungují jako **přepínač**, jsou-li „zapnuty“, mají vlevo před svým názvem zatržítka.



Následuje stručný **přehled příkazů** všech položek nabídky:

Ikona představující list papíru s obrázkem skrývá standardní nabídku Windows pro práci s oknem.

Nabídka **Soubor** obsahuje celkem 15 příkazů pro práci se soubory – otevření, uložení a zavření dokumentu, import a export z/do jiných grafických formátů, informace o dokumentu, tisk a jeho nastavení, seznam několika naposledy otevřených souborů pro rychlý přístup na ně, a také příkaz pro ukončení programu.

Nabídka **Úpravy** obsahuje celkem 13 příkazů pro práci s dokumentem – příkaz pro vrácení či znovuprovedení posledních úkonů a příkazy pro kopírování jak v rámci otevřeného dokumentu, tak i z/do jiných souborů prostřednictvím schránky Windows.

Nabídka windows

Nabídka Soubor

Nabídka Úpravy

Nabídka Zobrazit	Nabídka Zobrazit obsahuje 14 položek, z nichž některé jsou ještě dále rozčleněny do podnabídek, zejména pro uživatelské nastavení vzhledu a způsobu práce v programu.
Nabídka Objekty	Nabídka Objekty obsahuje celkem 14 příkazů pro práci s vektorovými objekty, ty budou důkladně popsány v příslušných kapitolách.
Nabídka Text	Nabídka Text obsahuje pouze 3 příkazy pro práci s texty, i ty budou v příslušné kapitole důkladně popsány.
Nabídka Bitmapy	Nabídka Bitmapy obsahuje 13 příkazů pro práci s bitovými mapami, jejich podrobnější popis najdete v příslušné kapitole.
Nabídka Nástroje	Nabídka Nástroje obsahuje jen 3 příkazy pro převod objektů na bitmapu a pro tvorbu vlastních odstínů barev či druhů zakončení čar (šipek).
Nabídka Galerie	Nabídka Galerie obsahuje celkem 17 příkazů pro vlastní nastavení zobrazení galerií s nástroji. Způsobu práce s galeriemi je věnována samostatná část této kapitoly.
Nabídka Okno	Nabídka Okno obsahuje 4 příkazy pro práci s více okny otevřenými v Zoner Callistu 4 a jejich seznam pro rychlý přístup.
Nabídka Nápověda	Nabídka Nápověda obsahuje 4 příkazy pro zobrazení nápovědy k programu a vyhledávání v jejím obsahu či rejstříku, ale také pro zobrazení informací o firmě ZONER software, s. r. o., a o přístupu uživatelů k její technické podpoře.

PANELY NÁSTROJŮ

Panely nástrojů

Roletová nabídka je užitečná jako přehledná a kompletní zásobárna příkazů, ale vyvolat jejím prostřednictvím žádaný příkaz znamená obvykle několik přesunutí a stisknutí tlačítka myši. To mnohdy uživatel chápe jako nepříjemné zdržení, tím spíše, že práce v grafickém editoru spočívá z většiny či menší části v opakování několika málo úkonů. Proto jsou v programech pro Windows již naprosto běžné **panely nástrojů**, které přístup k často žádaným funkcím přiblíží na jediné klepnutí myši. Každý z nich zajišťuje obsluhu nástrojů pro skupinu činností, jež spolu úzce souvisejí. Takový panel obvykle obsahuje políčka pro nastavení hodnot nějakých parametrů a tlačítka, která po klepnutí myši buď vyvolají určitou akci, anebo fungují jako přepínače (zamáčkнутé znamená „zapnuto“).

K ovládání Zoner Callista 4 slouží celkem 7 panelů nástrojů.

Můžete zapnout či vypnout zobrazení každého zvlášť změnou zatržení v nabídce **Zobrazit | Panely nástrojů** nebo rychleji v lokální nabídce, která se objeví po klepnutí pravým tlačítkem myši na kterémkoli panelu. Také je můžete přesunout kamkoliv do pracovní plochy (po „odtržení“ od okraje se změní v plovoucí okno) či ukotvit k libovolnému okraji – ovšem s výjimkou panelů, které obsahují okénko pro zadání hodnot parametrů, ty lze uchytit jen vodorovně.

- ✓ Základní
- ✓ Alternativní
- ✓ Měřítka
- Hladiny
- ✓ Text
- Standardní
- Prostředí

Základní panel obsahuje základní nástroje pro tvorbu dokumentu a tlačítka pro zrušení či znovuprovedení posledního úkonu.

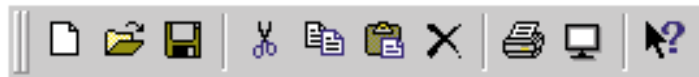


Alternativní panel je zcela specifický – jeho obsah se průběžně mění v závislosti na zvoleném nástroji ze základního panelu a na druhu vybraného objektu. Právě tato technologie, tedy konfigurace podle činností uživatele, činí Zoner Callisto 4 velmi jednoduše ovladatelným – v každém okamžiku vidíte, co můžete s vybraným objektem dělat. Bezprostředně po spuštění programu, kdy je implicitně zvolen nástroj pro výběr a editaci objektů a není vybrán žádný objekt, vypadá alternativní panel jako na obrázku s tím rozdílem, že část tlačítek není přístupná (zpřístupní se až po vybrání nějakého objektu).



Vzhledem k množství různých podob alternativního panelu zde není popis příkazů – najdete jej v dalších kapitolách referenční příručky vždy tak, jak to odpovídá popisovaným činnostem. Alternativní panel doporučuji ukotvit k hornímu okraji pracovní plochy.

Standardní panel obsahuje častěji používané příkazy z nabídek Soubor a Úpravy.



Zobrazování panelů nástrojů

2

Základní panel nástrojů

Alternativní panel nástrojů

Standardní panel nástrojů

Panel nástrojů Měřítko

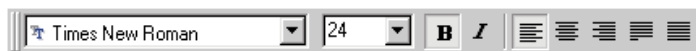
V panelu **Měřítko** jsou vyčleněny příkazy pro změnu měřítka zobrazení. Osvědčilo se svislé ukotvení k levému, popř. pravému okraji pracovní plochy.

**Panel nástrojů Hladiny**

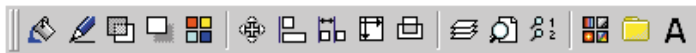
Panel **Hladiny** obsahuje základní funkce pro práci s více hladinami. Je to jednodušší ze dvou variant, které Zoner Callisto 4 pro práci s hladinami nabízí, při složitějších úpravách asi spíše využijete galerii Hladiny (sice zabírá na obrazovce více prostoru, ale poskytuje lepší přehled o všech existujících hladinách).

**Panel nástrojů Text**

Panel **Text** slouží k nastavení parametrů písma a formátování pro veškeré texty. Obsahuje převážně přepínače nastavení a okénka pro definici parametrů, proto může být ukotven pouze vodorovně.

**Panel nástrojů Galerie**

Panel **Galerie** je rychlou variantou pro práci s galeriemi, v podstatě duplikuje nabídku Galerie. Potřeba jeho zobrazení závisí na tom, co zrovna děláte; při různorodé činnosti (zejména na menší obrazovce) s ním budete mít po ruce rychlý nástroj pro vyvolání či skrytí kterékoli galerie. Pokud jej chcete mít zobrazený, využijte svislého ukotvení, nejlépe k pravému okraji pracovní plochy.

**Tipy pro optimální nastavení**

Za nejdůležitější považujeme panely **Základní** a **Alternativní**, ty mějte zobrazené vždy a příliš neexperimentujte s jejich umístěním. Podle druhu vaší práce pak asi využijete také další panely – **Text** (obsahuje-li dokument textové informace), **Měřítko** (při detailní práci a větších rozměrech oproti velikosti pracovního okna) a **Hladiny** (je-li jich více). Zbývající panely pravděpodobně

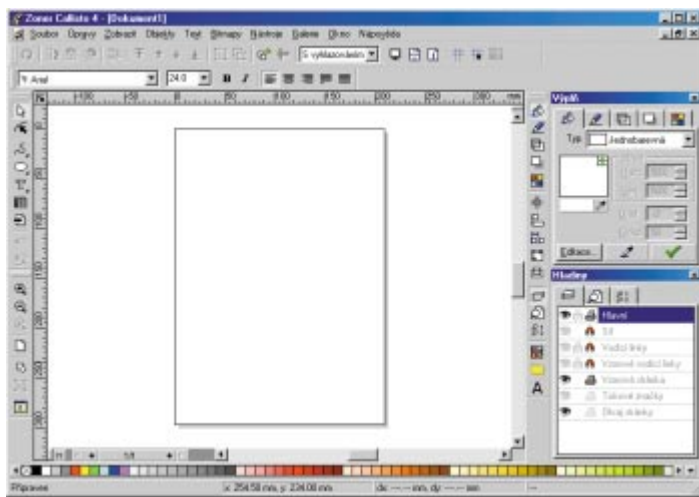
využijete méně – **Standardní** při práci s více soubory a **Prostředí** při rozmanité činnosti, kdy potřebujete mít po ruce více panelů, než kolik se jich pohodlně vejde na obrazovku (vhodné u menších monitorů). Vždy se snažte mít na obrazovce jen to, co opravdu potřebujete, a umístěné tak, aby zbylo dostatek prostoru na práci.

GALERIE

Zoner Callisto 3 obsahovalo 7 plovoucích oken pro ovládací prvky, které nebyly umístěny v panelech nástrojů. **Plovoucí okna** tak byly prostředkem pro nastavení a doladování hodnot pro výplně, obrysy, stíny a transformace, pro výběr a vkládání symbolů, či pro práci s více hladinami. Zoner Callisto 4 přichází s novou technologií přístupu k těmto ovládacím prvkům, s tzv. **galeriemi**, které vycházejí ze zkušeností s používáním plovoucích oken, ale navíc přinášejí pro uživatele větší komfort a lepší využití plochy na obrazovce monitoru.



Ukázka
pracovní plochy s galeriemi



Galerie je vlastně plovoucí okno, takže si ji můžete umístit na obrazovce tak, aby nepřekážela, nebo zavřít podle potřeby. Navíc si ji můžete **ukotvit k pravému okraji obrazovky**, přičemž vám zabere celý sloupec jednotné šířky, čímž odpadnou nepříjemnosti s posouváním potřebného plovoucího okna podle toho, kterou část obrázku upravujete. Galerie totiž **obrázek nepřekryje**, nýbrž

Galerie

zúží okno pracovní plochy, což při práci s dokumenty běžných rozměrů (např. A4 na výšku) nijak nevaří. Další výhodnou vlastností galerií oproti plovoucím oknům v minulé verzi, z hlediska úspory místa na pracovní ploše, je to, že v jediném okně **na kartách** (pod záložkami) soustředí ovládací prvky několika vlastností, které spolu souvisí a často se používají souběžně – např. barva a průhlednost výplně současně s obrysem a stínem.

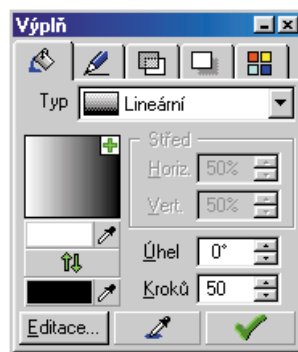
Pouze 4 galerie tak pokryjí funkci všech 7 plovoucích oken, která se používala v Zoner Callistu 3, a ještě spoustu nových funkcí, které Zoner Callisto 3 ještě nemělo.

Zobrazení / skrytí

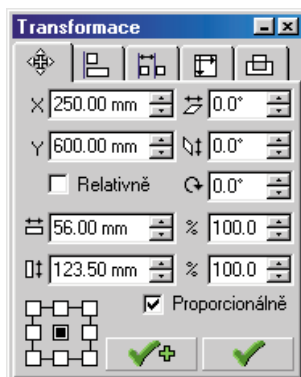
Zobrazení či skrytí galerií lze nastavit změnou zatržení v položce **Galerie** roletové nabídky nebo lokální nabídky, kterou vyvoláte klepnutím pravým tlačítkem myši v pracovní ploše mimo objekt. Rychlejší variantu nabízí panel nástrojů Galerie, pokud jej máte zobrazený, anebo klávesové zkratky. Následuje stručný přehled jednotlivých galerií, funkce jednotlivých prvků bude důkladněji popsána v příslušných kapitolách referenční příručky.

Výplň, Pero, Průhlednost, Stín, Barvy

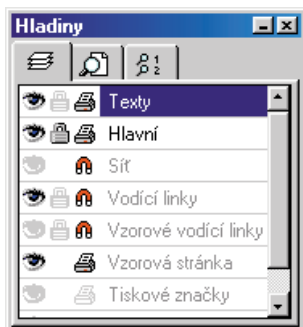
Karty **Výplň, Pero, Průhlednost, Stín, Barvy** obsahuje galerie, kterou budete mít zobrazenou nejčastěji, dobrým zvykem je její ukotvení jako první shora. Pokrývá všechny funkce pro nastavení a doladění barevnosti dokumentu, nahrazuje 4 plovoucí okna Zoner Callista 3.



Transformace, Zarovnání objektů, Rozmístění objektů, Velikost objektů, Operace s objekty



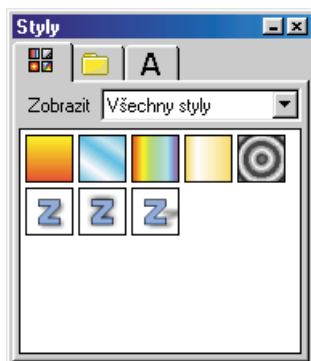
Galerie, která obsahuje karty **Transformace, Zarovnání objektů, Rozmístění objektů, Velikost objektů, Operace s objekty**, představuje vylepšení a doplnění plovoucího okna Transformace v Zoner Callistu 3. Poskytuje kompletní nabídku funkcí pro manipulaci a operace s objekty.



Galerie s kartami **Hladiny**, **Správce pohledů**, **Pohledy** poskytuje uživateli podstatně vyšší komfort, než tomu bylo při práci s plovoucími okny Hladiny a Správce pohledů v Zoner Callistu 3 díky přehlednému seznamu všech definovaných hladin i pohledů.

Hladiny, Správce pohledů, Pohledy

Galerie obsahující karty **Styly**, **Kliparty**, **Symboly** se zdá být nástupcem plovoucího okna Symboly. Poskytuje však podobným způsobem také přehled klipartů pro usnadnění jejich prohledávání, a navíc přináší jednu důležitou novinku Zoner Callista 4 – práci se styly.



Styly, Kliparty, Symboly

LOKÁLNÍ NABÍDKY

Místní neboli **lokální nabídky** jsou zajímavou alternativou roletových nabídek. Jedná se o roletovou nabídku, která se **rozbalí po klepnutí** pravým tlačítkem myši na některý prvek a zpřístupní tak uživateli příkazy, které souvisí právě s prvkem, na němž byla vyvolána. Jejich vzhled bude popsán vždy současně s daným prvkem, ke kterému se vztahují, zde tedy jen jejich stručný přehled:

Panely – lze vyvolat klepnutím pravým tlačítkem myši na kterýkoliv panel **mimo ikony**, nabízí možnost operativně změnit zobrazení jednotlivých panelů nástrojů změnou jejich zatržení v této nabídce.

Pracovní plocha – vyvoláte klepnutím pravým tlačítkem myši kamkoliv v pracovní ploše **mimo objekty**, nabízí změnu vybraného základního nástroje, změnu zobrazení galerií a příkazy pro kopírování objektů.

Lokální nabídka

Lokální nabídka Panely

Lokální nabídka Plocha

Lokální nabídka Stránky

Stránky – rozbalí se po klepnutí pravým tlačítkem myši na kteroukoliv ikonu ovládacího panelu pro stránky, obsahuje příkazy pro práci s vícestránkovým dokumentem.

Lokální nabídka Pravítka

Pravítka – ten rozbalíte klepnutím pravým tlačítkem myši na kterékoliv pravítko a umožňuje pravítka schovat, ale také obsahuje příkazy pro změnu zobrazení vodicích linek a sítě a jejich nastavení.

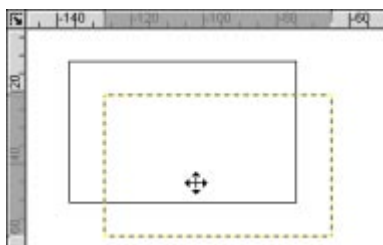
Klávesové zkratky

I když jsou panely a galerie nástrojů velmi příjemné na ovládání, přece jen je neustálé hledání správného ovládacího prvku pohybem myši po ploše poněkud únavné. Účinnou prevencí před křečí v zápěstí, a mnohdy také značné zrychlení práce, znamená používání **klávesových zkratek**, tzn. kombinovaných stisků určitých kláves, zpravidla kláves horní řady (**F1**, **F2**, ...) nebo kombinací kláves **Ctrl**, **Alt** či **Shift** s nějakým číslem či písmenem. Seznam klávesových zkratk najdete v závěru knihy jako zvláštní přílohu, navíc budou průběžně uváděny (zpravidla v závorkách) při popisu jednotlivých úkonů.

PRAVÍTKA A SOUSTAVA SOUŘADNIC

Pravítka a měrný systém

Pracovní plochu lemují shora a zleva **pravítka**. Jejich měrný systém je implicitně milimetrový, ale tuto měrnou jednotku lze změnit v nabídce **Soubor | Nastavení dokumentu** na palce, pixely a jiné. Na pravítkách můžete přímo sledovat **velikost objektu** (viz obrázek), což oceníte zejména při jejich přesouvání.



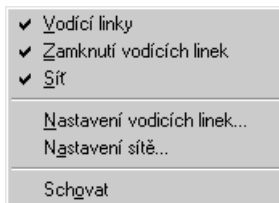
Jak je u programů typu editor (ať už textový nebo grafický) již zvykem, počátek soustavy souřadnic je v levém horním rohu tiskové stránky, takže svislá osa roste směrem dolů (na rozdíl od matematiky!)

Pro přesnější určení pozic Zoner Callisto 4 umožňuje stanovit si **vlastní počátek soustavy souřadnic**, k tomu slouží ikona v levém horním rohu (v místě kde se pravítka scházejí). Tažením myši z ní směrem do pracovní plochy lze „vytáhnout“ kříž, jehož průsečík v okamžiku, kdy myš uvolníte, bude určovat bod $[0,0]$. Vlastní počátek soustavy souřadnic lze zadat také číselnou hodnotou v nabídce Soubor | Nastavení dokumentu na kartě Stránka.



Tažením myši z pravítka směrem do pracovní plochy získáte vodící linky, o nich se více dozvíte v dalším textu.

Klepnutím na pravítka pravým tlačítkem myši vyvoláte **lokální nabídku**, ve které lze nastavit zobrazení či skrytí vodících linek a sítě, anebo uzamčení vodících linek. Také jejím prostřednictvím lze vyvolat okno pro nastavení sítě a vodících linek či schovat pravítka.



STAVOVÝ ŘÁDEK

Kompletní informace o právě zpracovávaném objektu, či objektech, poskytuje **stavový řádek**. Jeho zobrazení či skrytí lze zvolit změnou zatržení v nabídce **Zobrazit | Stavový řádek**, nedoporučuji však jeho skrývání, pokud to není nezbytně nutné.



Na jeho začátku se zobrazují popisky k aktuálním nástrojům nebo volbám v nabídce. Hodnoty x a y v prvním poli udávají **souřadnice kurzoru** vzhledem k nastavenému počátku soustavy souřadnic. Hodnoty dx a dy ve druhém poli jsou rozměry vybraného objektu či objektů (přesněji řečeno pravoúhlé průměry do os x a y soustavy souřadnic), pokud však s ním (nimi) pohybujete, zobrazují se zde relativní souřadnice posunutí vztahované ke středu objektu (objektů).

Soustava souřadnic

Počátek
soustavy souřadnic

Vodící linky

Lokální nabídka

Stavový řádek

Informace
ve stavovém řádku

2 Změna měrných jednotek

V dalším poli se nachází charakteristika aktivního objektu (či objektů) a hladině, na které se objekt nachází, jen po dobu otáčení objektu je v něm uveden aktuální úhel otočení.

Všechny hodnoty souřadnic jsou uvedeny ve stejných měrných jednotkách jako na pravítkách, změnit je (oboje současně) lze v nabídce **Soubor | Nastavení dokumentu**.

POSUVNÍKY

Posuvníky

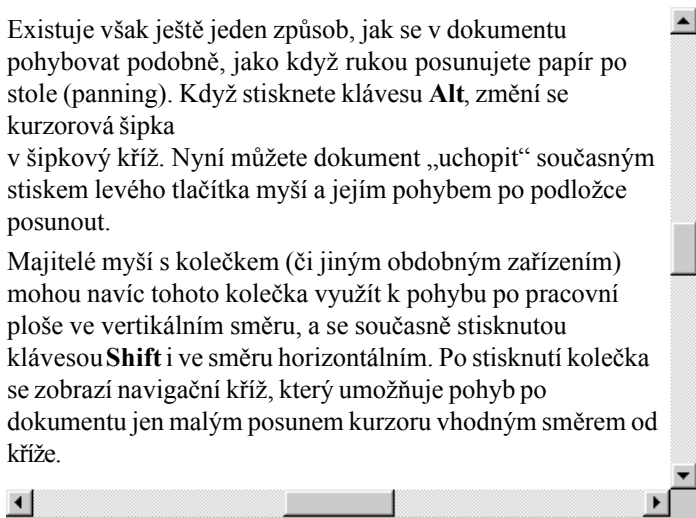
Posuvníky jsou nezbytnou součástí snad všech programů pro Windows. I v Zoner Callistu 4 lemuji zleva a zdola okno pracovní plochy a slouží k pohybu po dokumentu, který se při zvoleném měřítku „nevejde“ do okna. Jejich použití snad není třeba více rozebírat.

Navigace v dokumentu

Existuje však ještě jeden způsob, jak se v dokumentu pohybovat podobně, jako když rukou posunujete papír po stole (panning). Když stisknete klávesu **Alt**, změní se kurzorová šipka

v šipkový kříž. Nyní můžete dokument „uchopit“ současným stiskem levého tlačítka myši a jejím pohybem po podložce posunout.

Majitelé myši s kolečkem (či jiným obdobným zařízením) mohou navíc tohoto kolečka využít k pohybu po pracovní ploše ve vertikálním směru, a se současně stisknutou klávesou **Shift** i ve směru horizontálním. Po stisknutí kolečka se zobrazí navigační kříž, který umožňuje pohyb po dokumentu jen malým posunem kurzoru vhodným směrem od kříže.



PALETA BAREV

Paleta barev

Těsně nad stavovým řádkem se nachází **paleta barev**, jejíž používání stylem **Drag&Drop** (česky asi Táhni a pusť) může velice zrychlit a zefektivnit vaši práci v Zoner Callistu 4.



Podrobněji budou možnosti jejího využití rozebrány při popisu práce s barvami.

Jako všechno ostatní i paletu barev lze v případě nutnosti skryt, a to změnou zatržení v nabídce **Zobrazit | Paleta**. O barvách a o způsobu práce s paletou barev ještě bude řeč v kapitole Barvy a efekty, viz strana 171.

Zobrazení a skrytí palety barev

2

PRACOVNÍ PLOCHA

Pracovní plocha poskytuje prostor pro vaši grafickou tvorbu. Kreslení, či přesněji řečeno vkládání objektů, provádíme do dokumentu, který je zobrazen jako **tisková stránka** ohraničená okrajem se stínem. V novém dokumentu obvykle má tato stránka formát A4 na výšku, změnit jej můžete, společně s dalšími parametry, v nabídce **Soubor | Nastavení dokumentu**.

Pracovní plocha

Změna nastavení dokumentu a stránky

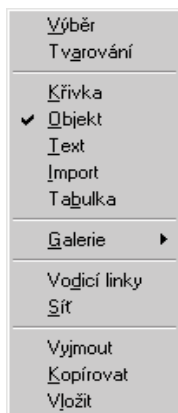
Plocha vně tiskové stránky slouží k odkládání objektů, které nechcete tisknout, ale chcete je uchovat pro pozdější použití nebo je chcete přesunout na jinou stránku.

Odkládací plocha

Klepnutím pravým tlačítkem do pracovní plochy mimo objekty vyvoláte lokální nabídku, která tak zpřístupňuje kreslicí nástroje ze základního panelu nástrojů, nástroje pro práci se schránkou Windows a také možnost zobrazení či skrytí vodících linek a sítě.

Lokální nabídka

Tato reakce na klepnutí pravým tlačítkem myši je však volitelná, změnit ji můžete v roletové nabídce **Zobrazit | Možnosti**, pod záložkou **Všeobecné**.



2



KAPITOLA 3:

OVLÁDÁNÍ ZONER CALLISTA 4

OVLÁDÁNÍ ZONER CALLISTA 4

MĚŘÍTKO ZOBRAZENÍ

Při kreslení je občas potřeba obrázek zvětšit či zmenšit a při tom vám bude velkým pomocníkem nástroj **měřítka**, který bývá někdy nazýván lupa.

K jeho ovládání slouží **panel nástrojů Měřítka**, jehož zobrazení či skrytí zvolíte změnou zatržení v roletové nabídce **Zobrazit | Panel nástrojů | Měřítka** nebo přímo v kontextové nabídce.



Panel nástrojů Měřítka

Dokud si dostatečně neosvojíte tzv. rychlopřepínání a klávesové zkratky (viz dále), nechejte si panel nástrojů pro měřítka zobrazený, můžete využít svislého ukotvení, nejlépe vlevo pod základním panelem. Nabídnout vám může tyto příkazy:



Zvětšení měřítka – provedete klepnutím myši na toto tlačítko a natažením rámce přes oblast, kterou chcete roztáhnout do okna pracovní plochy. Pokud místo tažení jen myši do plochy klepnete, měřítka se zdvojnásobí tak, že střed okna bude v místě tohoto klepnutí. Oba tyto postupy lze provádět do určité míry opakovaně.

Zvětšení měřítka



Zmenšení měřítka – po klepnutí myši na toto tlačítko se zmenší měřítka zobrazení na polovinu, i tuto akci lze několikrát opakovat.

Zmenšení měřítka



Předchozí měřítka – klepnutím na toto tlačítko se nastaví poslední měřítka zobrazení použité jako poslední před současným měřítkem, tedy před poslední provedenou změnou.

Předchozí měřítka



Celá stránka – zobrazí v pracovní ploše celou tiskovou stránku

Celá stránka

Přehled všech objektů



Přehled všech objektů – zobrazí v pracovní ploše všechny objekty, tedy na dané stránce a na okolní odkládací ploše

Vybrané objekty



Vybrané objekty – po klepnutí na něj se nastaví největší možné měřítko tak, aby byly viditelné celé všechny vybrané objekty.

Pracovní plocha



Pracovní plocha – poskytne přehled o celé pracovní ploše, toto je nejmenší možné měřítko a použijete jej jen při přesunech větších objektů, odložených na pracovní ploše, na stránku a zpět.

Rychlopřepínání měřítka

Rychlopřepínání měřítka

Jak již byla zmínka na předchozí stránce, rychlopřepínání měřítka je další metodou, jak změnit měřítko zobrazení, a navíc rychleji. Vychází z principu klávesových zkratk, nevyužívá však jen kláves – jedná se o **současný stisk kláves a pravého tlačítka myši**. Jistě si tuto metodu velice brzy osvojíte, abyste nepotřebovali mít zobrazený panel s nástroji pro měřítko. Velkou výhodou je také fakt, že při tomto způsobu přepínání měřítka se **nemění nástroj**, se kterým zrovna pracujete.

Stránka – 1/2 stránky

První je možnost přepínání režimů **Celá stránka – Polovina stránky** klepnutím pravým tlačítkem myši se současně stisknutou klávesou **Ctrl**, přičemž pozice kurzoru stanoví střed zvětšeného zobrazení. Opětovným klepnutím pravým tlačítkem se stisknutým **Ctrl** se měřítko přizpůsobí zobrazení celé strany.

Stránka – 1/4 stránky

Druhá varianta umožňuje obdobným způsobem přepínání režimů zobrazení **Celá stránka – Čtvrtina stránky**. Rozdíl je pouze v tom, že současně s klepnutím pravým tlačítkem myši je třeba podržet stisknuté klávesy **Ctrl-Shift**.

Dočasná volba nástroje Měřítka

Třetí možností je **dočasná volba zvětšovacího nástroje** současným stiskem kláves **Ctrl-mezerník**. Pokud jsou stisknuté, kurzor myši se změní na lupu a vy můžete **tažením levým tlačítkem myši** vymezit oblast nového zobrazení. Po uvolnění kláves se automaticky vrátí původní nástroj.

Klávesové zkratky

Některé další užitečné nástroje měřítka lze vyvolat jednoduchými **klávesovými zkratkami**, ovšem s jedním omezením – nefungují při psaní textů:

A – zaostří na všechny objekty

S – zaostří na označené objekty

E – zobrazí celou stránku.

HLADINY

Možnost **práce ve více hladinách** (v některých programech se jim říká vrstvy) již není výhradou profesionálních grafických programů typu CAD, dnes je již nepostradatelnou součástí všech slušných programů pro tvorbu jakékoliv grafiky. Také Zoner Callisto 4 tuto možnost nabízí.

Práci na několika hladinách v grafickém editoru lze přirovnat ke skládání obrázku z částí nakreslených na průhledných fóliích či skleněných deskách. V takovém případě získáte správný výsledek položením těchto fólií na sebe tak, že při pohledu shora vidíte kompletní obrázek. Každá taková fólie je v Zoner Callistu prezentována jako hladina, za **hlavní hladinu** pak považujeme podložku, na které tyto fólie-hladiny skládáme na sebe.



K čemu hladiny použít? Především k usnadnění a urychlení práce se složitějšími dokumenty. Jednotlivé části dokumentu doporučujeme kreslit do různých hladin a ty pak nastavit tak, aby byly neměnné nebo dokonce neviditelné. Pokud si práci s hladinami dostatečně osvojíte, můžete si tímto způsobem často podstatně urychlit tvorbu dokumentu, zvláště pokud je v něm větší množství objektů.

Pro práci s hladinami jsou vám k dispozici dva ovládací prvky, a to **panel nástrojů** a **galerie**. Rozhodnutí, který z nich použít závisí na tom, kolik hladin v dokumentu máte, jak s nimi pracujete a také kolik máte prostoru na obrazovce. Ovládání hladin je v obou případech v podstatě shodné, galerie však nabízí více možností manipulace jak s hladinami, tak s objekty na nich umístěnými.

Panel nástrojů Hladiny můžete ukotvit pouze ve vodorovné poloze, osvědčuje se umístění u horního okraje. Pokud vám to rozlišení monitoru umožní, doporučuji jej umístit vpravo jako druhý v řadě vedle jiného panelu, např. alternativního.



Princip skládání hladin

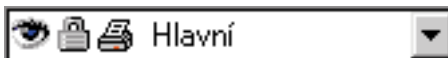
Využití hladin

Možnosti ovládání

Panel nástrojů Hladiny

Na panelu nástrojů pro měřítko najdete tyto prvky:

Aktivní hladina



Aktivní hladina
nese informaci

o hladině, na níž právě pracujete. Klepnutím na šipku vpravo rozbalíte seznam všech existujících hladin, které jsou uživateli přístupné, volbou kterékoliv z nich tuto nastavíte jako aktivní. Ikony vlevo před názvem hladiny jsou přepínači nastavení, jsou-li výrazné a barevné, znamená to stav „zapnuto“, jsou-li šedé, znamená to „vypnuto“. **Změnit jejich stav** můžete klepnutím levým tlačítkem myši na příslušnou ikonu.

Viditelnost



Viditelnost udává, zda budou objekty na této hladině viditelné na obrazovce. Jejím

vypnutím jednoduše schováte již hotové části dokumentu, aby vás jejich vykreslování nezdržovalo při další práci, neboť každý objekt, který není vidět, znamená jistou úsporu času při překreslování obrazovky, zvláště na počítačích poněkud nižších parametrů. Ale i na velice výkonných počítačích se při tvorbě složitějších prací vyplatí si rozmístění objektů na jednotlivé hladiny předem promyslet, zejména jedná-li se o bitmapy nebo prvky se složitějšími přechody či průhlednostmi.

Uzamčení



Uzamčení hladiny znamená ochranu již

hotové části složitějšího dokumentu před nechtěnými změnami, kterým se při další práci jen stěží vyhnete. Objekty na uzamčené hladině sice mohou být viditelné, ale nedá se s nimi manipulovat – nemůžete je vybrat, zmenšit, odstranit ani tvarovat.

Tisknutelnost



Tisknutelnost je užitečná zejména při práci podle předlohy, kterou chcete vidět na

obrazovce, nikoliv však ve vytištěném dokumentu. Také využití tzv. Slepých map, které jsou také součástí instalačního balíčku Zoner Callista 4, jsou založeny právě na principu nastavitelné viditelnosti a tisknutelnosti.

Přidat hladinu



Přidat hladinu - po klepnutí na toto tlačítko se zobrazí okénko pro zadání názvu a nové hladiny a nastavení jejích vlastností. Tato hladina se pak přidá nad dosud aktivní hladinu (lze tedy vkládat i mezi již existující hladiny).

Smazat hladinu

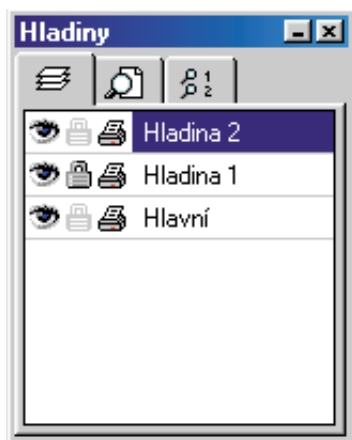


Smazat hladinu - klepnutím na toto tlačítko smažete aktivní hladinu i s objekty, které jsou na ní obsaženy, vždy se však program dotazem ujistí, zda tuto akci skutečně chcete provést. Pokud chcete obsažené objekty zachovat, musíte je nejprve přesunout do jiné hladiny nebo na okolní plochu.

Mazání hladin má jen jedinou podmínku – v dokumentu musí zůstat alespoň jedna uživatelem modifikovatelná hladina.

Mezi časté úkony při práci s hladinami patří **přemístění objektů** z jedné hladiny do jiné. K tomu lze samozřejmě použít kopírování s pomocí schránky (o práci se schránkou se dozvíte více v závěru referenční příručky). Zoner Callisto 4 však k tomuto účelu nabízí přímý nástroj. Stačí si označit objekty, jež chcete přesunout, vybrat cílovou hladinu jako aktuální a zvolit v nabídce **Objekty** | **Pořadí objektů** | **Do aktuální hladiny**.

Galerie Hladiny poskytuje pro práci na více hladinách poněkud vyšší komfort. Jednak v ní vidíte seznam všech hladin, které v dokumentu jsou, jednak nabízí větší spektrum příkazů a většinou i jejich rychlejší vyvolání.



Aktuální hladina je v seznamu modře podsvícena. Vybrat jako aktuální můžete kteroukoliv uživatelem modifikovatelnou hladinu pouhým klepnutím levým tlačítkem myši.

Přímo v tomto seznamu lze velmi jednoduše **změnit pořadí hladin** (opět jen těch uživatelem modifikovatelných), a to tak, že jednu z nich myši uchopíte stisknutím levého tlačítka, přetáhnete na žádané místo a tlačítko myši pustíte.

V seznamu můžete také hladinám **změnit názvy**. Pokud na název některé hladiny poklepete myši, zobrazí se okénko pro změnu vlastností této hladiny (tj. názvu, stavu viditelnosti, uzamčení a tisknutelnosti) stejné jako při přidávání nové hladiny.

Klepnutím pravým tlačítkem myši kdekoli v seznamu vyvoláte **lokální nabídku**, která vám nabídne další příkazy. Jestliže toto klepnutí učiníte ve volném prostoru mimo řádky s názvy hladin,

**Přesouvání objektů
mezi hladinami**

Galerie Hladiny

ZONER
Callisto 4

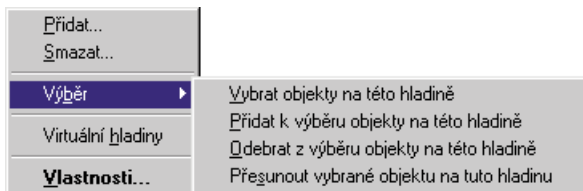
Aktuální hladina

Změna pořadí hladin

Přejmenování hladin

Lokální nabídka

bude tato nabídka obsahovat jen minimum příkazů, pokud klepnete na řádku, dostanete větší výběr příkazů – samozřejmě se opět rozlišuje, co s danou hladinou smíte udělat.



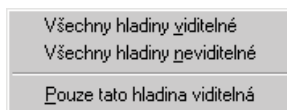
Přidání a smazání hladiny

Příkazy **Přidat** a **Smazat** zde nahrazují příslušná tlačítka z panelu nástrojů Hladiny, k jejich popisu se již nemá cenu vracet. Snad jen upozornění, že příkaz smazat je dostupný pouze tehdy, když nabídku vyvoláte klepnutím na modifikovatelnou, hladinu. A přidaná hladina se zařadí nad aktuální, nikoliv nad tu, na které jste klepli myší.

Výběr a přesouvání objektů

Pod položkou **Výběr** najdete 4 příkazy pro vybírání, odebrání a přesouvání objektů. Opět se jedná o příkazy, které se vždy vztahují k té hladině, na níž jste kontextovou nabídku vyvolali.

I v galerii Hladiny můžete měnit **nastavení viditelnosti, uzamčení a tisknutelnosti** pro jednotlivé, uživatelem modifikovatelné hladiny. Kromě změny stavu klepnutím levým tlačítkem myši na příslušnou ikonu u dané hladiny však máte v galerii ještě jednu možnost – **lokální nabídky**, které vyvoláte klepnutím na jednotlivé ikony pravým tlačítkem myši. V nich můžete příslušnou vlastnost (na obrázku viditelnost) zapnout nebo vypnout pro všechny hladiny současně, anebo můžete té hladině, na níž jste nabídku vyvolali, nastavit tzv. exkluzivní viditelnost (respektive uzamčení, tisknutelnost) – tzn., že danou vlastnost zapnete jen pro ni (všem ostatním se vypne).



Virtuální hladiny

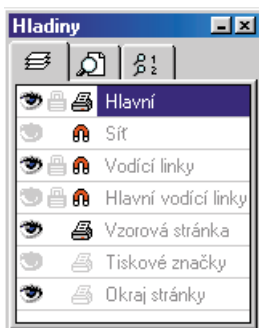


Jak jsem se již zmínila, existují v Zoner Callistu 4 také hladiny, které nemůže uživatel žádným způsobem změnit. Jsou to tzv. **virtuální hladiny** a jsou jednou z novinek oproti předchozí verzi, i když ne tak docela. Zobrazení jejich seznamu je možné pouze v galerii Hladiny a zapnout či vypnout jej lze v lokální nabídce změnou zatržení u položky **Virtuální hladiny**. Jejich názvy jsou šedé a není možné je vybrat jako aktuální.

I v Zoner Callistu 3 tyto hladiny existovaly, byly však skryty vašim zrakům, neboť obsahují prvky, které si vy, jakožto uživatel, nesmíte nekontrolovaně měnit. Zoner Callisto 4 vám je

nabízí k nahlédnutí a dovoluje také velice rychle měnit nastavení jejich viditelnosti a tisknutelnosti, u některých také uzamčení. Myslím, že jejich účel není třeba více vysvětlovat, jelikož je dostatečně zřejmý už z názvů těchto hladin.

Jedinou zvláštností
oproti běžným hladinám
je možnost nastavit některým z nich magnetické vlastnosti.



Galerie s virtuálními hladinami

3

Vlastnosti hladin

Volbou položky **Vlastnosti** klepnutím na modifikovatelné hladině vyvoláte okénko pro **změnu vlastností** dané hladiny (stejně jako když na její název v seznamu poklepete). Volbou téže položky na virtuální hladině však vyvoláte jiné okno, v závislosti na dané hladině, pro zadání všech parametrů týkajících se prvků, které dotyčná hladina obsahuje – např. nastavení tiskových značek pro hladinu Tiskové značky. Parametry všech prvků virtuálních hladin najdete také v roletové nabídce **Soubor | Nastavení dokumentu**.

Zoner Callisto 4 rozlišuje při **práci se schránkou**, zda se má zachovat hladina daného objektu. Okno pro nastavení této možnosti vyvoláte volbou **Zobrazit | Možnosti...** v roletové nabídce. Na kartě **Schránka** je položka **Zachovávat hladiny**. Pokud tedy chcete přesunovat objekty z jedné hladiny do jiné (i mezi dvěma dokumenty!), nezaškrťávejte tuto položku. Naopak pokud například přetahujete z jednoho dokumentu obrázek, který je rozvržen na několika hladinách, do jiného dokumentu, je vhodné hladiny zachovat zaškrtnutím této volby. Podrobnější informace o práci se schránkou najdete v závěru referenční příručky.

Zachovávání hladin při kopírování přes schránku

SPRÁVCE POHLEDŮ

Při grafické tvorbě se určitě nevyhnete zvětšování určitých částí dokumentu, je tedy třeba často měnit měřítko zobrazení. V situaci, kdy je třeba opakovaně určitou část obrázku několikanásobně zvětšit, upravit nějaký detail, a hned nato zase zmenšit a zkontrolovat efekt změny v celkovém pohledu, jistě oceníte možnost definovat a ukládat si jednotlivé pohledy tak, aby bylo možné je jednoduše a rychle měnit. Právě to vám umožňuje Zoner Callisto 4 prostřednictvím svého **Správce pohledů**.

Časté změny měřítka zobrazení

Správce pohledů

Pohledy

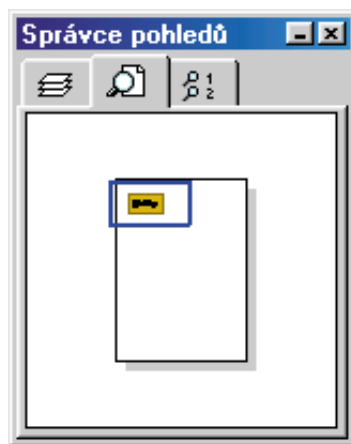


Galerie Správce pohledů

Již Zoner Callisto 3 přišlo s plovoucím oknem správce pohledů, které usnadňovalo vizuální orientaci v dokumentu. Zoner Callisto 4 nabízí obdobný nástroj prostřednictvím galerie **Správce pohledů**, navíc však také přináší galerii **Pohledy**, která poskytuje seznam všech nadefinovaných pohledů.

Jednotlivé pohledy lze definovat (a samozřejmě ukládat) v rámci jedné stránky, ale také na různých stránkách jednoho vícestránkového dokumentu, takže jejich zavoláním můžete vlastně i listovat v dokumentu. Oproti předchozímu Zoner Callistu 3, které umožnilo zadání pouze 10 pohledů, bylo toto číslo zvýšeno na **100 pohledů**, prvních 10 je však zvýhodněno přiřazením klávesové zkratky pro rychlé vyvolání.

