

Obsah nápovědy



Vítejte v nápovědě grafického editoru **Zoner Callisto 3.0**.

[Novinky v Zoner Callistu 3.0](#)

[Jak začít tvořit v Zoner Callistu - výukové kurzy](#)

[Referenční přehled funkcí Zoner Callista](#)

[Popis nabídek menu Zoner Callista](#)

[Seznam zkratkových kláves](#)

[Řešení potíží a nejčastější dotazy](#)

[Programy Zoner Media Explorer a Zoner Viewer](#)

Výukové kurzy

Pokud jste ve vektorové grafice naprostým začátečníkem, jsou pro vás určeny následující dva výukové kurzy. Zde se krok za krokem seznámíte s jednotlivými kroky při tvorbě firemního loga a firemního letáku. Znalým uživatelům grafických editorů bude možná popis připadat jako velmi podrobný, ale tento kurz je určen pro ty, kteří nemají žádné zkušenosti s tvorbou grafických počítačových dokumentů. Stejně kurzy s malými odchylkami jsou rovněž v uživatelské příručce, kde naleznete také přehledný obrazový materiál.

I. Tvorba firemního loga

0. Cíl našeho snažení

1. Založení nového dokumentu

2. Panely s nástroji

3. Vložení obdélníka

4. Tvarování objektu

5. Přesunování objektu

6. Zdvojování a zrcadlení objektů

7. Barvy objektů

8. Umělecký text

9. Rozbití textu

10. Export obrázku

II. Firemní leták

0. Cíl našeho snažení

1. Založení nového dokumentu

2. Vložení uměleckého textu - Nadpis

3. Odstavcový text

4. Vložení obrázků

5. Úpravy vložených bitových map

6. Obdélníky a pořadí vykreslení

7. Barevné přechody

8. Tabulka

9. Vodící linky

Viz také:

Jak dokonale ovládnout Zoner Callisto

Referenční přehled funkcí

Kreslení objektů

Editace objektů

Tvarování objektů

Import

Export

Export pro Web

Měřítko zobrazení

Práce s hladinami

Práce se sítí

Práce se schránkou

Práce s vodicími linkami

Plovoucí okna

Panely nástrojů

Použití více pohledů

Nastavení dokumentu

Nastavení prostředí

Menu Zoner Callista

Menu **Zoner Callista** obsahuje tyto položky

Soubor

Úpravy

Zobrazit

Objekty

Nástroje

Okno

Nápověda

Viz také:

Panely nástrojů

Editace objektů - možnosti

Editační nástroj - výběr objektů

Přesunování objektů

Změna rozměrů objektů

Kopírování objektů

Vícenásobné kopírování objektů

Otáčení objektů

Zešíkmení objektů

Zrcadlení objektů

Perspektiva objektů

Skupiny objektů

Kombinace objektů

Pořadí objektů

Deformace více objektů

Sjednocení velikosti

Stíny objektů

Plovoucí okno pro transformace

Programy Zoner Media Explorer a Zoner Viewer

URČENÍ PROGRAMŮ

Zoner Media Explorer a Zoner Viwer [čte se "vjúver"] je dvojice programů ke zjednodušení práce s grafickými a multimediálními soubory.

Představte si, že je vaším úkolem vložit do dokumentu v grafickém nebo textovém editoru obrázek, jehož jméno neznáte, ale víte, ve které složce se nachází. Klasickým postupem byste museli postupně otevírat všechny obrázky ve složce a zjišťovat, zda se nejedná o požadovaný obrázek.

Zoner Media Explorer vám prohledne požadovanou složku, zobrazí náhledy všech obrázků. Nalezený obrázek pak metodou drag&drop přetáhnete do vašeho dokumentu. Pokud na náhled obrázku dvakrát kliknete, nastartuje se program **Zoner Viewer**, který obrázek zobrazí v plné velikosti.

Kromě zmíněné základní funkce vám tato dvojice programů pomůže při konverzi obrázků do jiné barevné hloubky nebo formátu, při základních souborových operacích (přemístění, kopírování, mazání a přejmenování souborů).

Zoner Media Explorer umí také **promítnout** obrázky ve složce jako "slide show", což můžete využít při prezentacích. Náhledy všech obrázků můžete vytisknout na přehledné katalogové listy.

Zoner Viewer vás nechá vytisknout aktuální obrázek. Z obou programů můžete vložit obrázek do schránky.

Přestože se jedná o dvě nezávislé aplikace, jsou popisovány ve společné kapitole, protože jsou navzájem velmi provázány.

[Zoner Media Explorer](#)

[Zoner Viewer](#)

Panely nástrojů Zoner Callista

Volba v menu **Zobrazit | Panely nástrojů**

V Zoner Callistu je **7 panelů** nástrojů. Postupně můžete zapnout nebo vypnout jejich zobrazení a také zajistit jejich ukotvení k libovolnému okraji pracovní plochy. Pro rozumnou práci by měly být zobrazeny minimálně 4 panely - **základní**, **alternativní**, **měřítko** a **text**.

Dále můžete používat panel pro **hladiny**. Panely **standardní** a **prostředí** vesměs suplují některé časté nabídky menu.

Kromě použití tlačítek v panelu prostředí lze zobrazení panelů nastavovat v menu **Zobrazit | Panely nástrojů** nebo v lokálním menu, které získáte klepnutím do panelu nástrojů mimo oblast tlačítka.

Tažením panelu za tuto oblast směrem do pracovní plochy získáte plovoucí panel. Jeho přiblížením k okraji jej ukotvíte.

Základní

Alternativní

Měřítko

Hladiny

Text

Standardní

Prostředí

Řešení potíží a nejčastější dotazy

[Program běží o poznání pomaleji](#)

[Nelze označit objekt](#)

[Problémy s tiskem](#)

[Problémy s grafickou kartou](#)

[Nejčastější dotazy](#)

[Využití technické podpory](#)

Nelze označit objekt

Příčina: Objekt je uložen na vzorové stránce, takže se kopíruje na všechny ostatní stránky, na kterých není editovatelný.

Řešení: Přepněte se na vzorovou stránku a editujte objekt na této stránce

•

Příčina: Objekt je na hladině, která má nastaven příznak zamknutá.

Řešení: V panelu nebo v plovoucím okně pro hladiny odemkněte hladinu.

•

Příčina: Nastala chyba při překreslení obrazovky.

Řešení: Stiskem F5 obnovte zobrazení.

Viz také:

[Využití technické podpory](#)

Kreslení čar

Zoner Callisto může sloužit jako malířské plátno. Pomocí čar můžete nakreslit prakticky jakýkoliv objekt. Jednotlivé tvary se dají poskládat z linek a z křivek a jejich uzavřených oblastí.



Čáry se kreslí pomocí nástroje na čáry, který zvolíte v základním panelu nástrojů. V alternativním panelu nástrojů se zobrazí všechny možnosti. V Zoner Callistu můžete kreslit úsečky, Bézierovy křivky a křivky od ruky.

Úsečky

Křivky

Kreslení od ruky

Viz také:

Napojování čar

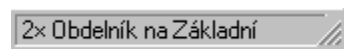
Tvarování čar

Práce s hladinami

Hladiny (v některých překladech zahraničních programů se také používá termín vrstvy) slouží k ulehčení práce s dokumentem.

Hladiny se nastavují v plovoucím okně pro hladiny nebo v panelu nástrojů - hladiny.

Aktuální hladina je indikována v panelu nástrojů - hladiny nebo jako zvýrazněná položka v plovoucím okně pro hladiny.



To, na které hladině se již dříve nakreslený objekt nachází, zjistíte **ve stavovém řádku** úplně vpravo.

Pořadí hladin:

Hladiny jsou v plovoucím okně nebo ve vyskakovacím seznamu v panelu nástrojů zobrazeny v opačném pořadí, tj. první je uvedena ta hladina, která je úplně vespod. Ostatní hladiny ji překrývají.

Tipy pro použití hladin:

- Do hladiny, kterou si označíte jako netisknutelnou si vložte pomocné značky a linky, které vám usnadní umístování objektů na stránce.
- Pokud připravujete prezentaci pomocí sledu obrázků, které budete exportovat do bitových map, nakreslete si jednotlivé obrázky do zvláštních hladin, abyste se kdykoliv mohli vrátet k jednotlivým prvkům, které se postupně objevují.
- Pokud tvoříte složitější obrázek nebo leták, umístěte již hotové části do dalších hladin a zamkněte je. Zabráníte tak nechtěným změnám (nejčastěji posunům) již hotových objektů.

Viz také:

[Plovoucí okno pro hladiny](#)

[Panel nástrojů - hladiny](#)

Použitá terminologie

S uvedením české verze Windows 95 na trh došlo k zásadní změně termínů používaných v programech pro Windows. Nejdiskutovanější byla například změna termínu *Zrušit* na termín *Storno* pro činnosti vedoucí k přerušení nebo odvolání nějaké akce nebo používání termínů klepnout či poklepat.

Následující popis vysvětluje všechny používané termíny v Zoner Callistu.

Dokument	Základní název pro obrázek nebo leták, který v Zoner Callistu vytváříte. V programu Zebra pro Windows se používal termín <i>výkres</i> .
Hladiny	V jiných grafických programech se používá termín vrstvy. Ang. layers.
Panel nástrojů	V Zebře pro Windows se používal termín lišta s nástroji. Angl. toolbar.
Storno	Odvolání operace. Dříve <i>Zrušit</i> nebo <i>Zpět</i> . Angl. cancel.
Klepnout	Dříve kliknutí myší. Angl. click.
Poklepat	Dříve dvakrát kliknout. Angl. doubleclick.

Plovoucí okno pro hladiny

Plovoucí okno pro hladiny má následující ovládací prvky:



Přidání nové hladiny. Přidá hladinu za nad aktuální hladinu.



Zrušení hladiny. Při zrušení hladiny jsou smazány i všechny objekty, které se na dané hladině nacházejí.



Přejmenování hladiny. Název hladiny se mění přímo v řádku v plovoucím okně.



Přesunutí hladiny o jednu nahoru. Při všech přesunech jsou s hladinami také přesunuty objekty, které se na dané hladině nacházejí.



Přesunutí hladiny o jednu dolů.



Přesunutí hladiny úplně nahoru.



Přesunutí hladiny úplně dolů.



Změna plovoucího okna do [panelu nástrojů - hladiny](#).

Základní

druhá

Názvy hladin. Kromě toho, že jejich přejmenování vyvoláte klepnutím na příslušné tlačítko, můžete přejmenovávat klepnutím na položku seznamu.



Ikonky pro indikaci a nastavení viditelnosti, zamknutí a tisknutelnosti hladiny. Jednotlivé příznaky měníte klepnutím na ikonku. Zešednutá ikonka signalizuje, že volba je neaktivní.

Viz také:

[Vyvolání plovoucích oken](#)

[Práce s hladinami](#)

[Panel nástrojů - hladiny](#)

Panel nástrojů pro hladiny



Volba v menu **Zobrazit | Panely nástrojů | Hladiny**.

Panel nástrojů pro hladiny má následující ovládací prvky:



Vyskakovací seznam pro **výběr a zobrazení aktuální hladiny a ikonky** pro indikaci a nastavení viditelnosti, zamknutí a tisknutelnosti hladiny. Jednotlivé příznaky měníte klepnutím na ikonku. Zešednutá ikonka signalizuje, že volba je neaktivní.



Přidání nové hladiny. Přidá hladinu za nad aktuální hladinu.



Zrušení hladiny. Při zrušení hladiny jsou smazány i všechny objekty, které se na dané hladině nacházejí.



Změna na plovoucí okno. V plovoucím okně můžete nastavit všechny parametry pro hladiny a máte lepší přehled o více hladinách současně. Panel nástrojů neobsahuje tlačítka pro změnu pořadí hladin.

Viz také:

[Práce s hladinami](#)

[Plovoucí okno pro hladiny](#)

Kurz 1/0 - Cíl

V prvním kurzu si ukážeme tvorbu jednoduchého firemního loga v Zoner Callistu. Kurz bude doplněn o praktické rady pro použití vytvořeného loga v dalších programech ve Windows a o náměty na tvorbu dalších firemních dokumentů.

Výsledný obrázek by se určitě nemohl zúčastnit soutěže o neoriginálnější logo. Jednoduchý příklad je ale navržen tak, abychom si na něm ukázali několik používaných technik vektorové grafiky. Věříme, že po zvládnutí Zoner Callista vytvoříte vlastní originální a líbivá loga, která budou mít u vašich obchodních partnerů úspěch.

Zde je cíl našeho snažení zobrazen. Na každé stránce kurzu je hned na začátku tento odkaz: [výsledný obrázek](#), abyste jej měli stále po ruce.



Pokačování:

1. Založení nového dokumentu

Kurz 1/1 - založení nového dokumentu

výsledný obrázek

Logo vytvoříme tak, aby jeho originální velikost byla 9 x 4 cm. Přestože můžeme začít ihned kreslit do stránky, která je většinou po startu programu ve velikosti A4, s orientací na výšku, založíme pro logo vlastní rozměr dokumentu.

V menu **Soubor** vyberte **Nový podle parametrů**. Zobrazí se dialog se seznamem přednastavených stránek. Do tohoto seznamu si přidáme vlastní plošku. Klikněte na tlačítko **Uživatelský**. V dalším dialogu zadejte název pro tento rozměr stránky (napište například *logo*) a nadefinujte rozměry 100 a 50 milimetrů. Potvrďte **OK** a přepněte se do sekce **Okraje**. Nastavte z každé strany okraj 5 milimetrů a zaškněte volbu **Zobrazovat okraje stránky a vodící linky na vzorové stránce** a potvrďte **OK**.

Založí se nový dokument. Okraje stránky mají pomocný charakter a používají se zejména k vymezení netisknutelných okrajů tiskáren. Každý typ tiskárny tiskne až ke krajům papíru jinak. Například většina laserových tiskáren má všechny okraje 5 milimetrů, inkoustové tiskárny netisknou 1 až 2 centimetry odspodu a u některých jehličkových tiskáren můžete nastavit okraje ručně v dialogu pro nastavení parametrů tiskáren.

Pokačování:

2. Panely s nástroji

Kurz 1/2 - panely s nástroji

výsledný obrázek

Objekt pod nadpisem vytvoříme modifikací objektu obdélníku pomocí tvarování. Druhý objekt nad nadpisem vytvoříme převrácením spodního a jeho zkopírováním.