Galerie Správce pohledů zobrazuje vždy aktuální pohled bez ohledu na to, zda jste si ho uložili nebo ne. Oblast, která má být zobrazena v okně pracovní plochy, je v náhledu označena modrým obdélníkem. Pokud tato oblast sahá za hranice okna galerie, poznáte to podle přerušované čáry na příslušné straně vymezujícího obdélníka. Ten můžete v okénku posunovat po „pracovní ploše“, anebo také velice snadno a rychle zvětšovat či zmenšovat, a to i opakovaně.



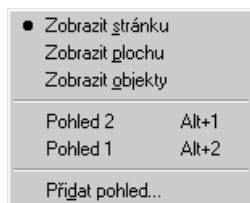
Posunutí pohledu

Posunutí pohledu provedete jednoduše uchopením a tažením vymezujícího obdélníka levým tlačítkem myši nebo jen klepnutím mimo něj, čímž určíte střed budoucího pohledu. Přitom se kurzor dočasně změní v navigační kříž.

Zvětšení měřítka

Dvojnásobné zvětšení měřítka (zmenšení oblasti pohledu) lze udělat tak, že levým tlačítkem myši klepnete do okénka se současně stisknutou klávesou **Ctrl**. Všimněte si přitom, že již po stisku klávesy Ctrl se kurzor změní v lupu se znaménkem plus.

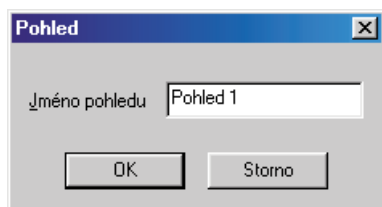
Dvojnásobné zmenšení měřítka (zvětšení oblasti pohledu) docílíte stejným způsobem, jen je potřeba současně stisknout **Ctrl-Shift**, přičemž kurzor se mění v lupu se znaménkem mínus.



Klepnete-li na libovolné místo v okně správce pohledů pravým tlačítkem myši, vyvoláte lokální nabídku. Ta vám nabízí další nástroje, které vám mohou pomoci při práci s pohledy, zejména seznam všech vámi již uložených pohledů ve středním oddíle nabídky.

V takovém případě, jaký je zachycen na obrázku na předchozí straně, je zobrazení viditelné oblasti vztaženo k tiskové stránce dokumentu, také v lokální nabídce je vybrána právě volba **Zobrazit stránku**, tj. před jejím názvem je černý puntík. Klepnutím na jinou položku výběru lze změnit způsob zobrazení viditelné oblasti v okně správce pohledů. Pracujete-li na dokumentu větších rozměrů nebo chcete-li mít přehled o celé pracovní ploše včetně objektů odložených mimo dokument, zvolte **Zobrazit plochu**. Jestliže však pracujete na něčem malém vzhledem k rozměrům stránky (např. na vizitce, kterou později chcete vytisknout několikrát rozkopírovanou na stránce formátu A4) anebo prostě jen nemůžete najít všechny vytvořené objekty, pak zvolte **Zobrazit objekty** a zobrazení se přizpůsobí tak, aby obsáhlo všechny existující objekty v maximálním možném zvětšení.

Nejzajímavější vlastností správce pohledů je možnost ukládání jednou nastavených pohledů a jejich rychlé opětovné vyvolání. Právě k definici nového pohledu slouží v kontextové nabídce položka **Přidat pohled**. Její volbou vyvoláte okno pro pojmenování aktuálního pohledu.



Nový pohled se pak zařadí do seznamu (který můžete vidět v lokální nabídce nebo v galerii Pohledy) a je mu přiřazena zkratková klávesa ve tvaru **Alt-číslo** (1, 2 až 0), je-li ještě některá z nich nevyužita.

Zmenšení měřítka

Lokální nabídka

Možnosti zobrazení plochy v náhledu

Zachovávání hladin při práci se schránkou

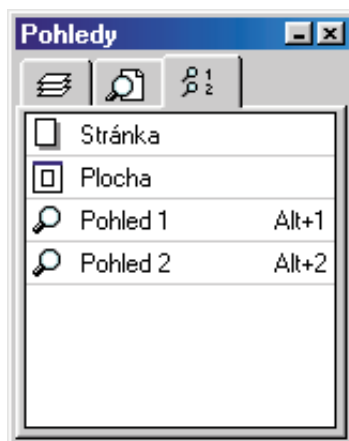
Ukládání pohledů

Galerie Pohledy

ZONER
Callisto 4

3

Galerie Pohledy poskytuje přehled o všech dosud nadefinovaných pohledech v daném dokumentu. První dvě položky v seznamu jsou zadány samotným programem a nelze je ani smazat ani změnit, jedná se v podstatě o další variantu jejich vyvolání (duplikují volby v panelu nástrojů pro měřítko). Zvolit tyto pohledy za aktuální však můžete stejně jako kterýkoliv vlastní – pouhým klepnutím levým tlačítkem myši na řádek s jeho názvem nebo metodou drag&drop.



Lokální nabídka

Klepnutím pravým tlačítkem myši do okna galerie Pohledy vyvoláte i zde lokální nabídku, která nabízí buď čtyři nebo jen jediný příkaz – to podle toho, zda jste klepli na řádku s modifikovatelným pohledem nebo jinde.



Položka **Přidat** zde má naprosto stejný význam jako v galerii Správce pohledů (viz dříve).

Příkazem **Smazat** můžete smazat jen ten pohled, který jste sami uložili; vyvoláte-li nabídku klepnutím na pohled Stránka nebo Plocha, není tento příkaz dostupný.

Příkaz **Změnit pohled** je také přístupný jen pro vámi definované pohledy. Změní ten pohled, na němž jste nabídku vyvolali, a to tak, že pod jeho názvem uloží současné nastavení zobrazení dokumentu v okně pracovní plochy. Zároveň jej vybere jako aktuální.

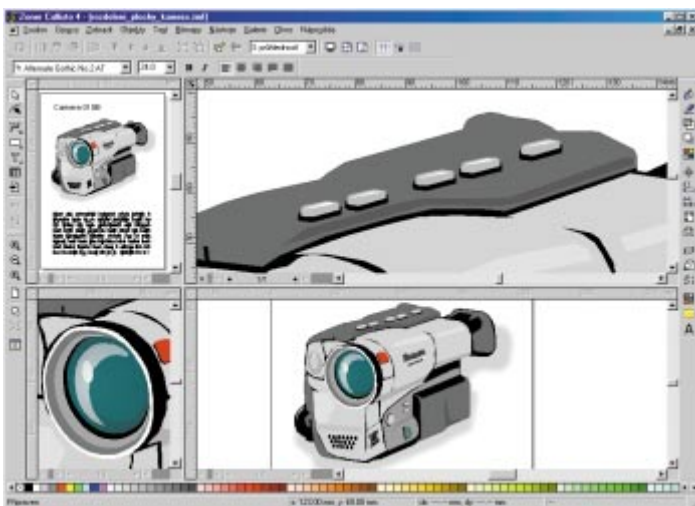
Příkaz **Vlastnosti** umožňuje změnu názvu vámi definovaného pohledu, jeho volbou vyvoláte stejné okno, jako pro zadání nového pohledu.

Vlastnosti pohledů

ROZDĚLENÍ PRACOVNÍ PLOCHY

S využitím správce pohledů velmi úzce souvisí také možnost **rozdělení okna pracovní plochy na dvě nebo čtyři části**. Pohled v každé části může ukazovat jinou část stránky nebo také jinou stránku v rámci jednoho vícestránkového dokumentu, stejně jako je tomu u pohledů obecně, a také může každý pohled mít jiné měřítko zobrazení. Majitelé 14“ monitorů tuto schopnost Zoner Callista 4 asi příliš neocení, těm šťastnějším z vás však umožní vidět např. detail i celek současně bez nutnosti přepínání mezi jednotlivými pohledy. Přitom je důležité uvědomit si, že každá změna v kterémkoliv okně rozdělené pracovní plochy se okamžitě promítne i v oknech ostatních pohledů.

**Rozdělení
pracovní plochy**

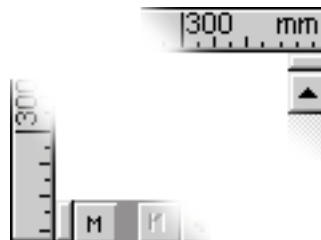


Způsoby rozdělení pracovní plochy

Rozdělení pracovní plochy je možné několika způsoby:

- Vyberete-li příkaz **Okno | Rozdělit** v roletové nabídce, změní se kurzor myši v rozdělovací kříž. Pohybem myši jej posuňte na místo, kde chcete mít průsečík dělicích čar a klepněte levým tlačítkem – tak určíte budoucí hranice pohledů. Tímto způsobem rozdělíte pracovní plochu najednou na čtyři různé části. Chcete-li plochu rozdělit jen na dva pohledy, stanovte průsečík dělicích příček v jednom směru mimo okno pracovní plochy.

- Uchopíte-li myší **rozdělovací ikonu** v levém dolním, resp. pravém horním, rohu vedle posuvníku a **tažením** ji vysunete do žádané pozice v pracovní ploše, rozdělíte ji tak na dvě části vedle sebe, resp. pod sebou.



- Jestliže **poklepete na rozdělovací ikonu**, rozdělíte okno pracovní plochy přesně na poloviny v daném směru.

Změna rozdělení plochy

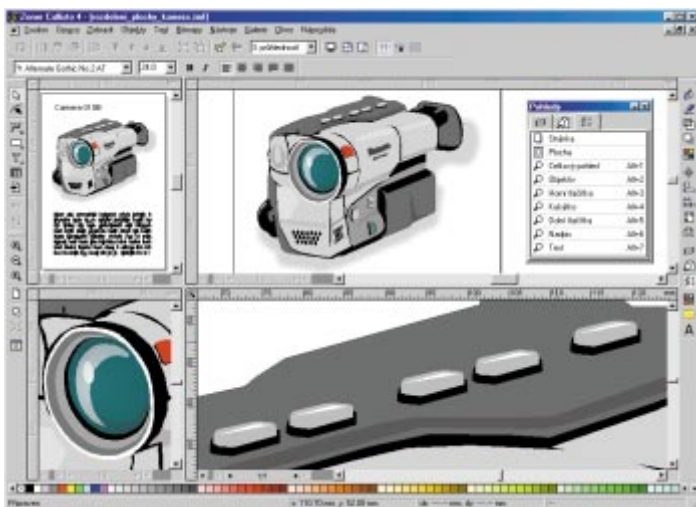
Velikost jednotlivých oken rozdělené pracovní plochy můžete kdykoliv **změnit** uchopením a tažením dělicí hranice nebo jejich průsečíku na novou pozici.

Zrušení rozdělení plochy

Zrušení rozdělení pracovní plochy a návrat do zobrazení jediného pohledu provedete tak, že hranice pohledů myši uchopíte a odsunete za okraj pracovní plochy (se stisknutým levým tlačítkem myši).

Rozdělení plochy a galerie Správce pohledů

Další výhodou je možnost **kombinace rozdělení pracovní plochy a správce pohledů**.



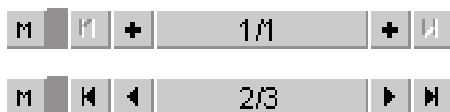
Tu využijete například právě pro práci na několika jednotlivých detailech, pro něž mohou být nastaveny jednotlivé pohledy, v rámci jednoho dokumentu, který po celou dobu budete mít zobrazený v druhém okně v celkovém pohledu. V případě vícestránkového dokumentu pak můžete sledovat třeba celkový pohled na dvě navazující stránky současně s jejich detaily.

VÍCESTRÁNKOVÉ DOKUMENTY

Podle našich zkušeností víme, že jedním z nejčastějších způsobů využití Zoner Callista je tvorba propagačních tiskovin neboli letáků. Ty však často mívají **více stránek** nebo jsou alespoň oboustranné. Abyste v takovém případě nemuseli každou stránku vytvářet a uchovávat jako zvláštní soubor, podporuje Zoner Callisto 4 také práci s vícestránkovými dokumenty.

Počet stran dokumentu můžete kdykoliv v průběhu tvorby změnit. Považují však za důležité upozornit na jednu vlastnost, která je v grafickém editoru Zoner Callisto 4 odlišná od zvyklostí v editorech textových. Každý objekt, který umístíte na některou stránku v dokumentu, bude nadále s touto stránkou svázán, pokud jej nesmažete či nepřemístíte. **Přidávání a odebrání některé stránky nemá vliv na obsah stránek dalších**, jen se přečísloují tak, aby byla zachována jejich kontinuita.

Pro manipulaci se stránkami slouží skupina tlačítek v levém dolním rohu pracovní plochy vedle horizontálního posuvníku. Na obrázku vidíte jejich vzhled v případě 1-stránkového a 3-stránkového dokumentu.



Vyzkoušejte si sami, jak se jednotlivá tlačítka mění v závislosti na tom, zda se nacházíte na stránce jednostránkového dokumentu nebo na první, poslední či prostřední stránce dokumentu vícestránkového.

Aktuální stránka Pole uprostřed poskytuje informace o aktuální stránce, údaj před lomítkem udává **číslo aktuální stránky**, údaj za lomítkem **celkový počet stránek** v dokumentu.

Vícestránkové dokumenty

Počet stránek

Panel nástrojů Stránky

Aktuální stránka

Lokální nabídka

Jít na stránku...
Přidat stránky...
Odstranit stránky...

Klepnutím pravým tlačítkem myši na toto políčko vyvoláte **lokální nabídku**, která nabízí následující příkazy:

Příkazem **Jít na stránku ...** vyvoláte okno pro zadání čísla požadované stránky, popř. její typ.

Příkaz **Přidat stránky ...** vyvolá okno, v němž můžete zadat přidání libovolného počtu stránek před či za aktuální stránku, anebo na začátek či na konec dokumentu.

Příkazem **Odstranit stránky ...** vyvoláte okno pro zadání čísla stránky, resp. rozsahu stránek, jež chcete smazat.

POZOR! Stránky smažete i s jejich obsahem!

Přidání stránky



Toto tlačítko může být na dvou místech – vlevo před informativním polem, pokud se nacházíte na první stránce, a vpravo za ním, pokud jste na stránce poslední. Klepnutím myši na jedno i druhé do dokumentu **přidáte jednu stránku** v prvním případě na začátek, ve druhém na konec dokumentu.

Posun o stránku



Tyto šipky zajišťují **posun o jednu stránku** zpět, resp. dopředu, a jsou dostupné vždy tehdy, jestliže se v daném směru nachází alespoň jedna další stránka. Listovat můžete také stiskem **F11** směrem zpět a **F12** směrem dopředu.

Skok na první či poslední



Klepnutím myši na šipky se záložkou si zajistíte **skok na první, resp. poslední stránku** dokumentu, tato tlačítka jsou také dostupná jen tehdy, pokud je kam daným směrem listovat.

Přesun objektů mezi stránkami

Přesun objektů z jedné stránky na druhou lze provést pomocí schránky Windows (více se dočtete v závěru referenční příručky).

Přechod na vzorovou stránku



Klepnutím na tlačítko s písmenem „M“ se přesunete na tzv. **vzorovou stránku**.

Nacházíte-li se na vzorové stránce, všimněte si změny panelu nástrojů pro práci se stránkami:



Vzorová stránka

Vzorová stránka je nedílnou součástí každého dokumentu, záleží jen na tom, zda jejích specifických vlastností využijete či nikoliv. Veškerá mocnost tohoto nástroje spočívá v tom, že všechny prvky, které do ní vložíte mohou být **zobrazeny na všech stránkách** dokumentu. Může se jednat o obrázky (např. logo v záhlaví stránek), text (charakteristika dokumentu v zápatí) nebo globální vodící linky.

Navíc lze nastavit odděleně jejich **viditelnost na obrazovce a ve vytištěném dokumentu**, neboť se jedná o tzv. virtuální hladinu (viz podkapitola Hladiny, str. 75).



Tlačítko s vyobrazenou stránkou slouží k **návratu na normální stránku**, se kterou jste pracovali naposledy před přechodem na stránku vzorovou.

K práci s více stránkami můžete s výhodou využít rozdělení pracovní plochy či správce pohledů, o nichž byla řeč na předchozích stránkách.

Návrat na normální stránku dokumentu

3

FUNKCE ZPĚT A OPAKOVAT

Častým požadavkem při tvorbě dokumentů je vrácení poslední operace či spíše několika posledních operací. Zoner Callisto 4 tuto schopnost také má – umožňuje vrátit, a případně také znovu provést, **max. 20 posledních operací**.

Použití funkce o krok zpět však nemá vliv na práci se soubory. Pokud například provedete uložení dokumentu, nelze tuto operaci vrátit.



Stisk tlačítka se zpětnou šipkou v základním panelu nástrojů vyvolá funkci **Zpět**, tedy vrácení 1 poslední operace. Dalšími možnostmi vyvolání této funkce je volba příkazu **Úpravy | Zpět** v roletové nabídce a také dvě klávesové zkratky **Alt-Backspace** nebo **Ctrl-Z**.



Toto tlačítko v základním panelu nástrojů vyvolá funkci **Znovu**, neboli znovuprovedení právě vrácené operace, což využijete v případě, že byla předchozí funkce použita omylem. Také tuto funkci je možné vyvolat několika způsoby, jednak volbou příkazu **Úpravy | Opakovat** v roletové nabídce nebo stiskem kombinace kláves **Ctrl-Y**.

Vrácení a opakování operací

Operace se soubory

Zpět

Znovu

VODICÍ LINKY

Vodící linky

Vodící linky jsou přímky kolmé k osám soustavy souřadnic a v grafickém editoru usnadňují vkládání a umísťování objektů na stránku tam, kde jim vodící linky vymezí místo.

Magnetická schopnost

Vodící linky napomáhají nejen vizuálně, ale navíc mohou mít i tzv. **magnetickou schopnost**. To znamená, že když nějaký objekt při přesunování nebo změně velikosti přiblížíte do jejich blízkosti, bude uchycen na stejnou souřadnici. Aktivaci této vlastnosti lze **nastavit** v okně Nastavení dokumentu (viz dále), kdykoliv ji však můžete **dočasně vypnout** podržením stisknuté klávesy **Alt**.

Ovládání pomocí pravítek

Jednoduchý příklad využití vodících linek najdete například v úvodním výukovém kurzu, který najdete v 1. části této publikace.

Pro rychlou, i když méně přesnou, práci s vodícími linkami je třeba mít **zobrazená pravítka**, některé nástroje jsou také připraveny v **alternativním panelu** nástrojů při práci s výběrovým nástrojem.

Vložení

Vložení vodících linek do dokumentu nejrychleji provedete jejich **vytažením z pravítek myši**. Tato metoda sice není dostatečně přesná, i když samozřejmě lze míru nepřesnosti zmírnit nastavením většího měřítka zobrazení.

Odstranění

Odstranění vodících linek provedete podobným způsobem jako jejich vložení - **tažením mimo okno pracovní plochy**.

Zobrazení / skrytí



Klepnutí na toto tlačítko v alternativním panelu nástrojů **zapne či vypne zobrazení vodících linek**. Tuto změnu lze kdykoliv provést také změnou zatržení v roletové nabídce u položky **Zobrazit | Vodící linky** nebo (kromě psaní textu) stiskem klávesy **L**.

Uzamčení



Stiskem tohoto tlačítka v alternativním panelu nástrojů způsobíte uzamčení vodících linek, takže s nimi nebude možné myši pohnout. Tato volba vám může ušetřit mnoho nepříjemností, protože její aktivace zabrání nechtěnému posunu linek zejména při konečných úpravách vzhledu dokumentu. Další variantou vyvolání tohoto stavu je v roletové nabídce změna zatržení u položky **Zobrazit | Zamknutí vodících linek**.

Ovládání pomocí dialogového okna

Všechny výše uvedené funkce pro správu vodících linek lze vyvolat také prostřednictvím definičního okna, jehož vyvolání je sice zdlouhavější, zato však nabízí možnost umístění vodících linek na přesně zadanou souřadnici. Také v případě práce s dokumentem obsahujícím více stránek se mnohdy jeví tato varianta jako vhodnější.

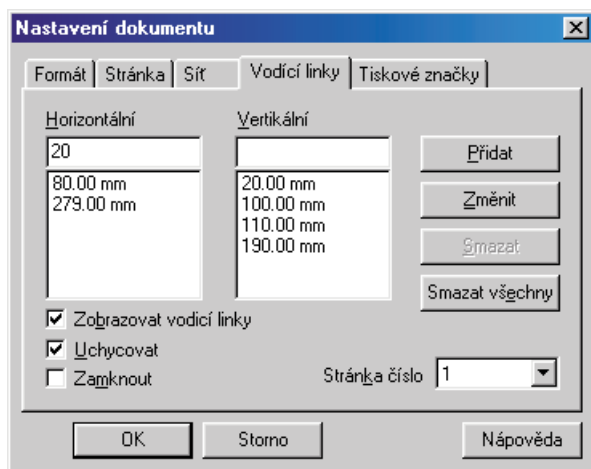
Zobrazení dialogového okna pro správu vodících linek vyvoláte v roletové nabídce po volbě **Soubor | Nastavení dokumentu** pod záložkou **Vodící linky**.

Máte-li zobrazená pravítka, můžete zobrazení tohoto okna vyvolat o poznání rychleji prostřednictvím jejich lokální nabídky (po klepnutí pravým tlačítkem myši) volbou **Nastavení vodících linek ...**, anebo jen poklepáním myši na pravítka.

Vyvolání okna pro správu vodících linek

Nastavení vodících linek

3



Pokud pravítka nejsou viditelná, můžete jejich zobrazení zapnout volbou v roletové nabídce **Zobrazit | Pravítka**.

Novou **vodící linku vložíte** zapsáním údaje do příslušného boxu, buď pro vodorovnou, nebo svislou linku a klepnutím na tlačítko **Přidat**. Tato nová linka se ihned objeví na stránce, samozřejmě pokud tomu odpovídá aktuální zobrazení.

Pokud chcete **opravit** údaj pro některou z linek v seznamu, vyberte ji, v editačním řádku napište novou hodnotu a klepněte na tlačítko **Změnit**.

Dále můžete využít tlačítko **Smazat** pro smazání právě označené vodící linky a tlačítko **Smazat vše**, které smaže všechny vodící linky v obou seznamech.

V dialogu můžete nastavit také další parametry pro použití vodících linek změnou zatržení u položek v levém dolním rohu okna. Význam nastavení stavu u položek **Zobrazit vodící linky** a **Zamknutí vodících linek** byl již popsán na předchozí stránce, k tomu již není třeba se více vracet.

Vložení

Oprava

Smazání

Zobrazení a uzamčení

Uchycování

Je zde, a jenom zde, však ještě jedna možnost, jak využití vodících linek změnit. Pomocí volby **Uchycovat** totiž můžete rozhodnout, zda budete využívat magnetických schopností linek či nikoliv. Ty nejsou vždy žádoucí, například tehdy, když chcete nějaký objekt umístit v blízkosti vodících linek, ale ne přesně na nich.

3

SÍŤ

Síť

Síť v pracovní ploše ulehčuje práci zejména při tvorbě dokumentů technického charakteru a při potřebě pravidelného uspořádání objektů. Především pro uživatele systémů CAD se stala naprosto nepostradatelným pomocníkem.

Princip práce se sítí

Princip jejího použití lze asi nejlépe přirovnat ke kreslení na čtverečkováném papíru, kde určení souřadnic i rozměrů jednotlivých objektů spočívá v „počítání čtverečků“. Díky tomu jsou kolmice skutečně kolmé, objekty skutečně zarovnané a vše je na první pohled zřetelné. Na rozdíl od čtverečkováného nebo milimetrového papíru se však v Zoner Callistu 4 pomocná síť neobjeví ve výsledném vytištěném dokumentu.

Využití sítě

Pomocí pravoúhlé sítě lze umísťovat a natahovat objekty s určitým krokem, přičemž vám síť může pomáhat nejen vizuálně, ale lze využít i jejich magnetických schopností podobně jako u vodících linek (viz předchozí podkapitola). Navíc si můžete zvolit i způsob jejího zobrazení – tečky, linky či jejich kombinace.

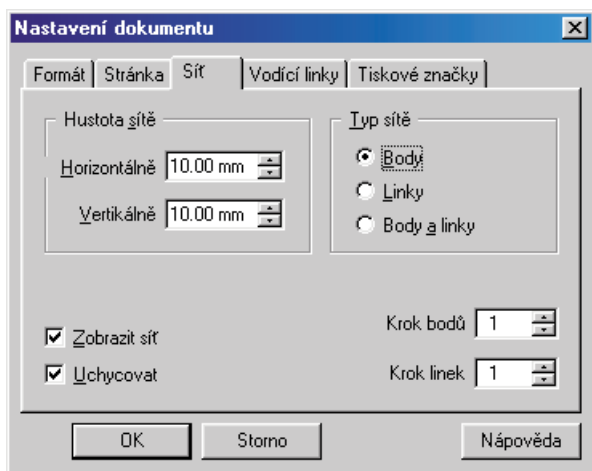
Zobrazení / skrytí



Toto tlačítko najdete v alternativním panelu nástrojů při práci s výběrovým nástrojem. Jeho stisk způsobí **zobrazení / skrytí** sítě. Stejného výsledku lze dosáhnout také změnou zatržení v roletové nabídce **Zobrazit | Síť** nebo rychleji stiskem klávesy **G**, ovšem s výjimkou režimu psaní textu.

Nastavení sítě

Veškeré vlastnosti pomocné sítě lze nastavit v definičním okně, které zobrazíte volbou roletové nabídky **Zobrazit | Nastavení sítě** pod záložkou **Síť**. Máte-li zobrazená pravítka, můžete využít i rychlejší metody - volbou příkazu **Nastavení sítě** v jejich lokální nabídce.



Hustota sítě je implicitně nastavena na velikost kroku 10 mm, a to **Horizontálně** i **Vertikálně**, obě tyto hodnoty však můžete změnit zcela libovolně a navzájem nezávisle.

Typ sítě lze zvolit buď jen **Body**, nebo **Linky**, anebo kombinaci obojího – **Body a linky**. Tuto možnost volby přinesla již předchozí verze Zoner Callisto 3.

Novinkou v Zoner Callistu 4 však je možnost definice libovolných **násobků kroku** pro zobrazování **zvlášť bodů a zvlášť linek**. Tato vlastnost se stává velice mocnou zbraní zejména v kombinaci s vlastním nastavením počátku soustavy souřadnic, např. při tvorbě vizitek, štítků, cenovek apod.

Samozřejmostí je na tomto místě možnost volby, zda **Zobrazit síť** a zda **Uchycovat** objekty s využitím magnetického efektu.

Hustota sítě

Typ sítě

Násobky kroku

ZONER
Callisto 4

Zobrazit a Uchycovat

3



KAPITOLA 4:

KŘIVKY

KŘIVKY

Předchozí kapitoly se věnovaly popisu pracovního prostředí a vysvětlení principu ovládání Zoner Callista 4. Také jste měli možnost prostřednictvím úvodního výukového kurzu pochopit princip práce vektorového grafického editoru. Nyní si postupně probereme všechny možnosti vektorového grafického editoru Zoner Callisto 4.

Znovu opakuji doporučení zkoušet si hned všechny vyobrazené ukázky na vašem počítači. Jako motivace necht' na vás působí následující obrázek vytvořený v Zoner Callistu:



CO JSOU KŘIVKY

Křivky jsou velice důležitými, pokud ne úplně nejdůležitějšími, útvary vektorové grafiky. Uved'me tedy na úvod trochu teorie.

Všechny objekty, které jen může vektorový grafický editor nabídnout, jsou **odvozené od křivek**. Jinak řečeno, každý objekt (např. čára, čtverec, elipsa i každé písmeno textu) jsou z křivek vytvořeny a také je lze kdykoliv na tyto křivky převést.

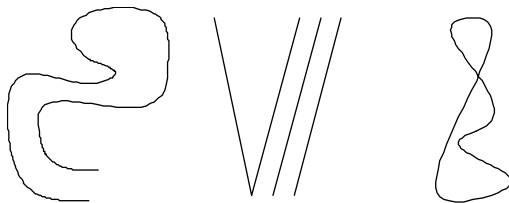
Obecně mohou být křivky **jednoduché** (elementární) a **složené** z libovolného počtu libovolných částí (úseků) – jednoduchých i složených, spojených i volně seskupených, otevřených i zavřených. Lze na ně uplatnit největší spektrum úprav, a to až na úrovni jednotlivých uzlových bodů.

Křivky ve vektorové grafice

Jednoduché a složené křivky

Křivky v obecném pojetí

Toto **obecnější chápání křivek** je oproti Zoner Callistu 3 podstatnou změnou, která vám, uživatelům, poskytne více možností, lepší přehlednost a po osvojení nových možností také vaši práci výrazně urychlí.



Výklad termínů

Jelikož je pro vás tato část příručky opravdu tou nejpodstatnější a je důležité vše správně pochopit, uvádím zde několik pojmů, s nimiž se v dalším textu budete setkávat.

Křivka

Křivka jako prvek vektorové grafiky je z pohledu vás, uživatelů, prostředkem k nakreslení jakékoliv čáry. V tomto obecném smyslu ji vektorová grafika prezentuje jako tzv. Bézierovu křivku, jejím zvláštním případem je pak úsečka (viz dále).

Bézierova křivka

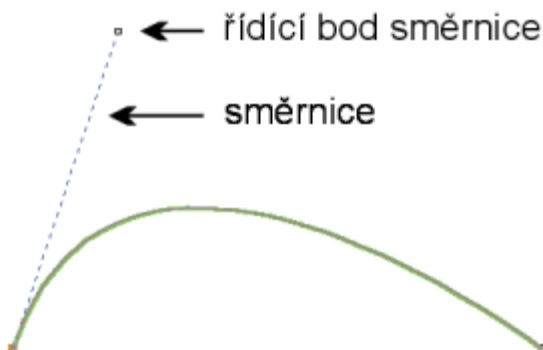
Bézierova křivka je termín pro křivku, jejíž tvar je definován polohou krajních bodů a polohou směrnic v těchto bodech.

Směrnice

Směrnice neboli **směrová úsečka** je úsečka se začátkem v krajním bodě křivky (elementární), která svým směrem udává směr zakřivení křivky (zjednodušeně lze říci, že představuje tečnu) a svou délkou udává hloubku zakřivení křivky.

Řídící body směrnic

Řídící bod směrnice je její koncový bod, jeho pozice určuje směr a hloubku zakřivení křivky.

Bézierova křivka
a její směrnice

Podle orientace směrnic v krajních bodech může mít křivka:

- **два vrcholy**, pokud směrnice mají opačnou, respektive nesouhlasnou, orientaci



Bézierova křivka se dvěma vrcholy

- **jeden vrchol**, pokud směrnice mají souhlasnou orientaci



Bézierova křivka s jedním vrcholem

- **žádný vrchol**, pokud obě směrnice leží na přímce, spojující oba krajní body



Bézierova křivka bez vrcholu

Uzel je termín, kterým označujeme kterýkoliv krajní (počáteční a koncový) bod libovolné jednoduché křivky nebo libovolného úseku křivky složené.

Uzel

Úsečka je, v souladu s matematickým pojetím, přímá spojnice dvou bodů neboli „rovná čára“. V podstatě se však jedná jen o speciální případ křivky, kdy, podle Bézierovy definice, směrnice krajních bodů splývají s těmito body (viz výše – křivka bez vrcholu).

Úsečka

Jednoduchá (elementární) křivka je křivka definovaná jen dvěma krajními body a jejich směrnicemi.

Jednoduchá křivka

Složitá neboli **složená křivka** je křivka vzniklá spojením nejméně dvou jednoduchých křivek. Je tedy definována kromě krajních bodů (se směrnicemi) ještě navíc nejméně jedním dalším uzlem na

Složená křivka

Úsek

Přechod mezi úseky křivky

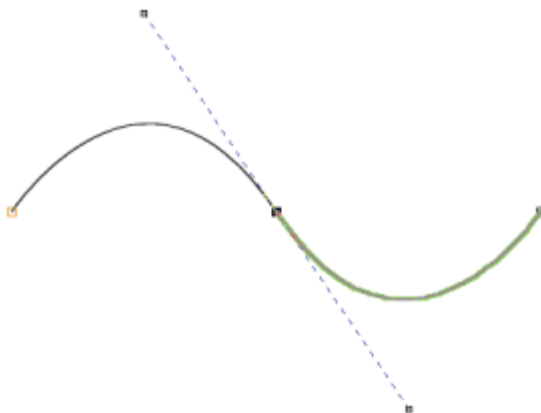
jejich spojnici, který je koncovým bodem jednoho a zároveň počátečním bodem druhého úseku.

Úsek je označení pro část složité křivky, tedy pro každou z jednoduchých křivek, ze kterých je složena.

Přechod mezi úseky křivky vyjadřuje způsob napojení těchto úseků v daném uzlu v závislosti na vzájemné poloze a délce směrnic jednotlivých úseků v přechodovém uzlu:

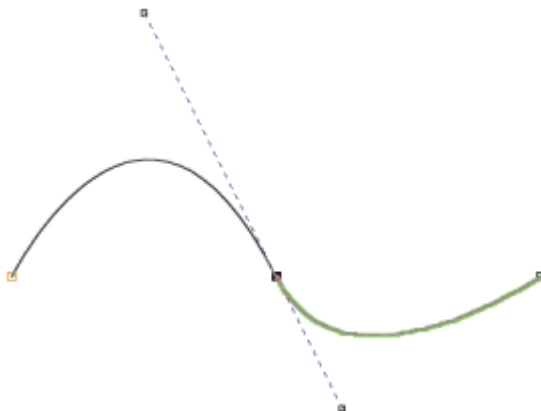
- **symetrický přechod**, pokud mají směrnice přesně opačný směr a stejnou délku

Symetrický přechod



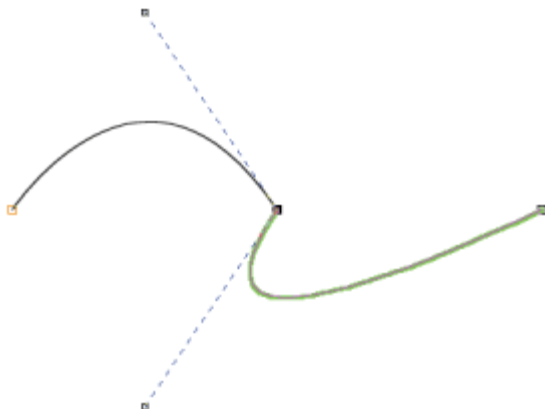
Hladký přechod

- **hladký přechod**, pokud mají směrnice přesně opačný směr, ale různou délku



- ostrý přechod, pokud směrnice neleží na téže přímce, nebo pokud aspoň jedna z nich splývá s přechodovým uzlem (tzn., že aspoň jeden z úseků je úsečka)

Ostrý přechod



4

V dalším textu budu používat pro všechny typy křivek souhrnně obecný termín „křivka“, resp. „element křivky“ nebo „úsek křivky“ a jen tam, kde bude nutno je rozlišit, pak termíny „úsečka“ a „Bézierova křivka“.

Používání termínů

NÁSTROJE PRO VKLÁDÁNÍ KŘIVEK

Oproti Zoner Callistu 3, které nabízelo pouze jediný nástroj s nutností dalších úprav, Zoner Callisto 4 nabízí širší výběr nástrojů pro konkrétní účely. Podstatnou novinkou je pohodlný způsob kreslení složitějších křivek, při němž odpadá nutnost přesného umísťování bodu přesně na jiný bod a také již nemusíte hlídat stav módu napojování. Vaše práce se zrychlí také díky jednoduššímu ovládání jednotlivých nástrojů.



Nástroj na kreslení křivek najdete v základním panelu nástrojů na 3. pozici. Všimněte si malé černé šipky v pravém dolním rohu ikony – ta ukazuje na **podnabídku** (rozšíření nabídky) nástrojů skrytou pod touto ikonou. Vyvoláte ji delším podržením stisknutého levého tlačítka myši na tomto tlačítku, anebo rychleji jen krátkým podržením a současným posunem mimo ikonu. Tak se vám nabídne výběr všech nástrojů pro vkládání křivek, které Zoner Callisto 4 nabízí – kreslení od ruky, jednoduché úsečky, jednoduché křivky, spojené úsečky a spojené křivky.

ZONER
Callisto 4

Nástroj pro vkládání křivek



4

Podnabídka nástrojů

Klepnutím na ikonu kterékoliv z nich se tato vybere jako aktuální a zobrazí se i do základního panelu nástrojů. Přitom se podnabídka opět sbalí, což se stane také tehdy, když myši klepnete mimo ni. Klepnutím přímo na tlačítko v hlavním panelu (bez rozbalování podnabídky) zvolíte aktuální, tj. vyobrazený, druh nástroje.

Alternativní panel

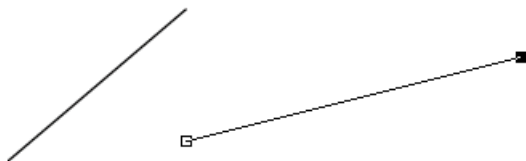
V závislosti na vybraném nástroji se automaticky nastaví alternativní panel nástrojů tak, aby zpřístupnil všechny pro něj použitelné operace (viz kapitola Pracovní prostředí programu, str. 57). Přesnější informace o jeho funkcích následuje společně s popisem použití jednotlivých nástrojů pro vkládání, resp. tvarování. Souhrnný přehled i s popisem jejich významu pak najdete v závěru této kapitoly.

JEDNODUCHÉ ÚSEČKY**Jednoduché úsečky**

Úsečky jsou, co se ovládání týká, nejjednodušší. Po aktivaci tohoto nástroje můžete úsečku do dokumentu vložit v podstatě dvojím způsobem – buď dvojím klepnutím nebo tažením myši.

POSTUP 1 – dvojí klepnutí: prvním klepnutím levým tlačítkem myši stanovíte počáteční bod úsečky, druhým bod koncový. Průběh úsečky nevidíte, ta se vykreslí teprve po stanovení obou bodů. Pokud však v koncovém bodě tlačítko myši neuvolníte hned, ale podržíte je stisknuté a zároveň myši pohnete, pak se úsečka vykresluje okamžitě v závislosti na změně polohy bodu. Polohu koncového bodu stanovíte teprve uvolněním tlačítka myši.

POSTUP 2 – tažení: stisknutím levého tlačítka myši stanovíte počáteční bod úsečky, tažením se posuňte do bodu koncového a tlačítko myši uvolněte. Přitom vidíte průběh úsečky.

**Alternativní panel nástrojů:****Alternativní panel nástrojů**

4

V alternativním panelu jsou v průběhu vkládání jednoduchých úseček dostupné pouze dva nástroje.

**Po 15 stupních****Napojit na existující****JEDNODUCHÉ KŘIVKY**

Způsob definování jednoduchých (Bézierových) křivek byl důkladně popsán na předchozích stránkách. Z něho vyplývá, že k nakreslení takové křivky je třeba stanovit nejen polohu krajních bodů, ale také polohu řídících bodů směrnic – tedy úseček, určujících směr a míru zakřivení.

POSTUP: Stisknutím levého tlačítka myši stanovte počáteční bod křivky (a současně počáteční bod směrnice v tomto bodě) a tažením koncový bod jeho směrnice (viz vložení úsečky tažením). Stejným způsobem stanovte i polohu a směrnici koncového bodu. Dříve než uvolníte tlačítko myši, lze s podržením klávesy **Shift** změnit také polohu koncového bodu křivky, přičemž se zachová směr i délka již natažené směrnice v tomto bodě (bude se posouvat s ním).

Jednoduché křivky

Bézierova křivka s jedinou směrnicí

Pokud v některém bodě místo tažení jen klepnete myší, stanoví se směrnice tak, že její řídící bod splyne i s krajním bodem křivky do jediného bodu (pokud takto zadáte oba krajní body, výsledkem bude úsečka).

**Alternativní panel nástrojů****Alternativní panel nástrojů:**

Jelikož vložit křivku vlastně znamená vložit 2 úsečky, zpřístupnil alternativní panel stejné nástroje, jako při kreslení úseček, viz předchozí strana.

**Po 15 stupních****Napojit na existující****SPOJENÉ ÚSEČKY****Spojené úsečky**

Nástroj pro kreslení spojených úseček je obměnou nástroje pro kreslení samostatných úseček a umožňuje jednoduché kreslení lomené čáry, a to buď otevřené nebo uzavřené. Spojená úsečka se skládá z libovolného počtu jednoduchých úseček tak, že počáteční bod druhé, a každé další, úsečky je totožný s koncovým bodem úsečky předchozí.

POSTUP: Vložte první úsečku (viz vložení úseček). Tím již budou další úsečky mít určený počáteční bod a stačí tedy klepnutím stanovit bod koncový (viz vložení úseček dvojím klepnutím).

**Alternativní panel nástrojů:****Alternativní panel nástrojů**

V alternativním panelu nástrojů jsou dostupné celkem 4 nástroje. První dva jsou po dobu kreslení prvního úseku neaktivní (zešedlé), neboť jejich použití má smysl až u dalších částí výsledné křivky (lomené čáry), třetí je naopak dostupná pouze do zadání prvního úseku.

**Po 15 stupních****Napojit na existující****Nová křivka****Douzavřít****SPOJENÉ KŘIVKY**

Také nástroj pro kreslení spojených křivek je obměnou kreslení křivek samostatných a umožňuje jednoduše nakreslit prakticky jakoukoliv otevřenou či uzavřenou křivku složenou z libovolného počtu na sebe navazujících jednoduchých Béziových křivek.

Spojené křivky

POSTUP: Vložte první křivku (viz vložení křivek). Tím již budou mít další úseky určenou pozici i směrnici počátečního bodu a stačí tedy stanovit bod koncový a jeho směrnici.



Alternativní panel nástrojů

Alternativní panel nástrojů:



V alternativním panelu nástrojů je dostupných celkem 7 funkcí. I zde jsou některé z nich, konkrétně 3., 6. a 7., po dobu kreslení prvního úseku neaktivní, 5. naopak je aktivní jen do zadání prvního úseku. První a druhé tlačítko mají také informativní funkci – všimněte si, že jedno z nich je stále zapnuté v závislosti na tvaru právě vkládaného úseku.



Úsečka



Křivka



Ostrý přechod



Po 15 stupních



Napojit na existující



Nová křivka



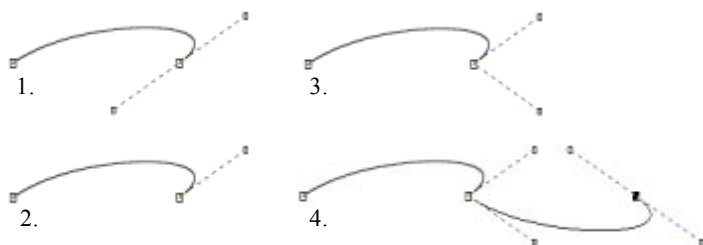
Douzavřít

Přechod mezi úseky

Přechod mezi úseky

V závislosti na poloze směrnic v bodě spojení dvou úseků křivky rozlišujeme symetrický, hladký nebo ostrý přechod (viz strana 95). Implicitně se křivky napojují symetrickým přechodem. Jiné varianty dosáhnete, pokud dalšímu úseku nejprve v jeho počátečním bodě stanovíte směrnici nezávislou na směrnici předchozího úseku a teprve potom mu určíte koncový bod (a jeho směrnici):

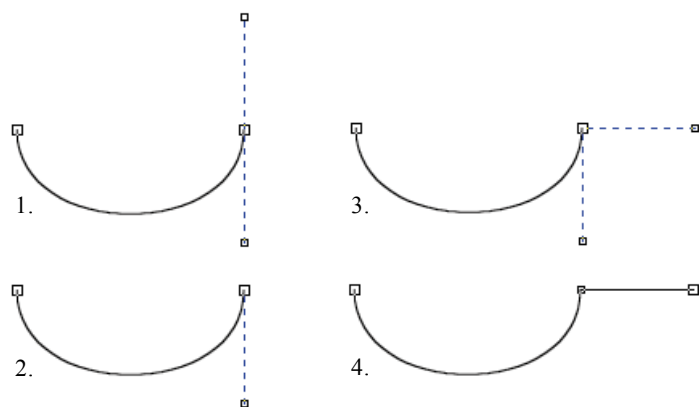
POSTUP: Nakreslete první úsek křivky. Nyní stisknete tlačítko v alternativním panelu nástrojů **Ostrý přechod** nebo klávesu **Shift** (není třeba ji držet), tím zmizí ta část směrnice, která měla určovat zakřivení příštího úseku. Koncový bod nezávislé počáteční směrnice příštího úseku stanovíte klepnutím levým tlačítkem myši (popř. tažením), pak zadejte pozici a směrnici koncového bodu úseku běžným způsobem.



Střídání křivkových a úsečkových elementů

Kreslení spojených křivek umožňuje také pohodlné střídání křivkových a úsečkových elementů výsledné křivky. Kromě přepínání mezi první a druhou ikonou v alternativním panelu i pomocí již výše zmíněné funkce **Ostrý přechod**, obzvláště, pokud ji vyvoláte klávesou.

POSTUP: Nakreslete první úsek křivky a, stejně jako v předchozím návodu, stiskněte tlačítko **Ostrý přechod** nebo klávesu **Shift**. Nyní máte stanovit koncový bod počáteční směrnice příštího úseku klepnutím levým tlačítkem myši (popř. tažením). Pokud v něm však klepnete podruhé, stanovíte tak na stejné pozici i koncový bod úseku bez směrnice (resp. se směrnici splývající s tímto bodem).



Dále můžete kreslit buď úsečku (jen klepnutím myši) nebo křivku. Pro výraznější zakřivení můžete ještě v koncovém bodě úsečky po stisku tlačítka **Ostrý přechod** či klávesy **Shift** určit směrnici novému úseku, pro mírnější zakřivení stačí až v jeho koncovém bodě vytáhnout směrnici – přitom si všimněte, jak se automaticky přepínají první dvě tlačítka v alternativním panelu.

Střídání křivek a úseček

4

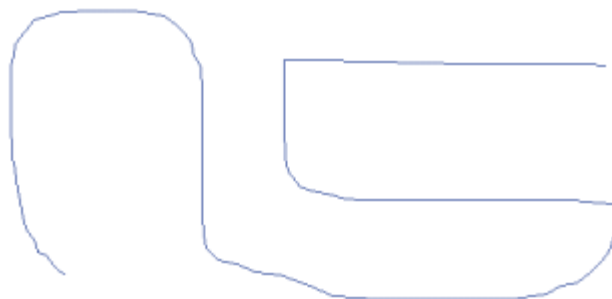
Kreslení od ruky



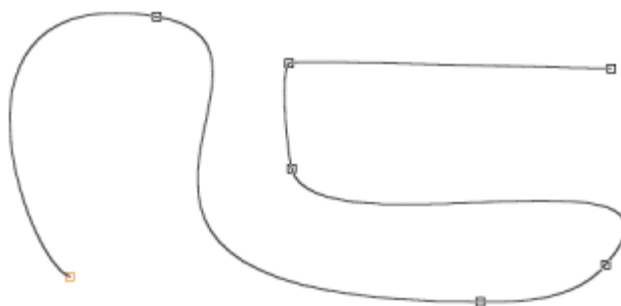
Nástroj pro kreslení od ruky umožňuje kreslit myší na obrazovce stejně jako tužkou na papíře, to znamená bez zadávání krajních bodů a směrnic. Avšak každá křivka, kterou takto kreslíte, se ihned automaticky převádí na Bézierovy křivky, takže další úpravy jsou již potom stejné, jako u křivek vytvořených předchozím nástrojem.

POSTUP: Posuňte kurzor myši dovnitř pracovní plochy, stiskněte levé tlačítko a táhněte myší po ploše. Za kurzorem zůstává stopa a vzniká křivka, která se po uvolnění tlačítka myši převede na křivku složenou z jednoduchých Bézierových křivek.

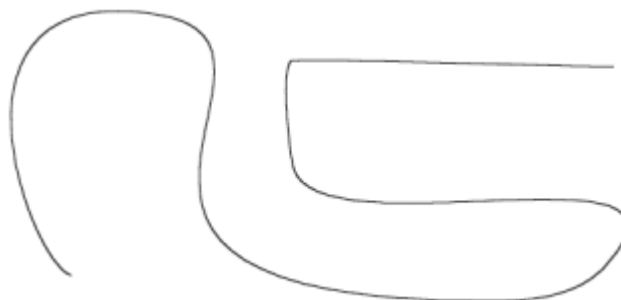
Stopa pohybu myši



Po převodu na složenou Bézierovu křivku



Výsledná křivka



Alternativní panel nástrojů:

Výsledná křivka se vždy trochu liší od té, kterou jste natáhli v pracovní ploše. Málokdy je skladba Bézierových křivek tak dokonalá, jako kdybychom stejnou čáru kreslili ručně vkládáním jednotlivých jednoduchých Bézierových křivek. Také naše ruce nejsou obvykle při práci s myší tak citlivé, jako při psaní tužkou. Pokud by se nakreslená křivka převáděla zcela přesně, vzniklo by mnoho krátkých úseků, z nichž bychom pak několik potřebovali „vyhladit“.

Tuto práci však provádí Zoner Callisto 4 za vás na základě předem definovaného nastavení. Oproti Zoner Callistu 3 se podstatně zmenšil počet parametrů, které jsou k definici vyhlazení potřeba, na pouhý jediný:



Přesnost – tato hodnota vyjadřuje maximální vzdálenost Bézierových

křivek od stopy křivky nakreslené volnou rukou v obrazových bodech (pixelech).

Pozastavte se ještě nad volbou délkové jednotky, kterou je odchylka převedené křivky vyjádřena, ta totiž zohledňuje aktuální zobrazení dokumentu na obrazovce monitoru. Z toho vyplývá, že míra vyhlazení je závislá i na velikosti měřítka zobrazení.

Pro dosažení nejlepších výsledků doporučujeme křivky od ruky kreslit v největším možném zvětšení – jednak nepřesnosti naší ruky budou mít na výsledný tvar křivky menší dopad, jednak bude při převodu na Bézierovy křivky lépe respektován žádaný tvar. Přesnost si vždy můžete změnit sami podle toho, jak členitou křivku chcete rukou nakreslit (vzhledem k měřítku zobrazení), a s jakou přesností dokážete pohyb myši ovládat.

Pro nastavení přesnosti neexistuje optimální hodnota. Ani sebelepší popis vlastností nenahradí vlastní zkušenost. Proto si sami ověřte, jak se křivka převádí při různých hodnotách parametrů a při různých tvarech křivky. To je jediná cesta, jak najít ideální nastavení – pro vás.

Alternativní panel nástrojů

Vyhlazování křivky při převodu na Béziery

ZONER
Callisto 4

4

Přesnost převodu na Bézierovy křivky

Vliv nastaveného zobrazení

Individuální nastavení

NÁSTROJE ALTERNATIVNÍHO PANELU

Alternativní panel nástrojů
pro vkládání křivek

SLOŽENÉ BÉZIEROVY
KŘIVKY

SLOŽENÉ BÉZIEROVY
KŘIVKY

SLOŽENÉ BÉZIEROVY
KŘIVKY mimo první úsek

ÚSEČKY, směrnice

POČÁTEČNÍ BOD
křivek (prvního úseku)

SLOŽENÉ
křivky i úsečky

SLOŽENÉ
křivky i úsečky

Následuje stručný popis významu všech nástrojů alternativního panelu, které lze vyvolat při vkládání křivek. V levém sloupci najdete indikaci, ve kterých případech je daný nástroj dostupný.



Úsečka – je-li zamáčknuté (lze změnit i dočasně podržením stisknuté klávesy **Shift**), bude následující úsek úsečkou.



Křivka – je-li zamáčknuté (lze změnit i dočasně podržením stisknuté klávesy **Shift**), bude následující úsek křivkou.



Ostrý přechod – je-li zamáčknuté (také klávesou **Shift**), určité příštímú úseku směrnici nezávislou na předchozím úseku (tažením z koncového bodu nebo jen klepnutím).



Po 15 stupních – je-li zamáčknuté při umísťování koncového bodu úsečky či směrnice (lze změnit i dočasně podržením stisknuté klávesy **Ctrl**), zajistí, aby úhel sklonu úsečky (směrnice) „skákal“ po 15°. To vám usnadní kreslení např. kolmic, rovnoběžek a pravidelných útvarů.



Napojit na existující – pokud je zamáčknuté a umístíte počáteční bod prvního úseku křivky na krajní bod jiné křivky či polygonu, spojí se tyto objekty do jediného.



Nová křivka – ukončí kreslení právě vkládané křivky, takže dalším stiskem levého tlačítka myši určíte počáteční bod křivky nové (také klávesou **Esc**).



Douzavřít – uzavře celou křivku vložení dalšího úseku s počátkem v koncovém bodě posledního a koncem v počátečním bodě prvního úseku. Oblasti uzavřené ze všech stran takto vzniklým útvarem budou nadále vystupovat jako polygon, tzn., že na ně můžete např. aplikovat výplň.

TVAROVÁNÍ KŘIVEK

I když práce s nástroji pro vkládání křivek je velice jednoduchá a jejich ovládání maximálně intuitivní, přesto jistě ne vždy stanovíte průběh křivky zcela přesně již na první pokus. A proto je vám k dispozici tvarovací nástroj, pomocí kterého můžete s již vloženými křivkami libovolně manipulovat a vytvarovat z nich objekty prakticky libovolného tvaru. Tvarovat lze všechny druhy křivek – jednoduché i složené z více úseků, otevřené i uzavřené, úsečky i Beziérovky křivky.

4

TVAROVACÍ NÁSTROJ



Tvarovací nástroj najdete v základním panelu nástrojů na druhé pozici. Podle toho, který objekt jím vyberete, konfiguruje se alternativní panel (viz kapitola Pracovní prostředí programu, strana 60).

Tvarovací nástroj

V případě tvarování objektů typu křivka Zoner Callisto 4 umožňuje modifikaci tohoto objektu jednak prostřednictvím myši (změna pozice jednotlivých uzlů a změna tvaru úseků tažením), jednak pomocí alternativního panelu nástrojů. Pro urychlení práce je vám k dispozici i několik klávesových zkratk.

Znovu doporučujeme číst tuto knihu u počítače a každý z popisovaných jevů si hned vyzkoušet ve vašem Zoner Callistu 4. Pro efektivní práci ve vektorovém grafickém editoru je potřeba problematiku tvarování křivek ovládnout co nejlépe. Sami se na dalších stránkách přesvědčíte, jaké možnosti se v nástrojích pro tvarování skrývají. Ale to již ti zkušenější z vás jistě vědí ...

Značení uzlů

MODIFIKACE UZLŮ A ÚSEKŮ

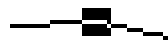
Vyberete-li tvarovacím nástrojem objekt typu křivka, ta se označí tak, že všechny její uzly budou zobrazeny jako malé černé čtverečky bez výplně, jen počáteční bod křivky (jejího prvního úseku) bude odlišen červenou barvou. Klepnete-li na kterýkoliv uzel křivky, ten se vybere jako aktivní pro úpravy a bude vyznačen plným čtverečkem.



Počáteční bod
(červený)



Běžný bod
(černý)



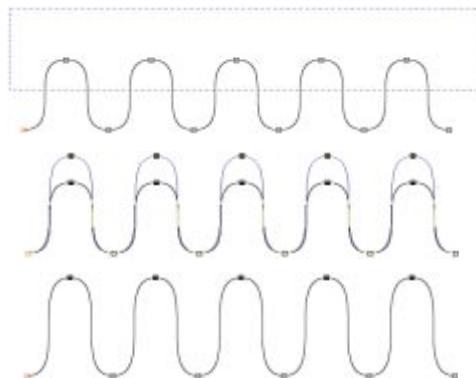
Aktivní bod
(vyplněný)

Práce s více uzly současně

Většina tvarovacích nástrojů může být aplikována právě jen na aktivní bod, resp. body. Ano, oproti předchozí verzi již Zoner Callisto 4 umožňuje vybírat a tvarovat i více uzlů. Jejich výběr provedete, při aktivovaném tvarovacím nástroji, natažením výběrového rámce okolo žádaných uzlů, anebo postupně klepnutím myši při současně stisknuté klávese **Shift**.



S vybranými uzly křivky pak můžete libovolně manipulovat jednoduše uchopením kteréhokoliv z nich a tažením myši, přičemž zůstává zachována jejich vzájemná poloha. Postup práce vidíte na obrázku.



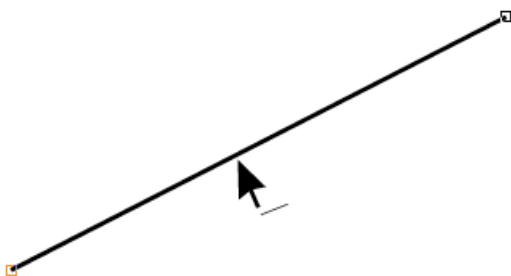
Výběr úseků křivky

Některé nástroje pro tvarování křivek modifikují její úsek, resp. úseky. Pokud chcete vybrat pro úpravy jen jeden úsek, klepněte na něj myši – ten se označí zeleným zvýrazněním, současně se jako vybraný označí počáteční bod tohoto úseku. Jestliže potřebujete vybrat více úseků složité křivky, můžete to učinit podobně jako výběr více uzlů. Jednotlivé úseky pak již nebudou zvýrazněny zelenou barvou, jen se označí jejich počáteční body jako aktivní. Vždy totiž platí, že výběrem uzlu současně

aktivujete úsek, jemuž je počátečním bodem, a naopak výběrem úseku aktivujete jeho počáteční uzel.

Pokud kurzorovou šipkou ukážete na vybraný úsek křivky, všimněte si malého symbolu vedle ní (vpravo dole). Ten je odlišný v případě Bézierovy křivky a v případě úsečky. Symbolizuje také, co se s daným úsekem bude dít, pokud jej myší uchopíte (v kterémkoliv bodě) a potáhnete.

Úsečka je symbolizována rovnou čárkou u kurzorové šipky a při tažení se posouvá celá tak, že se zachovává její délka i orientace a modifikují se přilehlé další úseky křivky (pokud nějaké jsou).



Bézierova křivka má u kurzorové šipky symbol vlnovky a při tažení se mění její tvar podle toho, kam posouváte držený bod. Přitom se zachovává pozice krajních uzlů úseku, ale podle změny tvaru křivky se mění i směrnice v jejích krajních bodech. Může tedy dojít i ke změně tvaru přilehlých úseků, to podle toho, jaký přechod je mezi příslušnými úseky definován – beze změny zůstane jen takový sousední úsek, který má s modifikovaným ostrý přechod.



Rozlišení druhu úseku

Značení úseček

ZONER
Callisto 4

4

Značení Bézierových křivek

Alternativní panel nástrojů pro tvarování křivek

4

ALTERNATIVNÍ PANEL NÁSTROJŮ

V průběhu tvarování objektů typu křivka obsahuje alternativní panel celkem 11 nástrojů, některé však mají smysl jen za určitých okolností. Opět doporučujeme vše hned zkoušet na počítači, a přitom sledovat proměny alternativního panelu.



Některé z nástrojů jsou obdobné jako při vkládání křivek, přesto však čtěte pozorně, protože v jiném režimu práce mohou mít mírně jiný význam, anebo další možnosti využití.



Přidat uzel (Ins) – přidá po jednom uzlu do poloviny každého aktivního úseku a označí jej jako aktivní. Nově vzniklé úseky budou stejného typu, jako původní před rozdělením.



Odebrat uzel (Del) - smaže vybrané uzly. S krajními uzly smaže celý úsek za, resp. před, nimi. Dva úseky kolem smazaného uzlu spojí do jednoho tak, že zůstanou zachovány směrnice v jejich zbývajících bodech (pokud nějaké jsou).



Převést na úsečky – převede vybrané úseky-křivky (Bézierovy) na úsečky, přičemž neovlivní tvar přilehlých úseků (mezi nimi vznikne ostrý přechod).



Převést na Bézierovu křivku – převede všechny vybrané úseky-úsečky na Bézierovy křivky tak, že jim přidělí směrnice ležící na úsečce, jejich tažením nebo tažením křivky pak můžete měnit jejich tvar.



Symetrický přechod mezi úseky – vytvoří ve všech vybraných uzlech (ne krajních) symetrický přechod mezi přilehlými úseky, přičemž různou mírou změni tvar obou úseků v závislosti na poměru jejich směrnic. Pokud některý z nich byl úsečkou, tímto krokem se automaticky převede na Bézierovu křivku.



Hladký přechod mezi úseky – vytvoří ve všech vybraných uzlech (ne krajních) hladký přechod mezi přilehlými úseky, přičemž různou mírou změni tvar obou úseků v závislosti

na poměru jejich směrnic, zachová jen jejich délky. Pokud některý z nich byl úsečkou, vznikne mezi nimi přechod symetrický a úsečka se automaticky převede na Bézierovu křivku.



Ostrý přechod mezi úseky (držet Shift) – po klepnutí na toto tlačítko, nebo při držení stisknuté klávesy Shift, lze ve vybraném uzlu uchopit a táhnout řídicí bod jeho směrnice tak, že směrnice předcházejícího úseku zůstane zachována. Také lze uchopit a táhnout samotný uzel, přičemž zůstanou zachovány pozice řídicích bodů obou směrnic.



Po 15 stupních – je-li zamáčknuté při umísťování koncového bodu úsečky či směrnice (lze změnit i dočasně podržením stisknuté klávesy **Ctrl**), zajistí, aby úhel sklonu úsečky (směrnice) „skákal“ po 15°. To vám usnadní kreslení např. kolmic, rovnoběžek a pravidelných útvarů.



Napojit na existující křivku – umožní napojit krajní uzel křivky (krajního úseku) na krajní uzel jiné křivky tak, že se tyto spojí v jedinou. Pozor, nelze se takto napojit k vnitřnímu uzlu složené křivky!



Douzavřít novým úsekem – uzavře celou vybranou křivku vložím dalšího úseku s počátkem v koncovém bodě posledního a koncem v počátečním bodě prvního úseku. Oblasti uzavřené ze všech stran takto vzniklým útvarem budou nadále vystupovat jako polygon, tzn., že na ně můžete např. aplikovat výplň.



Douzavřít posledním úsekem (současně držet Shift) – pokud současně se stiskem tohoto tlačítka držíte stisknutou klávesu Shift, pak tento nástroj uzavře křivku tak, že její koncový bod přesune na její počáteční uzel. Je-li alespoň jeden ze spojovaných úseků Bézierovou křivkou, vytvoří mezi nimi symetrický přechod, jsou-li oba úsečkami, ponechá je.



Rozdělit – rozdělí složenou křivku ve všech vybraných bodech tak, že z jediného společného uzlu vytvoří dva oddělené ležící těsně vedle sebe, přičemž jeden z nich vybere jako aktivní.

PRAKTICKÁ UKÁZKA

Ukázka tvarování křivky

V následujícím příkladu trochu předběhneme, protože vkládáním polygonů se bude zabývat až následující kapitola. Budeme ilustrovat princip vektorové grafiky a ukážeme si, jak jednoduché je v Zoner Callistu 4 vytvořit srdíčko z kružnice rozbitím na čáry.

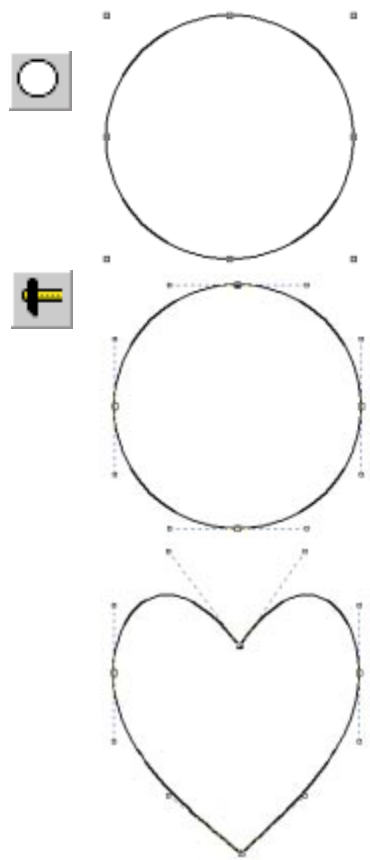
1. Nástrojem pro vkládání polygonů natáhněte do pracovní plochy kružnici.

2. Přepněte na tvarovací nástroj a kružnici jím vyberte.

3. V alternativním panelu klepněte na kladívko, čímž se kružnice rozpadne na skupinu spojených křivek. Všimněte si, že se automaticky změnil alternativní panel nástrojů tak, že nyní nabízí nástroje pro tvarování křivek.

4. Tažením horního uzlu myší se současně stisknutou klávesou **Shift** směrem do středu kružnice vytvarujte horní obloučky budoucího srdce.

5. Tažením dolního uzlu se současně stisknutou klávesou **Shift** směrem dolů dotvarujte srdce.



Vidíte, že celkem jednoduchou operací získáte úplně nový tvar. Přejeme vám mnoho vlastní invence při vymýšlení podobných postupů v Zoner Callistu 4.



KAPITOLA 5:

GOEOMETRICKÉ TVARY

GEOMETRICKÉ TVARY

CO JSOU GEOMETRICKÉ TVARY

Na úvod této kapitoly bude užitečné připomenout si, co geometrický tvar je – viz kapitola Vektorový grafický editor (strana 49). Zejména je dobré mít na paměti, že tvar tvoří množina jednoduchých křivek, a že jej tedy lze kdykoliv na tyto křivky převést, a poté tvarovat stejně, jako složitou křivku.

V dalším textu najdete popisy a návody pro práci postupně se všemi druhy tvarů, pro které Zoner Callisto 4 nabízí přímé kreslicí a tvarovací nástroje. V určitých případech bude podán jediný výklad pro dva „různé“ geometrické tvary – jedná se o dvojice, kdy je jeden speciálním případem druhého, a o hvězdy, které mají všechny stejné vlastnosti a navíc lze jednoduše jejich tvar měnit až do vzájemně zaměnitelných podob.

Zde je tedy přehled základních geometrických tvarů:

- čtverec a obdélník
- kružnice a elipsa
- mnohoúhelník a hvězda

Možnosti úprav geometrických tvarů po rozbití na křivky jsou obecně, jako tvarování křivek, popsány v předchozí kapitole.

K jejich efektivnějšímu využití potřebujete již jen vlastní zkušenosti a fantazii. Připomeneme jen to, že polygonu převedenému na křivky již nelze zpětně vrátit jeho původní atribut s výjimkou použití funkce o krok zpět.

Co jsou geometrické tvary

5

Podporované druhy tvarů

Tvary rozbité na křivky

VKLÁDÁNÍ GEOMETRICKÝCH TVARŮ



Nástroj pro vkládání tvarů najdete v základním panelu nástrojů na čtvrté pozici. Také má v pravém dolním rohu ikony černý trojúhelníček, který ukazuje na skrytou podnabídku nástrojů. Princip jejího vyvolání i výběru nástroje je stejný, jako u nástroje pro vkládání křivek (viz strana 99).

Nástroj pro vkládání tvarů

Podnabídka nástrojů pro
vkládání tvarů

ZONER
Callisto4



5

Metody vkládání tvarů

ZONER
Callisto4

Možnost nastavení předem i
dodatečně

V závislosti na zvoleném kreslicím nástroji se automaticky nastaví i alternativní panel, který tak nabízí právě ty nástroje, jejichž použití má v daném okamžiku smysl. Popis jeho nástrojů bude opět následovat současně s popisem příslušného nástroje.

Vkládání tvarů lze vždy provést dvojím způsobem:

- **Numericky** – po klepnutí do plochy se zobrazí okno pro zadání rozměrů (výšky a šířky) a dalších parametrů podle druhu objektu (stejně jsou i v alternativním panelu). Po jeho potvrzení OK se tvar vykreslí do pracovní plochy tak, že levý horní roh jeho rámce bude na pozici předchozího klepnutí myši.
- **Tažením myši** – tvar vložíte natažením opsaného rámce myši přímo do pracovní plochy dokumentu. Nastavení dalších parametrů nabízí alternativní panel v závislosti na vybraném druhu tvaru. Některé nástroje zachovávají poměr stran 1:1, navíc lze tuto vlastnost při tažení dočasně zapnout/vypnout držením stisknuté klávesy **Ctrl**. Můžete přepínat i mezi režimy natahování objektů (dočasně držením stisknuté klávesy **Shift**):

Podle obdélníku – tažení z levého horního rohu; to je užitečné, pokud objekty již při kreslení chcete usadit na správnou pozici, např. do sloupců vymezených vodicími linkami.



Od středu – tažení od středu k okraji; výhodné při kreslení soustředných útvarů (střed si můžete vyznačit vodicími linkami) apod.



Podle úhlu (jen u mnohoúhelníků a hvězd) – tažení ze středu zohledňuje směr tažení; zde držení klávesy **Ctrl** způsobí **skok úhlu po 15°** (jako u úseček), automaticky se zachovává poměr stran v osách 1:1.



Všechna nastavení (rozměry i tvarové modifikace) lze definovat **předem** (v alternativním panelu nebo zadávacím okně), ale stejně tak je lze měnit **bezprostředně po vložení** objektu (dokud je ještě vybrán), popř. **dodatečně** pomocí tvarovacího nástroje.

OBDELNÍKY A ČTVERCE

Jak vypadá čtverec i obdélník, to jistě všichni dobře víte již ze základní školy. Připomeňme si však, jaký je mezi nimi rozdíl a hlavně – jak se tento rozdíl projeví při jejich kreslení ve vektorovém grafickém editoru.

Čtverec se od obecného obdélníka liší pouze jedinou specifickou vlastností – má všechny strany stejně dlouhé. Tato jeho specialita je zohledněna při jeho vkládání tažením myši, při dalších úpravách však je možné poměr stran změnit a tím jej vlastně této zvláštnosti zbavit. Proto bude v dalším textu používán obecný termín „obdélník“ souhrnně pro oba typy.



Nástroje pro vkládání obdélníka a čtverce jsou v podnabídce nástroje pro vkládání polygonů na prvním a druhém místě. Zoner Callisto 4 nabízí také čtyři různé obměny tvaru rohů, přičemž není nutné je určovat předem, ale můžete je měnit i kdykoliv později.

Rozlišování čtverce a obdélníka

5

Alternativní panel při vkládání obdélníka vypadá takto:

Alternativní panel



POSTUP 1: Vyberte nástroj pro vkládání obdélníka, resp. čtverce, a myši jej natáhněte v dokumentu na požadované místo. Podle toho, který režim je zapnut, se bude obdélník do dokumentu natahovat buď z rohu, anebo ze středu. Přitom okamžitě vidíte obrysy budoucího objektu.



Všimněte si, že u čtverce se podle delší strany (v osách soustavy souřadnic) nastavuje i délka druhé – zachovává se jejich poměr 1:1. Tuto vlastnost však lze změnit (a tím de facto zaměnit oba nástroje) držením stisknuté klávesy **Ctrl**.

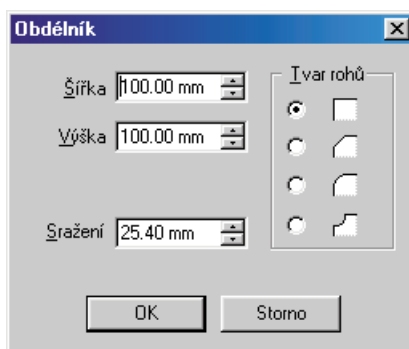
Zachování poměru stran čtverce

Vložení obdélníka číselným zadáním



POSTUP 2: Vyberte nástroj pro vkládání obdélníka, resp. čtverce, a klepněte myší v pracovní ploše do místa, kde se má nacházet jeho levý horní roh. Poté se zobrazí okno pro definici rozměrů a sražení a pro výběr tvaru sražení, v něm zadejte hodnoty podle vašich požadavků. Po potvrzení OK se obdélník vykreslí do dokumentu (zvolíte-li **Storno**, nic se nevloží, ale vybraný nástroj zůstane aktivní).

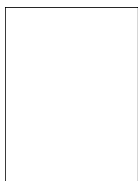
POZOR – nehlídá se poměr stran u čtverce!



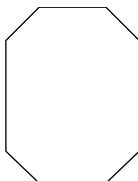
Sražení rohů

Sražení rohů obdélníka

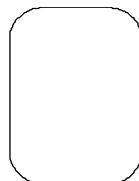
Zoner Callisto 4 nabízí čtyři možnosti pro tvar rohů vkládaných čtverců a obdélníků (viz alternativní panel či zadávací okno na předchozí stránce). Velikost sražení přitom určuje délku té části strany obdélníka, která má být nahrazena jiným tvarem. Příjemné je především to, že tento efekt lze kdykoliv dodatečně ještě přednastavit v režimu tvarování (dokud obdélník nerozbijete na křivky). Jednotlivé varianty názorně ukazuje obrázek.



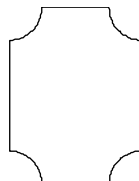
pravoúhlé



zkosené



oblé ven



oblé dovnitř

Druhy rohů

KRUŽNICE A ELIPSY



Podobně, jako v případě čtverců a obdélníků, je kreslení kružnic a elips v Zoner Callistu 4 velmi jednoduché a příjemné. Také zde bude popis souhrnný pro obecnou elipsu a pro její speciální případ – kružnici (má obě ohniska v jediném bodě).

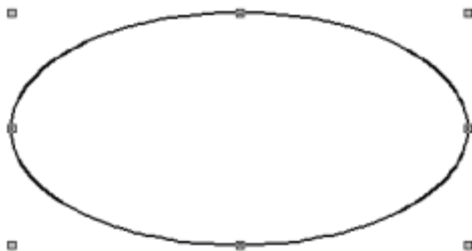
Opět jde o dvojici tvarů, z nichž jeden (kružnice) je speciálním případem druhého (elipsy). Kružnice se totiž od elipsy liší „jen“ tím, že obě její ohniska leží v jediném bodě. Ve vektorovém grafickém editoru však nevidíte ohniska, ale jen rozměry v osách soustavy souřadnic. Pak se rozdíl mezi kružnicí a elipsou jeví podobně, jako u čtverce a obdélníka – kružnice má poměr rozměrů 1:1, což opět poznáte jen při vkládání tažením. Také můžete využít dočasného vlivu stisknuté klávesy **Ctrl** (viz předchozí podkapitoly). Proto bude v dalším textu používán obecný termín „elipsa“ souhrnně pro obvyklé typy.

Alternativní panel vypadá takto:



POSTUP 1: Vyberte nástroj pro vkládání elipsy, resp. kružnice, a myší ji natáhněte v dokumentu na požadované místo.

U kružnice přitom přímo sledujete zachovávání jejího tvaru, i když i zde lze tuto vlastnost dočasně změnit (a tím zaměnit nástroje) držením stisknuté klávesy **Ctrl**. Podle toho, který režim je zapnut se bude elipsa natahovat buď z rohu, anebo ze středu. Přitom okamžitě vidíte obrysy budoucího objektu.



POSTUP 2: Vyberte nástroj pro vkládání elipsy, resp. kružnice, a klepněte myší v pracovní ploše na předpokládanou pozici jejího horního rohu. Ve zobrazeném okně máte možnost číselně

Vkládání kružnic a elips

Rozlišování kružnice a elipsy

5

Vkládání elipsy tažením

Vkládání elipsy číselným zadáním

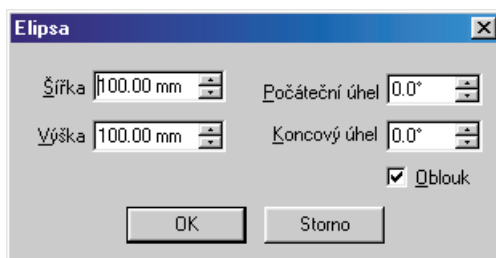
Vložení kružnice

definovat rozměry nového objektu. Další položky umožňují určit počáteční a koncový úhel pro výseč, anebo pro oblouk – pokud tuto položku zatrhnete. Po potvrzení OK se objekt vykreslí, stiskem Storno, vše zrušíte.

POZOR – chcete-li vložit kružnici, musíte ji zadat stejný rozměr pro výšku i pro šířku!

ZONER
Callisto 4

5



Výseče a oblouky

Výseče a oblouky

Zoner Callisto 4 umožňuje přesné kreslení kruhové výseče či kruhového oblouku z elipsy. K tomu slouží hodnoty pro počáteční a koncový úhel v alternativním panelu, nebo v zadávacím okně, a zatržítko pro volbu, zda půjde o oblouk, anebo o výseč. V případě výseče jsou koncové body spojeny se středem kružnice nebo elipsy a tvoří uzavřený polygon.



Oblouk



Výseč

MNOHOÚHELNÍKY A HVĚZDY

Mnohoúhelník je obecné označení pro tvar ohraničený více stranami – úsečkami. Jeho jednodušším případem je tzv. pravidelný mnohoúhelník, u kterého mají všechny strany stejnou délku a svírají mezi sebou stejný úhel. Ten lze nakreslit pomocí nástroje pro vkládání mnohoúhelníků, přičemž počet jeho vrcholů (cípů) může být od 3 do 99. Tuto hodnotu můžete nastavit v alternativním panelu, a navíc kdykoliv dodatečně změnit (dokud objekt nerozbijete na křivky).

**Minimální a maximální počet
cípů (paprsků)**



Různé mnohoúhelníky

Velice zajímavým druhem mnohoúhelníku je hvězda. V jejím případě jsou ohraničující úsečky řazeny tak, že se střídavě „vnořují“ a tím vytvářejí pravé cípy s volitelnou ostrostí. Vektorová grafika označuje termínem „hvězda“ i takový útvar, jehož úseky jsou zakřivené. I hvězdy mohou mít v Zoner Callistu 4 až 99 cípů, a navíc ostrost od 0 do 95% (zadáte-li hodnotu větší, automaticky se přednastaví na 95).

Speciální typy hvězd

5

ZONER
Callisto 4

Nástroje pro vkládání mnohoúhelníků a hvězd obsahovalo již Zoner Callisto 3. Nově však v Zoner Callistu 4 je ovládání obou nástrojů sjednoceno, a navíc máte k dispozici celkem 5 různých, předem definovaných, tvarů hvězd. Jak mnohoúhelníky, tak i hvězdy, lze navíc symetricky tvarovat, co to znamená, to se dozvíte v dalším textu.

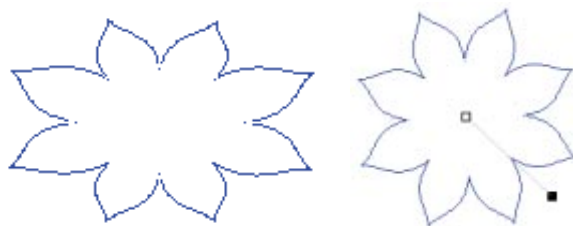
5 druhů hvězd

Alternativní panel při vybraném nástroji pro vkládání mnohoúhelníků nebo hvězd je takový:



POSTUP 1a: Vyberte nástroj pro vkládání mnohoúhelníka, resp. hvězdy, zadejte počet cípů do příslušného políčka v alternativním panelu a pak objekt natáhněte do dokumentu myši. Všimněte si, že při tažení podle obdélníka či od středu (pokud nepoužijete klávesu **Ctrl**) se nezachovává čtvercový poměr rozměrů, takže lze objekt do dokumentu vložit již deformovaný. Navíc právě u mnohoúhelníků a hvězd máte v alternativním panelu k dispozici i tlačítko pro režim tažení od středu podle úhlu, ve kterém můžete objekt umístit přesně v takovém natočení, jaké vám vyhovuje.

Vložení hvězdy tažením myši



Určení počtu cípů pomocí
myši s kolečkem

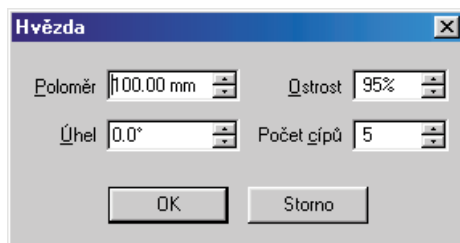
ZONER
Callisto 4

Vložení hvězdy přesným
zadáním parametrů

ZONER
Callisto 4

POSTUP 1b: Používáte-li **myš s kolečkem**, můžete ji využít také pro **určení počtu cípů**. To provede tak, že stisknete levé tlačítko myši v ploše, natáhnete hvězdu, a přitom (dříve, než myš pustíte) si otáčením kolečkem zvýšíte či snížíte počet cípů. Obě činnosti – tedy tažení a změnu počtu cípů kolečkem – lze provádět opakovaně, dokonce i současně, až do okamžiku, kdy tlačítko myši pustíte. Tento postup má obrovskou výhodu v tom, že neustále přímo vidíte, jak se hvězda mění, a máte tak šanci ji umístit přesně podle vašich představ hned napoprvé.

POSTUP 2: Vyberte nástroj pro vkládání mnohoúhelníků, resp. hvězd, a klepněte myší do pracovní plochy v místě, kde má objekt začínat svým levým horním rohem. V okně, které se poté zobrazí, zadejte žádané rozměry a počet cípů. Hodnota ostrosti má smysl jen u hvězd, v případě mnohoúhelníka je ignorována.



Počet cípů

Počet cípů (paprsků)

Kreslicí nástroje Zoner Callisto 4 umožňují přímé vkládání mnohoúhelníků a hvězd, které mají **3 až 99 cípů** (vrcholů). Vysoké hodnoty počtu cípů se u mnohoúhelníka blíží kružnici, hvězda pak může vypadat jako koule s jemnými paprsky.



Ostrost

Ostrost u hvězd je definována v procentech celým číslem, a to v rozmezí **0% až 100%** a vyjadřuje vzdálenost místa, ve kterém se jednotlivé paprsky setkávají, od středu hvězdy (vzhledem k průměru její opsané kružnice). Volba hodnoty 100% má za následek vložení mnohoúhelníka s dvojnásobným počtem stran, než je počet paprsků. Při ostrosti 0% jsou výsledkem tenké paprsky – úsečky vycházející ze středu objektu.



Ostrost cípů (paprsků)

TVAROVACÍ NÁSTROJ



Pro změny tvaru libovolného objektu v Zoner Callistu 4 je určen tvarovací nástroj, který najdete v základním panelu nástrojů na druhé pozici. Dalšími možnostmi, jak jej vyvolat, jsou **poklepání** (doubleclick) na objektu při aktivním výběrovém nástroji, klávesová zkratka **2** (kromě psaní textu) na anglické či číselné klávesnici, anebo volba položky **Tvarování** v lokální nabídce pro pracovní plochu (po klepnutí pravým tlačítkem myši).

Všechny úpravy objektu se provádí prostřednictvím tzv. **tvarovacího rámce**, což je vlastně obdélník opsaný danému objektu. Jakmile se okolo objektu vykreslí (po jeho vložení či označení tvarovacím nástrojem), všimněte si, že je **pevně svázan s objektem** – otáčí a tvaruje se spolu s ním bez ohledu na polohu vzhledem k osám soustavy souřadnic (pro srovnání: výběrový rámec je v každém okamžiku definován aktuálními průměty vybraného objektu do jednotlivých os soustavy souřadnic).

Tvarovací nástroj nabízí takové možnosti úprav objektu, jako **posunutí, otočení, zvětšení a zmenšení** buď celého objektu, anebo jen v jednom směru, ale také **zkosení a perspektivu**. Na první pohled se zdá, že duplikují některé funkce výběrového nástroje, ale vzhledem k odlišné definici tvarovacího a výběrového rámce se navzájem unikátně doplňují – např. šířku otočeného obdélníka již výběrovým nástrojem nelze změnit beze změny jeho výšky, tvarovacím nástrojem ano.

Nový způsob vyvolání tvarovacího nástroje poklepáním

Tvarovací rámec

Doplnění možností editačního nástroje

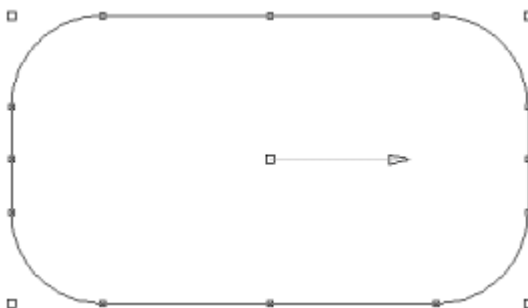
Symetrické tvarování

Velmi významnou novinkou Zoner Callista 4 je tzv. **symetrické tvarování** hvězd, které znamená velké zjednodušení práce s mnohoúhelníky a hvězdami. Umožňuje totiž symetricky měnit celý objekt podle úpravy, kterou provedete na jediném, tzv. vzorovém, úseku či uzlu. Více se dočtete v příští podkapitole.

Pro lepší názornost budou další možnosti ukázány na obdélníku (mimo některých specifických), doporučujeme však vyzkoušet si je hned při čtení i na všech ostatních typech objektů v různém natočení, zejména u hvězd můžete různými kombinacemi dojít k velmi zajímavým, a jistě nečekaným, výsledkům.

5

Objekt vybraný tvarovacím nástrojem



Nebude-li výslovně řečeno jinak, platí dále uvedené informace pro všechny geometrické tvary bez ohledu na jejich druh.