Volba nástroje pro kreslení obdélníků



Zajistěte, aby byl viditelný panel s názvem **Základní**. Viditelnost panelu zapnete nebo vypnete v menu **Zobrazit | Panely nástrojů | Základní**. Většinou by však měl být již zobrazen, protože se jedná o nejpoužívanější panel nástrojů. V panelu nástrojů klepněte na tlačítko se čtverečkem a kružnicí. Tímto jste zvolili nástroj pro kreslení obdélníků, čtverců, kružnic, elips, n-úhelníků a hvězd.



V alternativním panelu nástrojů (zobrazení pomocí **Zobrazit | Panely nástrojů | Alternativní**) klepněte na tlačítko s obdélníkem. Alternativní panel nástrojů má v Zoner Callistu zvláštní postavení. Konfiguruje se totiž podle zvoleného nástroje v základním panelu. Takto uživatel ihned vidí, co vše lze s daným nástrojem provádět.

Panely s nástroji lze na pracovní ploše Zoner Callista libovolně rozmístit. Tažením za oblast mimo tlačítka doprostřed obrazovky je můžete osamostatnit jako plovoucí okno. Naopak tažením takto vzniklého plovoucího okna k některému s okrajů se okno změní na panel a přilepí se k okraji.

Kromě voleb v menu **Zobrazit | Panely nástrojů** lze panely zobrazovat několika dalšími způsoby. Jejich popis je však nad rámec úvodního kurzu.

Pokračování:

3. Vložení obdélníka



Tažení objektu

Tažení objektu je jednoduchá technika práce myší použitá při jeho přesunování.

Postup:

Klepněte do objektu a nechejte tlačítko myši stisknuté. Pohybujte myší se stisknutým tlačítkem - objekt se začne pohybovat. Pokud je objekt na svém novém místě, uvolněte tlačítko.

Perspektiva objektů

Vybraným objektům editačním nástrojem můžete změnit perspektivu.



V alternativním panelu klepněte na tlačítko perspektivy. Kolem objektů nebo skupiny objektů se zobrazí čárkovaná čára a čtyři úchopové body. Tažením za některý z úchopových bodů můžete deformovat tvar objektu.

Po ukončení deformace je nutno klepnutím na tlačítko pro perspektivu tento mód zase vypnout.

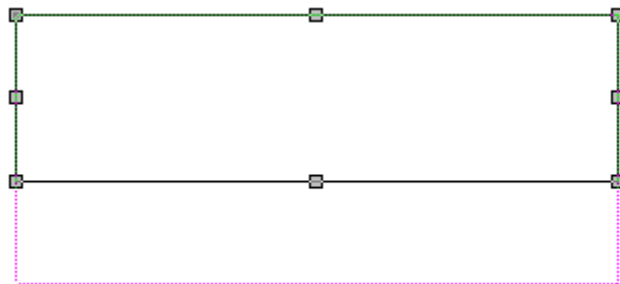
Viz také:

Editace objektů

Kurz 1/3 - vložení obdélníka

výsledný obrázek

Natažení obdélníka je snad nejjednodušší kreslicí operací v Zoner Callistu. Pokud máte zvolený nástroj pro kreslení obdélníka, klepněte do levého horního rohu vyznačeného tečkovaným okrajem stránky a nechejte tlačítko myši stisknuté. Pohybujte myší směrem vpravo dolů. Vidíte, jak se natahuje budoucí obdélník. Udělejte jej až k pravému okraji zhruba do dvou třetin výšky dokumentu.



Pokračování:

4. Tvarování objektu

Kurz 1/4 - tvarování objektu

výsledný obrázek

Z nakresleného obdélníka vytvoříme tvarování profil podle cílové podoby loga. Takováto úprava objektů je jedním z nejzajímavějších rysů vektorové grafiky.



V **základním** panelu nástrojů zvolte nástroj **tvarování**. Je indikován tlačítkem s tupou šipkou. Pokud není nakreslený obdélník označen čtyřmi úchopovými body, klepněte do něj, čímž jej označíte.

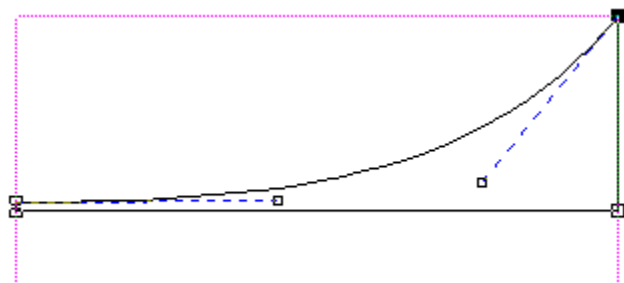


V **alternativním** panelu nástrojů vyberte rozbití objektu na čáry - klepněte tlačítko s kladívkem. Všimněte si, že se alternativní nástroj vymění a objekt se změní na spojené čtyři čáry. Spojovací body jsou označeny čtverečkem.

Levý horní roh táhněte směrem dolů, zhruba 3 milimetry od levého dolního rohu. Objekt se změní na nepravidelný čtyřúhelník.






Nyní horní spojnici převedeme na křivku a tu zdeformujeme do požadovaného tvaru. Převod čáry na křivku se provádí tlačítkem se symbolem malé žluté šipky a křivky. Převedena je vždy ta část čáry, která se nachází za aktivním bodem (spojnicí) čáry. Na první pohled se po převodu s objektem nic nestalo. Jeho tvar je stále stejný, avšak ke křivce naskočily dvě další úsečky - tečny a řídící body béziérovky. Tažením za řídící body měníte tvar křivky. Změňte jej postupně tažením jednoho a druhého až do požadovaného profilu.



Pokračování:

5. Přesunování objektu

Označení bodů tvarovaných čar

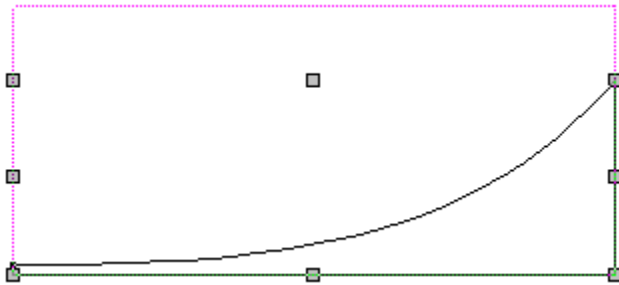
-  koncový bod
-  aktivní (vybraný) bod
-  prostřední (neaktivní) bod

Kurz 1/5 - přesunování objektu

výsledný obrázek

Nyní si nakreslený profil umístíme ke spodnímu okraji dokumentu. Jedná se o velmi jednoduchou operaci.

V hlavním panelu nástrojů vyberte editační nástroj (tlačítko se šipkou). Táhněte objektem směrem dolů. Všimněte si, že pokud je objekt blízko okrajů stránky, které jsou vyznačeny červenou tečkovanou čarou, snaží se k této čáře přiskočit. Jedná se o "magnetický" efekt, který pomáhá při přesném usazování objektů. Využívá se však především v kombinaci s vodicími linkami.



Pokračování:

6. Zdvojení a zrcadlení objektů

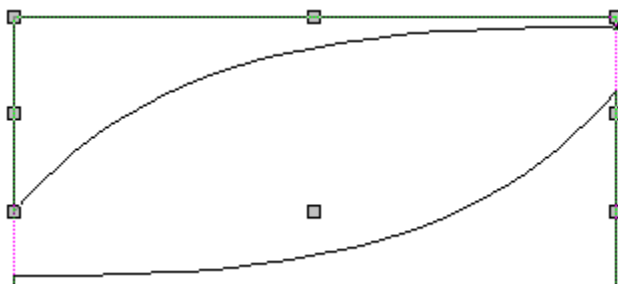
Kurz 1/6 - zdvojování a zrcadlení objektů

výsledný obrázek

V této části si vytvoříme horní profil, který ohraničuje logo. Tento objekt je téměř shodný se spodním profilem, proto jej využijeme, abychom nemuseli horní část znovu kreslit. Objekt si zkopírujeme a dvakrát zrcadlově převrátíme.

Postup je následující:

- 1. Vyberte objekt.** Výběrem objektu se rozumí jeho označení, takže v rozích jsou vidět úchopové body. Výběr se provádí klepnutím myši do objektu při aktivním editačním nástroji v hlavním panelu nástrojů.
- 2. Nastavte kopírovací mód.** Kopírovací mód se nastavuje v alternativním panelu nástrojů klepnutím na tlačítko se zdvojeným objektem a znaménkem plus. Pokud je nastaven kopírovacím mód, bude jakákoliv operace s objektem (přesunutí, zvětšení, zmenšení, překlopení, ...) mít za následek zkopírování objektu.
- 3. Objekt horizontálně překlopte.** Překlopení (jinak též zrcadlení) se provádí klepnutím na jedno z tlačítek s objekty na ose a šipkou. Nejprve si provedeme zrcadlení podle osy X, tj. ve vodorovném směru.
- 4. Vypněte kopírovací mód.** Pokud by zůstal zapnutý, další operace by zase zdvojila objekt.
- 5. Objekt překlopte vertikálně.** Klepněte na tlačítko s objekty na ose.
- 6. Umístěte objekt k hornímu okraji dokumentu.**



Pokračování:

7. Barvy objektů

Kurz 1/7 - barvy objektů

výsledný obrázek

Přebarvení objektů je v Zoner Callistu snadnou záležitostí.

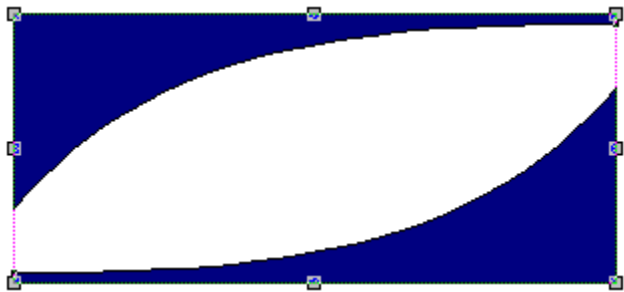
Postup přebarvení je následující:

1. Vyberte objekt editačním nástrojem.
2. Klepněte pravým tlačítkem myši na některou z baver v barevné paletě - změní se barva výplně objektu.
3. Do barevné palety klepněte levým tlačítkem - změní se barva pera, tj. obrysu objektu.

Úvodní znalosti ještě doplníme o možnost provádět změny s **více objekty najednou**. Většinu parametrů (velikost, barvy, úhel otočení, ...) můžeme provádět s více objekty najednou.

Výběr více objektů se provádí tak, že postupně klepnete myší na každý objekt a přitom stále držíte klávesu **Shift**. Všimněte si, že ve stavovém řádku se objevuje informace o vybraných objektech.

Nyní zkuste definitivně přebarvit oba objekty - profily pro naše budoucí logo na tmavě modrý vnitřek a černý obrys..



Pokračování:

8. Umělecký text

Kurz 1/8 - umělecký text

výsledný obrázek

Nyní si logo doplníme konečně textem. Zoner Callisto rozeznává dva druhy textových nástrojů: umělecký a odstavcový text. K nápisům se používá text umělecký. Zvolte nástroj uměleckého textu klepnutím na tlačítko "A" v hlavním panelu nástrojů.

Do prostoru mezi profily natáhněte tímto nástrojem úsečku. To bude základna budoucího textu. Objeví se dialog. Do něj napište název "eurosoft" a potvrďte OK.

Text není zatím viditelný tak, jak bychom si představovali. Je potřeba nastavit správné písmo a jeho velikost. V panelů nástrojů pro text (pokud není panel viditelný, podívejte se do dílu 1/2 úvodního kurzu, jak se panely zapínají) jsou tři vyskakovací seznamy. První z nich je pro styl textu, další dva jsou pro typ písma a jeho velikost. Vyberte typ Arial a velikost mezi 36 a 48 body. Kromě výběru velikosti z již přednastavených hodnot můžete také přímo do rádku vyskakovacího seznamu zadat přesný údaj a stisknout **Enter**. Text se automaticky změní.

Všimněte si, že nový text byl vložen modrou barvou, stejnou jako objekty doplňující logo. Zoner Callisto totiž pracuje s nastavenou barvou výplně a pera. Aktuální barvy jsou indikovány v přehledovém okénku v barevné paletě.



Pokračování:

9. Rozbití textu

Kurz 1/9 - rozbití textu

výsledný obrázek

Do úplného konce již zbývá vybarvit půlku textu žlutou barvou. Standardním postupem nelze na umělecký text aplikovat dvě barvy výplně (s výjimkou barevných přechodů). Proto je nutné rozbit text na jednotlivá písmena. V tomto případě již text není textem a skupinou křivek.

Postup:

1. Zvolte tvarovací nástroj v hlavním panelu nástrojů a klepněte s ním na objekt textu, tak, aby byl vybrán.
2. V alternativním panelu nástrojů klepněte na tlačítko s písmenem "A", čímž se zobrazí ta část alternativního panelu, která se vztahuje k parametrům textu.
3. V alternativním panelu klepněte na tlačítko s kladívkem. Text je rozbitý na křivky. Všimněte si, že alternativní panel se změnil a nyní nabízí nástroje k editaci čar. Zůstala vybraná pouze čára - dřívější základna textu. Stiskem klávesy **Del** ji z dokumentu odstraní.
4. V hlavním panelu zvolte editační nástroj a vyberte poslední čtyři znaky. Výběr více objektů je kromě možnosti ukázané v části 1/7 možný také tzv. ohraničováním. Táhněte kolem objektů myší, jako kdybyste kolem nich chtěli nakreslit obdélník. Uvidíte modrý čárkovaný obdélník. Objekty uvnitř se vyberou.
5. A nyní u vybraných objektů změňte barvu výplně kliknutím pravým tlačítkem na políčko se žlutou barvou v paletě nástrojů.

Logo je hotovo.



Pokračování:

10. Export obrázku

Kurz 1/10 - export obrázku

[výsledný obrázek](#)

Hotové logo vaší společnosti se stane jedním z vašich nejfrekventovanějších obrázků, které na svém počítači budete používat. Pokud budete psát nějaký firemní dokument v textovém editoru, určitě budete chtít vaše logo použít.

Schránka:

Jak dostat obrázek ze Zoner Callista do jiného programu pro Windows? Nejjednodušší způsob je přes schránku. Obrázek v Zoner Callistu vyberete editačním nástrojem, stiknete **Ctrl-Ins** pro vložení do schránky a přepněte se pomocí Alt-Tab do jiné již otevřené aplikace. Zde obrázek vlepíte stiskem Shift-Ins.

Export do WMF:

Co když budete chtít poskytnout vaše logo někomu, kdo nemá Zoner Callisto? Řešení je velice jednoduché. Uložte logo do formátu WMF. Jedná se o nejfrekventovanější formát pro uložení vektorových obrázků ve Windows. Uložení do jiného formátu, než je interní formát programu, se nazývá export.

V menu zvolte **Soubor | Export** a typ souboru zadejte **Windows Metafile**. Napište název souboru a potvrďte OK.

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

[Zpět do obsahu kurzů.](#)

Menu Soubor

Menu **Soubor** obsahuje tyto položky:

Nový

Nový podle parametrů...

Nový podle průvodce...

Otevřít...

Zavřít

Uložit

Uložit jako...

Poslat dokument...

Import...

Naskenovat obrázek...

Export...

Export na WWW...

Nastavení dokumentu...

Informace o dokumentu...

Tisk...

Nastavení tisku...

Poslední otevřené soubory

Konec

Viz také:

Hlavní menu Zoner Callista

Založení nového dokumentu



Volba v menu **Soubor | Nový**

Ctrl+N

Tímto повеlem založíte nový dokument s parametry podle naposledy založeného dokumentu. Pokud chcete založit nový dokument se změněnými parametry, použijte volbu Soubor | Nový podle parametrů....

Vytvoří se nové okno s dokumentem. Počet současně otevřených dokumentů je dán množstvím volné paměti.

Viz také:

Založení nového dokumentu podle parametrů.

Založení nového dokumentu podle průvodce

Založení nového dokumentu podle parametrů

Volba v menu **Soubor | Nový podle parametrů**. nebo **Ctrl+Shift+N**

Zobrazí se dialog se seznamem přednastavených stránek. Do tohoto seznamu si můžete přidat vlastní vlastní položku. Klikněte na tlačítko **Uživatelský**. V dalším dialogu zadejte název pro váš rozměr stránky, pojmenujte tento formát a nadefinujte rozměry.

V sekci **Okraje**. nastavíte okraje z každé strany. Okraje zobrazíte zašknutím volby **Zobrazovat okraje stránky a vodící linky na vzorové stránce**.

Viz také:

[Založení nového dokumentu](#)

[Založení nového dokumentu podle průvodce](#)

Otevření dokumentu



Volba v menu **Soubor | Otevřít...** **Ctrl-O**

Tímto повеlem otevřete dialogové okno, ve kterém zadáte název dokumentu, který se má načíst do nového pracovního okna. Zoner Callisto používá vlastní vektorový obrazový formát s příponou .ZMF. V dialogovém okně lze zaškrtnout volbu náhled a v náhledovém okénku se bude schematicky zobrazovat dokument. Listováním v seznamu souborů tak lze rychle prohlédnout všechny dokumenty před otevřením.

Ve spodní části dialogu se dovíte podrobnější informace o souboru včetně krátkého popisu.

Počet současně otevřených pracovních oken je omezen množstvím volné paměti.

Prázdný dokument založíte volbou Nový nebo Nový podle parametrů.

Viz také:

Zavření aktuálního dokumentu

Zavření aktuálního dokumentu

Volba v menu **Soubor | Zavřít**

Pomocí této volby zavřete dokument v aktuálním okně.

Viz také:

[Otevření dokumentu](#)

Uložení dokumentu



Volba v menu **Soubor | Uložit**

Ctrl-S

Tímto повеlem uložíte dokument v aktuálním okně do souboru. Pokud pro editovaný dokument dosud neexistuje jméno, resp. je univerzální DOKUMENTxx, je zavoláno dialogové okno, ve kterém zadáte název souboru a popřípadě adresář.

Jméno souboru, do kterého se dokument ukládá, je vysvíceno v titulkovém pruhu každého okna s dokumentem.

Zoner Callisto používá vlastní vektorový obrazový formát s příponou .ZMF.

Formát ZMF umožňuje uložit do souboru krátký popis v délce 100 znaků.

Jestliže hodláte uložit kopii dokumentu do souboru s jiným jménem, použijte volbu pro uložení pod jménem.

Viz také:

Nastavení automatického ukládání v dialogu pro nastavení prostředí.

Uložení dokumentu pod jiným jménem

Uložení dokumentu pod jiným jménem

Volba v menu **Soubor | Uložit jako...**

Ctrl+Shift+S

Tuto volbu použijte v případě, že hodláte vytvořit kopii dokumentu pod jiným jménem nebo také pod stejným jménem, ale do jiného adresáře.

Pokud ukládáte pod jménem dokument, který ještě nemá jméno, na disku bude existovat jen jeden exemplář na rozdíl od nového ukládání již pojmenovaného souboru.

Průběžné ukládání dokumentu, který byl uložen pod jiným jménem, se pak provádí do nově vytvořené kopie.

Viz také:

[Uložení dokumentu](#)

Tvarování objektů

Zoner Callisto nabízí tvarovací nástroj, jehož funkce závisí od typu tvarovaného objektu. V hlavním panelu vyberte druhý nástroj a označte s ním daný objekt. Podle toho, o jaký objekt se jedná se nakonfiguruje alternativní panel nástrojů.

[Tvarování pravoúhelníků](#)

[Tvarování kružnic a elips](#)

[Tvarování hvězd](#)

[Tvarování mnohoúhelníků](#)

[Tvarování čar](#)

[Úpravy uměleckého textu](#)

[Úpravy bitových map](#)

Viz také:

[Alternativní panel nástrojů](#)

Import obrázku



Volba v menu **Soubor | Import**

Ctrl+Shift+I

Import obrázků je cestou, jak dostat do dokumentů Zoner Callista obrázky a výkresy, které byly vytvořeny v jiných programech. Rozeznáváme tři druhy objektů, které je možno importovat do Zoner Callista: **vektorové**, které lze rozložit na jednotlivé objekty Zoner Callista, **bitové mapy**, pro které má Zoner Callisto několik rutin k jejich úpravám a **OLE objekty**, které se upravují v příslušných aplikacích.

Po výběru souboru v dialogu pro import se kurzor změzí na vytyčovací roh, jehož tažením na stránce stanovíte hranice obrázku v dokumentu. Pokud místo natahování budoucího obrázku klepnete myší, obrázek se vykreslí v měřítku 1:1 (bitové mapy v rozlišení 96 dpi).

Soubory **ZBR**, **DXF** a **HPG** se ihned transformují do objektů Zoner Callista. Soubory **WMF** a **CDR** zůstávají ve skupinách. Pokud je vyberete tvarovacím nástrojem, v alternativním panelu se zobrazí jedno tlačítko s kladívkem, kterým objekt rozbijete na objekty Zoner Callista.

VEKTOROVÉ OBRÁZKY

Zoner Callisto umí importovat několik druhů vektorových obrázků. Jedná se o tyto formáty:

- **ZBR** - Zebra pro Windows,
- **WMF** - Windows Metafile,
- **DXF** - výkresy programů pro CAD,
- **HGL** - výkresy pro plotery,
- **PLT** - výkresy pro plotery,
- **CDR** - obrázky Corel Draw! verzí 3 a 4.

BITMAPOVÉ OBRÁZKY

Vkládání bitmapových obrázků je podobné jako vektorových s rozdílem jejich dalších úprav. Vektorové objekty je možno převést na objekty Zoner Callista, bitové mapy mohou být dále upravovány.

Zoner Callisto podporuje:

- **BMP** - Windows Bitmap,
- **DIB** - Windows Bitmap,
- **GIF** - Compuserve Graphics Interchange Format,
- **ICO** - ikony Windows,
- **JPG** - File Interchange Format
- **MAC** - Mac Paint,
- **PNG** - Portable Network Graphics,
- **RLE** - Windows Bitmap,
- **TIF** - Taged Image File,
- **TGA** - TrueVision Targa,
- **WPG** - WordPerfect Graphics (bitmap).

Další možnosti vkládání obrázků je použití [schránky](#) a [Galerie Zoner Media Exploreru](#).

Export obrázku

Volba v menu **Soubor | Export**

Ctrl+Shift+E

Hotový dokument Zoner Callista můžete exportovat do bitových map nebo do Windows Metafile. Export se týká vždy aktuální stránky dokumentu. Pokud jsou editačním nástrojem vybrány nějaké objekty, budou exportovány pouze tyto objekty.

Export vyvoláte volbou v menu **Soubor | Export**. Zadáte název souboru a složku, kde má být uložen.

Pokud exportujete do **bitové mapy**, je zobrazen další dialog, který obsahuje tyto záložky:

- **Soubor** - zde můžete změnit název souboru, a grafický formát, ve kterém chcete dokument exportovat.
- **Rozměr** - můžete nastavit 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 dochází při exportu k redukci barev, zvolte druh konverzní metody (dithering).
- **Kompresní metoda** - 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.
- **Průhlednost/Vyhlazování** - zde můžete nastavit vyhlazování hran a průhlednost výsledného obrázku. Průhlednost lze použít při exportu do formátu GIF. Pokud zapnete vyhlazování hran a zároveň průhlednost, je třeba ještě nastavit předpokládanou barvu podkladu.

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.

Viz také:

[Převod objektů na bitmapu](#)

Nastavení dokumentu

Volba v menu **Soubor | Nastavení dokumentu**

Ctrl+F

Dialog pro nastavení dokumentu obsahuje 4 sekce:

Formát

V této sekci můžete změnit velikost, orientaci a měrné jednotky aktuálního dokumentu. Pokud chcete založit nový dokument s jinými parametry, klepněte na tlačítko **Uživatelský**, 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. Pokud nechcete, aby váš uživatelský formát se zařadil do seznamu všech formátů, napište rozměry stránky přímo do boxů pod seznamem formátů.

Okraje

Okraje jsou v Zoner Callistu reprezentovány pomocnými netisknutelnými čarami. Pokud používáte laserovou nebo inkoustovou tiskárnu, zjistěte si z dokumentace k této tiskárně, jak velké jsou netisknutelné okraje. Tyto údaje si pak můžete nastavit jako okraje vašeho dokumentu, takže se vám nemůže stát, že některé objekty budou přesahovat. Okraje také můžete používat pro sjednocení vzhledu všech dokumentů, například při zakládání dokumentů do šanonů necháte větší okraj při levé straně. Nezapomeňte zaškrtnout volbu **Zobrazovat okraje a vodicí linky na vzorové stránce**.

Okraje mají statut vodicích linek, takže poskytují také magnetické schopnosti.

Sítě

V této sekci nastavíte parametry pro zobrazování sítě. Viz [Práce se sítí](#).

Vodicí linky

V této sekci nastavíte parametry pro vodící linky. Viz [Práce s vodicími linkami](#).

Tisk dokumentu



Volba v menu **Soubor | Tisk**

Ctrl+P

Zoner Callisto nabízí standardní tiskové možnosti aplikací pro Windows a navíc tisk **vybraných objektů** (tj. objektů, které jsou vybrány editačním nástrojem), **centrování výtisku na stránce**, úpravu rozměrů dokumentu tak, aby maximálně vyplnil tiskovou stránku (volba **Upravit tisk do stránky**)

Klepnutím na tlačítko **Volby...** získáte další dialog, kde nastavíte další parametry tisku.

Viz také:

[Volby tisku](#)

Nastavení tisku

Menu **Soubor** | **Nastavení tisku...**

Touto volbou vyvoláte standardní dialog k výběru a nastavení parametrů tiskárny.

Poslední otevřené soubory

Volba v menu **Soubor** | ... jméno a cesta k dokumentu.

Touto volbou vyvoláte seznam posledních načtených dokumentů do Zoner Callista.

Ukončení programu

Volba v menu **Soubor | Konec**

Touto volbou ukončíte program Zoner Callisto.

Menu Úpravy

Menu **Úpravy** obsahuje tyto položky:

Zpět

Opakovat

Vyjmout

Kopírovat

Vložit

Vložit jinak...

Smazat

Vybrat vše

Inverze výběru

Vybrat...

Kopírovat do souboru...

Vložit ze souboru...

Vložit nový objekt...

Viz také:

Hlavní menu Zoner Callista

Menu Zobrazit

Menu **Zobrazit** obsahuje tyto položky:

Vodící linky

Zamknout vodící linky

Sít'

Překreslit

Celobrazovkový přehled

Separace

Kvalita vykreslování

Pohled

Plovoucí okna

Panely nástrojů

Paleta

Stavový řádek

Pravítka

Celá obrazovka

Možnosti...

Viz také:

Hlavní menu Zoner Callista

Program běží o poznání pomaleji

Problém: Program běží o poznání pomaleji i v běžných situacích.

Řešení: Pravděpodobně došlo k vyčerpání volné paměti pro běh programů ve Windows díky velkému množství spuštěných programů nebo díky neuvolněným zbytkům programů, které neregulérně ukončily svoji činnost. Technologie rychlého zobrazování SmartFresh potřebuje dostatek volné paměti, aby ukázala svoje přednosti, v opačném případě dochází ke značnému zpomalování činnosti počítače. Doporučujeme ukončit všechny programy, případně restartovat Windows.

Některé současně spuštěné 16 bitové aplikace mají velký vliv na rychlost Zoner Callista. Například starší Aldus PhotoStyler 2.0 má vlastní management paměti, což způsobuje zpomalování Zoner Callista.

Viz také:

[Využití technické podpory](#)

Menu Objekty

Menu **Objekty** obsahuje tyto položky:

Vytvořit skupinu

Rozdělit skupinu

Kombinovat

Zrušit kombinace

Vytvořit přechod

Zrušit přechod

Prohodit pořadí v přechodu

Pořadí objektů

Zrušit natočení

Zarovnání...

Sjednotit velikost...

Vícenasobné kopírování...

Zdvojení

Kopírovací mód

Viz také:

Hlavní menu Zoner Callista

Nástroje

Menu **Nástroje** obsahuje tyto položky:

[Převést objekty na bitmapu...](#)

[Galerie Zoner Medie Exploreru...](#)

Viz také:

[Hlavní menu Zoner Callista](#)

Převod objektů na bitmapu

Volba v menu **Nástroje | Převést objekty na bitmapu...**

Ctrl+Shift+R

Tato funkce převede vybrané objekty na bitovou mapu. Převod objektů na bitmapu je velice jednoduchý: označte editačním nástrojem objekty, které se mají převést, v menu zvolte **Nástroje | Převést objekty na bitmapu...** Největší využití převodu objektů na bitovou mapu je pro práci s bitmapovými filtry vytvořenými podle specifikace Adobe (tzv. plug-ins = zásuvné moduly)

V dialogu se 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.

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.

Viz také:

[Export obrázku](#)

Galerie Zoner Media Exploreru

Díky technologii OLE umožňuje Zoner Callisto vyvolat základní část aplikace Zoner Media Explorer - seznam složek a náhledy obrázků ve zvláštním plovoucím okně. Obrázky je pak možno přetažením umístit na stránku dokumentu. Jedná se o velmi pohodlnou metodu importu obrázků.