Alternativní panel nástrojů při tvarování všech druhů objektů obsahuje ve střední části skupinu nástrojů a parametrů (v závislosti na druhu vybraného objektu) stejnou jako při jejich vkládání – jejich popisem se již zabývat nebudeme. Podrobně si však probereme ty ostatní, společné:

ZONER
Callisto 4



Tvarování rámce (jen u hvězd)



Tvarování cípů (jen u hvězd)



Zachovat úhly rámce

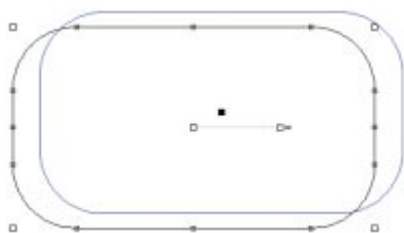


Po 15 stupních

... další podle druhu vybraného polygonu ...



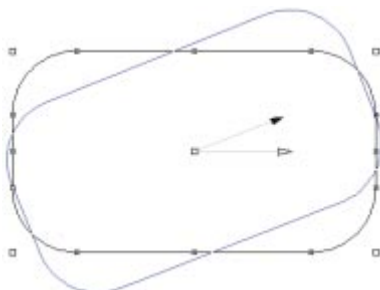
Převést na křivky

**Posunutí**

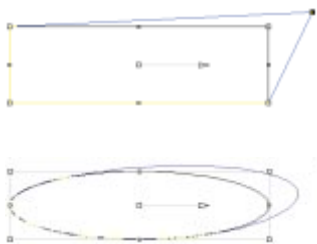
Posunovat objektem po pracovní ploše můžete tažením myši za úchopový bod ve středu objektu.

**Základní možnosti
tvarovacího nástroje****Otočení**

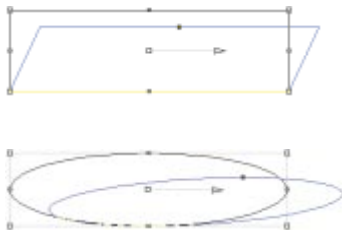
Otočit objekt lze při jeho tvarování uchopením hlavy šipky vycházející ze středu objektu a jejím otáčením až do žadaného úhlu.

**Protahování**

Tažením myši za rohový úchopový bod můžete objekt libovolně deformovat podobně jako s nástrojem Perspektiva (při aktivním výběrovém nástroji), ale výsledek nebude, na rozdíl od perspektivy) ovlivněn již dříve provedenými úpravami (např. otočením).

**Zešikmení**

Zešikmením zdeformujete tvarovací rámec objektu na nepravouhlý (konvexní) čtyřúhelník tak, že posunete jednu stranu rámce (při zachování její délky i směru) tažením za úchopový bod v jejím středu.



Pokud zapnete volbu **Zachovat úhly rámce**, změníte tím výsledek předchozích dvou operací – tažení za uzel v rohu a ve středu strany rámce. V tomto případě totiž bude možné rámec zdeformovat jen natolik, aby se nezměnily úhly v jeho rozích, takže objektu zůstane zachován původní charakter.

Zachování úhlů rámce

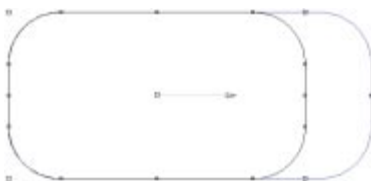
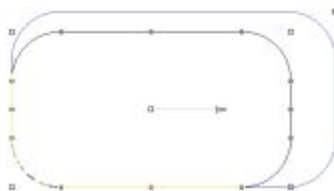
ZONER
Callisto 4

Zapnutí režimu tvarování
rámce u hvězd

ZONER
Callisto 4

Celkové zvětšení/zmenšení

Změnu velikosti objektu při zachování jeho proporcí provedete tažením za rohový úchopový bod rámce objektu.



Částečné zvětšení/zmenšení

Změnu jednoho rozměru rámce objektu tažením za úchopový bod ve středu příslušné strany rámce objektu.



Všechny dosud popsané úpravy objektů tvarováním rámce lze provádět hned po zvolení tvarovacího nástroje – s jednou výjimkou. U hvězd je třeba režim **Tvarování rámce** zapnout tímto tlačítkem (druhou možností je již zmíněné symetrické tvarování cípů).

DALŠÍ TVAROVÉ ÚPRAVY

Dodatečná změna parametrů objektu, která může zásadně změnit jeho vzhled, je jednou z nejpříjemnějších, a také je velmi často využívaných, schopností vektorového grafického editoru. Je pravdou, že nastavení míry sražení rohů obdélníka, či mezních úhlů oblouku a výseče, pouze číselnou hodnotou není příliš pohodlné. V Zoner Callistu 4 však máte možnost tyto prvky upravovat i vizuálně:

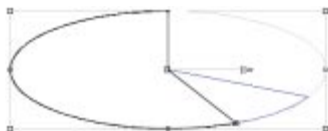
Tvarování rohů obdélníků

Tvarování rohů obdélníka

Tažením úchopového bodu v místě, kde se křivka zaoblění spojuje se stranou obdélníka, zaoblění zmenšíte či zvětšíte. Všimněte si, jak se mění obrys budoucího tvaru obdélníka i v dalších rozích.



Tvarování oblouku a výseče



Tvarování oblouku a výseče

Tažením koncového bodu oblouku podél šedého obrysu „neviditelné“ části elipsy docílíte změny koncového úhlu výseče.

SYMETRICKÉ TVAROVÁNÍ HVĚZD

Symetrické tvarování je v Zoner Callistu 4, oproti předchozí verzi, naprostou novinkou a souvisí s novým principem práce s hvězdami. Hvězdy v obecném pojetí, jak je vnímá vektorová grafika, mohou mít nevyčerpatelnou škálu různých obměn. Bylo by však nesmyslné snažit se je pokrýt jen předdefinovanými vzory. Proto je vám nyní k dispozici symetrické tvarování, jehož prostřednictvím změníte vzhled celé hvězdy, tedy všech jejích cípů současně, tvarováním jediného jejího paprsku – program sám provedenou úpravu aplikuje i na všechny ostatní paprsky, a to i případě, že tomuto kroku předcházely jiné úpravy (např. zešíkmení).



 Poté, co zvolíte tvarovací nástroj a v alternativním panelu režim Tvarování cípů, vyznačí se na vybrané hvězdě (či mnohoúhelníku) tři uzly jako na obrázku.



Současně se vám v alternativním panelu nabídnou nástroje pro tvarování složené křivky.



Alternativní panek pro tvarování hvězd

Vzorové úseky

Z toho je již zřejmé, že ty dva úseky, které jsou naznačeny zobrazenými uzly, budou tzv. **vzorové úseky**. Jejich libovolným tvarováním pak můžete získat nové a nové podoby hvězd a mnohoúhelníků – některé z možností jsou naznačeny na dalších obrázcích.

POSTUP 1: vnitřní vzorový uzel uchopte myši a posuňte směrem ke středu hvězdy a mírně stranou. Jakmile tlačítko myši uvolníte, přetvarují se i ostatní cípy hvězdy.





5

POSTUP 2: Klepnutím myší vyberte vnější vzorový uzel a v alternativním, panelu pro něj zvolte symetrický přechod. Tím jste z hvězdy vytvořili „kytičku“. Nyní vyberte jeden vzorový úsek a stiskem příslušné ikony v alternativním panelu jej převed'te na úsečku. A získali jste další obměnu!



POSTUP 3: Vyberte vzorový úsek mnohoúhelníku a klepnutím na příslušnou ikonu v alternativním panelu jej převed'te na Bézierovu křivku. Nyní vytáhněte jednu její směrnicí dovnitř a druhou ven a získáte další zajímavý útvar.



PŘEVOD NA KŘIVKY



Každý geometrický tvar můžete kdykoliv převést na křivky a dále jej tvarovat stejně jako obecnou uzavřenou složitou křivkou (viz předchozí kapitola Křivky, strana 95).

Změna možností tvarování

Objekt však tímto okamžikem ztratí informace o svém „původu“ a nebude tedy již možné provést například prodloužení šířky již otočeného obdélníka, symetrickou úpravu hvězdy či jen změnu počtu jejích cípů.



KAPITOLA 6:

TEXT

TEXT

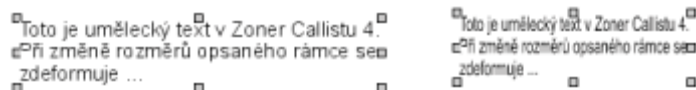
Zoner Callisto 4 obsahuje dva textové nástroje – pro odstavcový a umělecký text – stejně jako jeho předchozí verze. Ta však pro každý z nich nabízela výrazně odlišné nástroje, což sice umožnilo jednodušší ovládání, ale také přinášelo jistá omezení v jejich praktickém využití. Proto Zoner Callisto 4 princip práce s oběma druhy textu maximálně sjednotilo a navíc připravilo pro vás další nové možnosti.

ZONER
Callisto 4

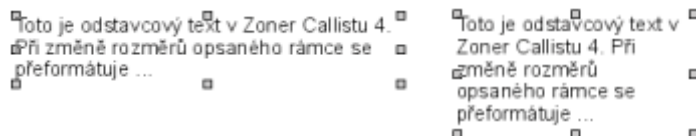
DVA DRUHY TEXTU

Jak již bylo řečeno, Zoner Callisto 4 nabízí nástroje pro dva druhy textu – umělecký a odstavcový. I přes značné sjednocení obou druhů textu je mezi nimi jistý rozdíl, který spočívá především v jejich reakci na změnu rozměrů či tvaru textového rámce:

- Umělecký text zachovává svoji polohu vzhledem k rámci, při změně jeho tvaru či rozměrů se mu tedy přizpůsobuje a podle potřeby se deformuje.



- Odstavcový text zachovává všechny parametry písma (druh, řez, velikost, zarovnání) a při změně rámce se podle jeho nové podoby přeformátuje podobně, jako text v běžném textovém editoru – slova se přeskládají tak, aby se vešla do řádku v rámci.



6

Dva druhy textu

Umělecký text

Odstavcový text

Použití uměleckého a odstavcového textu

S ohledem na to, co bylo právě řečeno, jistě sami odhadnete, k čemu je který z nich vhodnější. **Odstavcový** použijete na delší pasáže textu. **Umělecký** text zase lépe využijete k psaní nápisů, nadpisů a výrazných sdělení. Tento textový nástroj se nazývá umělecký právě proto, že jeho prostřednictvím lze provádět s textem různé efekty navíc, spočívající především v různých metodách deformace jeho rámce, a tím i deformace nápisu.

Značnou část úprav však lze aplikovat na **oba druhy textu** stejně, nebo alespoň velmi podobně, proto budou popsány současně jako úpravy textu a teprve v případě potřeby na jejich odlišnosti upozorníme.

NÁSTROJE PRO VKLÁDÁNÍ TEXTU



Nástroj pro vkládání textu

Nástroje pro vkládání textu se nachází v základním panelu nástrojů na páté pozici a, podobně jako u křivek a geometrických tvarů, černý trojúhelníček v pravém dolním rohu tlačítka symbolizuje přítomnost podnabídky nástrojů. Ta obsahuje pouze dva nástroje, a to právě **Odstavcový text** a **Umělecký text**.



Způsoby vložení textu

Pro vložení textu do dokumentu lze využít v zásadě dvojího postupu – **tažením myši** mu vymezit prostor vizuálně, anebo klepnutím myši vyvolat zadávací okno a v něm jeho rozměry určit **číslnou hodnotou**. Všimněte si, že po vložení textu se vždy automaticky aktivuje tvarovací nástroj.

Postup vkládání textu se pro jednotlivé druhy mírně liší, pro umělecký text pak existuje několik možností navíc. Proto tomuto úkonu věnujeme pro každý druh samostatnou podkapitolu.

VKLÁDÁNÍ Odstavcového textu



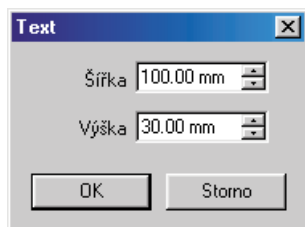
Nástroj pro vkládání odstavcového textu má na svém tlačítku písmeno „T“. Následuje postup jeho vložení pro oba dva, již zmíněné, postupy – tažením a číselným zadáním. Po volbě nástroje si všimněte změny kurzoru, který nese také informaci o druhu vkládaného objektu.

POSTUP 1: Vyberte nástroj pro vkládání odstavcového textu a do dokumentu **natáhněte rámec** v místě, kam chcete text umístit. Po uvolnění tlačítka myši se zobrazí dvě vodorovné linky, které vymezují prostor pro vaše psaní.



Tady můžete začít psát odstavcový text, pokračovat na dalším řádku, atd.

POSTUP 2: Vyberte nástroj pro vkládání odstavcového textu a do dokumentu jen **klepněte** myši v místě, kde se má nacházet levý horní roh jeho rámce. Zobrazí se okno pro zadání rozměrů rámce, po potvrzení zadaných hodnot stiskem **OK** nebo **Enter** se teprve vykreslí rámec pro psaní textu.



Vkládání odstavcového textu

Vložení odstavcového textu
tažením

Vložení odstavcového textu
číselným zadáním

6

VKLÁDÁNÍ UMĚLECKÉHO TEXTU



Pro vkládání uměleckého textu je určen nástroj, který vyvoláte stiskem tlačítka s písmenem „A“. Po jeho aktivaci si všimněte alternativního panelu

Při umísťování nového uměleckého textu máte, na rozdíl od textu odstavcového, k dispozici také několik nástrojů v alternativním panelu. Jejich způsob využití si ukážeme také na příkladu.

Vkládání uměleckého textu

Vkládání uměleckého textu
(alternativní panel nástrojů)

Alternativní panel nástrojů:



Umístit na křivku



Smazat původní křivku



Po 15 stupních

6

Vložení uměleckého textu
tažením

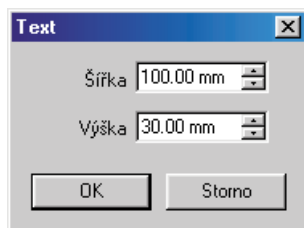
POSTUP 1: Vyberte nástroj pro vkládání uměleckého textu a do dokumentu myší natáhněte úsečku v libovolném úhlu (při stisknutí klávese Ctrl bude úhel skákat po 15°) – jeho budoucí základnu. Po uvolnění myši se zobrazí podobný rámec jako v případě 1a, ale první řádek textu bude posazen nad horní linku.



Tady můžete začít psát umělecký text – pokračovat na dalším řádku, atd.

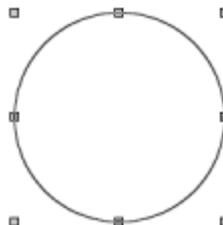
Vložení uměleckého textu
číslným zadáním

POSTUP 2: Vyberte nástroj pro vkládání uměleckého textu a dále je postup stejný jako v případě 1b. Text bude, stejně jako při vložení tažením, posazen nad horní linku rámu.



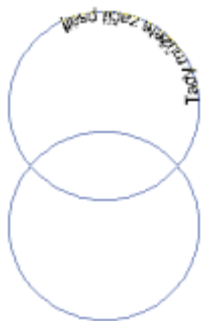
Vložení uměleckého na
existující křivku

POSTUP 3: Nejprve vložte do dokumentu nějakou křivku nebo objekt z křivek složený – např. kružnici, stejně, jako na obrázku. (viz kapitola Geometrické tvary, strana 117).



Vyberte nástroj pro vkládání uměleckého textu a v alternativním panelu zapněte volbu **Umístit na křivku**, zapnout můžete i **Smazat původní objekt**.

Potom myší klepněte na kružnici. Podle ní se vytvoří „rám“, do kterého můžete začít psát text. Po skončení psaní zvolte jiný nástroj, nejlépe výběrový a podívejte se, jak nově vložený text vypadá (vlevo zůstala pod textem i původní kružnice).



Po vložení textu do dokumentu si všimněte, že se automaticky aktivuje tvarovací nástroj a vlastní psaní textu probíhá v jednom ze tří režimů tvarování textu (viz dále).

**Automatické nastavení
tvarovacího nástroje**

ÚPRAVY TEXTU TVAROVACÍM NÁSTROJEM



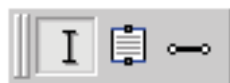
Tvarovacím nástrojem lze text, odstavcový i umělecký, upravovat v několika režimech podle toho, kterou vlastnost právě upravujete. Tyto 3 režimy jsou zřetelné již při pohledu na alternativní panel nástrojů, neboť tlačítka na prvních třech pozicích jsou určena právě k jejich přepínání. Za nimi pak následuje vždy další skupina nástrojů, které jsou použitelné právě ve zvoleném režimu.

Tvarovací nástroj

3 režimy tvarování textu

Alternativní panel nástrojů:

V průběhu psaní textu, bezprostředně po jeho vložení, vypadá alternativní panel následovně:



Jednotlivé režimy tvarování textů jsou navzájem natolik odlišné, že každému z nich věnujeme samostatnou podkapitulu.

Editace textu



Režim editace textu, ve vybraném objektu typu text, zvolíte při aktivním tvarovacím nástroji klepnutím na tlačítko se symbolem textového kurzoru, volbou příkazu v roletové nabídce **Text | Editovat text**, anebo klávesovou zkratkou **Ctrl+T**.

Změna obsahu textu přímo v dokumentu

Asi se vám nikdy nepodaří hned napoprvé vložit text tak, aby se shodoval s jeho cílovou podobou. Jako výhodu Zoner Callista 4 pak jistě oceníte možnost **měnit vlastní text přímo v dokumentu**, bez nutnosti vyvolávat k tomu další okno, a navíc tak, že za každou sebemenší změnou hned vidíte její důsledek.

Takto vypadá psaní textu |

Většinu dále popsaných vlastností lze nastavit buď pro celý objekt (výběrovým nástrojem), anebo pro označený blok textu.

Označení bloku textu

Označení bloku textu pro aplikaci různých efektů můžete provést následujícími způsoby:

- **myší** buď jen tažením, anebo poklepáním (označí slovo)
- pomocí **kurzorových šipek** se stisknutou klávesou **Shift**
- pomocí **kombinací kurzorových kláves** (většiny) obvyklých v textových editorech pro Windows (např. **Ctrl+Shift+šipka** označí celé slovo, **Shift+End** označí zbytek řádku za kurzorem,...).
- klávesovými zkratkami (např. **Ctrl+A** označí všechno)

Takto vypadá psaní textu a jeho **označení**

Alternativní panel nástrojů

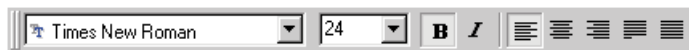
Alternativní panel vám při psaní textu a jeho úpravách žádné další nástroje nenabízí, neboť v tomto režimu si zcela vystačíte s **panelem nástrojů pro text**, možná využijete také **barevnou paletu** a **galerie pro výplň a pero**.

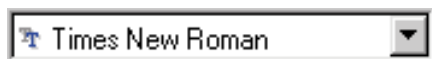
Písmo

Písmo:

Vlastnosti písma – druh, velikost, řez a zarovnání – lze nastavit v panelu nástrojů Text, a to i při aktivním výběrovém nástroji.

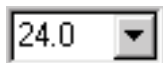
Panel nástrojů Text





Druh písma (font) –
druh písma vyberete

z rozbalovacího **seznamu dostupných fontů** klepnutím myši na příslušném řádku nebo pomocí kurzorových kláves a potvrzením **Enter**. Všimněte si přitom náhledu vpravo nahoře vedle rozbaleného seznamu, kde je vyobrazen vzorový text vždy pro to písmo, na kterém se v seznamu nachází kurzor. Tento náhled je také jednou z novinek v Zoner Callistu 4.



Velikost písma – velikost písma vyberete stejným způsobem jako jeho druh (viz výše), ale také můžete do okénka přímo zadat jakoukoliv hodnotu, použít lze i reálné číslo.



Řez písma – Zoner Callisto 4 podporuje dva typy řezů písma, a to písmo **tučné** a **kurzíva**.

Samozřejmě je lze použít i obě **současně**.



Zarovnání textu – všechna zarovnání textu v odstavci

lze využít pro odstavcový i umělecký text, k dispozici máte celkem 5 možností zarovnání textu vzhledem k jeho základně. Text můžete zarovnat buď s běžnými mezerami mezi písmeny doleva, na střed a doprava, anebo do bloku (dvěmi metodami), což znamená, že text se roztáhne rovnoměrně po celé délce základny.

Barvy:

Nastavení barev pro text je v podobě, kterou nabízí Zoner Callisto 4, velice zajímavou změnou oproti jeho předchozím verzím. Již Zoner Callisto 3 dokázalo nastavení výplně a pera pro umělecký text, nyní však lze této možnosti využít i u textu odstavcového. Navíc můžete nastavit výplň i pero nejen pro celý text najednou (to lze i při aktivním editačním nástroji nebo jiném režimu tvarování), ale dokonce i jen pro jeho část, označenou jako blok textu.

Jednotlivé barvy lze definovat v příslušných **galeriích**, klepnutím v **barevné paletě**, anebo metodou **drag&drop** buď z barevné palety, nebo z **přednastavených stylů** v příslušné galerii.



Druh písma

Velikost písma

Řez písma

Zarovnání textu v odstavci

Barvy

Metody nastavení barev

Výplň

Výplň lze na vybraný blok textu aplikovat naprosto stejně, jako na kterýkoliv jiný vektorový objekt, tzn., že můžete používat **barevné přechody**, výplň **bitmapou** ze souboru či schránky i **fraktální výplň**, nebo můžete také zadat **bez výplně**. Způsobem nastavení výplně se zde zabývat nebudeme, potřebné informace najdete v kapitole Barvy a efekty, str. 171.

Toto je text vyplněný
lineárním přechodem

Toto je text vyplněný
různými barvami ...

Toto je text vyplněný
bitmapou ze souboru

Pero

Pero využijete pro různé efekty obrysu písma. Ani zde není pro případ textu žádné omezení, takže můžete nastavit pero libovolné **barvy** i **šířky**, s **kaligrafií** i **různými rohy**.

Kaligrafie

Průhlednost

Průhlednost lze na text aplikovat také se všemi možnostmi, které Zoner Callisto 4 nabízí, ale jen na celý objekt při aktivním výběrovém nástroji.

PRŮHLEDNOST

Stín

Stín také můžete aplikovat bez omezení, ale jen na celý objekt výběrovým nástrojem.

Stín ?

TVAROVÁNÍ ZÁKLADNY



Režim tvarování základny, tzn. křivky, která určuje pozici a průběh vykreslení jednotlivých znaků textu, zvolíte tlačítkem se symbolem úsečky. Po jeho aktivaci se horní část rámu změni v úsečku či křivku, kterou můžete dále tvarovat.

Tvarování základny textu

Alternativní panel nástrojů:



**Tvarování základny
(alternativní panel nástrojů)**

Jak vidíte, alternativní panel nabízí nástroje pro známé z kapitoly o křivkách. Zde se jimi zabývat již nebudeme jen si stručně shrneme, které to jsou.



Přidat uzel (Ins)



Odebrat uzel (Del)



Převést na úsečku



Převést na Bézierovu křivku



Symetrický přechod mezi úseky



Hladký přechod mezi úseky



Ostrý přechod mezi úseky (držet Shift)



Po 15 stupních



Napojit na existující křivku



Douzavřít novým úsekem



Rozdělit

Příkazem **Text | Umístit na křivku** v roletové nabídce můžete kdykoliv text umístit na libovolnou existující křivku. Předtím je třeba text i křivku označit výběrovým nástrojem.

Umístění na křivku

TVAROVÁNÍ RÁMCE

Tvarování rámce textu



Režim tvarování rámce textu zvolíte stiskem tlačítka se symbolem rámečku v alternativním panelu nástrojů. Po jeho aktivaci se vykreslí textový rám podobný jako při vkládání textu. Ten můžete dále upravovat, a také zde můžete volit takové možnosti pro text, které jsou ve svém zadání vztaženy právě k textovému rámci.

Tvarování rámce textu myší:

Tvarování textového rámce tažením myši

Změna rozměrů textového rámce je možná tažením myši za úchopové body, které jsou ve středech jeho stran. Má-li základna textu podobu uzavřené křivky (např. kružnice), pak již úchopové body po stranách nejsou vyznačeny a lze měnit jen výšku rámce.



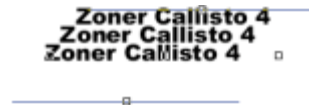
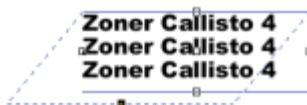
Posunutí textového rámce provedete tažením za středový úchopový bod.



Zkosení textového rámce



Zkosení textového rámce lze provést jen tehdy, když je tato možnost povolena zamáčknutím příslušného tlačítka v alternativním panelu.



Alternativní panel nástrojů:

Tvarování rámce textu (alternativní panel nástrojů)

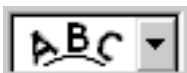


V alternativním panelu je vám k dispozici několik dalších nástrojů a nastavení, která mohou ovlivnit výsledný vzhled celého textu. V režimu tvarování rámce se jedná především o zarovnání textu a vzájemnou polohu textu vůči jeho rámci.



Umělecký a odstavcový text – lze dodatečně jejich druh zaměnit, při změně uměleckého textu na odstavcový se však ztratí jeho dosud provedené úpravy, které mají vliv na tvar písma (deformace).

Záměna uměleckého a odstavcového textu



Umístění znaků – umožňuje různé způsoby usazení textu vzhledem k jeho základně

Umístění znaků



Umístění základny – nabízí 4 volby umístění prvního řádku textu vzhledem k jeho základně.

Umístění základny



Vertikální zarovnání – můžete zvolit různé možnosti svislého (vertikálního) zarovnání textu v textovém rámci.

Svislé (vertikální) zarovnání



Umístění textu nad / pod základnu



Překlopení textu

Umístění textu vzhledem k základně



Zrcadlení textu



Zkosení textového rámce

Zkosení textového rámce



Převod na křivky

Převod na křivky

TVAROVÁNÍ TEXTU ROZBITÉHO NA KŘIVKY

Takové operace, které nelze provést s textovým objektem jako takovým, lze provést s textem, který je rozbit na křivky. Rozbití textu se provádí velmi jednoduše – klepnutím na tlačítko s kladívkem v alternativním panelu. Tím se z textu stane množina spojených křivek a z každého znaku se stane jeden samostatný objekt. Po rozbití na křivky již nelze měnit obsah textu. Můžete však použít funkci o krok zpět.

Tvarování textu rozbitého na křivky

Jako ilustraci uvádíme několik příkladů. Tyto efekty vznikly použitím editačního nástroje (naklonění, roztažení v jednom směru a editací perspektivy). Více při popisu editačního nástroje.

Tvarování textu rozbitého na křivky – ukázky

- Tento efekt vznikl rozbitím textu na čáry, posunutím, otočením a přebarvením jednotlivých písmen:

HELLO BOYS!

- Tento efekt vznikl tažením editačním nástrojem za spodní okraj výběrového rámce:

HELLO BOYS!

- Tento efekt vznikl editací perspektivy objektů editačním nástrojem:

HELLO BOYS!

- Jednotlivá písmena rozbitého textu je možno dále tvarovat tvarovacím nástrojem stejně jako obecnou složenou křivku (viz kapitola Křivky). Tak vznikl i tento příklad:

BOYS!



KAPITOLA 7:

TABULKY

TABULKY

V předchozí kapitole jsme se zabývali vkládáním informací v textové podobě a možnostmi jejich úprav. Ale Zoner Callisto 4 nabízí ještě jeden nástroj pro práci s texty, a to texty formátovanými do sloupců a řádků – tabulku.

CO JE TABULKA

Jistě znáte nějaký program, ve kterém není problém právě prostřednictvím tabulek a jejich, většinou matematických, nástrojů vytvořit například účetní výkazy, ceníky zboží či služeb a jiné podobné dokumenty. Takové možnosti vám tabulka v grafickém editoru nabídnout nemůže, ale co může nabídnout, a také nabízí, je možnost upravit takové údaje do příjemné a působivé podoby. Je to vlastně „jen“ nástroj pro **efektní formátování textových informací do řádků a sloupců**.

V porovnání s předchozími verzemi, nyní máte v rukou velmi zajímavý nástroj s nepřeberným množstvím možností. Zoner Callisto 4 přináší nové možnosti jednak pro **vzhled textů** v jednotlivých buňkách tabulky (možnost použít pro každou buňku více barev pro ohraničení i text v buňce, výplň barevným přechodem či bitmapou), jednak pro vzhled tabulky jakožto vektorového objektu (především různé **deformace**).

Místo pobytu	5.7.-14.7.2006	17.7.-25.7.2006	28.7.-10.8.2006	23.8.-4.10.2006	12.9.-20.9.2006
USA - New York	24.980,- Kč	nekoná se	24.980,- Kč	nekoná se	24.980,- Kč
USA - Los Angeles	29.890,- Kč	nekoná se	29.890,- Kč	nekoná se	29.890,- Kč
Francie - Paříž	obsazeno	obsazeno	17.550,- Kč	17.550,- Kč	16.900,- Kč
Itálie - Řím	11.350,- Kč	11.790,- Kč	11.790,- Kč	11.350,- Kč	10.950,- Kč

Objekt „Tabulka“ je ve své podstatě **skupinou obdélníků a odstavcových textů** a jako takový umožňuje aplikaci téměř všech efektů, které umožňují i tyto objekty, pokud je použijete samostatně.

7

Tabulky neposkytují
matematické operace

ZONER
Callisto 4

Ukázka tabulky
v Zoner Callistu 4

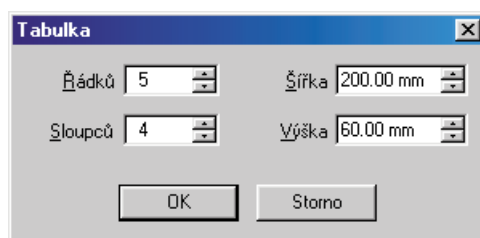
VKLÁDÁNÍ TABULKY



Nástroj pro vkládání tabulek najdete v základním panelu nástrojů na šestém místě. Pro její umístění do dokumentu pak můžete použít jednu ze dvou metod – **tažením a číselným zadáním** rozměrů, avšak, na rozdíl od ostatních kreslicích nástrojů, u tabulek se **vždy zobrazí okno** pro určení alespoň počtu řádků a sloupců.

Přesné zadání tabulky

POSTUP 1: Vyberte nástroj pro vkládání tabulek a klepněte jím do dokumentu v místě, kde se má nacházet levý horní roh



tabulky. Ve zobrazeném okně zadejte rozměry a počet řádků a sloupců a potvrďte OK.

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				

Vizuální vložení tabulky

POSTUP 2: Zvolte nástroj pro vkládání tabulek a natáhněte do dokumentu rámec v místě jejího předpokládaného umístění. Do zobrazeného okna zadejte počet řádků a sloupců (rozměry se již určily podle vašeho rámce a nelze je zde změnit) a potvrďte OK. Tabulka se do dokumentu vykreslí tak, jako na předchozím obrázku. Podél horního a levého okraje jsou k vlastní tabulce přisazeny hlavičky s šedými buňkami označenými svisle čísly a vodorovně písmeny. Ta slouží k navigaci a výběru buněk v tabulce.

TVAROVÁNÍ TABULKY



Vzhled tabulky lze upravovat tvarovacím nástrojem. Pro dodatečné úpravy jej můžete zvolit klepnutím na jeho tlačítko v základním panelu nástrojů, po vložení nové tabulky do dokumentu se však aktivuje automaticky (právě proto se kolem tabulky zobrazí šedá záhlaví).

Úpravy tabulky lze v zásadě provádět ve dvou stupních:

- **Buňky** – na vybrané buňky můžete aplikovat běžné efekty jako např. barvu a druh výplně či obrysu. Také můžete přidávat a odebírat buňky nebo měnit jejich rozměry.
- **Text** – vedle samotného psaní textu do jednotlivých buněk, a jeho dalších úprav, můžete již napsanému textu ve vybraných buňkách změnit druh, velikost, řez a zarovnání písma, také druh a barvu pera a výplně.

Psaní textu a jeho dalším úpravám se bude věnovat celá příští podkapitola. Zde se zaměříme na takové úpravy a nástroje, které lze aplikovat na celé buňky tabulky.



Úpravy tabulky

Alternativní panel pro tabulky

Alternativní panel nástrojů:

Alternativní panel při tvarování tabulek obsahuje několik nástrojů pro jejich další úpravu:



Rozměry buňky



Přidat buňky



Odebrat buňky



Zarovnání textu v buňce



Ohraničení buňky



Barvy textu

Prakticky všechny úpravy vzhledu, které u tabulek tvarovací nástroj umožňuje, lze aplikovat i na několik buněk najednou. Pro

Výběr buněk

jejich výběr je možné využít postupů běžných i v jiných programech pro Windows, takže si je jen krátce připomeňme:

- **jednu buňku** vyberete klepnutím myši,
- **všechny buňky v řádku, resp. sloupci**, vyberete klepnutím na šedou buňku v jejich záhlaví,
- **všechny buňky tabulky** vyberete klepnutím na šedou buňku v jejím levém horním rohu (bez popisku),
- **souvislou oblast buněk** vyberete tažením myši z jednoho rohu žádané oblasti do rohu protějšího nebo postupně klepnutím na tyto „vytyčovací“ buňky se současně stisknutou klávesou **Shift**.
- **libovolné buňky** tabulky vyberete postupně klepnutím myši se současně stisknutou klávesou **Ctrl**.

Rozměry buněk

Tabulka má po vložení do dokumentu takové rozměry a takové počty řádků a sloupců, jaké jste jí určili, ale všechny její buňky jsou stejné – viz předchozí obrázek na straně 148. Samozřejmě **rozměry buněk** můžete změnit, aby tabulka vypadala přesně tak, jak potřebujete, navíc můžete i přidat nové či odebrat nepotřebné buňky. K dispozici vám jsou tyto možnosti:



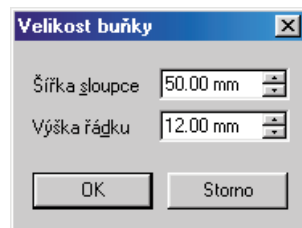
Rozměry buněk tažením myši – uchopte myši předěl šedých buněk v záhlaví příslušných řádků, resp. sloupců, a posuňte jej podle potřeby. Všechny řádky, resp. sloupce, za změněným se posunou, přičemž se nemění jejich rozměry. Nelze posunovat levým a horním okrajem tabulky, ke změně pozice levého horního rohu tabulky je třeba použít výběrový nástroj.

Rozměry buněk přesně



Rozměry buněk číselným zadáním – tímto tlačítkem v alternativním panelu nástrojů vyvoláte okno, ve kterém můžete změnit příslušné hodnoty pro vybrané buňky.

POZOR! Podle změny jedné buňky se upraví rozměry všech buněk v řádku, resp. sloupci. Také si pamatujte, že velikost buňky je vždy určena oběma rozměry – nelze tedy změnit jen jeden z nich bez toho, aby se nastavil i druhý.



Přidání buněk



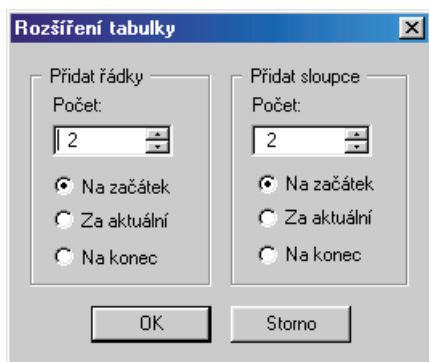
Přidat buňky – klepnutím na tlačítko vyvoláte okno pro upřesnění dalších parametrů. Můžete zvolit současně vložení řádků i sloupců, a zvlášť jim také určit, kam se mají zařadit (viz obrázek na následující straně).

Odebrání buněk



Odebrat buňky – tato volba je platná pouze pro vybrané celé řádky, resp. sloupce.

POZOR! Při odebrání buněk zmizí i jejich obsah!



Ohraničení buněk – při volbě barvy a pera pro

vybrané buňky stav těchto „vypínačů“ určuje, na které části ohraničení buňky se daná vlastnost aplikuje. Jejich funkci jistě již znáte z jiných programů pro Windows, takže se jimi již více zabývat nebudeme. Jen dodejme, že buňka tabulky může využít všechny možnosti pera stejně, jako kterýkoliv jiný vektorový objekt (barvu, typ, tloušťku, zakončení, kaligrafii ...).



Barvy textu – toto tlačítko určuje, zda se budou změny pera a výplně týkat textu vepsaného v buňce (ve stavu „zapnuto“), anebo celé buňky – tedy jejího pozadí a ohraničení (ve stavu „vypnuto“).

Pero a Výplň pro tabulku lze v Zoner Callistu 4 nově definovat dvojím způsobem:

- **pro vybrané buňky** – tak lze dosáhnout různého vzhledu jednotlivých buněk uvnitř jediné tabulky, přitom však s možností využít všech schopností Zoner Callista 4

- **pro celou tabulku** – takto bude mít tabulka jednotný vzhled. Vlastní postup aplikace jednotlivých vlastností je pak v obou případech stejný (a stejný, jako u kteréhokoliv jiného vektorového objektu – viz strana 171), tzn. klepnutím myši v barevné paletě, prostřednictvím galerie, nebo z předem uložených stylů např. metodou drag&drop.

Oproti Zoner Callistu 3 již nelze jednoduše volit zobrazení mřížky. Zato se však před vámi otevírají mnohem širší možnosti, vyplývající z obecnějšího pojetí ohraničení objektů stejně, jako u kteréhokoliv jiného vektorového objektu – prostřednictvím pera.

TIP: Tabulka bez mřížky – při tvarování zadejte „bez pera“ všem buňkám, zbylý vnější obrys zrušíte stejným zadáním při aktivním výběrovém nástroji.

Čáry okolo buněk

Barvy

Aplikace parametrů „pera“ na tabulku

7

PSANÍ A ÚPRAVY TEXTU V TABULCE

Vkládání textu do tabulky

Text lze vepisovat, nebo dále upravovat, vždy jen v jediné buňce. Do **textového režimu** se dostanete **poklepnutím** na příslušnou buňku nebo, ve vybrané buňce, stiskem klávesy **F2**. V něm lze také pokračovat v psaní postupně i v dalších buňkách, přecházet můžete mezi nimi pomocí **kurzorových kláves** (šipek) bez přerušení textového režimu. Chcete-li psaní textu **ukončit** a vrátit se do režimu tvarování tabulky, stiskněte **F3** nebo **klepněte myší mimo aktivní buňku**.

Svislé zarovnání



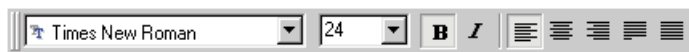
Svislé (vertikální) zarovnání textu lze nastavit pro vybrané buňky nebo pro buňku v aktivním textovém režimu (režim psaní textu se ukončí).

Nové možnosti textů v tabulkách v Zoner Callistu 4

Text, který vepíšete do jednotlivých buněk tabulky, se v nich bude chovat stejně, jako odstavcový text (podrobnější informace viz strana 138). Připomeňme jen, že ten je, oproti předchozím verzím, v Zoner Callistu 4 zcela nově zpracován a poskytuje velké spektrum úprav a efektů – a velkou část z nich můžete nyní využít i v tabulkách. Jedná se např. o tyto možnosti:

- střídání více druhů, řezů a velikostí písma v jediném textovém rámu (buňce),
- podpora všech druhů výplní stejně jako jiné objekty, opět s možností střídání různých efektů v jednom rámu,
- podpora všech druhů pera a všech jeho dalších vlastností, i u něj lze využít více efektů v jediném rámu,

Pro nastavení vlastností písma, tj. druh, řez, velikost a vodorovné (horizontální) zarovnání, je určen panel nástrojů pro text.



DALŠÍ ÚPRAVY TABULEK

Další možnosti - použití editačního nástroje

Možnost dalších úprav tabulek výběrovým nástrojem je také jednou z velmi významných novinek v Zoner Callistu 4. Tabulky jsou totiž nyní plně transformovatelné, stejně jako jiné běžné vektorové objekty – tzn. že na ně lze aplikovat úpravy jako otočení či zkosení, a částečně dokonce i perspektivu (nepodporuje perspektivu obsaženého textu, ten v buňkách zůstane „stát“).



KAPITOLA 8:

ÚPRAVY OBJEKTŮ A EFEKTY

ÚPRAVY OBJEKTŮ A EFEKTY

Nakreslené objekty můžete v Zoner Callistu upravovat buď **tvarovacím**, nebo **editačním** nástrojem. Tvarovací nástroj slouží k úpravám jedinečných vlastností každého objektu, např. rohů pravoúhelníka nebo průběhu čáry, kdežto editační nástroj k úpravám většinou společných vlastností všech objektů – například polohy, velikosti natočení, atd. V některých případech můžete však požadované úpravy objektu dosáhnout oběma nástroji. Tvarovací nástroj byl popsán spolu s nástroji na vytváření objektů v předchozích kapitolách. Editačnímu nástroji je pro jeho všeobecnost věnována kapitola samostatná. V této kapitole také popíšeme změny vlastností objektů - barvy, definice obrysů, stíny a pod.

Editační (výběrový) nástroj



Tvarovací nástroj



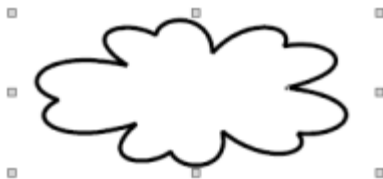
EDITAČNÍ NÁSTROJ - VÝBĚR OBJEKTŮ

Editační schopnosti jednotlivých objektů jsou jedním ze základních rozdílů mezi vektorovými a bitmapovými grafickými editory. Každý objekt, který chcete dále upravovat, je nutno nejprve vybrat neboli označit. Kromě termínu „vybraný“ objekt se někdy používá i „označený“, „aktuální“ nebo „aktivní“ objekt. Tím, že objekt vyberete, dáte programu informaci, kterého objektu, nebo kterých objektů, se budou týkat požadované změny, například změna barvy, překlopení, zdvojení, atd.



Výběr objektu se provádí editačním nástrojem. V hlavním panelu nástrojů klepněte na první tlačítko se šipkou, čímž zvolíte editační nástroj. Klepněte myší na objekt, a ten se stane vybraným. Kolem objektu se vykreslí osm úchopových bodů.

Více objektů můžete vybrat dvěma způsoby:



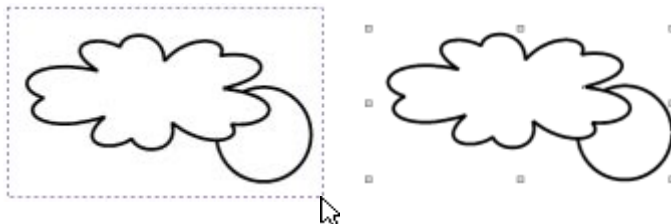
1. přibíráním. Mějte stisknutou klávesu **Shift** a postupně klepejte na všechny objekty, které chcete zahrnout do výběru.

Další termíny pro „vybraný“ objekt: „označený“, „aktuální“, „aktivní“ apod.