Plovoucí okno Galerie Zoner Media Exploreru má následující ovládací prvky:



Přechod o úroveň výš v hierarchii složek



Vyvolání seznamu oblíbených složek. Samotná aplikace Zoner Media Explorer umožňuje zaznamenat složky, ve kterých máte obrázky do seznamu tzv. oblíbených složek. Tímto tlačítkem pak vyvoláte tento seznam.



Kopírování vybraného obrázku do schránky. Pokud není vybrán žádný obrázek, tlačítko je nepřístupné.



Nastavení velikosti náhledů. Tažením za posuvník se přímo mění typ zobrazení náhledů.



Vyvolání dialogu pro nastavení typu zobrazovaných souborů.



Nastavení vyrovnávací paměti pro náhledy.

Tažením za rozdělovací pruh oddělující adresářovou náhledovou oblast okna změníte velikost jednotlivých částí.

Menu Okno

Menu **Okno** obsahuje tyto položky:

Nové okno

Rozdělit

Kaskáda

Dlaždice

Uspořádat ikony

Viz také:

Hlavní menu Zoner Callista

Založení nového okna

Volba v menu **Okno | Nové okno**.

Zoner Callisto nabízí velké možnosti, pokud potřebujete vytvářet dokument a mít současně na něj více pohledů.

První možností je založení nového okna, kdy aktuální dokument bude zobrazen kromě původního okna také v druhém okně. Změny v jednom okně se okamžitě objevují i v druhém okně.

Druhou možností je rozdělení okna.

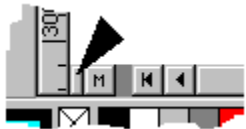
Pozor, založení nového okna neslouží k založení nového dokumentu.

Rozdělení okna

Volba v menu **Okno | Rozdělit**.

Touto volbou můžete v jednom okně vytvořit dva nebo čtyři pohledy na stránku dokumentu. V každém pohledu pak může být jiná stránka nebo stránka zobrazena v jiném měřítku. Po zvolení této volby v menu se objeví kříž, kterým určíte hranice budoucích pohledů a klepnete myší. Pokud hranice přiblížíte v jednom směru úplně k okraji, budou zobrazeny pouze dva pohledy.

Kromě použití menu můžete okno rozdělit pomocí tlačítka k rozdělení okna, která se nachází v levém dolním okraji okna pro svislé rozdělení a v pravém horním rohu okna pro vodorovné rozdělení. Buď můžete na tato tlačítka poklepat, čímž se okno rozdělí přesně na dvě poloviny nebo táhnout myší na přesnou polohu budoucí hranice.



Viz také:

[Založení nového okna](#)

Kaskáda oken

Volba v menu **Okno** | **Kaskáda**.

Touto volbou srovnáte všechna okna s otevřenými dokumenty postupně za sebe.

Viz také:

[Dlaždice](#)

[Založení nového okna](#)

Dlaždice oken

Volba v menu **Okno | Dlaždice**.

Touto volbou uspořádáte okna s otevřenými dokumenty vedle sebe jako dlaždice.

Viz také:

[Kaskáda](#)

Uspořádání ikon minimalizovaných oken

Volba v menu **Okno** | **Uspořádat ikony**.

Touto volbou uspořádáte ikony minimalizovaných oken k levému dolnímu okraji aplikace.

Menu Nápověda

Menu **Nápověda** obsahuje tyto položky:

[Témata nápovědy](#)

[Tip na tento den](#)

[O aplikaci Zoner Callisto](#)

Viz také:

[Hlavní menu Zoner Callista](#)

Témata nápovědy

Volba v menu **Nápověda | Témata nápovědy**.

Touto volbou vyvoláte okno obsahu nápovědného systému Zoner Callista.

Kromě toho, že požadovanou informaci můžete nalistovat z tohoto obsahu, Zoner Callisto umožňuje také vyvolání nápovědy stiskem **F1**, přičemž bude zobrazeno aktuální téma pokud:

- máte rozbaleno menu a kurzor menu se nachází na určité položce
- máte otevřeno dialogové okno.

Tipy na tento den

Volba v menu **Nápověda | Tip na tento den**.

Touto volbou vyvoláte dialogové okno, kde je zobrazena užitečná informace ohledně používání Zoner Callista.

Pokud tuto možnost nezakážete, tipy se zobrazují pokaždé hned po startu programu. Je to ideální možnost pro toho, kdo chce postupně pronikat do tajů programu a nemá čas se najednou se všemi možnostmi seznámit.

Viz také:

[Jak dokonale ovládnout Zoner Callisto](#)

O aplikaci Zoner Callisto

Volba v menu **Nápověda** | **O aplikaci Zoner Callisto**.

Touto volbou vyvoláte dialog se základními informací o programu, jeho výrobci, licenčními podmínkami a výrobním čísle.

Transformace objektů



Volba v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Transformace**

Pomocí plovoucího okna pro transformace můžete provádět tradiční operace, které lze uskutečnit viziálně myší pomocí editačního nástroje. Výhoda je však v tom, že můžete naprosto přesně nastavit požadované hodnoty s přesností na setinu milimetru. Pomocí tohoto plovoucího okna můžete s objektem nebo více vybranými objekty **posunovat**, **otáčet**, **měnit rozměr** relativně nebo absolutně a **zešikmovat**.

Na všechny operace v tomto plovoucím okně má vliv nastavený kopírovací mód.



Přesná **změna polohy** je možná dvojitým způsobem:

- **na konkrétní pozici** - nastavené hodnoty v boxech budou novými souřadnicemi bodu, kterého určíte v matici devíti bodů. Tyto body představují rohy objektu, body na středech stran a střed objektu. Pokud chcete, aby například levý horní roh objektu ležel na souřadnici [20, 20], tj dva centimentry od levého horního okraje stránky,

nastavte hodnoty 20 a 20 a zaškrtněte levý horní bod.

- **o určitou hodnotu** - zatrhněte volbu relativní pozice. Objekt bude posunut o nastavenou hodnotu. Nastavení řídicího bodu nemá na posun vliv.



Druhou možností plovoucího okna pro transformace je **otočení** objektu. V numerickém boxu zadejte úhel a střed otáčení. Pokud je střed relativní, je jeho poloha měřena od objektu, v opačném případě od počátku soustavy souřadnic.

Směr otáčení je určen šipkou v tlačítku pro zpřístupnění této funkce v plovoucím okně.



Třetí možností použití plovoucího okna pro transformace je **změna velikosti** objektu podle procentuálního vyjádření. Pokud nastavíte hodnoty 100%, zůstane objekt stejný. Menší hodnoty objekt zmenší, větší hodnoty objekt zvětší. V matici devíti bodů zadejte, který z bodů má zůstat po změně velikosti na místě.



Další možností použití plovoucího okna pro transformace je změna velikosti objektu nastavením konkrétních hodnot. Do boxů zadejte absolutní velikost objektu a v matici devíti bodů určete bod, který zůstane na místě po změně velikosti.



Poslední možností je **zešikmení objektů**.

Jeho pochopení je nejjednodušší ze všech možností plovoucího okna. V numerickém boxu zadáte úhel zešikmení a bod, se kterým se má pohybovat, podobně jako byste pohybovali vizuálně při použití pravého tlačítka myši.

Plovoucí okna

Jak dokonale ovládnout Zoner Callisto

Zoner Callisto je celkem obsáhlý program, který nabízí stovky možností a jejich plné využití je jen otázkou času a jejich postupného ovládnutí.

Ovládání programu je však velmi intuitivní. Již jeho předchůdce - Zebra pro Windows - přišla s technologií alternativního panelu, tj. tlačítka v tomto panelu se konfigurují podle toho, který nástroj je zvolen nebo podle toho, který objekt je vybrán, takže uživatel má stále přehled, co se daným objektem dá provádět.

Na každou položku menu je také napojeno příslušné téma nápovědy. Pomocí klávesnice nalistujte v menu příslušnou položku, jejíž vysvětlení vás zajímá a stiskněte **F1**. Podobně aktuální nápovědu získáte stiskem **F1** pro každý otevřený dialog. Menu vyvoláte stiskem klávesy **Alt**.

Při startu programu se zobrazuje dialogové okno, kde je zobrazen jeden tip pro práci s programem. Toto okno také vyvoláte v menu **Nápověda | Tip na tento den**.

Ve standardním panelu nástrojů je tlačítko pro kontextovou nápovědu. Klepněte na toto tlačítko - zůstane zamáčké a kurzor myši se změní na šipku s otazníkem. Pak klepněte na libovolné tlačítko v některém z panelů nástrojů. K tomuto nástroji bude vyvolána kontextová nápověda.

Vytvoření skupiny objektů



Volba v menu **Nástroje | Vytvořit skupinu** nebo stisk **Ctrl-G**.

Touto volbou sdružíte vybrané objekty do skupiny. Skupina objektů se pak chová jako jeden objekt, takže když například potřebujete přesunout objekty, které jsou sdruženy do skupiny, stačí klepnout na jeden z nich a táhnout myší.

Takto můžete sdružovat i již sdružené skupiny s dalšími objekty.

Skupinu rozdělíte stiskem **Ctrl-U** nebo volbo v menu **Nástroje | Rozdělit skupinu**.

Rozdělení skupiny objektů



Volba v menu **Objekty | Rozdělit skupinu** nebo stisk **Ctrl-U**.

Touto volbou rozložíte skupinu objektů na jednotlivé objekty. Pokud jsou místo jednotlivých objektů sdruženy skupiny objektů, zůstanou po použití této funkce jako skupiny.

Viz také:

[Vytvoření skupiny objektů](#)

Pořadí objektů

Volba v menu **Objekt | Pořadí objektů**.

Pomocí voleb menu nebo tlačítek v alternativním panelu pro editační nástroj můžete ovlivňovat pořadí překrývání objektů. Objekty se překrývají v tom pořadí, v jakém jste je nakreslili. Poslední nakreslený objekt je úplně nahoře a může zakrývat všechny ostatní. Při použití hladin toto tvrzení nemusí zcela platit, protože můžete kreslit do hladiny, která se může nacházet pod jinou hladinou.

K řízení pořadí objektů se používají následující funkce, které se aplikují vždy na označený objekt:

- **Přesunutí o jeden objekt nahoru**. Objekt se hned přemístí o jednu pozici výš.
- **Přesunutí o jeden objekt dolů**. Postup je stejný jako v předchozím případě, ale objekt se přemístí o jednu pozici níž.
- **Přesunutí objektu nahoru**. Objekt nebo skupinu objektů přemístíte nad všechny ostatní objekty.
- **Přesunutí objektu dolů**. Objekt nebo skupina objektů se přemístí pod všechny ostatní objekty.
- **Přesunutí objektu do aktivní hladiny**. Označené objekty se přesunou do aktivní hladiny

Přesunutí objektu do aktivní hladiny

Volba v menu **Objekt | Pořadí objektů | Do aktivní hladiny**

Tato volba přesune označené objekty do aktivní hladiny. Aktivní hladinu nastavíte pomocí [plovoucího okna pro hladiny](#) nebo [panelu nástrojů pro hladiny](#).

Viz také:

[Práce s hladinami](#)

Přesunutí o jeden objekt nahoru



Volba v menu **Objekt | Pořadí objektů | O jeden nahoru** nebo stisk **PgUp**.

Tato volba přesune označený objekt o jednu pozici výš.

Viz také:

[Pořadí objektů](#)

Přesunutí o jeden objekt dolů



Volba v menu **Objekt | Pořadí objektů | O jeden dolů** nebo stisk **PgDn**.

Tato volba přesune označený objekt o jednu pozici níž.

Viz také:

[Pořadí objektů](#)

Přesunutí objektu nahoru



Volba v menu **Objekt | Pořadí objektů | Dát nahoru** nebo stisk **Ctrl-PgUp**.

Tato volba přesune označený objekt nad všechny objekty.

Viz také:

[Pořadí objektů](#)

Přesunutí objektu dolů.



Volba v menu **Objekt | Pořadí objektů | Dát dolů** nebo stisk **Ctrl-PgDn**.

Tato volba přesune označený objekt pod všechny objekty.

Viz také:

[Pořadí objektů](#)

Zdvojení objektů

Volba v menu **Objekt | Zdvojení** nebo stisk **Ctrl-D**.

Zdvojení objektů je nejjednodušším způsobem jak vytvořit identickou kopii objektu. Touto volbou se označený objekt nebo skupina objektů zkopíruje přímo do výkresu bez uložení do schránky a bude umístěn téměř na původní objekt s odchylkou několika obrazových bodů.

Viz také:

[Vícenásobné kopírování](#)

[Kopírovací mód](#)

Vícenásobné kopírování

Volba v menu **Objekty | Vícenásobné kopírování...** nebo stisk **Ctrl-H**.

Vícenásobné kopírování se používá, potřebujeme-li umístit několik stejných objektů ve stejných vzdálenostech od sebe.

V dialogovém okně zadejte počet objektů v horizontálním a vertikálním směru včetně originálu a vzdálenost mezi objekty. Vzdáleností mezi objekty se rozumí vzdálenost jejich počátků – levé strany označovacího rámce.

Pokud chcete například vytvořit deset **kopíí** jednoho objektu pouze ve vodorovném směru, počty vyplňte následovně: horizontálně 11 a vertikálně 1.

Posun objektů se automaticky nastavuje na velikost objektu, takže pokud údaj nezměníte, jsou kopie objektů přilepeny na sebe.

Viz také:

[Zdvojení objektů](#)

[Kopírovací mód](#)

Kopírovací mód



Volba v menu **Objekty | Kopírovací mód** nebo stisk **Shit+Ctrl+D**.

Pokud potřebujete jeden objekt nebo skupinu objektů kopírovat několikrát za sebou, přičemž chcete ihned určovat umístění kopií, zapněte kopírovací mód v alternativní liště nástrojů pro editační nástroj. Zapnutý kopírovací mód indikuje zamáčkнутé tlačítko.

Při zapnutém kopírovacím módu přesunovaný objekt nebo skupina objektů zůstává na původním místě a na nové souřadnici se vytvářejí kopie. Po ukončení kopírování nezapomeňte kopírovací mód v alternativní liště neno stiskem **Shift+Ctrl+D** zase vypnout.

K vytváření většího množství kopií označených objektů lze použít i funkci vícenásobného kopírování.