Editační nástroj

2 metody vybírání

2. ohraničování. Tažením myši stanovte rámec kolem objektů, které se mají vybrat. Objekty uvnitř budou zahrnuty do výběru. Je potřeba dbát na to, aby do ohraničované oblasti byl zahrnut objekt celý, ne jenom jeho část.



**Eliminace nechtěného
vybírání při ohraničování**

Úchopové body

Stavový řádek

Při ohraničování může nastat problém, pokud se objekt, který chcete vybrat, nachází nad jinými objekty a nelze se jim při ohraničování vyhnout. V tomto případě ohraničujte při současně stisknutých klávesách **Ctrl+Shift**.

Kolem všech vybraných objektů je zobrazeno osm úchopových bodů, které všechny objekty ohraničují. Každý vybraný objekt je navíc označen miniaturním bodem, což usnadňuje identifikaci objektů, které se nacházejí uvnitř výběrového rámce.

Ve stavovém řádku můžete zkontrolovat počet vybraných objektů. Například informace *obdélík na Hlavní* znamená, že je vybrán jeden obdélík, který se nachází na hladině s názvem Hlavní.

2x Obdélník na Hlavní

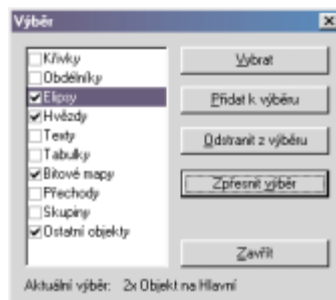
Výběr všech objektů

Inverze výběru

Další možnosti výběru nabízí volba v menu **Úpravy | Vybrat vše** nebo častěji kombinace kláves **Ctrl+A**, kterou vyberete všechny objekty.

Pomocí volby v menu **Úpravy | Inverze výběru** zrušíte výběr všech původně aktuálních objektů a vyberete všechny ostatní. Tato funkce má například význam při výběru všech objektů kromě jednoho. Vyberte nejprve ten, který nemá být vybrán, a proveďte inverzi výběru.

Dialog pro selektivní výběr
– viz následující strana



Další možností je skupinový výběr podle dialogu, který získáte v menu **Úpravy | Vybrat...** Zde zatrhnete ty druhy objektů, které mají být vybrané a klepněte na **Vybrat**. Dialog můžete použít také k přibírání dalších skupin objektů k již vybraným – tlačítko **Přidat k výběru**. Klepnutím na **Zpřesnit výběr** se z již vybraných objektů vyberou ty, skupiny, které jste v dialogu specifikovali.

Pozor, do výběru nelze ani jedním z uvedených způsobů zahrnout objekty, které jsou na zamknuté hladině, viz strana 75, a objekty na vzorové stránce (strana 85) a uzamčené objekty.

Zrušení výběru objektů je velmi jednoduché – klepněte mimo vybrané objekty. Pokud chcete snížit počet současně vybraných objektů, klepněte na objekt, který se má vyloučit z výběru se současně stisknutou klávesou **Shift** a nebo použijte dialog volbou z menu **Úpravy | Vybrat**, zadejte, které objekty se mají odznačit a klepněte na **Odstranit z výběru**.

Do podkapitoly o výběru objektů patří ještě novinka Zoner Callista 4 – zamykání objektů. Pokud chcete zabránit, aby objekty byly při dalších úpravách v dokumentu vybrány, vyberte je a v menu zvolte **Objekty | Zamknutí objektů | Zamknout objekty**. Volbou v menu **Objekty | Zamknutí objektů | Odemknout objekty** se všechny zamknuté objekty zase uvolní k editaci.

Selektivní výběr

Hladiny a vzorové stránky

Zrušení výběru

Zamykání objektů

ZONER
Callisto 4

8

PŘESUNOVÁNÍ OBJEKTŮ

Vybrané objekty můžete v rámci zobrazené pracovní stránky přesunovat. Přesunování objektů se provádí tažením. Je možno přesunovat několik vybraných objektů najednou. Při přesném umístění objektů na tiskovou stránku doporučujeme používat pravítka, vodící linky a síť (viz strany 66, 88 a 90). K usnadnění umístění se dočasně vykreslují obrysy přesunovaných objektů a to vždy, když při tažení myši na chvíli zastavíte.

Dočasné vykreslování obrysů



Zarážka

Při přesunování objektů je uplatněna **zarážka**, která brání posunu objektu v rozmezí asi tří obrazových bodů, aby nedocházelo k nežádoucímu posunutí při jejich výběru.

Dalšími možnostmi posunování objektů je použití transformací, viz strana 163, a galerie pro zarovnání objektů, viz strana 164.

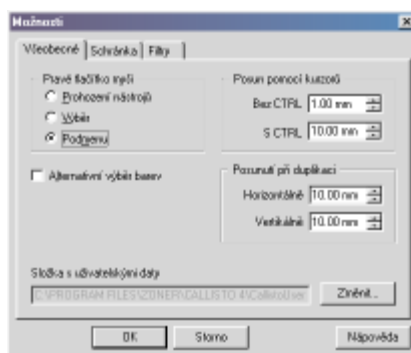


Většinu objektů můžete přesunovat i použitím tvarovacího nástroje – přetažením za středový úchopový bod.

Posun z klávesnice

Jednoduchou možností přesunu objektů je použití kurzorových kláves. Označte objekt nebo více objektů a stiskněte například šipku dolů - objekt se posune o 1 milimetr dolů. Pokud stisknete šipku s klávesou **Ctrl**, objekt se posune o jeden centimetr.

Krok, o jaký se mají objekty posunovat, můžete nastavit v dialogu, který získáte volbou v menu **Zobrazit | Možnosti**. Údaje se nastavují v sekci **Všeobecné**, v části **Posun pomocí kurzoru**.

**ZMĚNA ROZMĚRŮ OBJEKTŮ****Vizuální změna rozměrů**

Vybrané objekty lze jednoduchým způsobem zvětšovat nebo zmenšovat prostřednictvím úchopových bodů. Přesuňte šipku kurzoru myši nad libovolný úchopový bod. Kurzor se změní na křížek. Tažením myši změníte velikost jednoho nebo více objektů současně.

Tažením za střední úchopové body se objekt zvětšuje jen v jednom rozměru. Tažením za rohové úchopové body se objekt zvětšuje v obou rozměrech při zachování poměru stran.

Při tažení za rohové body je ve většině případů zajištěno dodržování poměrů stran. Pokud chcete poměr stran změnit, držte při natahování klávesu **Ctrl**.



Podobně jako u změny polohy objektů se při zastavení tažení myši vykresluje obrys nové velikosti objektu.

Poměry stran při změně velikosti

Dočasné vykreslování obrysu

KOPIROVÁNÍ OBJEKTŮ

Pokud má být v dokumentu několik stejných objektů, je vhodné vytvořit další kopii místo toho, abyste každý objekt znovu a znovu kreslili. Zoner Callisto 4 nabízí několik možností kopírování objektů včetně vícenásobného kopírování.

Tradiční možností je použití schránky. Vybraný objekt nebo skupinu objektů vložíte do schránky několika způsoby. Nejjednodušší je stisk **Ctrl+Ins (Ctrl+C)**. Stiskem **Shift+Ins (Ctrl+V)** vložíte objekt do dokumentu na stejnou polohu původního objektu. Pozor, může tak nechtěně dojít k překrytí několika stejných objektů. Více o práci se schránkou se dozvíte na straně 210.

Nejvhodnější možností pro vytvoření kopie objektu je jeho **zdvojení**. Vyberte objekt nebo několik objektů a vyvolejte funkci zdvojení (stisk **Ctrl+D** nebo volba v menu **Objekty | Zdvojení**). Nová kopie se vykreslí několik bodů směrem vpravo dolů od svého originálu a zůstane vybrána. Vzdálenost kopie od originálu můžete změnit v dialogu **Možnosti**, v sekci **Všeobecné**, v části **Posunutí při duplikaci** (volba v menu **Zobrazit | Možnosti...**).



8

Kopírování přes schránku

Zdvojení (duplikace)

Duplikační režim (dříve kopírovací mód)



Pokud vytváříte hned několik kopií jednoho objektu, využijte duplikační režim, který se zapíná v menu **Objekty** | **Duplikační režim** nebo klepnutím na tlačítko se dvěma objekty a znaménkem plus v alternativním panelu nástrojů pro editační nástroj. Při zapnutém duplikačním režimu zůstává přesunovaný objekt nebo skupina objektů na původním místě a na nové souřadnici se vytvářejí kopie. Po ukončení nezapomeňte duplikační režim vypnout. To se provádí stejně jako jeho zapnutí. Duplikační režim je účinný i při dalších operacích s objekty: naklonění, zrcadlení a otočení.

Kopírování při přesunu (Ctrl)

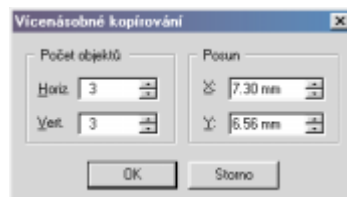
Na závěr této kapitoly vám prozradíme nejjednodušší metodu kopírování objektů: při přesunování objektu tažením myši držte klávesu **Ctrl**. Objekt se nepřesune, ale vytvoří se jeho kopie.

VÍCENÁSOBNÉ KOPÍROVÁNÍ OBJEKTU

K současnému umístění několika stejných objektů ve stejných vzdálenostech od sebe použijte vícenásobné kopírování.

Funkci vyvoláte v menu **Objekty** | **Vícenásobné kopírování** | **Lineární ...** nebo stiskem **Ctrl+H**. V dialogovém okně zadejte počet objektů v horizontálním a vertikálním směru. Údaj zahrnuje do počtu i originál, takže není možné, aby jeden z těchto parametrů byl 0.

Dále zadejte vzdálenost objektů od sebe. Přednastavená je velikost objektů, takže pokud tuto hodnotu nezměníte, vícenásobné kopírování přidá další kopie bezprostředně za originál.



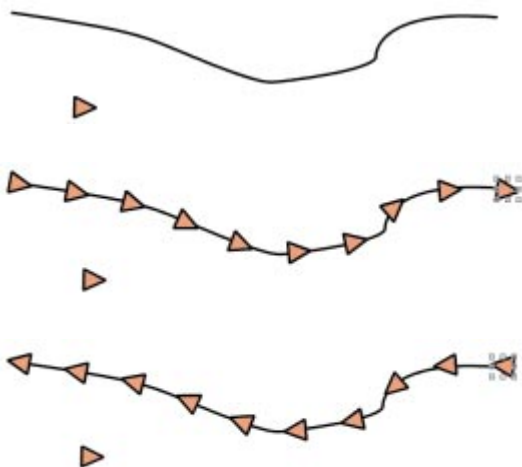
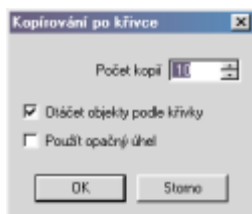
Lineární vícenásobné kopírování

Vícenásobné kopírování po křivce



Novou funkcí Zoner Callista 4 je vícenásobné kopírování po křivce. Provádí se prostřednictvím dialogu, který získáte volbou z menu **Objekty** | **Vícenásobné kopírování** | **Po křivce ...** nebo stiskem **Ctrl+Shift+H**. Před vyvoláním dialogu označte postupně příbráním s klávesou **Shift** objekty, přičemž první bude určovat cestu kopírování ostatních. Často se stane, že pořadí přehodíte, pak se bude kopírovat vámi původně zamýšlená cesta podle některého z objektů. Stačí použít funkci **o krok zpět** a výběr pro kopírování podle křivky opakovat v obráceném pořadí. V dialogu se kromě počtu kopií zadává, zda se objekty mají natáčet podle směru křivky (viz ilustrační obrázek), a to parametrem **Otáčet**

objekty podle křivky. Druhým parametrem **Použit opačný úhel** se výchozí směr otáčení změní o 180° .



Objekt pro kopírování a cesta

Výsledek kopírování po křivce, zatrženo **Otáčet objekty podle křivky**

Výsledek kopírování po křivce, zatrženo **Otáčet objekty podle křivky** a **Použit opačný úhel**

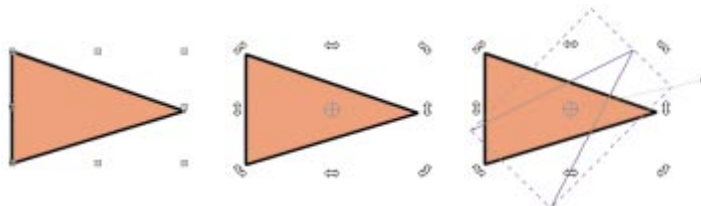
8

OTÁČENÍ OBJEKTŮ

Zoner Callisto 4 umí jednoduchým způsobem otáčet všechny objekty. Máte dvě možnosti.

1. Vyberte objekt a podruhé klepněte na něj. Úchopové body se změni na šipky, přičemž tažením libovolné rohové šipky můžete objektem otáčet. Takto se objekt otáčí **kolem svého středu**. Tažením za středový indikátor můžete změnit polohu

Změna ovládání





Tlačítko pro otáčení



Zrušení natočení

8

Změna ovládání: tažení za středové úchopové body pravým tlačítkem (z předchozích verzí) je nahrazeno tažením levým tlačítkem s klávesou Shift.



pomyslného středu a to i mimo objekt. **Pozor - změna ovládání:** předchozích verzích se otáčelo pouze tažením pravým tlačítkem myši za rohový úchopový bod objektu. Tato možnost zůstala zachována, ale provádí se levým tlačítkem s klávesou **Shift**.



2. Alternativní možností otáčení je použití tlačítka pro otáčení v alternativním panelu nástrojů pro editační nástroj. Vyberte objekt, klepněte na tlačítko pro otáčení a klepnutím na stránce stanovte bod, podle kterého se bude objekt otáčet. Táhnutím myši nastavíte požadovaný úhel natočení. Vyžaduje to trochu zručnosti. Nejprve ze stanoveného bodu vytahujete osu, kterou dalším tažením stanovujete úhel. Úhel otočení je vždy měřen podle této osy.

Pokud při otáčení držíte klávesu **Ctrl**, bude se objekt otáčet skokově po 15°.

Žádné objekty se otočením nerozpadnou na čáry jak tomu bylo u předchozích verzí Zoner Callista.

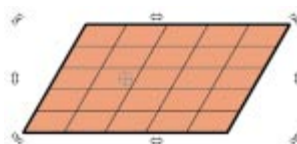
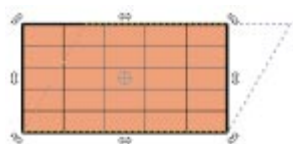
K přesnému otáčení objektů můžete také využít transformace, viz strana 163.

Natočení můžete zrušit prostřednictvím volby v menu **Objekt | Zrušit transformace**. Dojte však k navrácení všech transformací, které jste s objektem prováděli od jeho vložení. Takto je možno zrušit natočení i pro více vybraných objektů, i když mají různý úhel natočení.

ZEŠIKMENÍ OBJEKTŮ

Vybrané objekty můžete zešikmit následujícím způsobem: vyberte objekt a podruhé na něj klepněte, až uvidíte v rozích šipky pro otáčení a po stranách šipky pro zešikmení. Tažením za šipky po stranách se výběrový rámeček se naklání a vy můžete sledovat úhel zešikmení objektu ve stavovém řádku. Současné použití klávesy **Ctrl** umožní skokové naklánění po 15°.

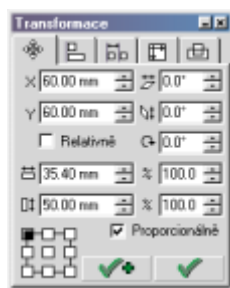
Narozdíl od předchozí verze, můžete v Zoner Callistu 4 použít zešikmení i na tabulky, bitové mapy a rámeček odstavcového textu. Navíc žádné objekty se po zešikmení nerozloží na čáry, jako tomu bylo v předchozí verzi.



TRANSFORMACE

Výše popsané operace s objekty – přesunování, změnu rozměrů otáčení, a naklánění můžete provádět také zadáváním přesných hodnot v galerii Transformace (**Ctrl+6**).

Přesná změna polohy je možná dvojím způsobem:



- **na konkrétní pozici** – nastavené hodnoty v boxech **X** a **Y** budou novými souřadnicemi bodu, který určíte v matici devíti bodů. Tyto body představují rohy výběru, body na středech stran a střed výběru. Pokud chcete, aby např. levý horní roh vybraných objektů ležel na [20, 20], tj. dva centimetry od levého horního okraje stránky, nastavte pro **X** a **Y** hodnoty 20 a 20 a zvolte levý horní bod.

Absolutní změna polohy



- **určitou hodnotu** – zatrhněte volbu relativní pozice. Objekt bude posunut o nastavenou hodnotu, přičemž kladný směr je vpravo dolů.

Relativní změna polohy

Otočení objektů: v numerickém boxu zadejte úhel a v matici střed otáčení. Střed otáčení můžete také zadat přesněji v polích **X** a **Y**. Pokud je střed relativní, je jeho poloha měřena od objektů, v opačném případě od počátku soustavy souřadnic. Směr otáčení je proti směru hodinových ručiček.

Změna velikosti objektu je také možná relativním nebo absolutním způsobem:



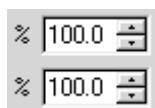
- **nastavení nové velikosti** – do boxů se symboly rozměrů v obou osách zadejte požadovanou velikost objektu a v matici devíti bodů určete bod, který zůstane na

Absolutní změna velikosti

místě po změně velikosti. Necháte-li zatrženou volbu

Proporcionálně, bude po zadání hodnoty ve vodorovném směru hodnota ve svislém směru dopočítána podle stávajícího poměru stran, stejně při opačném postupu.

Relativní změna velikosti



- **nastavení změny velikosti v procentech** – do boxů s procenty zadejte o jakou relativní hodnotu se mají objekty změnit. Pokud nastavíte 100%, objekt zůstane nezměněn. Menší hodnoty objekt zmenší, větší hodnoty objekt zvětší. V matici devíti bodů zadejte, který z bodů má zůstat po změně velikosti na místě. Volba **Proporcionálně** má stejný význam jako v předchozím případě.

Kopírování objektů transformacemi

Zešikmení objektů – v numerickém boxu pro vodorovný nebo svislý směr zadáte úhel zešikmení a bod, se kterým se má pohybovat, podobně jako byste pohybovali vizuálně při tažení myši, viz strana 162.

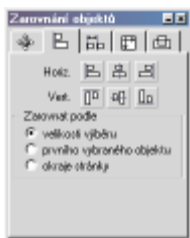
Všechny transformace se aplikují na vybraný objekt klepnutím na tlačítko se zeleným zaškrtnutím. Pokud klepnete na jiné tlačítko,



kde je navíc znaménko plus vytvoří se nová kopie vybraného objektu podle zadaných hodnot.

ZAROVNÁNÍ OBJEKTŮ

Použití galerie pro zarovnání objektů (**Ctrl+7**) dokáže ušetřit spoustu času při dolaďování přesné polohy více objektů, zejména pokud poloha spolu souvisí.



Podobně jako u textu existují tři základní způsoby zarovnání a to vlevo, vpravo a na střed. Pro vertikální směr analogicky: nahoru, dolů a na střed.

Použití zarovnávání je velmi názorné, takže si jej vysvětleme na jednom příkladu:

řekněme, že potřebujete srovnat všechny objekty tak, aby jejich spodní okraj byl na

jedné souřadnici. Vyberte potřebné objekty s tím, že nejnižší položený objekt bude směrodatný pro budoucí dolní souřadnici

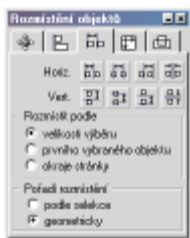


všech objektů a galerii klepněte na příslušné tlačítko.

Objekty se přesunou tak, aby jejich spodní okraje byly zarovnané.

Další pomůckou při zarovnávání objektů mohou být vodící linky, viz strana 88.

ROZMÍSTĚNÍ OBJEKTŮ



Galerie pro **Rozmístění objektů** (**Ctrl+8**) je novinkou v Zoner Callisto 4. Nabízí celkem 48 kombinací rozmístění objektů, jejichž jednotlivý popis by zabral mnoho stran dokumentace. Pochopení principu je však snadné, takže to budeme demonstrovat na příkladě: cílem je rozmístit objekty tak, aby vzájemné vzdálenosti mezi jejich sousedícími

ZONER
Callisto 4



okraji byly stejné. Vyberte všechny objekty a klepněte na poslední tlačítko v řadě horizontálních možností.

P Í S M E N K A
P Í S M E N K A

Rozmístění se může provádět do oblasti vymezené současnými hranicemi vybraných objektů (volba **velikost výběru**), do oblasti podle prvního vybraného objektu (volba **prvního vybraného objektu**) a nebo do celé stránky dokumentu (volba **okraje stránky**).

Pořadí objektů při rozmístění závisí na původním pořadí geometrických středů objektů. Pokud však zvolíte pořadí rozmístění **podle výběru**, můžete při vybírání objektů stanovit, který objekt má být první, druhý atd. Takto můžete například přehazovat písmenka, jako na následující ukázce:

A Í P S K N E M

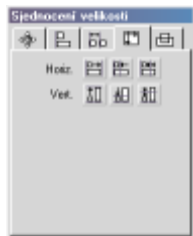
Přehození pořadí objektů

8

SJEDNOCENÍ VELIKOSTI OBJEKTŮ

V Zoner Callistu 4 můžete snadno sjednotit velikost více vybraných objektů v jedné nebo v obou osách a prostřednictvím galerie **Velikost objektů** (Ctrl+9).

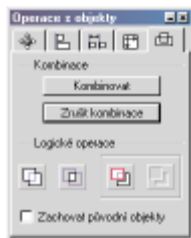
V každé ose je možno stanovit novou velikost podle největšího nebo nejmenšího objektu a nebo podle průměrné hodnoty všech velikostí.



Pokud je mezi vybranými objekty zahrnutými do sjednocení velikosti nepravidelný objekt, např. čára nebo kružnice, je pro výpočet velikosti směrodatný opsaný obdélník tohoto objektu, který se rovná rámci, jenž se vykresluje při vybrání tohoto objektu editačním nástrojem.

Výjimky: neviditelné objekty

LOGICKÉ OPERACE S OBJEKTY



Žádanou novinkou Zoner Callista 4 jsou logické operace s objekty. Kromě kombinací, viz strana 167, umožňuje program spojení dvou objektů, vytvoření objektu, který vzniká v průniku dvou objektů a ořezání objektu jedním nebo více objekty. Tyto operace se provádějí prostřednictvím galerie **Operace s objekty (Ctrl+0)**.

Spojení



Spojení objektů: vyberte dva objekty a klepněte na tlačítko pro spojení. Vznikne nový objekt, který bude mít vlastnosti podle toho objektu, který se nachází dále z hlediska viditelnosti.



Průnik

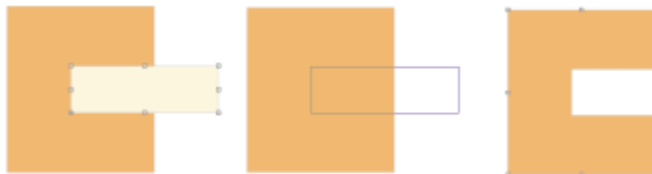


Průnik objektů: vyberte dva objekty a klepněte na tlačítko pro průnik objektů. Vznikne nový objekt podle části, kterou se oba objekty překrývaly.

2 kroky ořezu objektu
objektem

Ořez pomocí objektů se provádí ve dvou krocích: nejprve vyberte objekt nebo objekty, které budou označeny jako tzv. řezací objekty a klepněte na první tlačítko z ohraničené skupiny.

Pak vyberte objekt, který má být ořezán a klepněte na druhé tlačítko.

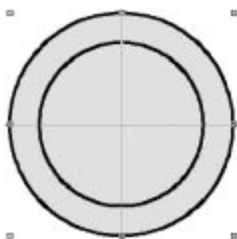


Standardně po logických operacích zmizí původní objekty. Volbou **Zachovat původní objekty** tomu můžete zabránit.

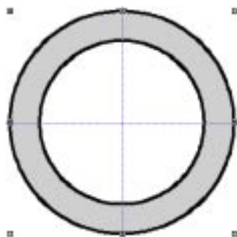
KOMBINACE OBJEKTŮ

Zajímavou možností editačního nástroje je kombinace objektů. Efekt si vysvětlíme na příkladě. Řekněme, že potřebujeme vytvořit mezikružší pro zhotovení obrázku podobného razítku.

Nakreslete dvě soustředné kružnice nějakou jinou barvou než bílou, nejdříve větší a pak menší a obě je vyberte.

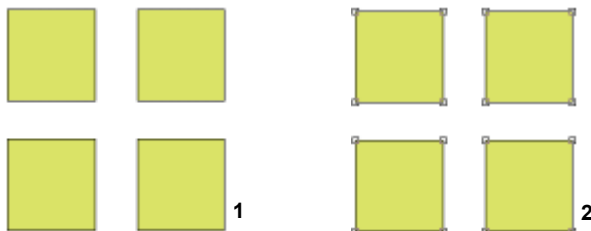


Stiskem **Ctrl-K** nebo volbou v menu **Objekty | Kombinovat** vyvolejte funkci pro kombinace. Všimněte si, že vnitřek se stal průhledným.



Takto vznikne jeden nový objekt. Pokud do kombinace vstupují objekty s různými vlastnostmi, například barvou obrysu a výplně, výsledný objekt převeze vlastnosti první vybraného objektu v kombinaci.

V nové verzi Zoner Callista 4 neslouží kombinace jen ke zprůhlednění průniku dvou objektů jako v předchozí verzi, ale ke spojení více objektů do jednoho objektu s obecnými vlastnostmi jako má čára. Tuto „filozofii“ si demonstrujeme na příkladě:



Vlastnosti podle prvně vybraného objektu

ZONER
Callisto 4

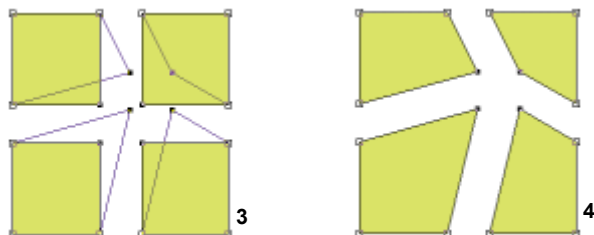
Kombinovaný objekt, který se skládá z více „uzavřených čar“

Nakreslete čtyři čtverce (1), všechny je vyberte a aplikujte na ně kombinaci stiskem **Ctrl+K**.

Přepněte na tvarovací nástroj (2) a ohraničením vyberte 4 vnitřní body z každého čtverce. Nyní za jeden z nich táhněte (3).

Všimněte si, že takto lze tvarovat všechny čtverce najednou (4).

Takové operace lze provádět pouze s kombinovaným objektem



Zrušit kombinace

Kombinovaný objekt rozdělíte na původní objekty volbou v menu **Objekt | Zrušit kombinace** nebo stiskem **Ctrl+Shift+K**. Pozor, touto volbou můžete u textu, který je rozložen na křivky, zrušit viditelnost bříšek dutých písmen jako například O, D, R atd.

Kombinace je možno také volat z **galerie Kombinace** spolu s novinkou Zoner Callista 4 – logickými operacemi. Viz str. 166.

8

ZRCADLENÍ OBJEKTŮ

Zoner Callista 4 nabízí 3 možnosti zrcadlení:

S klávesou **Ctrl** se objekty budou duplikovat



• **zrcadlení podle osy x** - vybraný objekt překlopíte klepnutím na tlačítko této funkce v alternativním panelu pro editační nástroj.

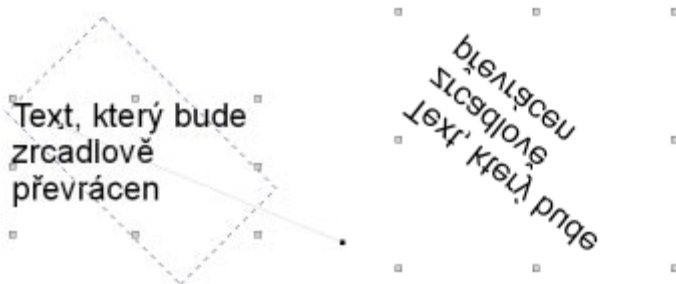


• **zrcadlení podle osy y** - podobně jako u zrcadlení podle osy x, ale jiné tlačítko.



• **zrcadlení podle libovolné osy**. Stiskněte tlačítko této funkce v alternativním panelu nástrojů. Klepněte levým tlačítkem myši v bodě pracovní plochy, který bude počátkem osy

Ukázka zrcadlení podle libovolné osy



zrcadlení. Tažením myši stanovíte osu zrcadlení a novou podobu objektu.

Zrcadlení lze narozdíl od předchozí verze aplikovat i na text a tabulky. Rovněž žádný z objektů se po zrcadlení nerozloží na linky, jak tomu bylo u předchozí verze.



SKUPINY OBJEKTŮ

Zoner Callisto 4 umožňuje uzavřít více objektů do jedné skupiny, takže se budou při manipulacích chovat jako jeden objekt. Máte-li například přesně umístěno u sebe více objektů a často s nimi jako s celkem manipulujete, sdružte je do skupiny. Ušetříte spoustu času při neustálém označování objektů.



Sdružování do skupin je velmi jednoduché. Vyberte dva a více objektů a klepněte na tlačítko se spojenými čtverci. Objekty jsou sdruženy. Sdružení se provádí také volbou v menu **Objekty | Vytvořit skupinu** nebo **Ctrl+G**.



Vytvořenou skupinu rozdělíte následovně. Klepnutím na ni ji označíte a v alternativním panelu nástrojů klepnete na tlačítko s rozdělenými čtverci. Rozdělení vyvolá také volbou v menu **Objekt | Rozdělit skupinu** nebo stiskem **Ctrl+U**.

Tímto způsobem můžete slučovat i skupiny navzájem.

Pokud jsou skupiny navzájem sdruženy v jednu skupinu, Zoner Callisto 4 zachovává při rozbití této skupiny původní skupiny (podskupiny).

Sdružení do skupiny

Rozdělení skupiny

Vzájemné slučování skupin

8

POŘADÍ OBJEKTŮ

V Zoner Callistu můžete jednoduchým způsobem určovat pořadí překrývání objektů. Objekty se vykreslují v pořadí, v jakém byly vloženy. Nejstarší objekt je úplně dole a vykreslován jako první a posledně vložený objekt je nahoře a vykreslován jako poslední. Podle vzájemné polohy může být první objekt zakrytý. K ovlivnění pořadí, v jakém se mají objekty vykreslovat, slouží 4 následující funkce:



• **přesunutí o jeden objekt nahoru** - vyberte objekt nebo skupinu objektů a klepněte na příslušné tlačítko

v alternativním panelu nástrojů. Objekt se přemístí o jednu pozici výš. Volba v menu **Objekty | Pořadí objektů | O jeden nahoru**, stisk **PgUp**.

Pořadí vykreslení podle hladin a pak podle pořadí vložení do dokumentu



• **přesunutí o jeden objekt dolů** - postup stejný jako v předchozím případě, ale objekt se přemístí o jednu pozici dolů. V menu **Objekty | Pořadí objektů | O jeden dolů** nebo stisk **PgDn**.



• **přesunutí objektu úplně nahoru** - klepněte na příslušné tlačítko v alternativní liště nástrojů. Objekt nebo skupina objektů se přemístí úplně nad všechny objekty. Funkce se vyvolá také v menu **Objekty | Pořadí objektů | Úplně nahoru** nebo stiskem **Ctrl+PgUp**.



• **přesunutí objektu dolů** - postup je podobný jako v předchozích případech. Objekt se přemístí pod všechny ostatní objekty. Funkce se vyvolá také v menu **Objekty | Pořadí objektů | Úplně dolů** nebo stiskem **Ctrl+PgDn**.

Přesun mezi hladinami

Přesuny probíhají v rámci jedné hladiny. Pokud máte dokument vytvářený ve více hladinách, přemístíte objekt prostřednictvím schránky Windows z jedné hladiny do druhé a nebo prostřednictvím funkcí galerií hladin.

Na vzorové stránce ...

Pokud se objekty na vzorové stránce (viz strana 85) nacházejí na více hladinách, mohou překrývat objekty na běžné stráně.

Přesun vybraných objektů mezi hladinami může zajistit funkce, která se vyvolává volbou v menu **Objekty | Pořadí objektů | Do aktivní hladiny**. Více o hladinách na straně 75.

8

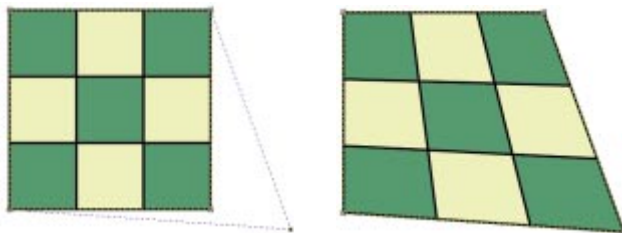
DEFORMACE VÍCE OBJEKTŮ

Editace perspektivy

Pomocí tvarovacího nástroje můžete deformovat jednotlivé objekty tažením za jeden z úchopových bodů. Pomocí editačního nástroje je však možné deformovat i více objektů najednou nebo jeden objekt se stejným chováním jako s tvarovacím nástrojem.



Vyberte více objektů a zapněte tlačítko se zužujícím se objektem v alternativním panelu nástrojů. Je přepnuto do režimu deformace.



Označovací rámec je nyní čárkovaný a místo osmi úchopových bodů jsou kolem objektu čtyři. Tažením za některý z nich deformujete objekty. Toto je možné opakovat. Zajímavých výsledků se dosahuje s uměleckým textem rozpadnutým na křivky. Podívejte se na stranu 143.

Po ukončení deformace vypněte příslušné tlačítko v alternativním panelu nástrojů. Kolem objektů se vykreslí zase standardní označovací rámec s osmi úchopovými body.

APLIKACE BAREV

Barvy a jejich kombinace lze v Zoner Callistu 4 nastavit prakticky na všechny druhy objektů s výjimkou bitových map.

V barevné paletě (ve spodní části okna nebo v galerii) se nastavuje aktuální barva pera a barva výplně. Klepněte **levým** tlačítkem myši na požadovanou barvu a nastaví se barva pera - obrysů objektů. **Pravým** tlačítkem nastavíte barvu výplně. Význam tlačítek myši lze přehodit v dialogu **Možnosti**, v sekci **Všeobecné**, položkou **Alternativní výběr barev**.



O tom, které barvy jsou právě nastaveny, se přesvědčíte v ukazateli barev. Je jím orámovaný čtvereček v galerii nebo v plovoucím okně pro barvy. Barva pera (obrysů) je indikována rámečkem a barva výplně čtvercem uprostřed.

Nově vkládaný objekt tedy převezme přednastavené barvy. Změna barev u vybraného objektu je stejná jako

nastavení barev, tj. levým tlačítkem v barevné paletě změníte barvu obrysu, pravým změníte barvu výplně.

Zoner Callisto 4 nabízí 3 nové alternativní možnosti výběru barvy z galerie barev. Vedle barevného indikátoru se nachází pruh, ve kterém může být buď barevné spektrum, přechod odstínů šedi a nebo barevný přechod. Mezi těmito možnostmi se přepínáte pomocí lokálního menu, které vyvoláte klepnutím na tlačítko se šipkou vedle tohoto pruhu. Hraniční barvy barevného přechodu se stanovují následovně: **levým** tlačítkem se současně stisknutou klávesou **Shift** klepněte na barvu, která má být počáteční barvou, a **pravým** se současně stisknutým **Shift** na barvu, která má být koncovou barvou. Nové hraniční barvy je možno stanovit také z barevného přechodu. Klepněte pravým nebo levým tlačítkem

Volba barvy pera a barvy výplně

Barevná paleta

8

Další možnosti výběru barev

ZONER
Callisto 4

myši na barevný přechod se stisknutou klávesou **Shift**. Tím se vlastně jeho část roztáhne.

ZMĚNY V PALETĚ BAREV

Barvy v paletě přímo změníte v dialogu **Míchání barev**. Ten lze vyvolat několika způsoby: poklepáním na příslušné políčko v barevné paletě, klepnutím na tlačítko se šipkou dolů na konci palety vpravo a výběrem položky **Míchání barev...** z lokálního menu a nebo z galerie resp. plovoucího okna pro barvy (**Ctrl+5**).

V pravé části dialogu je zobrazena celá právě používaná barevná paleta. Klepnutím na libovolné políčko určíte, pro které políčko se bude nastavovat nová barva, kterou „namícháte“ v jednom ze čtyř barevných modelů. Zvolenou barvu promítnete do aktuálního políčka klepnutím na tlačítko **Naplnit**.



Více barevných palet

Zoner Callisto umožňuje v jednom dokumentu pracovat s více barevnými paletami. Novou uživatelskou paletu vytvoříte klepnutím na tlačítko **Nová**. Klepnutím na tlačítko **Přidat barvu** přidáte za aktuální políčko další se stejnou barvou. Pomocí barevných modelů je pak můžete naplnit novou barvou. Pro použití v jiných dokumentech si paletu uložíte klepnutím na tlačítko **Uložit**. Zoner Callisto má vlastní formát barevných palet **ZCP** a umí načítat barevné palety Zebry pro Windows ve formátu **ZPL**.

Nulová barva

Barvu pera nebo výplně můžete nastavit jako nulovou klepnutím na políčko nulové barvy. Objekt, který má barvu výplně nulovou, je průhledný. Objekty s nulovou barvou výplně nelze vybrat editačním nástrojem klepnutím dovnitř, ale pouze na jejich obrys.

PŘETAHOVÁNÍ BAREV

Zoner Callisto 4 umožňuje několik způsobů aplikace barev na objekty jejich přetažením:

- **Přetahování barvy z palety na objekt.** Ve všeobecnosti se barva objektů mění tak, že vyberete objekt nebo skupinu objektů a klepnete do palety barev. Pokud klepnete pravým tlačítkem, změní se výplň, pokud levým, změní se barva pera (obrysu objektu). Pomocí přetahování barev je to jednodušší: přetáhněte jednoduše políčko barvy na objekt. Tím změníte jeho výplň. Barvu obrysu změníte stejně, ale při přetahování je potřeba se trefit přesně na okraj objektu. Barvu je možno přetahovat nejen z palety ve spodní části okna, ale i z palety v galerii nebo z plovoucího okna. Přetahování je možno realizovat i pro neviditelnou (nulovou) barvu.
- **Přetahování barvy z palety do galerií.** V galerii pro pero (stana 173), výplně (strana 177) a stíny (strana 180) se nacházejí tlačítka, kterými se volí barvy. Pokud přetáhněte barvu z palety nad tato tlačítka, barva v plovoucím okně bude změněna.
- **Přetahování barev v rámci palety.** Rozmístění barev v paletě je uživatelsky konfigurovatelné, tj. můžete přetahováním měnit pořadí jednotlivých políček.

Tip: pokud tvoříte obrázek s bitovou mapou, můžete si také z této z bitové mapy načíst použité barvy do galerií. Takto se dají sladit barvy bitové mapy a navazujících objektů. Barvy z bitové mapy se „nasávají“ kapátkem, které naskočí při klepnutí na menší tlačítko s kapátkem v galeriích **Výplň**, **Pero** a **Stín**.

Pořadí barev v barevné paletě

8

Načtení barvy z vložené bitové mapy

POUŽÍVÁNÍ PERA

V terminologii Zoner Callista 4 se pojmem „pero“ označuje soubor vlastností čáry a nebo obrysu objektu, které se nastavují v galerii **Pero** (**Ctrl+2**).



Obrys může mít tyto vlastnosti:

- **sílu čáry**, která se zadává v numerickém boxu **Šířka**. Síla čáry 0 znamená, že čára bude mít nejmenší možnou sílu, některé grafické programy používají termín „vlasová čára“. Výsledná síla vlasové čáry závisí na

Síla (šířka) čáry

Typ (průběh) čáry

konkrétním výstupním zařízení. Na obrazovce je silná jeden obrazový bod, takže může být dobře viditelná, ale na filmu z osvitové jednotky to mohou být setiny milimetru, což nemusí být pro některé potřeby dostatečné.

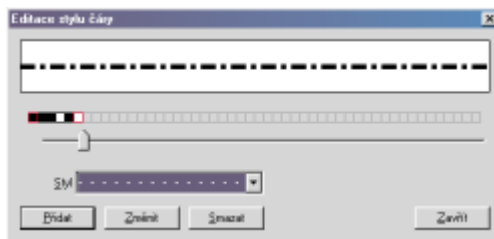
- **typ čáry**, tj. jestli má být plná, čárkovaná, tečkovaná nebo čerchovaná. Typ se volí ve vyskakovacím seznamu. Novinkou v Zoner Callisto 4 je možnost definice vlastních typů, která se provádí v dialogu, který získáte klepnutím na tlačítko



Uživatelsky definované typy čar

Editace... V dialogu klepněte na tlačítko **Editace typů...**

V dalším dialogu vizuálně nadefinujte nový typ čáry a klepněte na tlačítko **Přidat**. Ve vyskakovacím seznamu můžete ihned zkontrolovat průběh čáry. Pokud ze seznamu vyberete uživatelský typ čáry, můžete jej znovu vizuálně editovat, přičemž změnu potvrdíte klepnutím na tlačítko **Změnit**.



Barva čáry

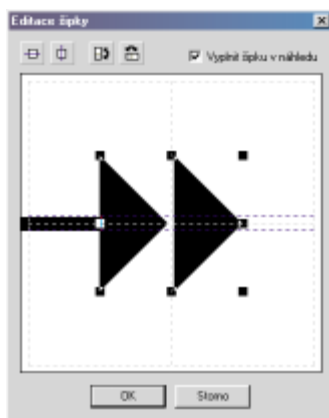
- **barvu čáry** – klepnutím na tlačítko s barvou získáte paletku, kde jsou všechny barvy aktuální uživatelské palety. Klepnutím na konkrétní políčko zvolíte novou barvu pera. Tlačítko je sloučeno s tlačítkem pro vyvolání kapátka, kterým můžete „nasát“ barvu z libovolného objektu v dokumentu.

ZONER
Callisto 4

- **zakončení čar – šipky**, které se nastavuje ve dvou vyskakovacích boxech. Pokud nesouhlasí konce, můžete je klepnutím na tlačítko se dvěma šipkami přehodit. Díky novince v Zoner Callistu 4 může být čára zakončena prakticky libovolným tvarem. Jednak můžete stávající nabídku zakončení (šipek) upravovat a nebo přidávat vlastní. Úpravy se provádějí v dialogu **Styl pera** v sekci **Šipky**. Ve vyskakovacím seznamu vyberte požadovaný tvar a klepněte na tlačítko **Možnosti**.



Ve vyskakovacím seznamu jsou tři možnosti: **Editovat** (změna uživatelského tvaru), **Kopírovat** (vytvoření nového tvaru podle právě vybraného) a **Smazat** (smazání uživatelského tvaru). Volbou **Kopírovat**, ev. **Editovat** získáte další dialog, kde můžete vizuálně měnit tvar šipky. Pokud potřebujete šipku, která má mít úplně odlišný tvar, nakreslete jej v Zoner Callistu, vyberte jej a v menu zvolte **Nástroje | Vytvořit šipku...** Objeví se již známý dialog, kde pouze nový tvar usadíte přesně na čáru. Potvrzením OK, se nová šipka zařadí do vyskakovacích seznamů pro oba konce.



- **zakončení čar – zařízení**. V terminologii Zoner Callista 4 je pro tvar, který se nachází na konci čar, použit termín šipka, i když se mnohdy o šipku v pravém slova smyslu nejedná, viz předchozí odstavec. Termín zakončení je totiž použit pro způsob zařízení konců čar, což je další z novinek Zoner Callista 4. Tímto parametrem můžete ovlivnit, jak se mají vykreslovat konce silnějších čar.



Šipky - tvary na konci čar

Uživatelem definované zakončení čáry

POZOR: objektem pro vytvoření šipky musí být čára nebo kombinovaný objekt.

ZONER
Callisto 4

ZONER
Callisto 4

Definice způsobu zalomení čáry

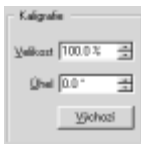
ZONER
Callisto 4



• **rohy**. Dalším parametrem nastavovaným v dialogu Styl pera je způsob zlomu čar, neboli tvar rohů. Zoner Callisto 4 rozeznává tyto tři případy, viz ukázka. Pro poslední případ se nastavuje Ostrost (mitter limit), tj. relativní údaj o tom, v jaké vzdálenosti má končit špička u čar, které jsou zalomeny ve velmi malých úhlech.



Kaligrafické pero



• **kaligrafické vykreslování** je jednou z podstatných nových vlastností Zoner Callista 4. Pro každou čáru nebo obrys můžete dvěma parametry nastavit, aby její síla byla závislá na úhlu sklonu. Prvním parametrem se udává na kolik procent výchozí síly čáry se ztenčí čára v úhlu, který zadáte ve druhém parametru.

ZONER
Callisto 4



**Pro druhý objekt je
nastaveno kaligrafické pero
– velikost: 0%, úhel 45%**



Jak se nastavení vlastnosti pera aplikují na objekty? Klepnutím na tlačítko se symbolem zaškrtnutí se vybraný objekt, překreslí podle nově nastavených parametrů v galerii.



Z libovolného objektu je možno načíst do galerie jeho parametry pera. V galerii klepněte na větší tlačítko s kapátkem; kurzor se změní v kapátko. Špičkou pak klepněte do objektu, jehož parametry hodláte načíst do galerie.

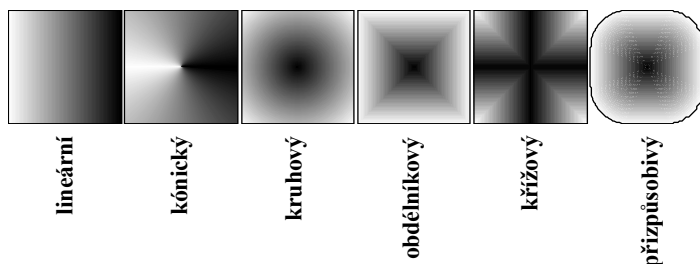
Styl pera závislý na objektu

Kapitolu o peru zakončíme novým parametrem Zoner Callista 4, který se nastavuje v dialogu **Styl pera**. Pokud zaškrtnete **Transformovat s objektem**, bude síla obrysu dynamicky měněna podle toho, jak budete měnit velikost objektu.

BAREVNÉ PŘECHODY

Kromě výplně jednoduchou barvou může být objekt vyplněn barevným přechodem, bitovou mapou nebo fraktálovou výplní. Všechny tyto výplně se nastavují v galerii pro výplně. Tuto podkapitolu věnujeme barevným přechodům.

Zoner Callisto umí 6 druhů barevných přechodů: lineární, kruhový, kónický, obdélníkový, křížový a přizpůsobivý. Konkrétní druh přechodu vyberete ve vyskakovacím seznamu v galerii Výplň (**Ctrl+I**).



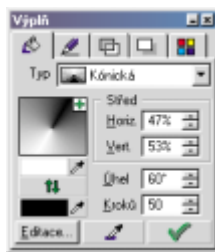
Druhy barevných přechodů

Pro jednotlivé barevné přechody můžete nastavovat další parametry. Kromě použití boxů v pravé části galerie můžete použít myš a tažením se současně stisknutou klávesou



v přehledovém okénku parametry nastavovat vizuálně. Zde je význam použití doplňkové klávesy při tažení myši pro jednotlivé barevné přechody:

- **lineární přechod:** úhel natočení - se současně stisknutou klávesou **Shift**,
- **kónický přechod:** počáteční úhel - s klávesou **Shift**, střed - s klávesou **Ctrl**,
- **kruhový přechod:** střed - s klávesou **Ctrl**,
- **obdélníkový přechod:** počáteční úhel - s klávesou **Shift**, střed - s klávesou **Ctrl**,
- **křížový přechod:** počáteční úhel - s klávesou **Shift**, střed - s klávesou **Ctrl**,
- **přizpůsobivý:** střed - s klávesou **Ctrl**.



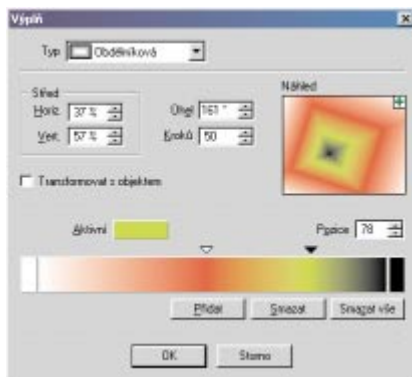
Dalším parametrem je **počet kroků**. Velký počet kroků (nad 100) přináší kvalitní barevný přechod, ale zpomaluje proces tvorby obrázku. Při tvorbě dokumentu s barevnými přechody však můžete k urychlení vykreslování měnit nastavení kvality vykreslování – viz strana 188.

Počet kroků barevného přechodu

Barevné přechody s více barvami

V Zoner Callistu 4 byl maximální počet kroků barevných přechodů změněn z 200 na 500.

Další možností je použití **vícetavových barevných přechodů**, tj. kdy se mezi hraničními barvami může nacházet jedna a více dalších barev. Vícetavové barevné přechody se nastavují v dialogu, který získáte klepnutím na tlačítko **Editace...** v galerii pro výplně.



Další barvy se přidávají u ukázkového pruhu dvěma způsoby:

- klepnutím na tlačítko **Přidat**, přičemž další barva je přidána do středu největšího intervalu dvou sousedních barev,
- poklepáním v ukázkovém pruhu nebo těsně nad něj, v místě, kde se shromažďují šipky.

Hraniční barvy se vyberou klepnutím na přilehlá tlačítka vpravo a vlevo.

Polohu barevných vrcholů změníte tažením šipek vlevo nebo vpravo. K přesnému nastavení slouží numerický box **Pozice**, kde můžete zadat relativní souřadnice aktuální barvy. Souřadnice jsou v relativní stupnici 1 - 99.

Změna barvy barevného vrcholu

Pro daný barevný uzel změníte barvu klepnutím na barevné tlačítko, které se týká aktuálního vrcholu.

VÝPLŇ BITOVOU MAPOU

Objekt může být vyplněn bitovou mapou, přičemž ta je ořezána přesně do jeho okrajů. Bitová mapa může být načtena ze souboru, ze schránky a nebo vygenerována fraktálem - viz samostatná kapitola na další straně.

Bitmapové výplně se také nastavují v galerii pro výplně. Jako typ zvolte Bitmapová a klepněte na tlačítko **Načíst**. V tradičním

dialogu pro otevření souboru vyberte bitovou mapu. Klepnutím na tlačítko **Editace...** získáte dialog, kde můžete nastavit dlaždice, tj. objekt nebude vyplněn jednou bitovou mapou, ale obrázky skládanými vedle sebe podle velikosti nastavené v numerických boxech.

Obdobně se nastavuje výplň bitmapou získanou ze **schránky**.

Pro všechny druhy bitmapových výplní lze definovat **dlaždice**, tj. schopnost opakovat bitmapový motiv v zadané velikosti. Pokud se použijte jiná než čtvercová bitová mapa, je vhodné zatrhnout volbu **Proporcionálně**.

Poznámka: vykreslování velkého množství objektů s bitmapovou výplní může být dosti zdržující, proto pokud nepracujete přímo s výplněmi, nastavte u dokumentu nižší kvalitu vykreslování, viz strana 188.



Dlaždice ve výplni

Kvalita vykreslování

8

FRAKTÁLOVÁ VÝPLŇ

Pomocí fraktálových výplní můžete vytvořit zajímavé efekty, například modrou oblohu s obláčky. Jedná se druh bitmapových výplní. Nastavují se v galerii pro výplně (**Ctrl+I**). Jako typ výplně vyberte **Bitmapová** a klepněte na tlačítko **Fraktál**.

V dialogovém okně můžete nastavit několik parametrů:

- **rozišení** fraktálu udávající velikost bitové mapy, do které je fraktál generován. Malá bitová mapa zabere méně místa a je

Fraktál jako druh bitmapové výplně



rychlejší, ale pro fraktály z více barev nebo náročné tisky nevhodná. Vyzkoušejte všechny tři možnosti, která z nich je pro vaši konkrétní potřebu nejvhodnější.

- **optimalizovat pro dlaždice.** Pokud v dialogu pro editaci výplně zapnete dlaždice, budou bitové mapy s fraktálem postupně vyplňovat objekt tak, že budou naskládány vedle sebe. Volba optimalizovat pro dlaždice znamená, že okraje fraktálů budou generovány tak, aby sousedící fraktály na sebe navazovaly.

Generování dalších fraktálů

Výpočet fraktálu může být časově náročný, proto fraktál není přepočítáván po každé změně parametrů nebo zúčastněných barev podobně jako barevné přechody. K přepočtu použijte tlačítko **Přepočítat**.

Fraktály se generují víceméně náhodně. Další náhodnou kombinaci vstupních hodnot pro výpočet fraktálu vygenerujete klepnutím na tlačítko **Generovat nový**.



STÍN OBJEKTŮ

Stíny objektů se nastavují v galerii **Stín (Ctrl+4)**.

Vytvoření stínu je vlastně vytvoření stále připojené kopie objektu s určitými vlastnostmi: barvou, posunutím a nakloněním.

Zoner Callisto 4 umí používat 4 druhy stínů:

- určené **jasovou složkou** z původní barvy objektu,
- určené **jasovou složkou s průhledností**,
- určené **jednou konkrétní barvou**,
- **měkké stíny**.



Stíny určené jasnem

Stíny určené jasnem se nastavují v relativních hodnotách v intervalu -100 až 100. Záporné hodnoty znamenají, že stín je tmavější než originál, kladné naopak. To znamená, že stín s nastavením -100 bude černý, naopak stín s hodnotou 100 bude bílý. Změně jasu podléhají obrysy objektu (barva pera) a výplně.

Stíny určené jasně s průhledností se nastavují principiálně stejně jako jasové stíny. Rozdíl je v tom, stín objektu je průhledný, což v mnoha grafických případech lépe odpovídá realitě.



Stín určený barvou je jednobarevný bez ohledu na pero a výplň objektu. Barvu stínu určíte klepnutím na velké barevné tlačítko pod přehledovým okénkem.

Zoner Callisto 4 umožňuje také použití oblíbeného **měkkého stínu**, který v podstatě nejlépe odpovídá realitě. Vykresluje se jako průhledný barevný přechod z výchozí barvy (nejčastěji šedá) do barvy pozadí. V boxu **Rozm.** nastavíte velikost „rozmazaného“ okraje stínu.



Následující parametry jsou společné pro všechny druhy stínů:

Posun stínu vzhledem k originálu se určuje numerickým nastavením v boxech **X**, **Y**, přičemž kladné hodnoty znamenají směr vpravo dolů. Stín může být od originálu měřen v relativních hodnotách nebo absolutně v milimetrech, což můžete měnit klepnutím na tlačítko s procentem.

V Zoner Callistu 4 můžete rovněž nastavit **úhel náklonu stínu**.

Pokud je stín aplikován na objekty sdružené ve skupině je skupina uvažována pro stanovení stínu jako jeden objekt. Více o skupinách na straně 169.



stín nastavený na jednotlivé objekty



stín nastavený na objekty ve skupině

ZONER
Callisto 4

Měkké stíny

ZONER
Callisto 4

Posun stínu

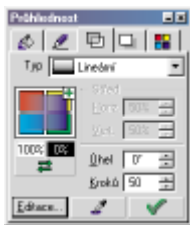
Úhel náklonu stínu

Stína na skupiny

ZONER
Callisto 4

PRŮHLEDNOST

Průhlednost je další vlastností objektu Zoner Callista 4 a udává, do jaké míry a jakým způsobem bude objekt průhledný. Průhlednost je v Zoner Callistu propracována vskutku pečlivě, takže je možno definovat nejen procentní průhlednost (průsvitnost) pro celý objekt, ale i nastavit, aby průhlednost byla v každém místě objektu jiná včetně nastavení průhlednosti podle fraktálu nebo bitmapové masky.



K nastavování průhlednosti použijte galerii Průhlednost (**Ctrl+3**). Nastavování průhlednosti je téměř identické jako nastavování výplně (viz strana 177), avšak místo barev se nastavuje procentuální hodnota průhlednosti. 100% znamená, že objekt je úplně průhledný, podobně, jako kdyby byla na něj aplikována nulová výplň.

0% znamená neprůhledný objekt.

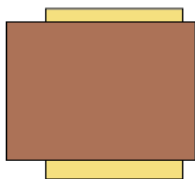
Jednoduchá výplň

- **Jednoduchá průhlednost.** Objekt má stejnou průhlednost ve všech částech. Příklad použití může být tato krychle. Všechny strany mají nastavenou průhlednost 50%.

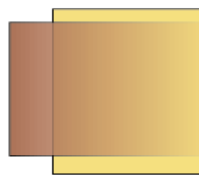


Výplň podle přechodu

- **Průhlednost definovaná přechodem.** Průhlednost objektu se postupně mění. Například u lineárního přechodu je průhlednost na začátku objektu 100procentní a na konci žádná. Samozřejmě že i tyto přednastavené hraniční hodnoty je možno měnit. Podobně jako existuje 6 druhů barevných přechodů (strana 177), je možno použít 6 průhledností definovaných přechodem.



bez průhlednosti



průhlednost podle
lineárního přechodu

• **Průhlednost definovaná bitmapovou maskou.** Zadejte Typ Bitmapová a vyberte buď definici masky podle fraktálu nebo podle bitové mapy a to ze souboru nebo ze schránky. Nastavování je totožné jako u bitmapových výplní. Bitová mapa je pro účel definice průhlednosti převedena na stupně šedi, přičemž černá barva je neprůhledná.

Pokud použijete pro definici průhlednosti přechod, můžete pro něj podobně jako u barevných výplní nastavit více uzlů.

Při práci s průhledností nezapomeňte nastavit kvalitu vykreslování tak, aby zahrnovala i zobrazení průhlednosti. Viz strana 188.

Více uzlů přechodu

Kvalita vykreslování

VZÁJEMNÉ PŘECHODY OBJEKTŮ – BLEND

Díky vzájemným přechodům můžete se Zoner Callistem 4 vytvořit zajímavé tvary a efekty.

Vzájemný přechod vytvoříte následujícím postupem:

1. Vytvořte první a druhý objekt.
2. Označte oba objekty editačním nástrojem.
3. V menu **Objekty** zvolte položku **Vytvořit přechod** nebo stiskněte kombinaci **Ctrl+Shift+B**. Přechod se vytvoří.

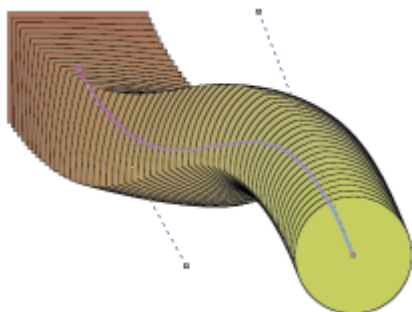
Průběh přechodu objektů i základní objekty je možno dále upravovat. Pokud klepnete tvarovacím nástrojem na objekty vygenerované přechodem, alternativní panel nástrojů se nakonfiguruje tak, aby poskytl ovládací prvky pro řízení přechodu.

Dráha přechodu je tvořena čarou, kterou je možno dále tvarovat, podobně jako běžnou čáru, kterou nakreslíte nástrojem pro čáry, viz strana 99. Čáru určující průběh přechodu objektů můžete konvertovat na křivku a také přidat více uzlů, aby čára měla libovolný průběh.

Tvorba vzájemného přechodu

8

Tvarování dráhy vzájemného přechodu



Počet objektů v přechodu

Další možnosti modifikace vzájemných přechodů objektů:

- **nastavení počtu objektů v přechodu** - vyberte tvarovacím nástrojem čáru přechodu a v alternativní liště, v prvním numerickém boxu, zadejte počet objektů přechodu.



Barevný průběh přechodu

- **nastavení úhlu přechodu** - jedná se o úhel, o který se otočí horní objekt přechodu vůči spodnímu. Nastavuje se při editovaném přechodu v druhém numerickém boxu v alternativním panelu nástrojů pro vzájemné přechody objektů.

Pořadí objektů

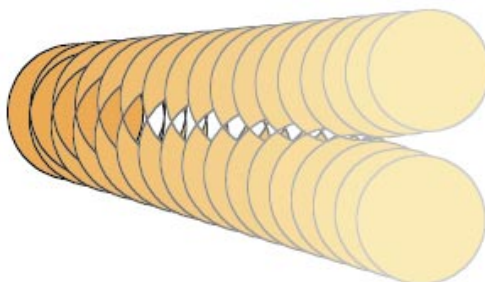
- **editace barevného průběhu přechodu** - klepnutím na podlouhlé tlačítko v alternativním panelu nástrojů pro přechody objektů vyvoláte dialog, ve kterém můžete vytvořit barevný přechod, která se má aplikovat na objekty. Počáteční barvy přechodu zde nelze nastavit, protože ty jsou dány výplní prvního a posledního objektu.
- **změna pořadí objektů v přechodu** - při označeném přechodu klepněte na příslušné tlačítko. Výchozí pořadí objektů ve vzájemném přechodu odpovídá pořadí vykreslení objektů, viz strana 169.

Rozbití přechodu objektů

Zoner Callisto 4 přináší do vzájemných přechodů dvě novinky:

- **možnost rozbití přechodu objektu** na jednotlivé objekty a jejich další editace. Provádí se klepnutím na tlačítko s kladívkem při tvarování vzájemného přechodu,
- **vytváření přechodů z objektů vzniklých kombinací**. Více o kombinacích - viz strana 167.

ZONER
Callisto4



PŘEVOD OBJEKTŮ NA BITOVOU MAPU

Podkapitola Úpravy bitmapových obrázků na straně 195 vás seznámí s různými efekty s vloženými bitovými mapami. Tyto efekty však také můžete aplikovat na běžné objekty Zoner Callista, pokud je převedete na bitovou mapu. Zoner Callisto k tomu nabízí komfortní nástroj. Největší využití převodu objektů na bitovou mapu je pro práci s bitmapovými filtry vytvořenými podle specifikace Adobe (tzv. plug-ins = zásuvné moduly). Práce s nimi je popsána v následující kapitole.

Převod objektů na bitmapu je velice jednoduchý: označte editačním nástrojem objekty, které se mají převést, v menu zvolte **Nástroje | Převést objekty na bitmapu...** nebo stiskněte **Ctrl+Shift+R**.



V dialogu se pak nastavují parametry podobně jako při exportu obrázku do bitové mapy. Pokud budete novou bitovou mapu používat pro aplikaci filtrů plug-ins, nastavte její **barevnou hloubku** na 24 bitů, protože naprostá většina filtrů pracuje pouze s touto barevnou hloubkou. Pokud použijete nižší barevnou hloubku, v části dialogu **Konverzní metoda** nastavte způsob ditheringu, tj. redukce barev. Všechny objekty vytvořené v Zoner Callistu jsou totiž interně uloženy v TrueColor - 24bitové barevné hloubce. **Rozlišení bitové mapy (DPI)** se nastavuje podle výsledného použití dokumentu. Pokud vytváříte vysoce kvalitní materiály pro osvit, zvolte 300 DPI. V ostatních případech (tisk na běžné tiskárně) stačí 150 DPI a u obrazovkové grafiky 75 DPI.

Pomocí tohoto dialogu můžete také získat jednotlivé barevné složky objektů, pokud použijete CMYK separace.

V některých případech je vhodné nastavit průhledné (transparentní) **pozadí**. Aplikace filtrů plug-in však průhledné pozadí změní na jednu barvu.

**Bitmapové efekty pro
vektorové objekty
Zoner Callista**

8

Barevná hloubka

Rozlišení

Separace

Průhlednost

Rapidní zvětšení velikosti dokumentu!

Pokud chcete, aby kromě nově vytvořené bitové mapy zůstaly také původní objekty, zaškrtněte **Zachovat původní objekty**.

K převodu na bitmapy ještě jedno **upozornění**: převodem se může rapidně zvětšit velikost stávajícího dokumentu z řádů desítek kilobajtů až na megabajty.

BITMAPOVÉ FILTRY ADOBE PLUG-INS

Bitmapové filtry podle specifikace Adobe představují zajímavou možnost, jak programy, které tuto specifikaci podporují, obohatit o spoustu dalších zajímavých funkcí a efektů. Jedná se o soubory, které jsou částmi programového kódu, interně DLL. Tyto části je pak možné připojit k jiným programům.

Kde se dají bitmapové filtry sehnat? Často se dodávají s grafickými programy (Adobe Photoshop, Microsoft Image Composer) nebo se dají sehnat jako samostatné programové balíky (Kai's Power Tools) nebo stáhnout z Internetu, např.:

<http://desktoppublishing.com/graphutilfilt.html>
<http://sunflower.singnet.com.sg/~seahyh/filters.htm>
<http://www.alienskin.com/alienskin/alienskin.html>
<http://www.adscape.com:80/eyedesign/photoshop/three/filters.plugs.online.html>
<http://www.geocities.com/~webwinds/classes/photshop.htm>

Na většině zde uvedených adres se nacházejí filtry, které jsou freeware, shareware nebo zkušební verze.

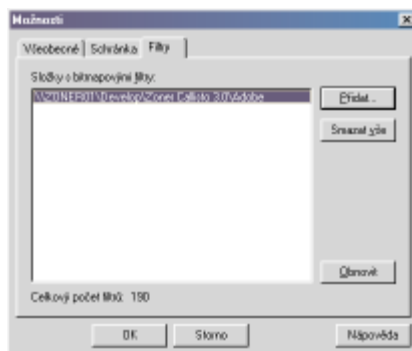
Internetové adresy ke stažení plug-ins

Podporované filtry 8bf

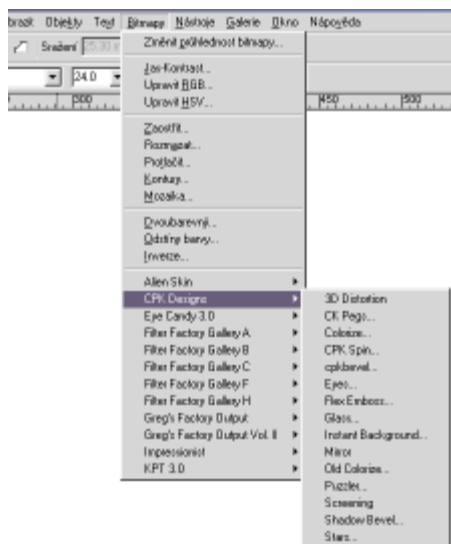
Zoner Callisto 4 podporuje filtry s příponou **8bf**, tj. efektové filtry. Ostatní filtry (8ba - filtry zařízení, 8bi - filtry importní) Zoner Callisto 4 nepodporuje.

Instalace filtrů

Instalace filtrů do Zoner Callista 4 je jednoduchá. Zvolte z menu **Zobrazit | Možnosti...** V dialogu **Možnosti** v sekci **Filtry**



klepněte na tlačítko **Přidat...** V dalším dialogu vyberete složku ve které nebo v jejichž podsložkách se nacházejí soubory s filtry. Program projde všechny podsložky a načte filtry a zobrazí jejich počet. Nalezené filtry se od této chvíle se budou zobrazovat v menu **Bitmapy**.



Instalované filtry se objeví v menu Bitmapy

8

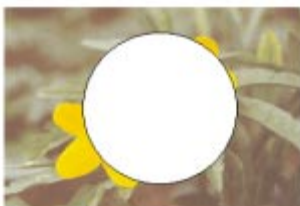
Použití bitmapových filtrů je individuální, protože každý z filtrů má své vlastní ovládání. Většina z nich se aplikuje na označenou bitovou mapu. Některé filtry umí pracovat nejen s celou, ale i s částí bitové mapy. Tuto část můžete definovat libovolným základním objektem (obdélník, kružnice, mnohoúhelník, hvězda a uzavřená čára) nebo jeho modifikací (obdélník se zaoblenými rohy atd.).

Následující příklad využívá filtru ze sady Kai's Power Tools.



Příklad použití filtru

Na bitovou mapu byla umístěna kružnice. Oba objekty byly označeny a v menu **Bitmapy** byl vyvolán příslušný filtr.



V dialogovém okně tohoto filtru byly nastaveny potřebné parametry.



Po odstranění maskujícího objektu (v tomto případě kružnice) se objeví výsledek.



Úspora času při používání kvality vykreslování

KVALITA VYKRESLOVÁNÍ

Přestože Zoner Callisto přišlo s novou technologií *SmartFresh*, díky které je překreslování výkresu velmi rychlé, můžete jej navíc urychlit řízením kvality vykreslování, prostřednictvím šesti způsobů vykreslování:

- **drátový model** - jsou zobrazovány pouze obrysy objektů,
- **nízká kvalita** - bitové mapy a bitmapové výplně jsou zobrazeny šrafovaně a barevné přechody jsou redukovány na 10 kroků,
- **vyšší kvalita** - barevné přechody mají redukováný počet kroků,
- **plná kvalita** - objekty jsou vykreslovány přesně podle svých parametrů,
- **s průhledností** - je vykreslována také průhlednost objektů,
- **s vyhlazováním** - u všech objektů se provádí vyhlazování hran - tzv. antialiasing. Nastavení vyhlazování má informativní charakter, protože pro export nebo tisk dokumentu se nastavuje zvlášť. Zoner Callisto 4, na rozdíl od předchozí verze vyhlazuje také vložené bitové mapy.

Celkově nastavená kvalita vykreslování nemá vliv na výsledný výtisk. Ten je vždy v nejlepší kvalitě. Většina tiskáren má také navíc vlastní systém vyhlazování hran.

Kvalita vykreslování se nastavuje v menu **Zobrazit | Kvalita vykreslování**, a nebo v alternativním panelu nástrojů při zvoleném editačním nástroji a nevybraném žádném objektu.

V případě používání drátového modelu, nižší kvality a vyšší kvality se při ukládání dokumentu se nastaví pro příští načtení plná kvalita, aby po předání dokumentu třetí osobě nedošlo k nejednoznačnosti.

**Kvalita vykreslování
v ukládaném dokumentu**

GALERIE STYLŮ

Na závěr obsáhlé kapitoly o úpravách objektů a efektech si řekneme o zajímavé pomůcce, která je novinkou v Zoner Callistu 4 - o galerii stylů.

Galerie stylů se vyvolává v menu **Galerie | Styly** nebo stiskem **Shift+Ctrl+6**. V Okénku jsou obsaženy náhledy na nastavení výplně, pera, průhlednosti a stínů. Cílem galerie stylů je uchování těchto nastavení pro pozdější použití, tak abyste je nemuseli znovu zadávat.



Nastavené parametry se do galerie stylů přenesou buď klepnutím na malé zelené plus v přehledovém okénku a nebo přetažením z přehledového okénka nad okno galerie stylů. V obou případech je vyvolán dialog k pojmenování stylu. Styly se ukládají do samostatných souborů do složky, kterou můžete definovat v dialogu Možnosti (volba v menu **Zobrazit | Možnosti...**). V sekci **Všeobecné** klepněte na tlačítko **Změnit**. Objeví se další dialog, kde můžete zadat složku k uchovávání uživatelských nastavení.

Styly se na objekt aplikují přetažením. Také je můžete přetáhnout zpět na přehledová okénka příslušných galerií, kde se mohou dále upravovat.



Smysl galerie stylů

8

Složka pro uložení stylů

Použití stylů



KAPITOLA 9:

IMPORT A EXPORT

IMPORT A EXPORT

Import obrázků je právě tím způsobem, jak dostat do dokumentů Zoner Callista 4 obrázky a výkresy, které byly vytvořeny v jiných programech. Rozeznáváme dva druhy obrazových souborů, které je možno importovat do Zoner Callista 4: vektorové, které se rozkládají na jednotlivé objekty Zoner Callista 4 a bitové mapy, které se vkládají jako jeden objekt, pro který má Zoner Callisto 4 několik rutin k jeho úpravám.

**Import vektorových
a bitmapových obrázků**

VEKTOROVÉ OBRÁZKY

Zoner Callisto umí importovat několik druhů vektorových obrázků. Jedná se o tyto formáty:

- **ZBR** - Zebra pro Windows, nejstarší grafický editor z produkce ZONER software, s.r.o.,
- **ZMF** - starší verze formátu (Zoner Callisto 3),
- **ZCL** - formát pro uložení klipartů Zoner Callista 3, narozdíl od ZMF ukládal pouze nezbytně nutné informace o obrázku, nikoli však další nastavení jako nastavení stránky, vodící linky, více stránek atd.,
- **AI** - Adobe Illustrator, nejpoužívanější formát pro výměnu vektorových obrázků dat mezi grafickými studiemi zejména s jeho ohledem na využití při zadávání grafiky pro řezací plotery,
- **CDR** - grafický formát Corel Draw! až do verze 8,
- **DWG** - výkresy programů pro CAD,
- **DXF** - výkresy programů pro CAD,
- **EMF** - Enhanced Metafile, tato varianta Metafile umožňuje narozdíl od WMF ukládat také křivky,
- **EPS** - Encapsulated PostScript,
- **HGL** - výkresy pro plotery,
- **PLT** - výkresy pro plotery,
- **WMF** - Windows Metafile, v tomto formátu jsou křivky rozbity na malé úsečky. Tento formát je však velmi oblíben pro snadnost jeho načítání a také pro jeho standardizaci ve Windows. Většina vektorových klipartů se dodává právě v tomto formátu.

**Popis importovaných
vektorových formátů**

**Pokud po načtení souboru
klepnete do dokumentu,
objekty budou vykresleny
pokud možno v měřítku
100% z původního programu**



Dialog pro import obrázků vyvoláte, použitím importního nástroje v hlavním panelu nástrojů - klepněte na tlačítko pro import nebo volbou v menu **Soubor | Import...** a nebo stiskem **Ctrl+Shift+I**.

Po výběru objektu se kurzor změní na vytyčovací roh, jehož tažením na stránce stanovíte hranice obrázku v dokumentu Zoner Callista 4. Soubory se ihned transformují do objektů Zoner Callista 4.

BITMAPOVÉ OBRÁZKY

Vkládání bitmapových obrázků je podobné jako u vektorových s rozdílem jejich dalších úprav. Vektorové objekty se transformují na entity Zoner Callista 4, kdežto bitové mapy zůstávají vloženy jako jeden objekt a mohou být dále upravovány pouze jako celek.

Zoner Callisto 4 podporuje:

- **BMI** - Zoner Bitmap Image, interní grafický formát společnosti ZONER software, s.r.o.,
- **BMP** - Windows Bitmap, standardní grafický formát v systému Windows. Díky tomu, že není komprimován, tj. obrázek v BMP zabere ze všech ostatních formátů nejvíce místa, a díky tomu, že nepodporuje barevnou hloubku 32 bitů, bývá z profesionálního použití vyřazen,
- **DIB** - Windows Bitmap, málo používaný formát,
- **GIF** - Compuserve Graphics Interchange Format, velmi používaný formát zejména pro internetovou grafiku. Málo kdo ví, že používání tohoto formátu je v sedmi nejvyspělejších zemích světa zatíženo licenčními poplatky. Další jeho nevýhodou je maximální barevná hloubka 256 barev.
- **ICO** - ikony Windows,
- **JPG (JPEG)** - File Interchange Format, nepoužívanější formát pro internetovou grafiku. Jeho nevýhodou je to, že použitá kompresní metoda je ztrátová, takže při uložení do JPG dojde vždy ke snížení kvality obrázku. Je možno nastavit jak ztrátová komprese se při ukládání má použít, ale platí, že čím menší velikost obrázku na disku, tím větší ztráta kvality,
- **MAC** - Mac Paint, málo používaný formát,
- **PCD** - Kodak Photo CD, tento formát se používá k ukládání rozměrnějších fotografií, ale není příliš rozšířen,

**Přehled podporovaných
bitmapových formátů**

- **PCX** - ZSoft Picture, legendární formát, který se v minulosti hojně využíval pro grafické soubory v prostředí DOSu,
- **PNG** - Portable Network Graphics, tento formát se původně měl stát novým internetovým formátem a nahradit GIF (neumí barevnou hloubku nad 256 barev) a JPG (používá ztrátovou kompresi), ale doposud se neprosadil.
- **RLE** - Windows Bitmap, málo používaný formát,
- **TGA** - TrueVision Targa, málo používaný formát,
- **TIF (TIFF)**- Tagged Image File, nepoužívanější formát v profesionální grafice. Norma TIF je velmi volně definovaná, takže existuje mnoho verzí tohoto formátu s různými barevnými hloubkami a s různými kompresními metodami.
- **WPG** - WordPerfect Graphics (bitmap), dnes již málo používaný formát.



K importu použijte importní nástroj nebo volbu v menu **Soubor | Import...** V dialogu vyberte soubor s bitovou mapou. Tažením myši stanovíte hranice obrázku. Všimněte si, že program se snaží udržovat poměry stran. Pokud při natahování držíte klávesu **Ctrl**, poměr stran není dodržován. Místo natahování můžete také klepnout do plochy. V tomto případě se bitová mapa vykreslí v měřítku 1:1 (pro rozlišení 96 dpi).

Další možností vkládání obrázků je použití schránky, viz strana 210 a Galerie Klipartů.

Poměry stran

Galerie Kliparty

9

ÚPRAVY BITMAPOVÝCH OBRÁZKŮ

Zoner Callisto 4 nabízí vestavěné možnosti úpravy bitové mapy. Jejich možné využití můžeme demonstrovat na jednom příkladu: řekněme, že chcete vložit bitovou mapu, která bude podkladem pro celou stránku. Jenže vložená bitová mapa je velmi tmavá. Tradičním způsobem bychom ji mohli z dokumentu smazat, upravit v bitmapovém editoru a znovu natáhnout do dokumentu. V Zoner Callisto 4 však máte k dispozici pro nejčastější úpravy několik bitmapových nástrojů.



Nástroje vyvoláte v alternativním panelu nástrojů, který se objeví, když vyberete bitmapu tvarovacím nástrojem nebo poklepete na ní editačním nástrojem a nebo v menu **Bitmapy**.

Pro každý efekt existuje vlastní dialog, ve kterém jsou možnosti názorně ukázány prostřednictvím přehledových okének.

Zobrazení v přehledovém okénku je možno změnit mezi zobrazením celého obrázku a detailu tak, že klepnete na tu část

POZOR: některé úpravy mění barevnou hloubku

Nejčastější úprava vložené bitové mapy

obrázku, jejíž detail se má do okénka zobrazit. Opětovným klepnutím na detail se zobrazí zase celý obrázek.

Následuje ukázka jednotlivých možností:

Jas a kontrast

Nastavování jasu a kontrastu má podobný efekt jako jejich nastavování v barevném televizoru. Většina dalších transformací obrázků umožňuje doladit jas a kontrast přímo v dialogu pro danou transformaci.

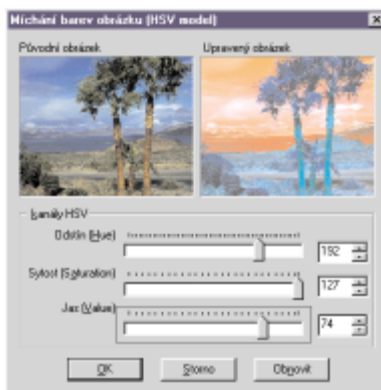


RGB složky

Podobné ladění barevného obrázku jako v barevné televizi.

HSV složky

Touto volbou můžete tónovat jednotlivé složky barevného spektra obrázku. Obrázek úplně mění svůj ráz, např. ze studených barev velmi jednoduše uděláte teplé. Změna HSV složek je nejpřirozenější lidskému chápání barev.



Zaostření

Touto volbou dosáhnete větší ostrost hran a obrysů.

**Rozmazání**

Pravý opak předchozí možnosti.

**Detekce hran**

Plochy v bitové mapě jsou potlačeny a nahrazeny buď černou, nebo bílou barvou (pokud zatrhnete volbu inverzně).



Posterizace

Známy efekt z televizní obrazovky - takto bývají rozmazány tváře, které nemají být vidět.

**Převod do škály 256 barev**

V základní podobě převod na stupnici šedé, ale v Zoner Callistu můžete převádět do škály i jiné barvy než černé.

Protlačení

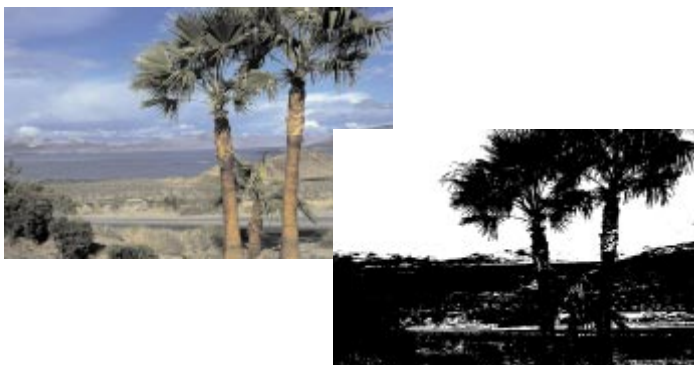
Zajímavý efekt - jako kdybyste obrázek vtlačili do tenkého plechu. V dialogu můžete měnit i výchozí barvu, do které se má obrázek převést.

Inverze

Tento efekt tvoří vzhledem k ostatním výjimku - nenastavuje se v dialogu, ale přímo klepnutím na příslušné tlačítko v alternativním panelu nástrojů při vybrané bitové mapě tvarovacím nástrojem.

Převod na dvě barvy

V základní podobě se jedná o převod na černobílý obrázek, ale v Zoner Callistu můžete nastavit i jiné barvy pro převod než černou a bílou.



DEFINICE PRŮHLEDNOSTI BITOVÉ MAPY

Novinkou Zoner Callista 4 v oblasti editace vložených bitových map je definice průhlednosti.

Vysvětlíme si ji na příkladu vložení bitmapového loga na barevný podklad, přičemž barva podkladu loga bitmapového loga nesouhlasí s barvou objektu, který je umístěn pod bitovou mapou.



Označíme bitovou mapu tvarovacím nástrojem a v alternativním panelu nástrojů klepneme na tlačítko pro definici průhlednosti. Objeví se dialogové okno, které nabízí možnosti definice masky, podle které budou části bitmapového obrázku průhledné.



K dispozici je škála možností, jak stanovit budoucí průhledné oblasti bitové mapy. Oblasti mohou být stanoveny ohraničením obdélníkem, elipsou, volně definovaným tvarem od ruky, určením jedné barvy v celém obrázku (ikona kbelíku) a nebo určením oblasti jedné barvy (ikona kouzelnické hůlky).

Údaj v prvním numerickém boxu (rozmezí od 0 do 255) udává relativní toleranci volby barvy při použití „kbelíku“ nebo „hůlky“. Čím větší hodnota, tím větší tolerance. Tato volba je velmi užitečná pokud potřebujeme odfiltrvat spolu s výchozí barvou její blízké odstíny.

Pomocí tlačítka inverze můžete invertovat obsah masky pro průhlednost, takže to co bylo mimo masku je nyní maskou průhlednosti a naopak.

Díky lupě můžete bitovou mapu zvětšit až na měřítko 1600%, takže pak lze definovat masku až pro jednotlivé body bitové mapy.

ZONER
Callisto 4

9

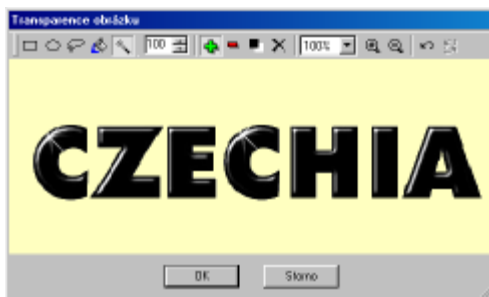
Možnosti editace masky průhlednosti

Tolerance volby barvy

Inverze masky



Úpravy masky lze odvolat použitím funkce o krok zpět nebo všechny úpravy klepnutím na tlačítko s křížkem.



**Opětovná editace masky
průhledností**

Pokud je maska definována podle vaší představy, klepněte na tlačítko OK a bitová mapa se bude vykreslovat s průhlednou maskou. Změny masky jsou samozřejmě možné - označte zase vloženou bitvou mapu tvarovacím nástrojem a v alternativním panelu nástrojů vyvolejte stejný dialog.



9

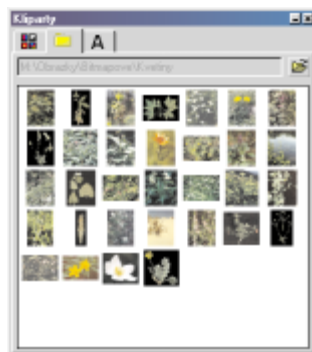
GALERIE PRO KLIPARTY

Galerie Kliparty je další možností, jak importovat do dokumentu Zoner Callisto 4 obrázky. Vyvoláte ji v menu **Galerie - Kliparty**.

V galerii se objeví ikony všech grafických souborů, které Zoner Callisto 4 podporuje. Obrázek do dokumentu můžete jednoduše přetáhnout. Zoner Callisto 4 se snaží obrázek vložit v měřítku 1:1.

ZONER
Callisto 4

**Galerie vytažená jako
plovoucí okno**





V galerii jsou zobrazeny obrázky, ze složky, kterou určíte v dalším dialogu, který získáte klepnutím na tlačítko se složkou. Zobrazovány jsou pouze soubory v aktuální složce, nikoli však v podsložkách.