Viz také:

[Zdvojení objektů](#)

[Vícenásobné kopírování](#)

Seznam zkratkových kláves

Přepínání nástrojů

Editační nástroj	1, Y, Z
Tvarovací nástroj	2, X
Kreslení čar - linky	3, L
Kreslení čar - křivky	3, B
Kreslení tvarů - obdélníky	4, R
Kreslení tvarů - kružnice, elipsy	4, C
Kreslení tvarů - hvězdy	4, H
Kreslení tvarů - polygony	4, P
Odstavcový text	5, F
Umělecký text	6, U
Import obrázků	7, I, Ctrl+Shift+I
Tabulky	8, T
Přepínání posledních dvou nástrojů	Mezerník, tilda ~, lomítko na numerické klávesnici

Měřítko zobrazení

Přepínání na lupu	Ctrl+mezerník
Zobrazení celé stránky	E, hvězdička na numerické klávesnici
Zaostření na všechny objekty	A
Zaostření na všechny vybrané objekty	S
Poslední použité měřítko	D
Zvětšení od středu	W, plus na numerické klávesnici
Zmenšení	Q, minus na numerické klávesnici
Celoobrazovkový přehled	F10, tečka na numerické klávesnici
Práce na celé obrazovce	F9
Definované pohledy dle správce pohledů	Alt+1 až Alt+0

Pravé tlačítko myši se současně stisknutou klávesou **Ctrl** přepíná ze stránkového pohledu na pohled 2x zvětšený a zpět. Při současně stisknutých klávesách **Shift** a **Ctrl** dochází ke čtyřnásobnému zvětšení.

Editace objektů

O krok zpět	Ctrl+Z, Alt+BckSpC
Odvolání funkce zpět	Ctrl+Y
Výběr všech objektů	Ctrl+A
Zarovnání objektů	Ctrl+Shift+A
Vytvoření vzájemného přechodu objektů	Ctrl+Shift+B
Zrušení vzájemného přechodu objektů	Ctrl+Shift+L
Zdvojení objektů	Ctrl+D
Vícenásobné kopírování	Ctrl+H
Kombinace objektů	Ctrl+K

Zrušení kombinace objektů	Ctrl+Shift+K
Sdružení do skupiny	Ctrl+G
Rozdělení skupiny	Ctrl+U
Převod objektů na bitovou mapu	Ctrl+Shift+R
Sjednocení velikosti objektů	Ctrl+Shift+Z
Dát nahoru	Ctrl+PgUp
Dát dolů	Ctrl+PgDn
O jeden nahoru	PgUp
O jeden dolů	PgDn
Zapnutí/vypnutí kopírovacího módu	Ctrl+Shift+D
Smazání objektu	Del
Kopírování vybraných objektů do souboru	Ctrl+W
Vložení objektů ze souboru	Ctrl+Shift+W

Modifikátory při editaci a vkládaní některých objektů (poměr stran, úhel natočení čáry, natahování od středu) **Ctrl, Shift**

Práce s textem

Změna textu na tučný	Ctrl+B
Změna textu na kurzívu	Ctrl+I
Změna textu na přeškrtnutý	Ctrl+Shift+O
Změna textu na podtržený	Ctrl+Shift+U
Zarovnání textu na střed	Ctrl+E
Zarovnání textu do bloku	Ctrl+J
Zarovnání textu doleva	Ctrl+L
Zarovnání textu doprava	Ctrl+R
Lokální nastavení písma	Ctrl+T
Dialog pro parametry odstavce	Ctrl+M
Dialog pro styly	Ctrl+Q
Aplikace stylu na textový odstavec	Ctrl+Shift+F2 až F12
Vložení pevné mezery do textu	Ctrl+Shift+H

Práce s dokumentem

Založení nového dokumentu podle parametrů	Ctrl+Shift+N
Nastavení dokumentu	Ctrl+F
Založení nového dokumentu	Ctrl+N
Otevření dokumentu	Ctrl+O
Tisk dokumentu	Ctrl+P
Uložení dokumentu	Ctrl+S
Export	Ctrl+Shift+E
Dialog Možnosti	Ctrl+Shift+M

Schránka

Vyřiznutí do schránky	Shift+Del, Ctrl+X
-----------------------	--------------------------

Kopírování do schránky
Vložení ze schránky
Vložení ze schránky s volbou

Ctrl+Ins, Ctrl+C
Shift+Ins, Ctrl+V
Ctrl+Shift+V

Plovoucí okna

Výplň	Ctrl+1
Pero	Ctrl+2
Transformace	Ctrl+3
Stín	Ctrl+4
Symboly	Ctrl+5
Barvy	Ctrl+6
Správce pohledů	Ctrl+7
Průhlednost	Ctrl+8
Uspořádat plovoucí okna	Ctrl+0

Ostatní

Zapnutí a vypnutí vodicích linek	G
Zapnutí a vypnutí sítě	M
Obsah nápovědy	F1
Aktuální nápověda	Shift+F1
Překreslit stránku	F5
Přepínání mezi pohledy jednoho okna	F6, Shift+F6
Přechod na předcházející stranu	F11
Přechod na následující stranu	F12

Sjednocení velikosti objektů

Volba v menu **Objekt | Sjednotit velikost...** **Ctrl+Shift+Z**

Touto volbou vyvoláte dialogové okno, ve kterém můžete nastavit parametry pro sjednocení velikosti vybraných objektů. Takto lze nastavit až 15 kombinací současně pro svislý a vodorovný směr.

Dialog je velmi názorně navržen, včetně ukázky, která vystihuje jednotlivé kombinace, takže se zde nebudeme věnovat popisu jednotlivých variant, ale uvedeme pouze jednu k pochopení principu tohoto dialogu:

Pokud v dialogu nastavíte pro horizontální i vertikální směr hodnotu **průměr**, bude velikost všech vybraných objektů změněna tak, že bude zjištěna průměrná velikost pro každý směr a tato velikost na všechny objekty aplikována. Pokud je vybraným objektem zahrnutým 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.

Viz také:

[Zarovnání objektů](#)

Zarovnání objektů

Volba v menu **Objekt | Zarovnáni...**

Ctrl+Shift+A

Touto volbou vyvoláte dialogové okno, ve kterém můžete zajistit zarovnáni vybraných objektů podle určitého parametru.

Dialog je velmi názorně navržen, včetně ukázky, která vystihuje jednotlivé kombinace, takže se zde nebudeme věnovat popisu jednotlivých variant, ale uvedeme pouze jednu k pochopení principu tohoto dialogu:

Řekněme, že potřebuje 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. V dialogu nastavte pro **vertikální** směr volbu **dolů**.a potvrďte OK. Objekty se přesunou tak, aby jejich spodní okraje byly zarovnány.

Viz také:

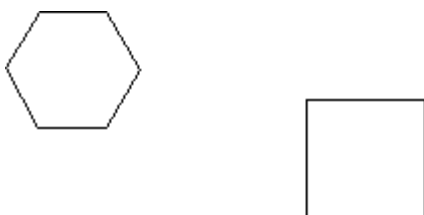
[Sjednocení velikosti objektů](#)

Přechody mezi dvěma objekty

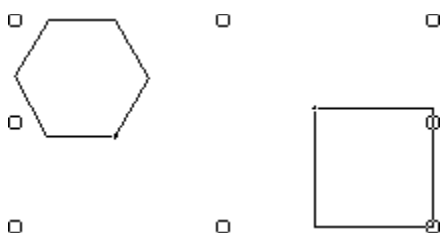
Díky vzájemným přechodům můžete se Zoner Callistem 3 vytvořit zajímavé tvary a efekty. Vzájemné přechody se také používají při pokročilých ilustracích k vytvoření iluze povrchového stínování objektů. Další možností je využití pro měkké stíny velkých objektů k iluzi, že se objekty nadnášejí nad podložkou.

Vzájemný přechod vytvoříte následujícím postupem:

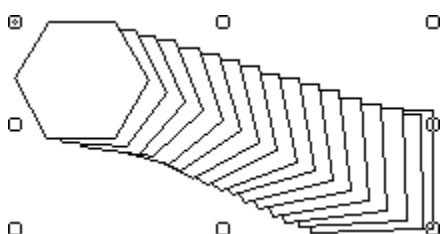
1. Vytvořte první a druhý objekt.



2. Označte oba objekty editačním nástrojem. Pořadí označení objektů hraje důležitou roli. Ten objekt, který byl označen jako **první**, **zůstane dole**.



3. V menu **Objekty** zvolte položku **Vytvořit přechod** nebo stiskněte kombinaci **Ctrl+Shift+B**.



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. Čáru určující průběh přechodu objektů můžete konvertovat na křivku a také přidat více uzlů, aby čára měla libovolný průběh.

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.

- **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.

- **změna pořadí objektů v přechodu** - při označeném přechodu zvolte menu **Objekty | Prohodit 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 objektu.

Viz také:

[Vytvoření přechodu](#)

[Zrušení přechodu](#)

[Prohození pořadí v přechodu](#)

Zapnutí viditelnosti vodicích linek



Volba v menu **Zobrazit | Vodící linky**

G

Touto volbou zapnete nebo vypnete zobrazení vodicích linek.

Viz také:

[Práce s vodicími linkami](#)

Práce s vodicími linkami

Vodicí linky slouží k usnadnění přidávání a umístování objektů na konkrétní souřadnice. Jedná se o modré tečkované čáry, které ve výsledném výkresu nebudou vytištěny. Nejenže napomáhají vizuálně, ale mají i magnetickou schopnost. Přiblížíte-li objekt do její blízkosti, bude uchycen na stejnou souřadnici.

Vodicí linky **vložíte** do výkresu tažením myši z pravítek. Podobně se dají odstranit – jejich tažením myši mimo výkres.



Zda budou linky zobrazovány, lze nastavit i volbou z menu **Zobrazit | Vodicí linky**. Pokud je volba zaškrtnutá, budou se linky zobrazovat, není-li, nebude funkce vodicích linek aktivní.



Volbou v menu **Zobrazit | Zamknout vodicí linky** můžete zajistit, aby vodicí linky byly nepohyblivé, tj. aby nedošlo k jejich nechtěnému posunu. Použijte ji vždy, pokud máte vodicími linkami vyznačenou osnovu dokumentu a chystáte se rozmísťovat objekty.

Nejpřesněji se vodicí linky umístí při větších měřítkách. Pokud potřebujete pracovat s maximální přesností, získáte jistotu o správném umístění linky na určitou souřadnici použitím dialogového okna pro Nastavení dokumentu v sekci **Vodicí linky**.

Další možností umístění vodicích linek je použití dialogu k nastavení dokumentu.

Viz také:

Práce se sítí

Práce se sítí



Pomocí sítě lze umísťovat a natahovat objekty na souřadnice s určitým krokem. Zapnutím sítě volbou z menu **Zobrazit | Sít'** se zobrazí pravoúhlá síť bodů, které mohou při práci vizuálně pomáhat nebo mít magnetické vlastnosti jako vodící linky. Objekty lze natahovat nebo posunovat jen do těchto bodů. Zobrazená síť se podobně jako vodící linky na konečném výtisku neobjeví.

Parametry sítě nastavíte v dialogu Nastavení dokumentu v sekci **Sít'**.

Zamknutí vodicích linek



Volba v menu **Zobrazit | Zamknout vodicí linky**.

Touto volbou zamezíte pohybu vodicích linek. Pokud je tato volba zapnutá nelze také přidávat nové vodicí linky.

Viz také:

[Práce s vodicími linkami](#)

Základní panel nástrojů

Základní panel obsahuje základní nástroje pro tvorbu dokumentu a tlačítka pro vyvolání funkce zpět a její odvolání.



Ediatace a výběr objektů



Tvarování objektů



Kreslení čar



Kreslení tvarů



Vkládání odstavcového textu



Vkládání uměleckého textu



Vkládání souborů (import)



Vkládání tabulek



Vyvolání funkce o krok zpět



Odvolání funkce o krok zpět

Zapnutí sítě



Volba v menu **Zobrazit | Síť**

M

Touto volbou zapnete nebo vypnete zobrazení sítě.

Viz také:

[Práce se sítí](#)

Překreslení okna

Volba v menu **Zobrazit | Překreslit**

F5.

Touto volbou se znovu překreslí aktuální okno s výkresem. Tato možnost je užitečná v případě náročnějších operací, které mohou po sobě zanechat zbytky označovacích rámců nebo původních objektů.

Tuto operaci použijte vždy, když si nebudete jisti, zda Zoner Callisto správně zobrazuje nakreslenou stránku nebo zda je označen správný objekt.

Zobrazení na celou obrazovku



Volba v menu **Zobrazit | Celá obrazovka F9**.

Touto volbou zajistíte, aby se pracovní plocha programu maximálně zvětšila. Zmizí titulkový pruh programu, menu a pokud je zobrazován, tak i hlavní panel systému Windows 95 nebo Windows NT 4.0

Přestože menu není viditelné, můžete jej používat. Stiskněte například **Alt-S** - objeví se nabídky menu **Soubor**. Šípkami vpravo nebo vlevo přelístujete na další nabídky.

Pracovní plochu můžete ještě zvětšit schováním stavového řádku volbou v menu **Zobrazit | Stavový řádek** a pravítek volbou v menu **Zobrazit | Pravítka**.

Viz také:

[Celoobrazovkový přehled](#)

Celoobrazovkový přehled



Volba v menu **Zobrazit | Celoobrazovkový přehled** nebo stiskem **F10**

Touto volbou zobrazíte všechny objekty na celou obrazovku. Do výkresu se vrátíte kliknutím myší nebo stiskem libovolné klávesy.

Viz také:

[Zobrazení na celou obrazovku](#)

Zobrazení stavového řádku

Volba v menu **Zobrazit | Stavový řádek**.

Touto volbou zapnete nebo vypnete zobrazení stavového řádku.

Viz také:

[Stavový řádek](#)

[Zobrazení na celou obrazovku](#)

Stavový řádek

Pruh v nejspodnější části aplikace je stavový řádek. Má informační určení a poskytuje následující informace:

- Náповědu k právě rozbalovanému menu a k tlačítku, nad kterým se nachází kurzor myši.
- Polohu kurzoru myši vzhledem k nastavenému souřadnému systému dokumentu.
- Rozměr vybraného objektu nebo skupiny objektů ve vodorovném a svislém směru.
- Úhel natočení vybraného objektu.
- Pojmenování objektu nebo počet vybraných objektů a hladina, na které se tyto objekty nacházejí.

Viditelnost stavového řádku se zapíná nebo vypíná volbou v menu **Zobrazit | Stavový řádek**.

Viz také:

[Zobrazení stavového řádku](#)

Zobrazení pravítek



Volba v menu **Zobrazit | Pravítka**.