Volba složky pro galerii

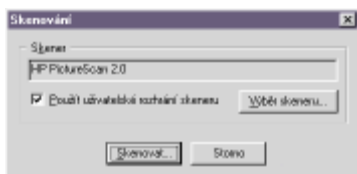
SKENOVÁNÍ DO ZONER CALLISTA

Přestože Zoner Callisto 4 umožňuje přímé skenování do dokumentu, je výhodnější pro získání obrázku ze skeneru použítí přidané aplikace Zoner Viewer, ve které můžete naskenovanou bitovou mapu ihned ořezat (nejčastější operace), otočit, korigovat jas a kontrast a provést další operace a pak obrázek (soubor) běžným způsobem vložit do dokumentu v Zoner Callistu 4.

V Zoner Callistu 4 se skenování vyvolává z menu **Soubor | Naskenovat obrázek...** Existují dvě možnosti:

1. použít rozhraní k ovládání skenované plochy a kvality skenování dodávané se skenerem - zaškrtněte **Použít uživatelské rozhraní skeneru**,
2. naskenovat celou stránku přímo do dokumentu.

Pokud je k vašemu počítači připojeno více skenerů, klepnutím na tlačítko **Výběr skeneru...** vyvoláte dialog pro volbu skeneru.



Skenování v Zoner Callistu pracuje se skenery, které podporují rozhraní **TWAIN**. Dnes se jedná o standard, avšak zejména starší ruční skenery jej nepodporují.

Naskenováním obrázku do dokumentu Zoner Callista může nekontrolovatelně vzrůst jeho délka.

Podpora normy TWAIN

EXPORT DOKUMENTU

Formáty pro export

Hotový dokument Zoner Callista můžete exportovat do bitových map nebo do vektorových formátů WMF, EMF, DXF, EPS, AI, a do formátu PDF.

Export vyvoláte volbou v menu **Soubor | Export**. Zadáte název souboru a složku, kde má být uložen. Pokud chcete exportovat pouze vybrané objekty editačním nástrojem, zaškrtněte v dialogu volbu **Pouze vybrané**.

Export bitové mapy

Pokud exportujete do **bitové mapy**, je zobrazen další dialog, ve kterém zadáte tyto parametry: rozměr, barevnou hloubku, typ konverze. Zpětně můžete změnit typ souboru a jeho jméno.



Rozměr se nastavuje buď přímo v obrazových bodech, nebo vyjádřením podle rozlišení v jednotkách DPI.

Barevná hloubka může být dvoubarevná, 16barevná, 256barevná a TrueColor a závisí na konkrétním typu formátu. Dialog vás nenechá nastavit například TrueColor pro grafický formát GIF, protože ten tuto barevnou hloubku nepodporuje.

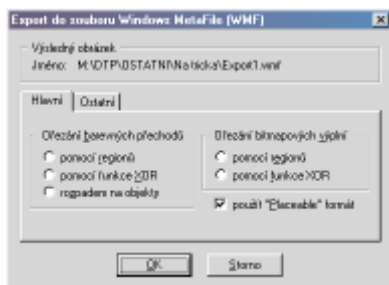


Jestliže při exportu dochází k redukci barev, zvolte druh konverzní metody (dithering).

Kompresní metoda rovněž závisí na konkrétním grafickém formátu. Například formát TIFF umí všechny druhy komprese, formát BMP je nekomprimovaný. I v tomto případě dialogový box nabídne pouze ty možnosti, které jsou pro daný formát přípustné.

Pokud exportujete do **Windows Metafile**, budete dotázáni na způsob reprodukce barevných přechodů a způsob ořezu bitových map. Volba „placeable“ zajistí přidání hlavičky s popisem k souboru.

Export Windows Metafile



EXPORT DO POSTSCRIPTU

Pokud potřebujete přenést výsledný dokumentu na postscriptové zařízení, doporučujeme soubor uložit přes ovladač postscriptové tiskárny volbou tiknout do souboru. Tyto ovladače jsou volně dostupné, například na adrese:

<http://www.adobe.com/products/printerdrivers>

Pro přenos na konkrétní zařízení je možno zvolit přímo cílové zařízení (pokud vlastníme odpovídající PPD soubor - například pro Linotronic 330), případně je možné použít v instalaci obsažený univerzální ovladač označený jako "Generic PostScript Printer".

Ovladač se nainstaluje jako běžná tiskárna a vlastní export se provádí pomocí tisku do souboru. Nastavení parametrů exportu (včetně pokročilejších voleb týkajících se vlastního jazyka PostScript) je možné najít v nastavení tiskového ovladače.

Export přes tiskový ovladač PostScriptu (zachovává křivky)



KAPITOLA 10:

PRÁCE SE SOUBORY A TISK

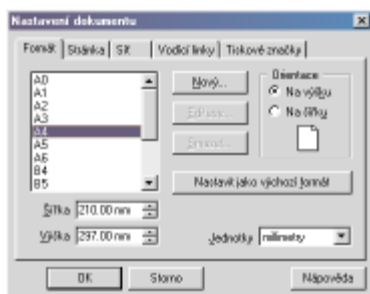
PRÁCE SE SOUBORY A TISK

ZALOŽENÍ NOVÉHO DOKUMENTU

Při otevření Zoner Callista je zároveň založen nový dokument a to s parametry podle výchozího formátu, který se nastavuje v dialogu **Nastavení dokumentu** (menu **Soubor | Nastavení dokumentu...**) Stejný formát se použije, když založíte další dokument volbou v menu **Soubor | Nový** nebo stiskem **Ctrl+N**.

Pro většinu potřeb postačí přednastavený formát A4 na výšku s měrnou jednotkou milimetry. V dialogu **Nastavení dokumentu** můžete měnit formát právě otevřeného dokumentu. Rozměr stránky může být i nestandardní. V tomto případě klepněte na tlačítko **Nový formát...**, čímž vyvoláte další dialog, kde zadáte název a rozměry nového formátu. Nový formát je automaticky připojen k seznamu všech formátů, abyste jej příště nemuseli znovu zadávat.

Nastavení dokumentu



Zoner Callisto nabízí možnost využít okraje stránky. Ty mají podobné vlastnosti jako vodící linky, viz strana 88, ale nelze s nimi posunovat myši a jsou fialové. Okraje nastavíte v druhé sekci dialogu pro nastavení dokumentu.

Okraje stránky

Nový dokument je také možno založit podle šablony - volba v menu **Soubor | Nový podle šablony...** (**Shift+Ctrl+N**). Otevře se dialog, kde vyberete dokument Zoner Callista 4 formátu ZMF. Obsah se zkopíruje do prázdného dokumentu.

Nový podle šablony

NAČÍTÁNÍ A UKLÁDÁNÍ DOKUMENTU

K načítání a ukládání dokumentu poskytuje Zoner Callisto standardní dialog podobný dialogům pro stejné činnosti v jiných aplikacích ve Windows.

Otevření dokumentu

Načtení dokumentu vyvoláte v menu **Soubor** | **Otevřít...** nebo tradiční zkratkou **Ctrl+O**.

Uložení dokumentu

Uložení dokumentu vyvoláte v menu **Soubor** | **Uložit...** nebo stiskem **Ctrl+S**. Pokud je dokument doposud neuložen, budete požádáni o zadání jména a složky pro jeho uložení.

K uložení dokumentu pod jiným jménem nebo do jiné složky použijte volbu **Soubor** | **Uložit jako...**

Formát Zoner Callista

Zoner Callisto ukládá do formátu **ZMF – Zoner Meta File**.

TISK DOKUMENTU

Možnosti tisku Zoner Callista 4

Zoner Callisto nabízí standardní tiskové možnosti aplikací pro Windows a navíc tisk vybraných objektů (tj. objektů, které jsou označeny editačním nástrojem), centrování výtisku na stránce, úpravu rozměrů dokumentu tak, aby maximálně vyplnil tiskovou stránku a tisk velkých formátů na menší listy pro slepení. Tisk vyvoláte nejjednodušeji klepnutím na ikonu s tiskárnou ve standardním panelu nástrojů.

Tiskový dialog

Stiskem **Ctrl+P** nebo volbou v menu **Soubor** | **Tisk...** získáte tiskový dialog, kde zvolíte tiskárnu a počet kopií. Klepnutím na tlačítko **Vlastnosti...** vyvoláte standardní dialog pro nastavení tiskárny. Zde se volí zejména orientace stránky. V případě nesouhlasné orientace stránky a tiskárny Zoner Callisto 4 nabídne při tisku automatickou změnu tohoto parametru.



Tiskové vymoženosti Zoner Callista se nastavují v dalších třech sekcích tiskového dialogu. Nastavované parametry:

Sekce **Volby**:

Upravit tisk do stránky – v případě tisku většího dokumentu než je papír v tiskárně můžete touto volbou zajistit, aby se dokument zmenšil právě do formátu papíru.

Centrování na stránku – užitečná volba pro tisk menších objektů. Ty budou na výtisku vycentrovány na stránce bez ohledu na jejich polohu v dokumentu.

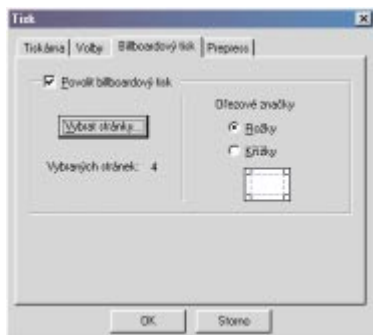
Tisknout texty jako křivky – do tiskárny budou místo definic písem posílány křivky.

Tisknout okraj stránky – vytiskne se rámeček odpovídající okraji dokumentu.

Sekce **Billboardový tisk**:

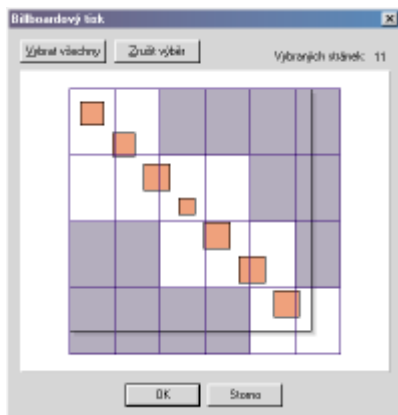
V Zoner Callistu 4 můžete vytvořit dokument o rozměru až několik metrů. Těžko si však dokážeme představit tiskárnu, která by byla schopná realizovat tak velké tisky v přijatelných cenách. Proto extrémně velké formáty můžete tisknout po jednotlivých listech, které pak slepíte. Pokud zapnete billboardový tisk, Zoner Callisto každý takový list označí a na okraje doplní, který list k tomuto okraji máte přilepit. Takto můžete v programu vytisknout velké nápisy (například do výlohy) s minimálním úsilím.

Billboardový tisk



Před tiskem na více stránek na slepení je potřeba povolit tuto variantu tisku volbou **Povolit billboardový tisk** a zadat, jaké **Ořezové značky** preferujete. Standardně jsou k tisku vybrány všechny listy, avšak může se stát, že potřebujete dotisknout pouze určité listy. Listy pro selektivní tisk se volí v dialogu, který získáte klepnutím na tlačítko **Vybrat stránky...** Stránky, které jsou v dialogu vyplněny, se **nebudou** tisknout.

Povolení billboardového tisku



Separace

Sekce **Prepress:**

Separace CMYK. Pokud připravujete výstup na filmy jako předlohy k ofsetovému tisku, v základním tiskovém dialogu zvolte postscriptový ovladač, který vám doporučí pracovníci osvitové jednotky. Často používaný ovladač je Linotronic 330. Při přípravě barevných tiskovin je potřeba dodat stránky „vyseparované“ do základních barev. Zoner Callisto umí rozložit dokument do barevných plátů CMYK. Pro separace zaškrtněte volbu **CMYK separace** a také všechny čtyři barevné pláty.

U podkladů pro ofsetový tisk bývá často užitečné nastavit **tiskové značky**.

Všechny informace a zobrazení jednotlivých separovaných barev lze zapnout pro kontrolu již v prostředí Zoner Callista volbou v menu **Zobrazit | Separace**.

**Zobrazení tiskových značek
také v hladinách**

PRÁCE SE SCHRÁNKOU

Zoner Callisto 4 pracuje se schránkou obdobným způsobem jako ostatní aplikace pro Windows. Schránka je také jediným prostředkem k přenášení objektů mezi stránkami. Kromě exportů a importů je právě schránka využívána k přenosu dat s jinými aplikacemi ve Windows.

Objekty se do schránky vkládají standardními kombinacemi kláves nebo volbami v menu **Úpravy | Kopírovat** a **Úpravy | Vyjmout**.

**Formáty používané ve
schránce**

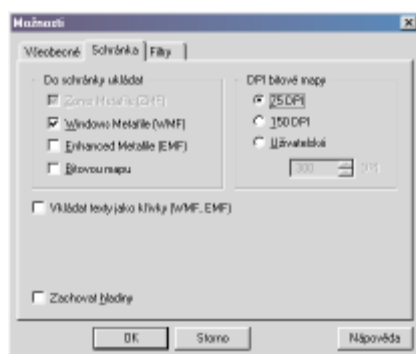
Data se ve schránce ukládají v několika formátech - ve vlastním formátu Zoner Callista, Windows Metafile, Enhanced Metafile

a jako bitová mapa. Do jiných aplikací, které umějí pomoci schránky načíst tyto formáty, tak můžete vkládat objekty ze Zoner Callista. Zoner Callisto také tyto formáty načítá ze schránky. Do výkresu se obsah schránky vkládá standardními kombinacemi kláves nebo volbou v menu **Úpravy | Vložit**.

Volba v menu **Úpravy | Vložit jinak...** vás nechá vybrat, jaký formát dat se má vložit.

Zoner Callisto poskytuje možnost ovlivnit práci se schránkou. Nastavení se provádí v dialogu, který získáte volbou v menu **Zobrazit | Možnosti...** v sekci **Schránka**. Zajímavou možností je nastavení, v jakých formátech se mají objekty vkládat do schránky. V tradičních grafických editorech musíte při vkládání objektů počkat, až se do schránky objekty vyexportují do formátu WMF a BMP a vloží ve vlastním formátu. Pokud pracujete pouze v dokumentu Zoner Callista a nepotřebujete vazbu na jiné aplikace, vypněte dočasně, aby se objekty do schránky vkládaly také jako WMF a BMP. U náročnějších dokumentů mohou být časové úspory znatelné.

Nastavení vlastností schránky Zoner Callista 4



Pro bitové mapy můžete nastavit rozlišení.

Další nastavení je pro formáty WMF a EMF. Volbou vkládat texty jako křivky můžete předejít potížím s přenášenými texty v jiných aplikacích.

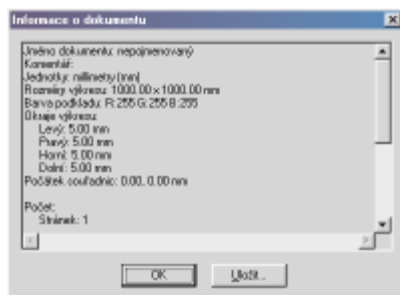
Důležitým parametrem je **Zachovat hladiny**. Pokud chcete použít schránku k přetahování objektů mezi hladinami - nezapomeňte jej vypnout.

Schránka a hladiny

INFORMACE O DOKUMENTU

Volbou v menu **Soubor | Informace o dokumentu...** vyvoláte dialog, kde se nacházejí všechny statistické informace o právě aktuálním dokumentu. Důležité mohou být zejména informace o počtu jednotlivých objektů.

Informace lze uložit do textového souboru.



ODESLÁNÍ DOKUMENTU E-MAILEM

Použití protokolu MAPI

Zoner Callisto 4 podporuje komunikační standard MAPI, takže přímo z programu můžete odeslat dokument elektronickou poštou.

Volbou v menu **Soubor | Poslat dokument...** se zavolá program pro odesílání pošty, založí se nová zpráva a do ní se vloží jako OLE objekt nebo jako příloha aktuální dokument. Stačí jen dopsat elektronickou adresu a odeslat. Ne všechny programy pro elektronickou poštu standard MAPI podporují.



KAPITOLA 11:

ZONER MEDIA EXPLORER 4

ZONER MEDIA EXPLORER 4

Součástí balíku Zoner Callista 4 je i několik dalších programů, které vám mohou při práci s grafickými a multimediálními soubory významně ulehčit práci. Prvním z nich je Zoner Media Explorer 4, což je multimediální správce souborů a jeho velmi blízký doplněk – univerzální prohlížeč obrázků Zoner Viewer 4.

Bývá zvykem zařazovat obrázky do složek podle jejich druhu, obsahu či předpokládaného způsobu využití, málokdo si však pamatuje všechny názvy. A nyní si představte, že potřebujete jeden takový obrázek vložit do připravovaného dokumentu. V takových případech nezbývá, než prohlížet jednotlivé obrázky v příslušné složce, dokud nenajdete ten správný. Klasickým postupem byste museli všechny obrázky ve složce postupně otevírat, což je velice nepříjemné, zvláště, pokud takovouto činnost provádíte často.

Zoner Media Explorer 4 prohlédne požadovanou složku a zobrazí náhledy všech obrázků. Nalezený obrázek můžete metodou **drag&drop** (táhni a pusť) přetáhnout do vašeho dokumentu. Navíc, pokud na náhled obrázku poklepete, je tu další program **Zoner Viewer 4**, který obrázek zobrazí v plné velikosti.

Kromě zmíněné základní funkce vám tato dvojice programů pomůže při **konverzi** obrázků do jiné barevné hloubky nebo formátu a při základních **souborových operacích** (přemístění, kopírování, mazání a přejmenování souborů).

Zoner Media Explorer 4 umí také **promítnout** obrázky ve složce jako tzv. "slide show", což můžete využít při prezentacích.

Pro lepší přehled o obsahu vašeho obrazového archívu si můžete náhledy všech obrázků v Zoner Media Exploreru 4 vytisknout do přehledného **katalogu**. Zoner Viewer 4 umožňuje také **vytisknout** aktuální obrázek.

Z obou programů můžete vložit obrázek **do schránky**. Ze Zoner Media Exploreru 4 navíc můžete obrázky přenášet do jiných aplikací přímo metodou **drag&drop**.

Přestože se jedná o dvě nezávislé aplikace, jsou popisovány ve společné kapitole, protože jsou navzájem velmi provázány.

Další programy do balíku Zoner Callista 4

Prohlížení obrázků

Konverze

Promítání složky

Tisk katalogu a obrázku

Přenesení obrázku

11

11



11

11

- 11

11

11

podporovaných formátů obrázků a ikony souborů zvuků a videa. Nad touto částí je část pro seznam souborů, která může mít dvě podoby:

- pouze seznam souborů – volba v menu **Zobrazit | Zobrazení seznamu | Seznam**,

název	velikost	typ	rozměr	velikost dat
4k1p10.bmp	323.0 kB	Rastrový obraz	506 x 649 x 8 (256 barev)	332 288 bajtů
4k1p11.bmp	308.8 kB	Rastrový obraz	492 x 641 x 8 (256 barev)	317 536 bajtů
4k1p12.bmp	369.4 kB	Rastrový obraz	316 x 399 x 24 (TrueColor)	383 040 bajtů
4k1p13.bmp	499.6 kB	Rastrový obraz	845 x 602 x 8 (256 barev)	510 456 bajtů
4k1p14.bmp	358.4 kB	Rastrový obraz	568 x 645 x 8 (256 barev)	366 928 bajtů
4k1p15.bmp	471.1 kB	Rastrový obraz	819 x 587 x 8 (256 barev)	483 688 bajtů

- seznam se všemi podrobnostmi – volba v menu **Zobrazit | Zobrazení seznamu | Detaily**.

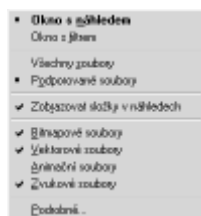
název	velikost	typ	rozměr	velikost dat
4k1p10.bmp	323.0 kB	Rastrový obraz	506 x 649 x 8 (256 barev)	332 288 bajtů
4k1p11.bmp	308.8 kB	Rastrový obraz	492 x 641 x 8 (256 barev)	317 536 bajtů
4k1p12.bmp	369.4 kB	Rastrový obraz	316 x 399 x 24 (TrueColor)	383 040 bajtů
4k1p13.bmp	499.6 kB	Rastrový obraz	845 x 602 x 8 (256 barev)	510 456 bajtů
4k1p14.bmp	358.4 kB	Rastrový obraz	568 x 645 x 8 (256 barev)	366 928 bajtů
4k1p15.bmp	471.1 kB	Rastrový obraz	819 x 587 x 8 (256 barev)	483 688 bajtů

Zoner Media Explorer 4 podporuje práci se čtyřmi kategoriemi multimediálních souborů: vektorové obrázky, bitmapové

obrázky, zvukové soubory a soubory videosekvencí. Tyto kategorie můžete povolit nebo zakázat v **lokálním menu**, které získáte klepnutím pravým tlačítkem na okno v levém dolním rohu programu.

V tomto menu také můžete přepnout na mód, kdy se do Zoner Media Exploreru načítají buď všechny soubory a nebo pouze

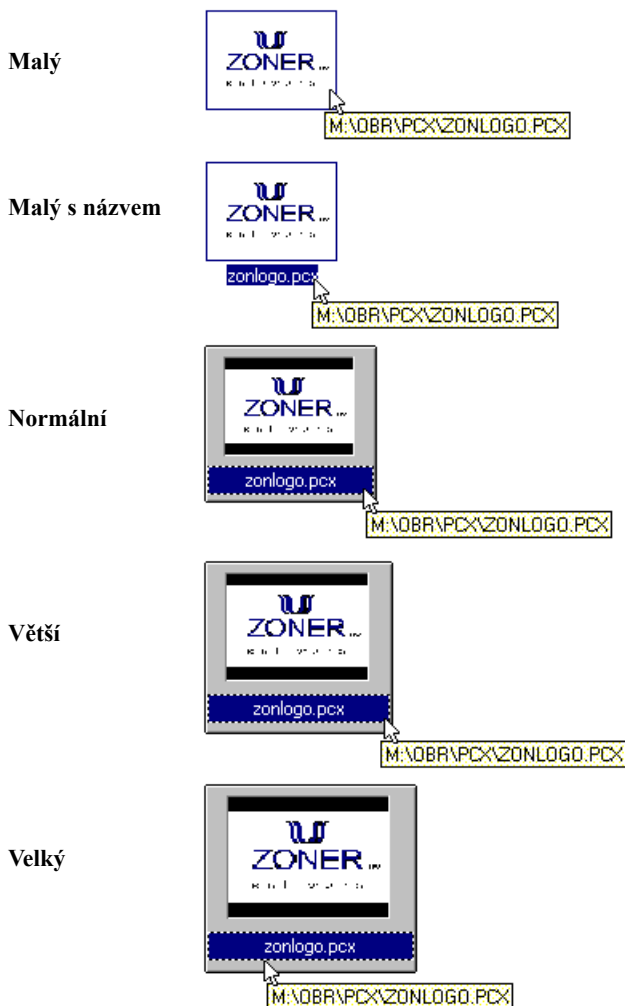
podporované multimediální formáty. Položkou **Podrobně...** vyvoláte dialog, kde můžete přesně filtrovat, které formáty se mají zobrazovat a které ne:



V náhledech se mohou také zobrazovat symboly složek pro snadnější navigaci – parametr **Zobrazovat složky v náhledech**.

VELIKOST NÁHLEDŮ

Pomocí volby v menu **Zobrazit | Velikost náhledů** můžete nastavit velikost náhledů, čímž ovlivníte počet, kolik se jich vejde do vymezené části. Jednotlivé velikosti mohou být následující (takto jsou nazvány i odpovídající položky v menu):



Velikost náhledů také nastavíte tažením posuvníku v panelu nástrojů.

VÝBĚR SOUBORŮ

Pokud není nastaveno automatické prohlížení, viz následující kapitola, klepnutím na položku v seznamu nebo na náhled vyberete soubor. Další operace (zobrazení, konverze apod.) se budou týkat právě vybraného souboru. Klepnutím na další položku se původní soubor odznačí a vybere se jiný.

Pokud chcete vybrat více souborů, držte při klepnutí na jednotlivé položky klávesu **Ctrl**. Pokud chcete vybrat všechny položky mezi právě vybranou a tou, na kterou klepnete, držte klávesu **Shift**. Jedná se v podstatě o standardní způsob označování více položek ve Windows. Všechny položky vyberete stiskem **Ctrl+A** nebo volbou v menu **Úpravy | Vybrat vše**. Inverzi výběru dosáhnete volbou v menu **Úpravy | Inverze výběru**. Výběr všech zrušíte stiskem **Esc** nebo volbou v menu **Úpravy | Zrušit výběr**.

Výběr určitých položek

Výběr intervalu položek

Výběr všech položek

ZOBRAZENÍ NEBO PŘEHRÁNÍ SOUBORU

Poklepáním na položku (v seznamu nebo v náhledové části) zajistíte zobrazení nebo přehrávání souboru. Pokud je souborem obrázek, bude vyvolán **Zoner Viewer** a obrázek načten. Pokud je souborem videosekvence nebo zvuk, jsou vyvolány příslušné aplikace, které jsou ve Windows asociovány k přehrávání těchto souborů. Poklepání může být nahrazeno stiskem **Enter** pro aktuální položku.

Zoner Viewer

Jestliže se jedná o zobrazení obrázku v Zoner Vieweru, je soubor vždy načten do toho samého okna, to znamená, že dříve zobrazovaný obrázek je vystřídán novým. V případě, že chcete zobrazit obrázek do dalšího okna, držte při poklepání na položce nebo při stisku **Enter** klávesu **Shift**.

Se Shiftem - do dalšího okna

Ukončení zobrazení provedete ukončením aplikace Zoner Vieweru **Alt+F4** a nebo **Esc**. Program však může zůstat v pozadí a při požadavku na zobrazení dalšího obrázku se vyvolá do popředí a načte nový obrázek.

Pokud prohlížíte více obrázků za sebou, nastavte v menu **Zobrazit | Automatické zobrazování**. Nyní se budou obrázky zobrazovat při klepnutí na náhled. V tomto případě je vhodné umístit obě aplikace vedle sebe. Nová verze Zoner Vieweru 4

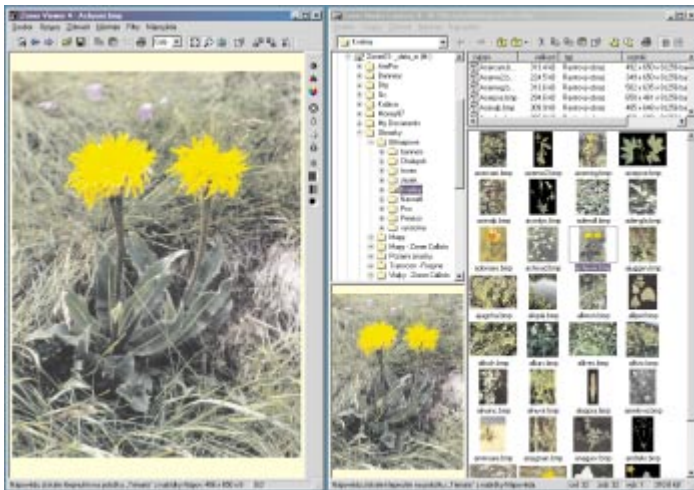
umožňuje také přechod na předchozí nebo další obrázek stisknutím **PageUp** a **Page Down** nebo klepnutím na tlačítka se šipkami v panelu nástrojů.



Automatické zobrazování

Přechod na další obrázek
v Zoner Vieweru

Optimální rozmístění oken
při automatickém promítání



Další možnosti zobrazení obrázku jsou: v Zoner Media Exploreru volbou v menu **Soubor | Zobrazit / Přehrát** nebo přímo v Zoner Vieweru volbou v menu **Soubor | Otevřít**.

Pokud k vybranému souboru potřebujete pouze získat informace, použijte volbu v menu **Soubor | Vlastnosti**.

Volbou v menu **Soubor | Otevřít** v Zoner Media Exploreru vyvoláte program, který je s aktuální položkou asociován.

K dispozici máte také lokální menu, které získáte klepnutím pravým tlačítkem na položku v náhledové i seznamové části.

MĚŘÍTKO ZOBRAZENÍ ZONER VIEWERU

V Zoner Vieweru se bitmapové obrázky zobrazí v měřítku 1:1, takže jeden obrazový bod na obrazovce odpovídá jednomu pixelu v obrázku. Toto měřítko také dosáhnete volbou v menu **Zobrazit | Normální velikost 1:1** nebo zadáním údaje 100% do numerického boxu v panelu nástrojů Zoner Vieweru. K nastavení měřítka máte tyto možnosti:

Zvětšení nebo zmenšení do
plochy



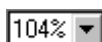
• **zvětšení do plochy programu.** Klepnutím na tlačítko se čtyřmi šipkami zajistíte zobrazení celého obrázku v okně Zoner Vieweru. Pokud změníte rozměr okna, obrázek se automaticky překreslí do nové velikosti. Toho také dosáhnete volbou v menu **Zobrazit | Zvětšit do plochy**.

Režim ručního zvětšení



• **ruční zvětšení.** Klepnutím na tlačítko s lupou zapnete režim ručního zvětšení. Tažením myši pak stanovíte nové

hranice výřezu, který má být zobrazen. Klepnutím levým tlačítkem měřítko zdvojnásobíte, klepnutím pravým tlačítkem měřítko dvakrát zmenšíte. Po nastavení požadovaného měřítka nezapomeňte režim ručního zvětšení vypnout klepnutím na tlačítko s lupou. Ke stejnému účelu lze použít volbu v menu **Zobrazit | Ruční zvětšení**.

 • **přesné určení měřítka.** Přesnou hodnotu zvětšení v procentech můžete zadat v numerickém boxu v panelu nástrojů. V menu **Zobrazit | Měřítka** můžete vybrat z nejčastěji používaných měřítek.

• **zobrazení na celou obrazovku.** Stiskem **F9**, * nebo volbou v menu **Zobrazit | Celá obrazovka** se zobrazí obrázek v maximální velikosti na celou obrazovku. Pokud je obrázek větší, než je rozměr obrazovky, je jeho rozměr do obrazovky upraven. Menší obrázky jsou ponechány v měřítku 1:1. Funkce se také spouští prostředním tlačítkem myši MS Intelli Mouse.

Pokud je zobrazena pouze část obrázku, můžete použít panorámování (panning), tj. posun obrázku tažením myši při současně stisknuté klávese **Alt**. Stejnou možnost nabízí také Zoner Callisto 4.

Zadání měřítka v procentech

Zobrazení na celou obrazovku

Posun obrázku

PROMÍTÁNÍ OBRÁZKŮ

Efektivní možností, jak postupně zobrazit všechny obrázky, je promítání. To můžete použít nejen k rychlému prohlédnutí složky, ale i k prezentacím. Do složky si vložte obrázky jednotlivých částí prezentace a spusťte promítání. Zoner Media Explorer promítá obrázky v abecedním pořadí. K promítání je pomocí OLE volán program Zoner Viewer.

Možnost prezentací

 Promítání spustíte klávesou **F3**, volbou v menu **Nástroje | Promítnout složku (slideshow)...** nebo klepnutím na tlačítko s kamerou v panelu nástrojů.



Promítání obrázků ve složkách

Cyklické promítání

V dialogu nastavíte, zda se má promítat celá složka, celá složka včetně podsložek nebo jen vybrané soubory. Na další obrázek můžete přecházet manuálně stiskem **Enter** nebo klepnutím myši nebo program mění obrázky automaticky v nastaveném intervalu.

Průběh promítání

Poslední dvě volby v dialogu zajistí cyklické promítání a zobrazování názvu souboru včetně složky, ve které je umístěn.

Průběh promítání můžete přerušit klepnutím pravým tlačítkem. V tomto případě se zobrazí lokální menu, ze kterého můžete vybrat tři možnosti:

- změnit interval promítání,
- zapnout nebo vypnout zobrazování názvu souboru,
- ukončit promítání.

Návrat zpět

Promítání složky také ukončíte stiskem klávesy **Esc**.

Při promítání se můžete vrátit zpět na předchozí obrázek stiskem **šipky vlevo** nebo **BackSpace**. Přejít na další obrázek zajistí kromě klepnutí myši stisk libovolné další klávesy.

OBLÍBENÉ SLOŽKY

Rychlý přístup do oblíbených složek bez listování

Zoner Media Explorer, umí uschovat oblíbené položky; v jeho případě složky se soubory. Pokud tedy často hledáte obrázky v určité složce, přidejte si odkaz na ni do oblíbených složek.

Informace o oblíbených složkách je uložena jako odkaz na ně ve složce, kde se nacházejí oblíbené položky jiných aplikací pro Windows, tj. WINDOWS/FAVORITES. Pro položky Zoner Media Exploreru je vytvořena vlastní složka. Obsah jednotlivých složek s obrázky není kopírován, pouze je uložen název složky.

Přidání složky do seznamu

Aktuální složku přidáte do oblíbených složek volbou v menu **Soubor | Do oblíbených složek**.



Seznam oblíbených složek vyvoláte v menu **Soubor | Oblíbené složky** nebo klepnutím na tlačítko se složkou a hvězdičkou v panelu nástrojů.

Historie navštívených složek

Nová verze Zoner Media Exploreru 4 umožňuje také navigaci po složkách, které jste během jednoho spuštění programu navštívili a to prostřednictvím historie. V seznamu se můžete pohybovat směrem vpřed nebo vzad a nebo vybrat z několika posledních položek a to prostřednictvím šipek v panelu nástrojů.

VYROVNÁVACÍ PAMĚŤ PRO NÁHLEDY

Při vytváření bitmapových náhledů, které se zobrazují v Zoner Media Exploreru, je nutno každý obrázek načíst a z něj vytvořit zmenšeninu 80 x 60 obrazových bodů. Tato operace je u rozsáhlých bitových map dosti časově náročná. Představte si například, že pracujete s obrázky o velikosti několik megabajtů. Pokaždé, když přistoupíte do složky s tak velkými obrázky, se musí všechny postupně načíst. Proto je dobré si vytvořené náhledy uložit a při příštím načítání stejné složky je rychle zobrazit místo jejich opětovného vytváření z velkých souborů.

V některých aplikacích je tento problém řešen tak, že pro každý bitmapový obrázek je vytvořen ve stejné složce nový (většinou menší) soubor s náhledem. Není to zrovna nejlepší, protože uživatel pomalu ztrácí nad vzniklým množstvím souborů kontrolu.

Již Zoner Archív dodávaný s legendární Zebrou pro Windows přišel s myšlenkou ukládání těchto náhledů do jednoho databázového souboru systémem LIFO, kdy při určité velikosti tohoto souboru, kterou si volí uživatel, jsou nejstarší uložené náhledy nahrazeny novými.

Zoner Media Explorer jde ještě dál. Nově je implementována optimalizace, zda je nutné náhled ukládat, což není v případech, kdy je jeho znovuvytvoření rychlé. Další optimalizace se týká datové velikosti náhledu a jeho barevné hloubky.

Parametry pro chování paměti pro náhledy nastavíte v dialogu, který vyvoláte volbou v menu **Zobrazit | Možnosti...** Zde nastavujete tyto parametry:



- **Maximální počet náhledů v paměti.** Tímto parametrem zadáte limitní počet náhledů. Pokud program vytvoří náhledy pro více obrázků, než je povoleno, nejstarší náhledy se smažou a uvolní

**Intelligentní ukládání
bitmapových náhledů**

Jak ukládat náhledy?

**Optimalizace výběru obrázků
pro náhledy**

11

**Dialog pro nastavení
parametrů náhledů**

Volby pro náhledy

místo pro nové. Jeden náhled zabere místo od 1 do 5 kilobajtů. Ve všeobecnosti platí, že nejvíce místa zaberou obrázky v barevném rozlišení True Color v poměru stran odpovídajícím poměru stran obrazovky.

- **Ukládat náhledy obrázků větších než...** Tímto parametrem ohraničíte velikost souboru, pro kterou se ještě má vytvářet náhled. Pro menší soubory je ukládání náhledů zbytečným plýtváním místa, protože nové vytvoření náhledů pro malé soubory se příliš časově neliší od načtení náhledu z vyrovnávací paměti.

SOUBOROVÉ OPERACE

Podobné funkce jako tradiční průzkumník z Windows

Zoner Media Explorer funguje vlastně jako obrázkový správce souborů. Jeho ovládání je téměř shodné s Průzkumníkem v systému Windows, proto zde nebude podrobně popsáno. Jednotlivé volby jsou v menu **Soubor** a **Úpravy**. Obsahuje tyto operace:

- kopírování souborů přetažením nad určitou složku,
- přesunutí souborů přetažením nad určitou složku,
- přesunování složek,
- přejmenování položek,
- založení nové složky,
- smazání vybraných souborů,
- smazání vybrané složky.

Nová verze Zoner Media Explorer 4 přidala souborové operace, které se vyvolávají přes kontextové menu ke každému souboru a to **Kopírovat**, **Vložit** **Vymout**. Položka **Kopírovat obrázek** znamená kopírování obrázku do schránky. K souborovým operacím také přibýly volby **Kopírovat do...** a **Přesunout do...**, které jsou standardní v systému Windows 2000. Po jejich vyvolání se zobrazí dialog, ve kterém zadáte cílovou složku pro příslušnou operaci se souborem.

Generování seznamu souborů

Užitečnou pomůckou pro archivační účely je zjištění seznamu všech souborů v aktivní složce. Když nalistujete v menu **Nástroje** | **Generovat seznam souborů** spustí se standardní Poznámkový blok ze systému Windows, do kterého bude načten seznam názvů souborů ve složce.

KONVERZE OBRÁZKŮ

Zoner Media Explorer i Zoner Viewer mají volbu pro konverze bitmapových obrázků. V obou programech se vyvolává volbou v menu **Nástroje | Konvertovat...**

Pokud je konverze volána ze Zoner Media Exploreru, je vyvolán Zoner Viewer, aby zobrazil obrázek a rozsáhlý dialog s několika sekcemi k nastavení parametrů konverze.

Jednotlivé sekce dialogu pro konverze mají následující nastavení:

- **Soubor.** Zde vyberete konkrétní název souboru a především formát. Pokud budete zapisovat do formátu, který nepodporuje všechny barevné hloubky (např. GIF nebo MAC), může dojít k redukci barev v obrázku.
- **Rozměr.** Jestliže si přejete změnit velikost nového bitmapového obrázku, zde zadáte jeho rozměry. Původní rozměr je zobrazen v titulku dialogu.
- **Barevná hloubka.** V této sekci určíte počet barev výsledného obrázku. Ne všechny volby jsou přístupné pro všechny formáty. Například GIF nelze vytvořit v barevné hloubce 24 bitů.
- **Komprese.** Podle druhu formátu můžete zvolit kompresní metodu. Například formát TIF podporuje všechny druhy kompresí, avšak toto také bývá úskalím jeho čitelnosti v jiných aplikacích. Některé programy neumějí například načíst TIF v CCITT kompresi. JPG komprese je ztrátová. Míru ztráty kvality obrázku udává parametr. Přednastavená hodnota od výrobce (75%) představuje rozumný kompromis mezi kompresním poměrem a kvalitou obrázku.

Pro formát **GIF** můžete v sekci **Komprese** zaškrtnout volbu **překrývání linek (Interlaced)**, což způsobí, že nebude zobrazován vykreslením shora dolů, ale postupným zlepšováním kvality v celém obrázku. Tato modifikace formátu se používá zejména v oblasti publikování na Internetu, kdy je načítání obrázku ze vzdáleného serveru pomalé, ale obrázek se vykresluje celý a postupně se vylepšuje jeho kvalita.

Pro formát **TIF** můžete zaškrtnout volbu **CMYK**, což způsobí, že obrázek je převeden z barevného schématu RGB do CMYKu. Tento formát je použitelný zejména v DTP pro osvit barevných separací.

Dialog pro konverze je téměř shodný s dialogem pro Export do bitové mapy v programu Zoner Callisto 4, viz strana 202.

Zadání typu a jména souboru

Způsob volání konverze

Rozměry budoucího obrázku

Počet barev ve výsledném obrázku, případně metoda převodu barev při redukci barev

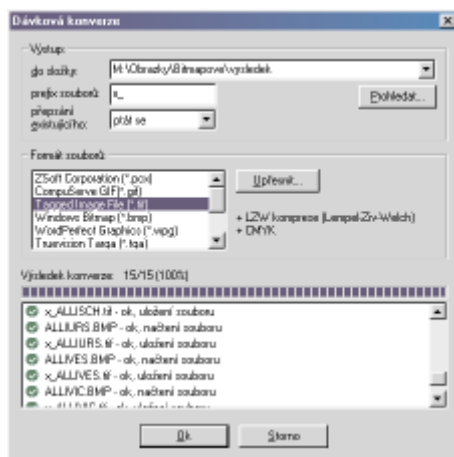
Způsob komprese podle typu souboru

Uložení do CMYK

Hromadná konverze

Tento dialog vám také může být nabídnut při prostém ukládání souboru ze Zoner Vieweru.

Novinkou v Zoner Media Exploreru 4 je **hromadná konverze** více obrázků najednou. Spouští se pro vybrané soubory v aktuální složce volbou z menu **Nástroje | Konvertovat více souborů...** V dialogu zadáte cílovou složku pro zkonvertované obrázky, případně předponu, kterou mají být nově vzniklé soubory odlišeny od původních. V případě, že se v cílové složce nacházejí soubory se stejnými názvy, jako nově generované, bude se postupovat podle volby v parametru **Přepsání existujícího**.



11

Základní úpravy naskenovaných bitových map

ÚPRAVY BITOVÉ MAPY V ZONER VIEWERU

Zoner Viewer 4 je program k prohlížení obrázků, avšak kromě prohlížení umí daleko více operací s bitovými mapami, které pro základní potřeby mohou nahradit bitmapový grafický editor.

Často je potřeba například z naskenované bitové mapy vyříznout její část pro další použití, například pro vložení do dokumentu Zoner Callista 4.

Zoner Viewer pracuje ve dvou režimech:



- **režim ručního zvětšení**, který je nastaven při spuštění Zoner Vieweru 4 a slouží k změně pohledu na obrázek - viz strana 220,



- **režim ořezávání**, který slouží pro práci s výřezy načteného obrázku.

Mezi výřezy se přepíná tlačítka v panelu nástrojů nebo klávesou **Space**. Zamáčknuté tlačítko v panelu nástrojů indikuje aktuální režim.

Výřez stanovíte tažením myši v obrázku. Tažením myši jeho ohraničení můžete přesunovat. Pokud táhnete za okraj, můžete změnit jeho rozměr. Klepnutím mimo výřez nebo stiskem **Ctrl+L** označení výřezu zrušíte.

Výřez můžete:



- **vložit do schránky** standardní klávesovou kombinací **Ctrl-Ins** nebo volbou v menu **Úpravy | Kopírovat**.



- **oříznout** - oblast vně výřezu bude z obrázku odstraněna. Toho dosáhnete volbou v menu **Úpravy | Oříznout**. Toto je velmi užitečné při úpravě skenovaných obrázků.

- **zkopírovat do souboru**. Volbou v menu **Úpravy | Zkopírovat do...** vyvoláte standardní dialog pro uložení souboru. V podstatě zde také můžete provést konverzi obrázku.



Zoner Viewer 4 umí také přijmout bitovou mapu ze schránky - volba v menu **Úpravy | Vložit** nebo stisk **Shift-Ins**. V tomto případě je založen nový dokument a při ukončení Zoner Vieweru nebo při požadavku zobrazení dalšího obrázku budete požádáni o zadání jména a složky pro uložení nového souboru.



Další potřebnou funkcí je změna rozměru bitové mapy. Provádí se v dialogu, který vyvoláte volbou v menu **Nástroje | Změna rozměrů**. V dialogu zadejte novou velikost bitové mapy. Nová verze Zoner Vieweru 4 nabízí navíc při změně rozměru volbu metody interpolace bodu (bikubickou, bilineární nebo metodu blízkých bodů). Díky tomu se minimalizují ztráty kvality obrázku při jeho zmenšování.

Častou operací se skenovanými bitovými mapami je **otáčení**. Obrázky můžete otáčet o 90° použitím tlačítek v panelu nástrojů a nebo přesně zadáním hodnoty v dialogu, který získáte v menu **Nástroje | Otočit...**

Zrcadlení celého obrázku se provádí klepnutím na tlačítko v panelu nástrojů a nebo volbou v menu **Nástroje | Převrátit vodorovně** nebo **Převrátit svisle**.

Pokud Zoner Viewer používáte ve spojení se Zoner Media Exploreru při prohlížení archivů souborů a to tak, že procházíte

Přepínání režimů

Vložení bitové mapy ze schránky

Změna rozměrů

Otáčení bitové mapy

Zrcadlení

Mazání obrázků přímo z prostředí Zoner Vieweru

Stejně možnosti pro vložené
bitové mapy v Zoner Callistu

jednotlivé soubory můžete nepotřebné soubory smazat přímo z prostředí Zoner Vieweru stiskem klávesy **Del**. Do Zoner Vieweru se pak načte další obrázek z aktuální složky.

Stejně možnosti pro vložené
bitové mapy v Zoner Callistu

BITMAPOVÉ TRANSFORMACE A EFEKTY

Obrázek načtený v Zoner Vieweru může být dále upravován prostřednictvím několika bitmapových transformací a efektů.

Všechny transformace a efekty vyvoláte v menu **Nástroje** nebo klepnutím na příslušné tlačítko v panelu nástrojů. Tlačítka mají stejný význam jako tlačítka v alternativním panelu nástrojů Zoner Callista při vybrané bitové mapě tvarovacím nástrojem.

Popis a ukázky všech transformací a efektů najdete v popisu k Zoner Callistu, na straně 195.

Význam tlačítek pro
transformace a efekty



změna jasu a kontrastu,



úprava RGB složek,



úprava HSV složek,



zaostření,



rozmazání,



efekt protlačení,



detekce hran,



posterizace,



převod na dvě barvy,



převod na stupně jedné barvy,



inverze.

BITMAPOVÉ FILTRY

Zoner Viewer podporuje použití bitmapových filtrů standardu Adobe. Práce s bitmapovými filtry je podrobně popsána v části věnované Zoner Callistu. Oproti Zoner Callistu má práce

s bitmapovými filtry v Zoner Vieweru jeden rozdíl – není podporováno maskování dalším objektem. Více informací na straně 186.

Filtry se do Zoner Vieweru instalují stejným způsobem jako do Zoner Callista 4, v dialogu, který vyvoláte z menu **Filtry | Nastavit filtry...**

SKENOVÁNÍ OBRÁZKŮ

Zoner Viewer podporuje skenování bitové mapy do svého prostředí prostřednictvím rozhraní **TWAIN**.

V menu Zoner Vieweru vyvolejte **Soubor | Naskenovat obrázek...**

V dialogu zadejte, který skener se má použít (v případě, že jich je připojeno více) a zda se má využít rozhraní od výrobce skeneru k ovládání parametrů skenování. Doporučujeme tuto možnost využít. V opačném případě dochází k přímému skenování celé stránky v nejvyšší kvalitě přímo do prostředí. Může to být však užitečné při rychlé archivaci celostránkových dokumentů.

Pokud se v Zoner Vieweru nachází obrázek, který byl upravován, je uživateli nabídnuta možnost jeho uložení.

Skenování je možno spouštět i ze Zoner Media Explorera volbou z menu **Nástroje | Přidat obrázek skenováním...** V tomto případě se vyvolá Zoner Viewer, který automaticky spustí volbu pro skenování, a naskenovaný obrázek je vložen do aktuální složky, která byla v Zoner Media Explorera otevřena.

Skenování v Zoner Vieweru

Skenování v Zoner Media Explorera

11

PŘEHRAVÁNÍ VIDEO V NÁHLEDECH

Díky podpoře rozhraní Active Movie může Zoner Media Explorer pracovat téměř se všemi videosekvenčními a zvukovými formáty.

Přehrávání videa a zvuků je možné dvojím způsobem: buď poklepáním na náhled vyvoláte aplikaci, která video nebo zvuk přehraje, nebo pouze klepnutím na náhled se video začne přehrávat přímo v náhledu.

Přehrávání také funguje pro soubory formátu GIF s animovanou sekvencí.

TISK

Tisk ze Zoner Media Exploreru a ze Zoner Vieweru má různé funkce. Pokud tisknete ze Zoner Media Exploreru, můžete tisknout katalogové listy – seznamy obrázků ve složce s jejich náhledy. Použitím Zoner Media Exploreru si můžete udělat katalog všech obrázků na vašem počítači.

Pokud tisknete ze Zoner Vieweru, tisknete jednotlivé obrázky. Obrázky se tisknou v rozlišení 96 DPI. Ve stejném rozlišení tiskne například standardní bitmapový editor Malování dodávaný se systémem Windows.

SPOLUPRÁCE S WINDOWS

Po nainstalování kompletu Zoner Callista se Zoner Media Explorer a Zoner Viewer zakomponují i do systému Windows. Tito zdatní pomocníci vám tak budou stále po ruce. Vzhledem k interakci s ostatními aplikacemi programy nabízejí možnosti:

Přetahování drag&drop

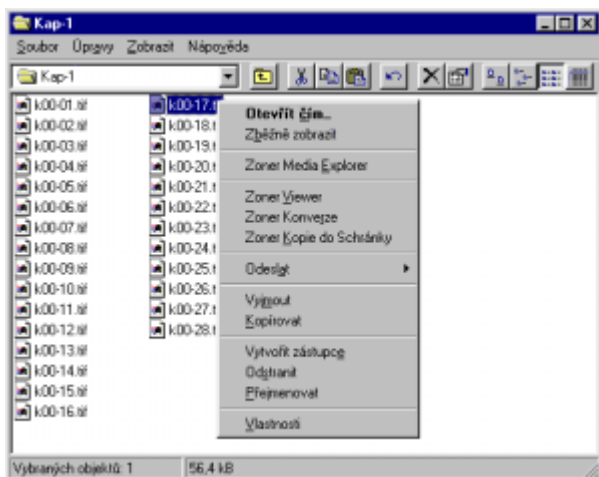
- **přetahování drag & drop do jiné aplikace.** Pokud jiná otevřená aplikace podporuje technologii drag&drop a umí načíst přetahovaný obrázek, můžete vybraný obrázek tažením myši přetáhnout ze Zoner Media Exploreru nad jinou aplikaci. Zoner Callisto i Zoner Viewer to dovedou. Pokud je cílová aplikace schována pod oknem Zoner Media Exploreru, přetáhněte ikonu obrázku nad její tlačítko v hlavním panelu Windows. Cílová aplikace se maximalizuje a vy můžete obrázek pustit.

Vyvolání Zoner Media Exploreru

- **vyvolat Zoner Media Explorer** pro aktuální složku z lokálního menu, které získáte klepnutím pravým tlačítkem v standardní aplikaci Průzkumník nebo v jiných prvcích, kde se pracuje se soubory (Tento počítač, Okolní počítače, plocha a dialogy pro načítání a ukládání dokumentů). Program můžete také vyvolat v lokálním menu, které získáte klepnutím pravým tlačítkem na tlačítko **Start**.



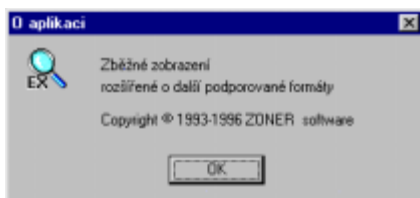
- vyvolat funkce **Zoner Vieweru** pro označenou položku obrázku z lokálního menu, které získáte pravým tlačítkem. Kromě standardních možností, které nabízejí Windows, zde přibylly možnosti prohlédnout, konvertovat nebo vložit do schránky. Toto je velmi zajímavý rys Zoner Vieweru. Takto můžete kdykoliv konvertovat obrázek, aniž byste museli spouštět Zoner Media Explorer nebo Zoner Viewer.



Zoner Media Explorer stále po ruce

Lokální menu pro položku bitmapového obrázku je doplněno dalšími možnostmi

- Standardní program Windows **Zběžné zobrazení** je doplněn o další formáty podporované Zoner Media Explorerem.



- Pokud vyvoláte dialogové okno **vlastnosti** pro soubory formátů, které Zoner Media Explorer podporuje, všimněte si, že přibyla další sekce **Informace**, která poskytuje informace o obrázku – barevnou hloubku, rozlišení atd.
- Podobně jako Zoner Callisto umí Zoner Viewer komunikovat pomocí rozhraní MAPI, takže je možné z jeho prostředí odeslat obrázek elektronickou poštou, aniž by bylo nutné spouštět program pro elektronickou poštu. V menu Zoner Vieweru zvolte **Soubor | Odeslat...** Více informací na straně 212.

**Vlastnosti souboru
- nová sekce informace**



KAPITOLA 12:

ZONER GIF ANIMÁTOR

ZONER GIF ANIMÁTOR

Program **Zoner GIF Animátor 4** slouží k přípravě a optimalizaci animovaných obrázků ve formátu GIF. Tyto soubory lze používat v různých elektronických aplikacích či na www stránkách stejně jako běžné statické bitmapové formáty. Formát animovaného GIFu (dále jen aGIF) se používá k zobrazení **jednoduchých animací** a oproti multimediálním formátům (např. AVI, MPEG apod.) má aGIF tu výhodu, že jeho spouštění nevyžaduje nainstalování žádných jiných programů.

Zoner GIF Animátor oceníte zejména při přípravě animované grafiky pro vaše **internetové prezentace** a k tvorbě animovaných reklamních pruhů, tzv. **bannerů**. Grafické prvky, ze kterých se celá animace v Zoner GIF Animátoru sestaví animace sestaví, můžete pohodlně vytvářet právě v Zoner Callistu 4.

Animovaný GIF

**Použití Zoner GIF Animátoru
při tvorbě www stránek**

GRAFICKÝ FORMÁT GIF

Dříve, než začnete pracovat s programem Zoner GIF Animátor, je vhodné se nejprve stručně seznámit se základními vlastnostmi formátu animovaného GIFu. Přiblížení možností formátu vám totiž pomůže následně lépe pochopit jednotlivé volby a nastavení parametrů v aplikaci.

Animovaný grafický formát GIF je odvozen od standardního nepohyblivého grafického formátu GIF. Soubor aGIF obsahuje **řadu dílčích seřazených snímků**, kterým říkáme **rámce**. Pro všechny rámce je nastavena celková **jednotná velikost** animačního prostoru. Každý rámec nese informaci o posunu svého levého horního rohu v animaci. Každému rámcu je definována samostatná **doba zobrazení** a **způsob překreslení**.

Rámce souboru aGIF mohou mít svoji lokální barevnou paletu, která má, stejně jako formát GIF, barevnou hloubku 1, 4 nebo 8 bitů. Maximální počet barev v paletě může být tedy 256. Pokud není nastavena **lokální paleta** rámce, použije se **paleta globální**. Jedna libovolná barva lokální, resp. globální barevné palety může být nastavena při zobrazování jako průhledná.

Formát GIF umožňuje také připojení doplňkové textové informace v neomezené délce.

Základní vlastnosti formátu

Parametry rámců

Barevná paleta

Textová informace

ZÁKLADNÍ PRINCIPY ANIMACE

Přípravu podkladů pro animaci v Zoner GIF Animátoru lze provádět v zásadě dvojím způsobem:

Animace rámců nezávislá na předchozích stavech

- **Animace nezávislých rámců.** Tento způsob je především vhodný pro animace pohybu objektů. Lze ho srovnat s filmem, kdy každý snímek má velikost animace a vlastně překreslí předchozí stav v celé velikosti. Každý rámec animace je vhodné připravit zvlášť v grafickém editoru a animační proces vznikne na základě jejich překreslování v určeném pořadí.



Animace rámců závislá na předchozích stavech

- **Animace odvozená od předchozího stavu.** V některých případech je vhodné a efektivní počítat s předchozím stavem animace. Základ většinou tvoří první snímek, který má velikost animace. Následující rámce pak mají pouze velikost oblasti animace, která se mění. Tato metoda má uplatnění zvláště při tvorbě animovaných bannerů a uplatníte zde možnost zobrazit v **Okně náhledů** rámce podle jejich pozice v animaci (viz. další text).



Spojení obou způsobů

Oba způsoby lze také kombinovat. V takovém případě hraje při sestavování a následné optimalizaci velkou roli zkušenost autora při nastavení jednotlivých metod překreslování rámců.

PROSTŘEDÍ PROGRAMU

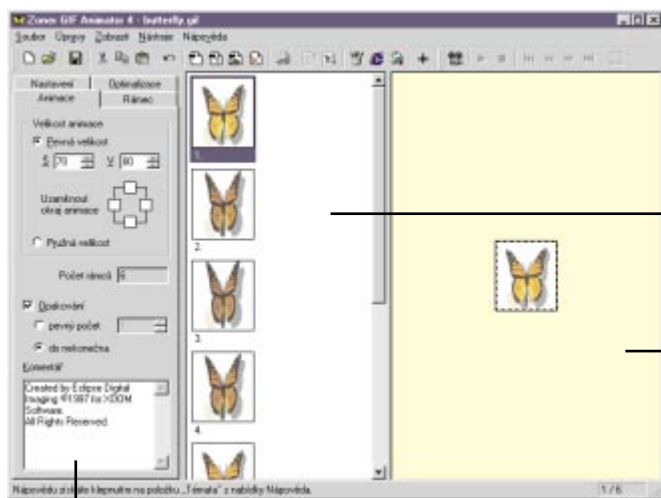
Pracovní prostředí Zoner GIF Animátoru je rozděleno na dvě části. V levé se nachází trvale zobrazený **Ovládací panel** se čtyřmi kartami pro nastavení parametrů programu, animace, jednotlivých rámců a optimalizace.

Pravá část plochy se skládá ze dvou vertikálně, příp. horizontálně rozdělených oken: **Okna náhledu** a **Pracovního okna**

Ovládací panel

Okna rámců

Pracovní prostředí programu



Okno náhledů

Pracovní okno

Ovládací panel



Poměr obou oken pracovní plochy je možné nastavit tažením rozdělovacího pruhu myši. Volba mezi vertikálním a horizontálním dělením se provádí příslušným tlačítkem v panelu nástrojů.

Velikost zobrazených náhledů jednotlivých rámců lze nastavit v menu **Zobrazit | Velikost náhledu**.

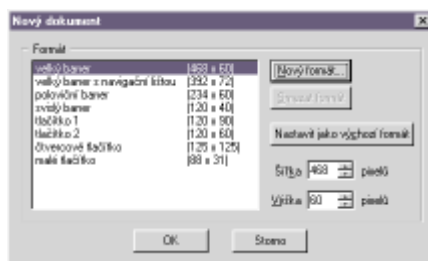
12

GLOBÁLNÍ PARAMETRY ANIMACE

Každé nové animaci je třeba nejprve nastavit velikost – přesněji řečeno výsledný rozměr obrázku ve formátu aGIF. Budete-li tvořit některý z obvyklých formátů animovaných GIFů, používaných na Internetu, např. reklamní bannery, ikonu, můžete si velikost animace určit již při otevírání dokumentu volbou **Otevřít | Nový podle parametrů ...** Ve stejném dialogu máte také možnost nadefinovat a pojmenovat libovolný jiný formát, který bude příště nabízen v seznamu předdefinovaných formátů.

Standardní formáty jsou předdefinovány

Nabídka formátů při otevření souboru podle parametrů

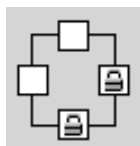


Karta Animace

Pevná velikost animace

Rozměry animovaného obrázku můžete také dodatečně změnit na kartě **Animace** v **Ovládacím panelu**.

Nastavíte-li pevnou velikost animace, nebude možné ji změnit jinak než manuálně právě v tomto dialogu. Vytáhnete-li tedy



některý rámeček tak, aby zasahoval mimo animaci, dojde k jeho skrytí za hranice animace. Vždy se však minimálně jeden bod bude nacházet uvnitř animace. Každou hranici animace lze také uzamknout proti nežádoucímu vytažení.

Pružná velikost animace

Naopak nastavíte-li pružnou velikost animace, přizpůsobí se její velikost vždy přesně tak, aby byl obrázek celý viditelný až po pravý dolní roh.

Rozdíl v nastavení pevné a pružné velikosti animace



Informace o počtu rámců

Na kartě **Animace** se dále nachází hodnota udávající aktuální počet rámců v animaci. Počet rámců v animaci se řídí výhradně jejich přidáváním a ubíráním v **Okně náhledů**.

Počet opakování animace

Podle záměru použití výsledného obrázku můžete volit počet opakování animace při přehrávání. Lze nastavit i přehrávání v nekonečné smyčce.

Komentář k animaci

Animaci lze doplnit o komentář, který má neomezenou délku. Komentář můžete využít např. k zapsání informace o vašich autorských právech (copyright) apod.

PARAMETRY RÁMCE

Parametry pro rámec vybraný v pracovním okně se nastavují pro každý rámec animace zvlášť na kartě **Rámec** v **Ovládacím panelu**.

Každý rámec obsahuje obrázek, u něhož lze nastavit posunutí vzhledem levému hornímu rohu animace (tzv. *offset*).

Rámec je možné také posouvat vizuálně, a to jeho tažením myší v **Pracovním okně**. Okraj obrázku v rámci je zde zvýrazněn tenkým čárkovaným ohraničením. Pozici obrázku lze uzamknout volbou v sekci **Nastavení zobrazení** ve spodní části karty. Zde je možné rovněž aktivovat stálé zobrazení rámce v pracovním okně. Tato volba nemá vliv na výslednou podobu animace, je užitečná pouze při skládání animace a nastavování pozice příslušných rámců.

Doba trvání zobrazení jednotlivého rámce v animaci je udávána v setinách sekundy a její hodnota se může měnit od nuly až po 320 sekund.

Existují tři metody překreslení rámce:

- Volba **Nechat jak je** ponechá současný stav animace (pozadí) nezměněn a na příslušnou pozici vykreslí nový rámec. Tato volba se používá v případech, že obrázek v novém rámci doplňuje, příp. zcela překrývá předchozí stav.
- Při volbě **Obnovit předchozím stavem** je po vykreslení a uplynutí doby trvání nového rámce obnoven stav animace před jeho vykreslením. Touto volbou se jednoduše docílí „probliknutí“ rámce v animaci.
- Při volbě **Obnovit podkladem** dojde po uplynutí doby trvání rámce k vymazání plochy pod rámcem bílou barvou. Tato volba se používá v případech, že potřebujete vyčistit určitou část plochy animace.



Vedle samostatného komentáře lze každému rámcu přiřadit také titulek. Ty jsou zobrazovány přímo pod náhledem rámce v **Okně náhledů**. Chcete-li vložit nebo změnit titulek rámce, vyberte příslušný rámec v **Okně náhledů** a stiskněte **F2**. Popis titulku je možné vepsat přímo pod rámec.

Ukládání titulků je ve formátu aGIF nestandardní, proto v případě otevření a následného uložení souboru v jiné aplikaci může dojít k jejich ztrátě. Použití titulků nemá žádný vliv na zobrazení souboru aGIF v ostatních prohlížečích. Komentáře i titulky mohou mít libovolnou délku.

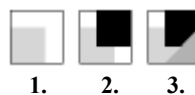
Karta Rámec

Posunutí obrázku v rámci
vzhledem k animaci

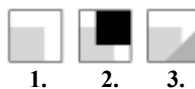
Vizuální posunutí myší

Doba trvání zobrazení rámce

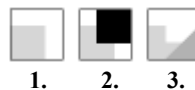
Metody překreslování



1. 2. 3.



1. 2. 3.

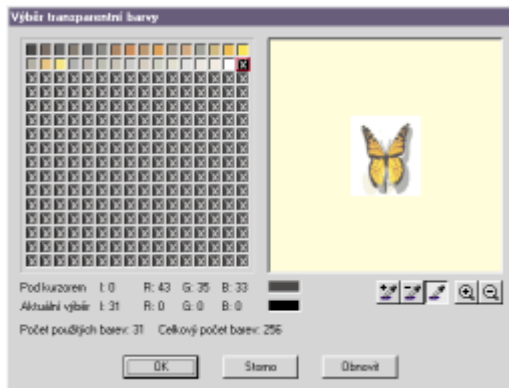


1. 2. 3.

Komentář a titulek rámce

Formát GIF podporuje nastavení jedné barvy z barevné palety jako průhledné. Vzhledem k tomu, že každý rámec v souboru aGIFu může mít svoji barevnou paletu, lze také u každého rámce zvlášť nastavit jinou průhlednou barvu.

Dialog výběru transparentní barvy v paletě rámce



ZMĚNA POČTU A POŘADÍ RÁMCŮ

Vložení prázdného rámce



Přidávání a ubírání rámců animace lze změnit v **Okně náhledů**. Při vkládání je nový rámec umístěn za rámec aktuální. Je-li třeba přidat rámec na úplný začátek vložte nejprve nový rámec na druhou pozici a následně jej přesuňte na pozici první.

Vložení rámců ze souboru



Stejným způsobem jako prázdný rámec je možné vložit i obrázek ze souboru. K vložení většího počtu obrázků do animace použijte **Galerii Zoner Media Exploreru** a obrázky do Zoner GIF Animátoru přeneste přetažením (drag'n'drop) zvolených souborů. Při vkládání souborů aGIF se samozřejmě vloží všechny rámce vkládaného souboru.



Pořadí rámců v animaci lze snadno měnit jejich tažením myši v rámci **Okna náhledů**. Pozice, kam bude umístěn tažený rámec ukazuje šipka.

Odstranění rámce



Vymazání jednoho nebo více rámců je možné v menu volbou **Úpravy | Odstranit** nebo stiskem **Del**. Více souborů je možné přidat do výběru s použitím kláves **Shift** (pro souvislou skupinu) nebo **Ctrl** (pro individuálně vybírané rámce).

VKLÁDÁNÍ TEXTOVÝCH RÁMCŮ

Textový rámec v animaci je speciálním typem rámce, který formát aGIF standardně nepodporuje. Obsahuje editovatelný text, který se navenek chová jako obrázek s průhledným pozadím.



Vložení textového rámce provedete v menu volbou **Úpravy | Vložit text**. Zobrazí se dialog, v němž lze přehledně nastavit všechny potřebné parametry textu, jako vlastní stín, vyhlazení hran, či prokládání znaků:

Vložení textového rámce



Nastavení parametrů textu

EDITACE OBRÁZKŮ

Obrázky vložené v Zoner GIF Animátoru lze editovat v externím grafickém editoru – programu Malování, který je součástí operačního systému Windows.



Přenesení obrázku do editoru provedete vybráním rámce v **Okně náhledů** a volbou menu **Úpravy | Editovat**, a nebo rychleji poklepáním na zvolený náhled rámce. Zoner GIF Animátor přenesení obrázku do editoru pomocí dočasnýho pracovního souboru. Při uložení obrázku v editoru okamžitě dojde k aktualizaci obrázku příslušného rámce v Zoner GIF Animátoru.

Editace obrázků

12

PŘEHRÁNÍ ANIMACE

Mód přehrávání



K přehrávání a krokování animace v pracovním okně slouží nástrojový panel **Přehrávač animací**. Pro přepnutí do módu přehrávání klikněte na tlačítko se symbolem kamery.

Podobou připomíná nástrojový panel ovládání videopřehrávače:

Panel přehrávače animací



Aktivní mód přehrávání

Poslední tlačítko v panelu přehrávače animací způsobí **roztažení přehrávané animace** do celé plochy **Pracovního okna**, což může být praktické zejména při sledování detailů animace.

Návrat do editačního módu

Pro návrat do editačního módu klikněte opět na tlačítko se symbolem kamery.

OPTIMALIZACE VÝSTUPNÍHO SOUBORU

Význam optimalizace

Optimalizace výsledného souboru s animací je zejména při následném umístění animací na Internet velmi důležitým procesem. Délka souboru totiž přímo úměrně ovlivňuje rychlost kompletního přenosu souboru a tím i jeho zobrazení v prohlížeči. Vzhledem k tomu, že např. u větších bannerů může jít až o desítky KB, je podstatné co nejvíce výstupní soubor zkrátit.

Volby optimalizačního procesu

Příslušné volby pro optimalizační proces naleznete na kartě **Optimalizace** v **Ovládacím panelu**:

- **Volba barevné palety.** Vytvoří jednu globální paletu pro celý soubor namísto několika lokálních.
- Při zatržené volbě **Dithering rámců** dojde k nahrazení všech barev, které nejsou obsaženy v globální paletě ditheringem, neboli mozaikou dostupných barev globální palety (falešné barvy).
- Volba **Odstranit nadbytečné pixely** provede ořez plochy jednotlivých rámců tak, aby byly odstraněny všechny okrajové části, které se v průběhu animace nijak neprojeví.
- Ze souboru je dále možné **Odstranit titulky a komentáře** rámců a také **Textové vlastnosti** vázané na textové rámce.

- Při aktivaci **rozdílové metody** je upraven obsah všech rámců tak, že v každém stavu animace obsahuje rámec pouze změny oproti předchozímu stavu a ostatní body nového rámce jsou nahrazeny průhlednou barvou. Zároveň u všech rámců nastaví metodu překreslování **Tak jak je**.

Proces optimalizace se spouští tlačítkem **Optimalizovat**.

Provedené změny jsou vratné bezprostředně po optimalizaci volbou **Úpravy | Zpět optimalizovat**. Tlačítko **Obnovit** nastavuje implicitní parametry optimalizace, nikoliv optimalizace jako takový.

Pokud aplikace zjistí, že optimalizace nevede k žádoucímu výsledku zmenšení velikosti souboru, navrhne uživateli zrušení takového optimalizačního procesu.

Upozornění: Při optimalizaci může dojít k odstranění některých údajů ze souboru animace nebo k jeho změně. Navrženou animaci je tedy vhodné předem zálohovat!

Zrušení optimalizace

	Velikost souboru	Doba stahování
Před:	33,944 kB	18 sek.
Po:	27,049 kB	15 sek.
Přenosová rychlost pro výpočet		
doby stahování:	14,4 kb/s ▼	

Velikost výsledného souboru a odhad doby potřebný pro jeho stažení na různě výkonném připojení k Internetu zjistíte v dolní části karty **Optimalizace** v **Ovládacím panelu**.



DODATKY

DODATKY

VYUŽITÍ TECHNICKÉ PODPORY

Každý legální uživatel má právo využívat technickou podporu výrobce programu - společnosti ZONER software, s.r.o. K tomu, aby vaše dotazy týkající se používání Zoner Callista mohly být zodpovězeny, je nutno odeslat registrační karty k programu, aby mohlo být ověřeno legální užívání programu.

Možné způsoby kontaktování technické podpory:

- telefonicky: 05 - 43257244,
- e-mailem: callisto@zoner.com,
- interaktivním formulářem na www.zoner.cz/callisto.

Pokaždé, když kontaktujete technickou podporu, připravte si, prosím, následující údaje:

- produkt a registrační číslo,
- verze a sestavení produktu (číslo se nachází v dialogu O aplikaci, který vyvoláte volbou z menu Nápověda),
- popis problému a pokud se jedná o chybu způsobující pád programu, také výčet kroků uživatele, které k tomu vedou, a modul a adresu, kde k tomu došlo.

UPDATE ZONER CALLISTA ZDARMA

Vývoj Zoner Callista je nikdy nekončící proces. Kromě práce na nové verzi programu dochází k vyladování stávající verze a během roku vydá vývojový tým několik nových sestavení téže verze. ZONER software nabízí všem legálním uživatelům možnost získání posledního sestavení programu zdarma. Tuto možnost lze využít pouze prostřednictvím Internetu. Na stránkách www.zoner.cz/callisto naleznete číslo posledního sestavení programu a návod k jeho opravě.

NOVINKY VE VERZI 4

Histore vývoje

Pokud máte možnost sledovat vývoj grafických editorů z produkce ZONER software, s. r. o., víte, že prvním grafickým editorem byla **Zebra**. Ta ve své druhé verzi dostala jméno **Zoner Callisto** s ohledem na vstup produktu na zahraniční trhy a s tím souvisejícím předcházení známkovým sporům. Změny ve druhé verzi byly výrazné, program přešel pod 32 bitová Windows a od základu se změnil formát. Třetí verze přinesla změny, které grafický editor posunuly více k profesionálnímu použití.

Doposud nejvýraznější změna mezi verzemi!

Doposud nejvýraznější změnou mezi verzemi Zoner Callista je právě čtvrtá verze. Zoner Callisto 4 bylo od základu naprogramováno znovu, takže nenese neduhy dříve používaných technologií. Grafické nástroje mnohem lépe hospodaří s pamětí, což se projevuje zejména ve větších dokumentech.

Instalace

Zoner Callisto 4 se **instaluje** prostřednictvím nového instalačního programu, který umožňuje navíc dodatečnou správu instalace – přidávání nebo ubírání komponent programu a nebo opravu poškozené instalace.

Import a export

V programu byly výrazně rozšířeny tolik žádané možnosti **importu a exportu**. Nově je možno načítat formáty: AI, EPS, CDR 8, EMF vylepšený DXF a HPGL včetně úplné definice křivek a bitmapový PCD (Kodak Photo CD). Přibyl export do vektorových formátů AI, EPS, PDF, DXF, HPGL a EMF.

Prostředí grafického editoru

Nové **prostředí** editoru umožňuje celkově snazší a intuitivnější ovládání. Zobrazení dokumentu se zkvalitnilo, zejména díky lepšímu vyhlazování. Plovoucí okna jsou nahrazena ukotvitelnými galeriemi, včetně galerie k jednoduchému importu grafických souborů. Dále byla zdokonalena technologie alternativního panelu, se kterou jako první přišla na trh právě Zebra pro Windows v roce 1994. Vylepšení se týkají barevné palety, nastavení sítě, měrného systému a pravítek. V prostředí je konečně umožněn autoscrolling – automatické rolování dokumentu při táhnutí myši mimo okno. V numerických boxech můžete číselné hodnoty zadávat přímo nebo výpočtem s využitím plus, minus, krát, děleno, závorek, mocniny, přepočtu souřadnic mm, cm, in, pt, pica a funkcí sin, cos, tg a rad. Do výčtu novinek pracovního prostředí grafického editoru patří také nová galerie pro až 100 nezávislých pohledů.

Hladiny

Práce s **hladinami** byla zdokonalena na špičkovou úroveň. Hladiny lze v jejich galerii přehazovat jednoduše tažením myši. Je možné hromadné zapnutí a vypnutí příznaků hladin nebo nastavit

exkluzivitu hladiny pro všechny příznaky. Nově lze používat tzv. virtuální hladiny – okraj stránky, vodící linky, síť atd.

Objekty lze vybírat pouze na určené hladině, stejně tak můžete objekty na tuto hladinu přesunout.

Jednotlivé grafické nástroje byly zásadně přepracovány. Zoner Callisto 4 umožňuje kreslení předdefinovaných tvarů vycházejících z polygonu. Tvary je možno vkládat zadáním numerických hodnot v dialogu, který získáte po klepnutí do dokumentu při vybraném nástroji. V alternativní liště přibyla nová tlačítka pro přednastavení kreslení „z rohu“ nebo „ze středu“.

U **hvězd** lze nyní symetricky tvarovat segmenty. Pro oblouky poloměr a pro pravoúhelníky skosení můžete nastavovat vizuálně.

Přibyla silná možnost **logických operací s grafickými objekty**, které lze nyní spojovat v jeden (welding), vzájemně vyřezávat (triming) a nebo stanovit výsledný objekt jako průnik stávajících objektů (intersection).

Zásadních změn doznal nástroj pro **kreslení křivek**. Bylo zdokonaleno kreslení od ruky (freehand) a tvarování čar, takže je možno současně pracovat s více uzly křivky a tvarovat tažením v libovolném bodě křivky. Nově je nabízena možnost dodatečného vyhlazení skupiny uzlů.

Textový nástroj byl od základu nahrazen novým. Sjednotila se editace uměleckého a odstavcového textu, včetně rozbití odstavcového textu na křivky. Oba druhy textu jsou plně transformovatelné a je možné je usazovat podle již existujícího objektu. Při výběru písma je zobrazován náhled.

Tabulky lze plně transformovat, včetně jejich obsahu.

Na vložené **bitové mapy** je nyní možno definovat průhlednost.

Výrazně byly vylepšeny také **grafické vlastnosti objektů**. Výplně můžete přiřazovat k objektům tažením (drag & drop) z galerie na objekty. Barevné přechody mají zvětšený počet kroků. Barvy se vybírají z vylepšené barevné palety. Bitmapová výplň se může také aplikovat podle bitové mapy, která je ve schránce. Čáry mohou být definovány jako kaligrafické, můžete nastavit jejich způsob spojení, tvar ukončení včetně přiřazení vlastních tvarů a typy přerušování. Často používané výplně a nastavení čar můžete uložit jako styl a ty pak později znovu používat.

Grafické nástroje

Hvězdy

Logické operace

Křivky

Text

Tabulky

Grafické vlastnosti objektů

Měkký stín

Zoner Callisto 4 nyní disponuje také oblíbeným **měkkým stínem** často využívaným při návrhu internetové grafiky. Přibyl také průhledný stín a možnost stíny sklápět.

Vizuální tvarování

Zjednodušila se také práce s objekty, zejména **vizuální otáčení a tvarování**. Přibylly dva nové způsoby zarovnávání objektů na první vybraný objekt a na okraj stránky. Objekty lze samostatně uzamykat.

Vícenásobné kopírování po křivce

Vícenásobné kopírování objektů je nyní možné i po křivce. Pro skupinu objektů lze definovat společný stín a průhlednost. Přejechy objektů (blend) lze vytvářet i pro kombinované skupiny a také je rozbíjet na jednotlivé objekty.

A konečně tisk byl vylepšen o možnost výběru jednotlivých plátů při **billboardovém způsobu tisku**. Zlepšilo se také nastavení tisku pomocných značek.

Shrnutí: nové Zoner Callisto 4 představuje opět výrazný posun k jeho profesionálnímu využití od domácích uživatelů až po grafická studia. Uživatelé dostávají za příznivou cenu solidní nástroj, který splní naprostou většinu jejich grafických potřeb.

Změny při načítání souboru ze Zoner Callista 3**Rozdíly při načítání staršího formátu ZMF**

Vzhledem k tomu, že formát Zoner Callista 3 a Zoner Callista 4 je rozdílný, dochází při načítání dokumentů ze starší verze programu k několika úpravám:

Objekty OLE a WMF se rovnou transformují na entity Zoner Callista 4. Kombinované skupiny se transformují na křivky.

Při načítání textu **dochází k rozdílům**, protože nový textový nástroj pracuje na jiném principu. Umělecký text se importuje jako dva objekty: vodící linka (pokud byla viditelná) + text, přičemž může dojít k drobným změnám v sazbě. Z odstavcového textu se neimportuje podtržení, přeškrtnutí a prázdné rámce. U tabulek může dojít k drobným vizuálním změnám zejména v usazení textu.

Objekty ve vzájemném přechodu jsou transformovány na křivky. Zakončení čar je v Zoner Callistu 4 o něco zmenšeno.

Ve skupinách může dojít ke změně pořadí v ose Z, což může mít podstatný vliv na celkový vzhled dokumentu. V Zoner Callistu 3 byly totiž skupiny definovány přes více hladin s různě propletenými objekty, což nebylo správné.

Všechny názvy fontů se převádí z formátů „Arial CE“ na „Arial“.

Naprostá většina objektů a možností, včetně nastavení prostředí pro konkrétní dokumenty, zůstává při importu do Zoner Callista 4 beze změny. Byl také zdokonalen import ze Zebry pro Windows.

REJSTŘÍK

A

Adobe 187, 228
animovaný GIF 235
automatické zobrazování 219

B

barevná paleta 172
barevný přechod 177
barva 29, 171
barva textu 139
Bézierovy křivky 96
billboardový tisk 212
bitová mapa
 formáty 195
 maska průhlednosti 183
 průhlednost 201
 převod na 185
 úpravy 198
 výplň 179
blend 183
blok textu 138
bod 51
buňka tabulky 150

C

cípy hvězd 124

Č

České kliparty 5
čtverec 119

D

deformace objektů 170
detekce hran 199, 228
dlaždice 180
dokument 54, 210
 vícestránkový 85
drag & drop 68, 173, 230
duplikace 159
duplikační režim 160, 27

E

editace textu 138
editační nástroj 155
element křivky 99
elipsa 121
export 33, 207

F

filtry 187, 228
formát - grafický 51
fotografie 39
fraktálová výplň 180

G

galerie 54, 63, 16
geometrické tvary 117
 tvarování 125
GIF 235
grafika
 bitmapová 50
 vektorová 49

H

hladiny 54, 75
HSV složky 199, 228
hvězda 123

I

ikona 54
import 194, 17, 39
instalační program 5
inverze bitmapy 201, 228
inverze výběru 156

J

jas 199, 228

K

kaligrafie 176

kliparty 203
 kombinace objektů 167
 kontrast 199, 228
 konverze 225
 kopírovací mód 160
 kopírování
 po křivce 160
 objektů 159
 přes schránku 33
 vícenásobné 160
 kreslení od ruky 106
 kruhová výseč 122
 kruhový oblouk 122
 kružnice 121
 křivka 52, 95
 barva 174
 Bézierova 96
 jednoduchá 97, 101
 kaligrafie 176
 modifikace uzlů 110
 od ruky 106
 převést na 130
 síla 173
 složená 97
 spojená 102
 tvarování 109
 vkládání 99
 zakončení 175
 zlom 176
 kvalita vykreslování 189

L

licenční podmínky 6
 logické operace 166

M

maska průhlednosti 201
 měkký stín 181
 měrný systém 66
 měřítko 73, 221, 22
 míchání barev 172
 mnohoúhelník 122

N

nabídka (menu)
 lokální 65
 roletová 54, 58
 náhledy 218
 naklánění 127
 nastavení dokumentu 21, 34
 navigace v dokumentu 68
 novinky 8, 248

O

obdélník 119, 12
 tvarování rohů 128
 vložení 23, 42
 oblouk 122, 128
 obrys 173
 odstavcový text 133
 ohraničování 156
 ořezové značky 212
 oříznout 227
 ostrost hvězd 125
 otáčení 127, 161, 163, 227
 označení
 buněk tabulky 45
 části textu 37, 138

P

paleta barev 68
 panel nástrojů 12, 54, 64
 paprsky hvězd 124
 pero 173
 perspektiva 170
 písmo 138
 plug-ins 187
 pohledy 80
 pořadí objektů 43, 169
 posterizace 200, 228
 PostScript 208
 posunutí 127
 posuvník 68
 pracovní plocha 69
 rozdělení 83
 pravítka 66

promítání 221
 prostředí 57
 protahování 127
 protlačení 200, 228
 průhlednost 182
 průhlednost bitmapy 201
 průnik objektů 166
 přechod
 barevný 42
 mezi úseky křivky 104
 objektů 183
 přesun objektů 157, 163
 přetahování barvy 173
 převod na bitmapu 185
 převod na křivky 26, 130
 ořez pomocí objektů 166
 přibírání 155

R

RGB složky 199, 228
 rohy čar 176
 rozmazání 199, 228
 rozmístění objektů 164

S

seznam souborů 224
 schránka - kopírování 159
 síla čáry 173
 síť 90
 sjednocení velikosti 165
 skenování 39, 203, 229
 skupiny 52, 169
 Slepé mapy 5
 slideshow 221
 směrnice 96
 soustava souřadnic 67
 spojení objektů 166
 správce pohledů 79
 sražení rohů 120
 srdíčko - ukázka 114
 stavový řádek 67, 156
 stín 180
 měkký 36

storno 54
 stránka 86, 21
 tisková 12
 vzorová 86
 styly 193
 symetrické tvarování
 126, 129

Š

šablony 210
 šipky 175

T

tabulka 13, 147
 tvarování 44, 149
 vložení 44, 149
 zadávání textu 152
 technická podpora 4, 247
 terminologie 53
 text 13, 53, 133
 barva 139
 editace 138
 na křivku 136
 odstavcový 37, 135
 převést na křivky 143
 tvarování 137
 tvarování rámce 142
 umělecký 30, 35, 135
 v tabulce 152
 vkládání 134
 výplň 140
 základna 141
 tip na tento den 57
 tisk 211
 tlačítko Start 230
 transformace 163
 tvar geometrický 52, 117
 tvarovací nástroj 155
 tvarování
 geometrických tvarů 125
 křivek 101
 oblouku 128
 rámce 128

rohů 128
symetrické 126
tabulky 149
textu 137
úseček 100
TWAIN 207, 229

U

ukázka srdíčka 114
ukládání dokumentu 211
umělecký text 133
úpravy bitmap 40
úsečka 96
 jednoduchá 100
 spojená 102
úsek 98, 110
úvodní výukový kurz 8, 11
uzly 110

V

vektorové formáty 194
verze a sestavení 7
vícenásobné kopírování 160
vícestavový přechod 178
vkládání tabulek 148
vkládání textu 134
vodící linky 22, 34, 45, 88
výběr 155
 buněk tabulky 150
 objektu 14, 27, 155
 více objektů 14, 29, 156
výplň
 barevným přechodem 42
 bitmapou 179
 fraktálová 180
 textu 140
výšeč 122
vzorové úseky 129

W

Windows 3, 5, 6, 54, 231

Z

základna textu 141
zaostření 199, 228
zarážka 157
zarovnání objektů 164
 textu v buňce tabulky 45
zařízení čar 175
zdvojení 159
zešíkmení 127, 162
změna
 polohy 163
 rozměru 158, 163, 227
 v nové verzi 250
zmenšení 128, 158, 163, 227
ZMF 250
znovu 87, 17
Zoner Callisto 3 3
Zoner Callisto 4 5, 250
 aktualizace 7
 ovládání 73
 seznámení 11
 změny 250
Zoner Context 5
Zoner GIF Animator 4, 235
Zoner Media Explorer 4, 215
Zoner Viewer 4, 215, 226
zpět 87, 17
zrcadlení 28, 168, 227
zvětšení 128, 158, 163, 227