Touto volbou skryjete nebo zobrazíte pravítka nahoře a vlevo vedle pracovní oblasti okna. Toto je užitečná volba zejména pokud kreslíte ve více pohledovém okně nebo potřebujete získat maximální plochu při zobrazení na celou obrazovku.

O krok zpět



Volba v menu **Úpravy | Zpět**

Ctrl+Z

Funkcí o krok zpět vrátíte poslední editační operaci. Takto je možno vrátit posledních 20 operací. Tato funkce se nevztahuje na souborové operace.

Pokud je položka menu **Úpravy | Zpět** nebo tlačítko pro tuto funkci v hlavním panelu nástrojů zšednuté, funkci "o krok zpět" nelze vyvolat.

Pokud byla funkce o krok zpět vyvolána omylem, je možno ji vrátit volbou v menu **Úpravy | Opakovat**.

Viz také:

[Odvolání funkce o krok zpět](#)

Odvolání funkce o krok zpět



Volba v menu **Úpravy | Opakovat.** **Ctrl+Y**

Touto volbou vrátíte zpátky změny, které byly vyvolány nechtěně funkcí o krok zpět.

Podobně jako funkce o krok zpět i tato funkce si pamatuje posledních 20 změn.

Viz také:

[O krok zpět](#)

Vyjmutí do schránky

Volba v menu **Úpravy | Vyjmout**

Shift+Del nebo **Ctrl+X**.

Touto volbou vymažete označený objekt v dokumentu a přenesete jej do schránky. Pokud byl ve schránce nějaký jiný objekt nebo data, nový objekt jej nahradí.

Viz také:

[Práce se schránkou](#)

Práce se schránkou

K přenášení objektů mezi výkresy v Zoner Callistu nebo mezi Zoner Callistem a ostatními aplikacemi použijte schránku – clipboard. Schránka je také jediným prostředkem k přenášení objektů mezi hladinami.

Do schránky se objekty vkládají standardními kombinacemi kláves nebo volbami v menu **Úpravy | Kopírovat** a **Úpravy | Vyjmout**.

Data se ve schránce ukládají v několika formátech – ve vlastním formátu ZMF a formátu Windows Metafile (WMF). Do jiných aplikací, které umí pomocí schránky načíst formáty WMF, tak můžete vkládat objekty ze Zoner Callista. Pokud vkládáte do schránky objekt bitové mapy, uloží se i jako bitová mapa.

Zoner Callisto načítá ze schránky vlastní formát ZMF, dále Windows Metafile (WMF), bitovou mapu BMP a nezávislou bitovou mapu DIB. Do výkresu se obsah schránky vkládá standardními kombinacemi kláves nebo volbou v menu **Editace | Vložit**.

Volba v menu **Editace | Vložit jinak...** vás nechá vybrat, jaký formát dat se má vložit. Použijete ji v případě, kdy jiná aplikace vkládá data do schránky rovněž ve více formátech.

V dialogu pro nastavení prostředí můžete ovlivnit druh dat, který se má vkládat do schránky.

Kopírování do schránky



Volba v menu **Úpravy** | **Kopírovat Ctrl+Ins** nebo **Ctrl+C**

Touto volbou zkopírujete označený objekt ve výkresu do schránky. Pokud byl ve schránce nějaký jiný objekt nebo data, nový objekt jej nahradí.

Viz také:

[Práce se schránkou](#)

Vložení ze schránky

Volba v menu **Úpravy | Vložit ze schránky** **Shift+Ins** nebo **Ctrl+V**.

Touto volbou vložíte objekt ze schránky do aktuální stránky dokumentu. Pozor, pokud je vkládáný objekt kopírován do schránky ze Zoner Callista, přilepí se na původní místo, odkud byl kopírován, takže se snadno může stát, že omylem na sebe vložíte několik stejných objektů.

Pokud vkládáte objekt z jiné aplikace, která ukládá data do schránky ve více formátech, použijte vkládání podle volby v menu **Úpravy | Vložit jinak....**

Viz také:

[Práce se schránkou.](#)

Vložení objektu OLE

Volba v menu **Úpravy | Vložit nový objekt...**

Pomocí volby v menu **Úpravy | Vložit nový objekt** vyvoláte dialog se seznamem všech OLE objektů, které jsou na počítači nainstalovány. Vyberte ze seznamu a myší natáhněte hranice nového objektu. Po vložení se zdánlivě nic nestane - vloží se pouze pomyslný rámeček. Jeho další úpravy vyvoláme volbou **Upravit objekt** v lokálním menu, které zobrazíme klepnutím pravým tlačítkem na OLE objektu.

Práce s OLE objekty vyžaduje trochu více znalostí systému Windows.

Vložení ze schránky s volbou

Volba v menu **Úpravy | Vložit jinak...**

Ctrl+Shift+V

Tato volba je alternativou k jednoduchému vložení objektů ze schránky do dokumentu, které vloží data do dokumentu v takovém tvaru, v jakém je preferuje schránka.

Mnoho aplikací (včetně Zoner Callista) ukládá data do schránky v několika formátech, takže uživateli by měla být dána možnost volby formátu dat pro vlepění do výkresu. Tuto možnost dává právě vkládání objektů s volbou.

Viz také:

[Práce se schránkou.](#)

Smazání objektů



Volba v menu **Úpravy** | **Smazat** nebo stiskem **Del**

Touto volbou zrušíte označený objekt nebo skupinu objektů.

Smazaný objekt je možno obnovit [funkcí o krok zpět](#).

Výběr všech objektů

Volba v menu **Úpravy | Vybrat vše** **Ctrl+A**.

Touto volbou vyberete všechny objekty na aktuální stránce ve všech hladinách, které nejsou zamknuté.

Inverze výběru

Volba v menu **Úpravy | Inverze výběru**.

Touto volbou se zruší výběr všech objektů, které byly vybrány, a původně nevybrané se vyberou. Funkce je užitečná, pokud potřebujeme například vybrat všechny objekty kromě jednoho. Vyberte jeden objekt a pak použijte inverzi výběru.

Viz také:

[Výběr všech objektů](#)

Kopírování do souboru

Volba v menu **Úpravy | Kopírovat do souboru...**

Ctrl+W

Touto volbou lze vybrané objekty uložit do nového souboru, aniž by bylo nutné otevírat další dokument. Zavolá se standardní dialogové okno k uložení dokumentu do souboru s příponou ZMF s možností zadat popis dokumentu.

Viz také:

[Vložení objektů ze souboru](#)

[Práce se schránkou](#)

Vložení objektů ze souboru

Volba v menu **Úpravy | Vložit ze souboru...** **Ctrl+Shift+W**

Touto volbou vložíte objekty z vybraného dokumentu do aktuálního dokumentu od aktuální stránky, aniž byste jej museli otevírat.

Viz také:

[Kopírování objektů do souboru](#)

[Práce se schránkou](#)

Výběr objektů podle kategorií

Volba v menu **Úpravy | Vybrat...**

Tato zajímavá funkce vás nechá vybrat jen určitý druh objektů na stránce.

Pokud chcete například změnit písmo u všech uměleckých textů, které jsou na stránce obsaženy, zavolejte tuto funkci, v dialogu zaškrtněte Umělecký text a potvrďte OK. Všechny objekty uměleckého textu jsou vybrány. V panelu pro text pak nastavte požadovaný parametr.

Viz také:

[Výběr všech objektů](#)

Alternativní panel nástrojů

Volba v menu **Zobrazit | Panely nástrojů | Alternativní**

Alternativní panel nástrojů má v Zoner Callistu zvláštní postavení. Konfiguruje se totiž podle zvoleného nástroje v základním panelu. Takto uživatel ihned vidí, co vše lze s daným nástrojem nebo s vybraným objektem provádět.

Viz také:

[Základní panel nástrojů](#)

Kvalita vykreslování

Volba v menu **Zobrazit | Kvalita vykreslování**

Přestože Zoner Callisto přichází s novou technologií SmartFresh, díky které je překreslování výkresu velmi rychlé, je možné je ještě urychlit řízením kvality vykreslování. Můžete nastavit šest 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

Nastavená kvalita vykreslování nemá vliv na výsledný výtisk. Ten je vždy v nejlepší kvalitě.

Vyhlazování hran

Volba v menu **Zobrazit | Kvalita vykreslování | S vyhlazováním**

Vyhlazování hran (antialiasing) je metoda, která vyhlazuje hrany objektů přidáváním dalších obrazových bodů různé intenzity do bitové mapy. Použití vyhlazování hran je především vhodné při tvorbě bitmapových obrázků.

Ukázka uměleckého textu

• bez vyhlazování

• s vyhlazováním



Callisto
Callisto

Viz také:

[Kvalita vykreslování](#)

Panel nástrojů pro prostředí

Volba v menu **Zobrazit | Panely nástrojů | Prostředí**.

Všechny volby v panelu nástrojů **prostředí** lze nastavit v menu **Zobrazit**. Takto je však vše pohodlně po ruce. Tento panel je výhodné mít ukotvený k pravému okraji pracovní plochy.

Panel obsahuje tyto ikony:



Zapnutí/vypnutí vodicích linek



Zapnutí/vypnutí zámku vodicích linek



Zapnutí/vypnutí sítě



Zapnutí/vypnutí pravítek



Přepnutí pohledu na celou obrazovku a zpět



Zapnutí/vypnutí panelu pro měřítko



Zapnutí/vypnutí panelu nebo plovoucího okna pro hladiny



Zapnutí/vypnutí panelu pro text



Zapnutí/vypnutí standardního panelu



Zapnutí/vypnutí plovoucího okna pro pero



Zapnutí/vypnutí plovoucího okna pro výplně



Zapnutí/vypnutí plovoucího okna pro stíny



Zapnutí/vypnutí plovoucího okna pro transformace



Zapnutí/vypnutí plovoucího okna pro symboly



Zapnutí/vypnutí plovoucího okna pro barvy



Zapnutí/vypnutí plovoucího okna pro pohled



Vyvolání dialogu pro nastavení prostředí

Plovoucí okna

Volba v menu **Zobrazit | Plovoucí okna**

Zoner Callisto obsahuje 5 plovoucích oken pro ovladací prvky, které nejsou umístěny v alternativních lištách. Plovoucí okna vyvoláte v menu **Zobrazit | Plovoucí okna** nebo v lokálním menu, které získáte klepnutím na některém panelu nástrojů v oblasti mimo tlačítko. Pohodlnou možností je využití panelu nástrojů pro **vzhled**.

Plovoucí okna můžete úplně schovat nebo minimalizovat do proužku klepnutím na minimalizační tlačítko v titulkovém pruhu. Pozor, poloha minimalizovaného proužku se nemusí shodovat s polohou plovoucího okna. Nezvyklému uživateli to může z počátku působit nelibost, avšak jedná se o promyšlený rys. Minimalizované proužky můžete mít například uloženy na jednom místě na okraji a kontrétní plovoucí okna rozbalujete doprostřed pracovní plochy.

Volbou v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Dialog...** můžete nastavovat současně zobrazení všech ovladacích prvků Zoner Callista.

Plovoucí okna:

<u>Výplň</u>	Ctrl+1
<u>Pero</u>	Ctrl+2
<u>Transformace</u>	Ctrl+3
<u>Stín</u>	Ctrl+4
<u>Symboly</u>	Ctrl+5
<u>Barvy</u>	Ctrl+6
<u>Pohled</u>	Ctrl+7
<u>Uspořádat</u>	Ctrl+0

Plovoucí okno pro pero



Volba v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Pero**

V plovoucím okně pro pero nastavíte:

- **sílu čáry** od 0 do 20 milimetrů v numerickém boxu. Síla čáry 0 znamená, že čára bude mít nejmenší možnou sílu. To závisí na 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 naše potřeby dostatečné.
- **průběh čáry**, tj. jestli má být plná, čárkovaná, tečkovaná a čerchovaná ve vyskakovacím seznamu.
- **barvu pera** - klepnutím na tlačítko s barvou získáte paletku, kde jsou všechny barvy aktuální uživatelské palety. Klepnutím na konkrétní políčko zvolíte novou barvu pera.
- **zakončení čar** - ve dvou vyskakovacích boxech. Čára může být zakončena kuličkou, zarážkou nebo šipkami. Pokud nesouhlasí konce, můžete je klepnutím na tlačítko se dvěma šipkami přehodit.

Klepnutím na tlačítko se symbolem zaškrtnutí sdělíte vybranému objektu, že se má překreslit podle nově nastavených parametrů v plovoucím okně.

Z libovolného objektu je možno načíst do plovoucího okna jeho parametry pera. V plovoucím okně klepněte na tlačítko s kapátkem. Kurzor se změní v kapátko. Špičkou klepněte do objektu, jehož parametry hodláte zjistit.

[Plovoucí okna](#)

Stíny objektů



Stíny objektů se nastavují v plovoucím okně **Stín**, které získáte volbou v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Stín**.

Vytvoření stínu je vlastně vytvoření stále připojené kopie objektu s určitým posunutím a určitou barvou.

Stíny mohou být dvojího druhu:

- určené **jasovou** složkou z původní barvy objektu.
- určené jednou konkrétní **barvou**.

Stín určený **jasem** 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 i obrysy objektu (barva pera) a výplně.

Stín určený **barvou** je jednobarevný bez ohledu na pero a výplň objektu. Barvu stínu určíte klepnutím na velké tlačítko ve spodní části plovoucího okna.

Posun stínu vzhledem k originálu se určuje buď vizuálně tažením symbolu stínu v ukázkové části plovoucího okna nebo přesněji numerickým nastavením.

Stín může být od originálu vzdálen relativně v procentech nebo absolutně v milimetrech. Souřadnice vycházejí z toho, že kladné směry jsou doprava a dolů. Například stín s posunem -3, 3 bude vychýlen vlevo dolů.

[Plovoucí okna](#)

Výplně objektů



Volba v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Výplň**

V Zoner Callistu můžete použít **4 druhy** výplní objektů. Výplně se nastavují pomocí **plovoucího okna pro výplň**.

VÝPLŇ JEDNOU BARVOU

Jednobarevnou výplň nastavíte pro vybraný objekt nejjednodušeji klepnutím pravým tlačítkem v barevné paletě.



V plovoucím okně pro výplně použijte první tlačítko.

BAREVNÉ PŘECHODY

Kromě výplně jednoduchou barvou může být objekt vyplněn barevným přechodem, bitovou mapou nebo fraktálovou výplní. Všechny tyto výplně se nastavují v plovoucím okně pro výplně. Tuto podkapitolu věnujeme barevným přechodům.

Zoner Callisto umí 6 druhů barevných přechodů: lineární, kruhový, kónický, obdélníkový a přizpůsobivý. Konkrétní druh přechodu vyberete jedním z tlačítek v horní části plovoucího okna pro výplně, které zobrazíte volbou v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Výplň**.

Pro jednotlivé barevné přechody můžete nastavovat další parametry. Kromě použití boxů v dolní části okna můžete použít myš a tažením v přehledovém okénku parametry nastavovat vizuálně. Zde je význam použití tlačítek myši při jednotlivých barevných přechodech.



• **lineární přechod:** úhel natočení - levým



• **kónický přechod:** úhel počáteční barvy - levým a střed - pravým,



• **kruhový přechod:** střed - pravým,



• **obdélníkový přechod:** úhel natočení - levým a střed - pravým,



• **křížový přechod:** úhel natočení - levým a střed - pravým,



• **přizpůsobivý:** střed - pravým.

Dalším parametrem je počet kroků. Velký počet kroků (nad 100) přináší kvalitní barevný přechod, ale zpomaluje proces tvorby obrázku. Při tvorbě dokumentu zadejte počet kroků okolo dvaceti a před výtiskem zvětšete hodnotu na maximum. Pokud byste zapoměli nízký počet kroků, barevný přechod by vypadal jako soustava pruhů postupně se měnící barvy.

Další možností je použití **vícetavových barevných přechodů**, tj. kdy mezi hraničními barvami se může nacházet jedna a více dalších barev. Vícetavové barevné přechody se nastavují v dialogu, který získáte klepnutím na tlačítko **Editace...** v plovoucím okně 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 přilehlých tlačítkách vpravo a vlevo.

Polohu barevných vrcholů změníte tažením šipek vlevo nebo vpravo. K přesnému nastavení slouží numerický box **Pozice**, kde můžete relativní souřadnice aktuální barvy. Souřadnice jsou v relativní stupnici 0 - 100.

Pro daný barevný uzel změníte barvu poklepáním na šipce nebo klepnutím na tlačítko **Barva**, které se

týká aktuálního vrcholu.

FRAKTÁLOVÁ VÝPLŇ



Pomocí fraktálových výplní můžete vytvořit zajímavé efekty, například modrou oblohu s obláčky. Fraktálové výplně se nastavují v **dialogovém okně pro výplně** (tlačítko **Editace...**) v sekci **bitová mapa**. Zaškrtněte volbu fraktálová výplň.

Pro tuto výplň můžete nastavit několik parametrů:

- **rozlišení** fraktálu udávající velikost bitové mapy, do které je fraktál generován. Malá bitová mapa zabere méně místa a je rychlejší, ale pro fraktály z více barev, nebo náročné tisky nevhodná. Vyzkoušejte všechny tři možnosti, která z nich je pro vaši konkrétní potřebu nejvhodnější
- **dlaždice**. Pokud zapnete dlaždice budou bitové mapy s fraktálem postupně vyplňovat objekt tak, že budou naskládány vedle sebe. V numerických boxech nastavíte velikost jednotlivých fragmentů. Pokud dlaždice nejsou zapnuty, celý objekt je vyplněn jedním vygenerovaným fraktálem.

Výpočet fraktálu může být časově náročný, proto nejsou přepočítávány 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 **Nový**.

VÝPLŇ BITOVOU MAPOU



Objekt může být vyplněn bitovou mapou, přičemž ta je ořezána přesně do jeho okrajů. Tato výplň se nastavuje v dialogu pro výplně, který získáte klepnutím na tlačítko **Editace...** v plovoucím okně pro výplně.

V sekci **Bitová mapa** zvolte **bitová mapa ze souboru** a klepněte na tlačítko **Načíst**. Zobrazí se standardní dialog pro volbu souboru.

Podobně jako u fraktálů můžete nastavit dlaždice, tj. objekt nebude vyplněn jednou bitovou mapou, ale obrázky skládanými vedle sebe podle velikosti nastavené v numerických boxech.

[Plovoucí okna](#)

Viz také:

[Průhlednost objektů](#)

Nastavení prostředí



Volba v menu **Zobrazit | Možnosti...** **Ctrl+Shift+M**

Touto volbou vyvoláte dialog pro nastavení ovládání programu.
Dialog obsahuje následující sekce:

Všeobecné

Nastavení funkce pravého tlačítka myši: klepnutím pravým tačítkem v ploše můžete měnit poslední dva vybrané nástroje, automaticky přeskokovat na editační nástroj nebo volat podmenu k výběru nástrojů. V této sekci nastavíte také možnost a interval automatického ukládání, zapnete zobrazování okraje stránky a netisknutelných znaků.

Schránka

V této sekci můžete nastavit jaký druh dat se má do schránky ukládat. Tradiční grafický editor ukládá grafický dokument nebo jeho části do schránky ve více grafických formátech: jednak ve vlastním a pak jako tradiční Windows Metafile a bitovou mapu. Tento postu však často zdržuje. Vytváření bitové mapy může pro rozsáhlý dokument přinášet zdržení bez efektu. Zoner Callisto tedy nabízí možnost vybrat který druh dat se má vkládat do schránky.

Pokud povolíte kopírování bitových map do schránky, můžete zvolit, v jakém rozlišení se mají bitové mapy generovat. Větší rozlišení znamená větší kvalitu, ale také větší časovou i datovou náročnost.

Dalším nastavení schránky je způsob, jakým se mají reprodukovat barevné přechody při převodu mimo formát ZMF. Nejspolehlivější, ale nejdelší metodou je **rozpad na objekty**. Podobné nastavení je u bitové mapy. O tom, jaký způsob použít rozhodne až vaše praxe. Pro většinu případů však vystačíte s přednastavením od výrobce.

Kreslení od ruky

Tato sekce slouží k nastavování parametrů převodu ručně stanovované čáry na Bézierovy křivky při kreslení od ruky. Pokusíme se přiblížit k čemu se jednotlivé parametry používají. Ve většině případů však vystačíte s nastavením od výrobce.

První hodnota - **Redukce blízkých uzlů** - je celkem jednoduchá, udává nejmenší vzdálenost mezi vrcholy (uzly) křivek v obrazových bodech. Pokud mají vaše křivky mnoho vrcholů, což ztěžuje jejich další tvarování, zkuste zvětšit hodnotu tohoto parametru.

Další dvojice parametrů - **Redukce přímých uzlů** - souvisí s redukcí bodů na relativně rovných čarách. Pokud dva úseky čáry svírají úhel menší, než je nastavená hodnota, dojde k redukcí jednoho bodu. Tato podmínka platí současně do určité nastavené vzdálenosti.

Při převodu čáry v množinu Bézierových křivek algoritmus rozlišuje několik priorit uzlů podle toho, jak se v nich mění směr křivky. poslední kategorií jsou **méně důležité uzly**, jenž se dají ještě s úspěchem redukovat.

Sebelepší popis parametrů však nenahradí vaši zkušenost. Proto ověřte, jak se převádí čára při různých nastaveních a při různých tvarech čáry.

Filtry

Nejprve zadejte název souboru, ve kterém budou uloženy údaje o použitých filtrech. Klepnutím na tlačítko **Změnit...** vyvoláte dialog pro zadání jména a umístění souboru. Soubor by měl mít příponu **.ini** a měl by se nacházet ve složce, ve které je nainstalováno Zoner Callisto. Jsou také přípustné ostatní přípony a také jiné umístění souboru. Poté do zvoleného souboru uložíte informace o zvolených filtrech. Klepněte na tlačítko **Přidat...** Objeví se dialog, ve kterém vyberete složku, ve které se nacházejí filtry. Zoner Callisto bude také prohledávat vnořené složky. Nalezené filtry se pak přidají do seznamu a od této chvíle se také budou zobrazovat v menu **Nástroje**.

Panely nástrojů

V této sekci můžete přehledně nastavit, které panely nástrojů se mají zobrazit. Všimněte si, že panely nástrojů mění zobrazení již při přepínání voleb v dialogu.


Plovoucí okna

V této sekci můžete přehledně nastavit, které plovoucí okna se mají zobrazit.

Plovoucí okno pro barvy



Volba v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Barvy**

Plovoucí okno pro barvy plní podobnou funkci jako barevná paleta. Hlavní rozdíl je v tom, že plovoucí okno pro barvy můžeme umístit libovolně na pracovní ploše a také měnit jeho velikost. V titulkovém pruhu je nalevo od minimalizačního tlačítka umístěno tlačítko se symbolem šipky dolů . Po jeho stisku se objeví menu, ve kterém můžete zvolit jinou paletu či vyvolat dialog pro míchání barev.



Viz také:

[Barevná paleta](#)

[Plovoucí okna](#)

Vkládání symbolů



Volba v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Symboly**

Symbol se **vloží** dvojitým způsobem:

- přetažením z plovoucího okna na zvolenou pozici ve výkresu,
- prostřednictvím tlačítka **Vložit**, kdy je aktuální symbol, který je vysvícen modře, vložen do středu pracovní plochy.

Symboly jsou vlastně samostatné znaky uměleckého textu a je možné na ně aplikovat textový nástroj.

V dalším okénku "Z" je ASCII hodnota aktuálního symbolu. Stejně tak, jako symboly můžete vkládat jednotlivé znaky textu, pokud ve vyskakovacím seznamu místo sady symbolů zvolíte písmo.

Plovoucí okno se symboly má jako jediné z plovoucích oken měnitelnou velikost. Změna se provádí tažením za pravý dolní roh okna.

Plovoucí okna

Měřítka pohledu na dokument



Volba v menu **Zobrazit | Panel nástrojů | Měřítka**

Při kreslení vám bude velkým pomocníkem lupa, která umožňuje libovolně měnit měřítko pohledu na dokument. Lupa má vlastní panel nástrojů, který zapnete v menu **Zobrazit | Panel nástrojů | Měřítka** nebo v panelu nástrojů pro prostředí a obsahuje tyto volby:



• **zvětšování měřítka** - klepnutím myši do výkresu se měřítko zobrazení zdvojnásobí. Pokud chcete z výkresu vybrat určitou oblast pro zobrazení, tažením myši stanovte požadovanou oblast, která bude zobrazena přes celou pracovní plochu. Tento postup lze provádět opakovaně, přičemž se měřítko stále zvětšuje.



• **zmenšování měřítka** - klepnutím na tlačítko zmenšíte měřítko zobrazení na polovinu. Možno vícekrát opakovat,



• **vrácení posledního měřítka** - klepnutím na toto tlačítko se nastaví měřítko, které bylo použito naposledy před současným měřítkem,



• **nastavení pohledu na celou tiskovou stránku,**



• **nastavení pohledu na všechny objekty,**



• **nastavení pohledu na všechny vybrané objekty,**



• **nastavení pohledu na celou pracovní plochu** poskytne přehled o celé pracovní ploše. Toto je nejmenší možné měřítko. Toto zobrazení použijete při přesunech větších objektů ze stránky na pracovní plochu a zpět.

Rychlopřepínání měřítka z klávesnice

Jistě si brzy osvojíte pohodlné rychlopřepínání měřítka, aniž byste museli mít zobrazený panel s nástroji pro měřítko.

První možností je přepínání mezi stránkovým a půstránkovým módem zobrazení, aniž byste měnili právě používaný nástroj. Toto se provádí klepnutím pravým tlačítkem se současně stisknutou klávesou **Ctrl**. Kurzor stanoví střed zvětšeného pohledu. Opětovným klepnutím pravým tlačítkem se stisknutým **Ctrl** se měřítko přizpůsobí zobrazení celé

strany. Pokud při přitom navíc držíte klávesu **Shift**, zobrazení se přepíná do čtyřnásobného měřítka.

Další zajímavou možností je dočasné přepnutí na zvětšovací nástroj současným stiskem **Ctrl-mezerník**. Kurzor myši se změní na lupu a tažením vymezíte oblast nového pohledu. Po uvolnění kláves se automaticky vrátí původní nástroj. V případě úprav odstavcového textu je uvedená zkratková klávesa rezervována pro vkládání pevné mezery.

Standardní panel nástrojů



Volba v menu **Zobrazit** | **Panely nástrojů** | **Standardní**

Standardní panel obsahuje většinou volby obsažené v menu **Soubor**:



Založení nového dokumentu



Otevření dokumentu



Uložení dokumentu



Vyjmutí do schránky



Kopírování do schránky



Vložení ze schránky



Smazání objektů



Tisk dokumentu



Celoobrazkový přehled



Kontextová nápověda

Panel nástrojů pro text



Volba v menu **Zobrazit | Panely nástrojů | Text**

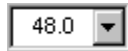
Tento panel nástrojů poskytuje prvky k ovládání parametrů textu pro **umělecký text**, **odstavcový text** a **tabulky** a obsahuje následující volby:



volba stylu textu



volba písma



velikost písma



tučné



kurzíva



podtržené



přeškrtnuté



zarovnání vlevo



zarovnání na střed



zarovnání vpravo



zarovnání do bloku



dialog pro práce se styly

Viz také:

Umělecký text

[Vložení uměleckého textu](#)

[Úpravy uměleckého textu](#)

Odstavcový text

[Vkládání odstavcového textu](#)

[Formátování odstavcového textu](#)

[Práce se styly](#)

Tabulky

[Vkládání tabulky](#)

[Úpravy tabulky](#)

Kombinace objektů

Volba v menu **Objekty | Kombinovat**

Ctrl-K

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

Nakreslete dvě soustředné kružnice s nějakou barvou jinou než bílou, nejdříve větší a pak menší a obě je vyberte. Stiskem **Ctrl-K** nebo volbou v menu **Objekt | Kombinovat** vyvolejte funkci pro kombinace. Všimněte si, že vnitřek se stal průhledným.

Takto vznikne jeden objekt, přesněji kombinovaná skupina.

Objekt do původního stavu uvedete volbou v menu **Objekty | Zrušit kombinace**.

Viz také:

[Zrušení kombinací](#)

Zrušení kombinací

Volba v menu **Objekty | Zrušit kombinace**

Touto volbou rozdělíte kombinovanou skupinu objektů na původní objekty.

Pozor, u textu, který je rozložen na křivky, můžete zrušit viditelnost bříšek dutých písmen jako například O, D, R atd.

Viz také:

[Kombinace objektů](#)

Zrušení natočení

Volba v menu **Objekty | Zrušit natočení**

Zoner Callisto nabízí funkci zrušení natočení. Vyberte objekt, který je natočen a v menu zvolte **Objekty | Zrušit natočení**.

Takto je možno zrušit natočení i pro více vybraných objektů i když mají různý úhel natočení.

Kreslení úseček



Ke kreslení rovných čar zvolte nástroj kreslení čar v hlavním panelu a v alternativním panelu zvolte nástroj pro úsečky.

Kreslení úseček se provádí následovně:

Levým tlačítkem myši stanovte počáteční bod čáry a táhněte myš se stále stisknutým tlačítkem. V bodě, který určíte jako koncový, tlačítko myši uvolněte. Úsečka se vykreslí.

Pokud držíte při stanovení druhého bodu klávesu **Ctrl**, lze úsečku natáčet pouze s krokem 15°, čímž můžete také kreslit rovnoběžky a kolmice.

Úsečky mohou mít různou sílu a různé zakončení, např. šipkami. Nastavování se provádí v [plovoucím okně pro pero](#).

Viz také:

[Napojování čar](#)

[Bézierovy křivky](#)

[Kreslení od ruky](#)

[Tvarování čar](#)

Použití více pohledů

Pracovní plocha poskytuje prostor pro kreslení. Kresbu (vkládání objektů) provádíme do dokumentu, který může mít jednu nebo více stránek. Na pracovní ploše je zobrazena zpravidla jedna stránka, která je ohraničena okraji se stínem. Plocha vně tiskové stránky slouží k odkládání objektů, které nechcete tisknout.

Každé okno s dokumentem můžete **rozdělit** na dva nebo čtyři pohledy, přičemž každý pohled může ukazovat jinou část stránky, nebo jinou stránku v rámci jednoho vícestránkového dokumentu a každý pohled může být v jiném měřítku.

Rozdělení pracovní plochy je možné několika způsoby:

- volbou v menu **Okno | Rozdělit**. Zobrazí se kříž, jehož tažením myší a klepnutím určíte budoucí hranice pohledů.



- tažením rozdělovací ikony v levém dolním nebo v pravém horním rohu vedle posuvníku.
- poklepáním na rozdělovací ikonu rozdělíte okno přesně na poloviny v daném směru.

Úpravy v jednom pohledu se automaticky promítají do dalších pohledů.

Do zobrazení jednoho pohledu se vrátíte tažením hranice pohledu k okraji pracovní plochy.

Tvarování čar



Tvarovací nástroj pro čáry se volí jako druhý v základním panelu nástrojů.

Klepnete-li tvarovacím nástrojem na čáru, označí se a jeden z bodů se stane aktivním. Všechny body čáry jsou malé černé čtverečky. Aktivní bod je vyplněný čtvereček a koncové body mají červený okraj. Většina tvarovacích funkcí pracuje právě s aktivním bodem.



koncový bod (uzel)



aktivní bod (uzel)



běžný bod (uzel)



Aktivní bod stanovíte klepnutím na jeden z bodů. Pokud jsou body těžko dosažitelné, můžete použít funkci pro změnu aktivního bodu klepnutím na jedno z tlačítek se šipkou pro aktivní bod v alternativním panelu. Aktivita bodu se posune po čáře směrem dopředu nebo dozadu.



Pokud je čára složená z více úseků, lze ji **přetrhnout** v aktivním bodě klepnutím na tlačítko pro rozdělení čáry v alternativním panelu nástrojů. Vzniknou dvě samostatné čáry, přičemž jedna zůstane označená pro další tvarování.

Dvě čáry, nebo dva konce jedné čáry lze **spojit** jednoduše přetažením bodu nad druhý bod. To se týká krajních bodů. Nelze napojit jednu čáru doprostřed druhé. Pokud je spojení nežádoucí, tj. chcete mít vedle sebe dva konce různých čar, použijte bezprostředně funkci pro rozdělení čáry.



Úsek čáry, který se nachází za aktivním bodem lze změnit z úsečky na Bézierovu křivku a naopak. Použijte k tomu jedno z příslušných tlačítek v alternativním panelu. Pokud se změní úsečka na křivku, budou se řídicí body křivky nacházet na přímo na čáře. Jejich tažením pak můžete vytvarovat nový průběh křivky.



Aktivní bod je možno vypustit klepnutím na tlačítko se znaménkem mínus nebo stiskem **Del**.



Další bod přidáte klepnutím na tlačítko plus nebo stiskem **Ins**. Přidá se ta čára, která následuje za aktivním bodem. Pokud to je úsečka i vložený úsek bude úsečkou.

Označenou čáru můžete upravovat tažením za některý z uzlů nebo v případě Bézierových křivek také za řídicí bod směrnice. Pokud táhnete řídicím bodem, křivka si zachovává spojitý průběh. Pokud při tom držíte klávesu **Shift**, upravuje se pouze polovina řídicí úsečky.

Viz také:

[Kreslení čar](#)

[Napojování čar](#)

Bézierovy křivky

Ke kreslení křivek použijte v Zoner Callistu nástroj [kreslení od ruky](#) nebo Bézierových křivek.



Bézierovy křivky zvolíte v alternativním panelu nástrojů klepnutím na tlačítko s jednoduchou křivkou.

Kreslení probíhá následovně:

1. Klepněte levým tlačítkem, čímž stanovíte počáteční bod.
2. Táhněte myší, čímž se vykreslí první směřnice. Ta určuje směr a "hloubku" budoucí křivky.
3. Kurzor myši přesuňte do koncového bodu a tažením myši určete směřnici pro koncový bod.

Pokud při určování úhlu aklonění směřnice držíte současně klávesu **Ctrl**, pohybuje se úhel natočení směřnice v intervalu 15°. Malé upozornění: jestli po stanovení počátečního nebo koncového bodu hned bez tažení uvolníte tlačítko myši, nebudete moci vytvořit směřnici. Její body budou totožné s počátečním nebo koncovým bodem křivky.

Bézierova křivka může mít podle umístění směřnic žádný, jeden nebo dva vrcholy.

Žádný vrchol - úsečka: řídicí body směřnice se nácházejí přímo na čáře.

Jeden vrchol: při určování druhé směřnice táhněte opačným směrem než u počáteční směřnice.

Dva vrcholy: při určování druhé směřnice táhněte stejným směrem směrem jako u počáteční směřnice.

Viz také:

[Kreslení od ruky](#)

[Napojování čar](#)

[Tvarování čar](#)

Napojování čar



Tlačítkem pro napojování čar vypínáte nebo zapínáte režim napojování čar. Zamáčknuté tlačítko znamená, že další nakreslená čára se napojí za dříve bezprostředně vloženou čáru. Při kreslení další samostatné čáry nezapomeňte tento režim vypnout. Napojovat můžete navzájem všechny druhy čar, tj. úsečky s křivkami.



Chcete-li při aktivním režimu napojování ukončit čáru, kterou právě kreslíte z více jednotlivých čar, použijte tlačítko pro přerušení napojování.



Jestliže jste pomocí funkce spojování čar kreslili křivku vytvořenou z více křivek, lze její počáteční a koncový bod spojit klepnutím na tlačítko spojení v alternativní liště. Je důležité, abyste před tím nevypnuli nástroj pro spojování. Z čar se stává objekt, který je možno vyplňovat různými výplněmi.

Čáru můžete také uzavřít tak, že poslední bod nakreslíte přesně na pozici prvního bodu.

Viz také:

[Kreslení úseček](#)

[Kreslení Bézierových křivek](#)

Kreslení od ruky



Při zvoleném nástroji na kreslení čar zvolte v alternativním panelu tlačítko se složitější křivkou. V pracovní ploše táhněte myší se stisknutým tlačítkem. Za kurzorem zůstává stopa a vzniká čára. Uvolněním tlačítka vznikne nová křivka, přesněji řečeno množina spojených Bézierových křivek, které se dále upravují tvarovacím nástrojem.

Výsledná křivka se vždy trochu liší od té, kterou jste natáhli v pracovní ploše, protože se přepočítává na Bézieri. Málokdy je skladba Bézierů tak dokonalá, jako kdybychom stejnou čáru kreslili ručně spojováním jednotlivých Bézierů. Vždy se dá mnoho nadbytečných bodů smazat.

K nastavování parametrů převodu obecné čáry na množinu Bézierových křivek použijte sekci **Kreslení od ruky** dialogového okna, které získáte volbou v menu **Zobrazit | Možnosti...** nebo stiskem **Ctrl+Shift+M**.

Viz také:

[Kreslení čar](#)

Kreslení nebo vkládání objektů

Kreslení čar

Vkládání odstavcového textu

Vkládání uměleckého textu

Vkládání tabulek

Vkládání symbolů

Import obrázků

Kreslení obdélníků, elips a dalších tvarů

Kreslení obdélníků, elips a dalších tvarů



Pomocí čtvrtého nástroje v hlavním panelu nástrojů můžete do dokumentu vkládat geometrické tvary, někdy uvádíme termín objekty, i když tento termín má poněkud širší význam.

Pravoúhelníky

Kružnice a elipsy

Mnohoúhelníky

Hvězdy

Vkládání pravoúhelníků

Pravoúhelník je obecné označení pro čtverce a obdélníky. Zoner Callisto poskytuje praktický nástroj pro kreslení obdélníků a čtverců s efektními klávesovými a tlačítkovými kombinacemi, které násobí jeho možnosti.



V hlavním panelu vyberte nástroj kreslení objektů. V alternativní liště vyberte obdélník nebo čtverec. Tažením myši ve výkresu stanovíte objekt.

Při stisknutí klávese **Shift** můžete natahovat obdélník od středu, čímž můžete dosáhnout soustředných objektů. Budoucí střed si můžete vyznačit vodicími linkami.

Jestliže kreslíte čtverec a potřebujete obdélník (nebo naopak při kreslení obdélníka potřebujete čtverec), Zoner Callisto vám pomůže velmi rychle bez přepínání ikony tímto způsobem: stiskněte levé tlačítko myši zároveň s klávesou **Ctrl**. Funkce se vzájemně zamění. pokud byla zvolena funkce obdélníka, kreslíte čtverec, pokud byl původně vkládán obdélník, vytváří se čtverec.

Viz také:

[Kreslení tvarů](#)

[Rohy pravoúhelníků](#)

[Tvarování pravoúhelníků](#)

Rohy pravoúhelníků

Zoner Callisto nabízí čtyři možnosti tvarování rohů vkládaných čtverců a obdélníků. Pokud máte zvolen nástroj na kreslení čtverců nebo obdélníků, v alternativním panelu nástrojů se objeví skupina tlačítek, která nabízejí tyto druhy rohů:



pravoúhlé



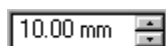
zkosené



oblé ven



oblé dovnitř



Vedle sady tlačítek k nastavování rohů je numerický box pro nastavení poměru oblých nebo zkosených rohů.

Všechny tato nastavení lze měnit i po vložení objektu pravoúhelníka do výkresu nebo po jeho editačních úpravách (přesun, otáčení apod.).

Pomocí editačního nástroje vyberte požadovaný pravoúhelník. Zvolte nástroj kreslení objektů a v alternativním panelu klepněte na tlačítko pro obdélníky. Ve čteřici tlačítek pro nastavení rohů zvolte požadovaný tvar a v přilehlém numerickém boxu poloměr.

Pokud máte vybráno více objektů, nebo obdélník je již rozbitý na čáry, funkce již nemá účinek.

Podobným způsobem můžete měnit tvar rohů tvarovacím nástrojem.

Jestliže potřebujete přesný rozměr, při kreslení sledujte údaj ve stavovém řádku nebo pomocnou rysku na pravítkách.

Viz také:

[Kreslení pravoúhelníků](#)

Tvarování pravoúhelníků

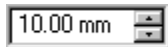


Pokud zvolíte v hlavním panelu nástrojů tvarovací nástroj a vyberete s ním prvoúhelník, můžete pokračovat v jeho individuálních úpravách. Máte tyto možnosti dalších úprav:

1. můžete jej tažením za jeden rohových úchopových bodů deformovat na nepravoúhlý tvar. Vždy však můžete vytvořit pouze konvexní čtyřúhelník, což znamená, že spojnice dvou bodů je pomyslnou hranicí, za kterou nelze umístit bod, který se nachází mimo tuto spojnici.
2. můžete jej tažením za jeden ze středových bodů roztahovat nebo současně zkosit.
3. tažením za centrální úchopový bod je přesunete na novou pozici.



4. klepnutím na jedno ze čtyřech tlačítek v alternativní panelu změníte tvar rohů



5. při jiných než pravoúhlých rozích můžete nastavit poloměr zaoblení nebo zkosení



6. klepnutím na tlačítko s kladívkem rozbijete pravoúhelník na čáry, čímž se před vámi otevírá další škála možností jejich tvarování.

Viz také:

[Vkládání pravoúhelníků](#)

Vkládání kružnic a elips

Podobně jako v případě pravoúhelníků je kreslení kružnic a elips v Zoner Callistu velmi jednoduché a příjemné.



V alternativním panelu nástrojů při aktivovaném nástroji kreslení objektů zvolte kružnici nebo elipsu. Tažením myši stanovíte přímo kružnici nebo elipsu.

V případech, kdy potřebujete, aby počáteční bod byl zároveň středem objektu, stiskněte při natahování kružnice nebo elipsy klávesu **Shift**. Pohybujte myší a kružnice či elipsa se bude natahovat od středu ke kurzoru myši.

Jestliže jste zvolili nástroj kružnice a náhle potřebujete kreslit elipsu (nebo naopak), postupujte jako v případě pravoúhelníků: stiskněte levé tlačítko myši zároveň s klávesou **Ctrl** a táhněte myší. Nyní kreslíte elipsu, pokud jste měli zvolen nástroj pro kružnici nebo kreslíte kružnici, pokud jste zvolili nástroj elips.

Viz také:

[Kruhové výseče a oblouky](#)

[Tvarování kružnic a elips](#)

Kruhové výseče a oblouky

Zoner Callisto umožňuje přesné kreslení kruhových výsečí a kruhových oblouků. Výseče a oblouky mohou být tvořeny i z elips.



V alternativním panelu nástrojů pro kružnice a elipsy se nachází další ovladačí prvky: dva numerické boxy, které stanoví počáteční a koncový úhel výseče nebo oblouky a zaškrtnutý box Oblouk, kde určíte, zda se má jednat o oblouk nebo výseč. V případě výseče jsou koncové body spojeny se středem kružnice nebo elipsy.

Tyto parametry je možné nastavit dopředu před samotným vložením objektu nebo bezprostředně po jeho vložení.

Viz také:

[Kružnice a elipsy](#)

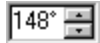
Tvarování kružnic a elips



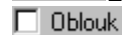
Tvarování kružnic a elips je podobné jako tvárování pravoúhelníků, kružnice však nemají žádnou speciální vlastnost jako pravoúhelníky (rohy a poloměr zaoblení). Tvarování se provádí tvarovacím nástrojem, který získáte v hlavním panelu nástrojů.

Možnosti:

1. Tažením za jeden z rohů opsaného rámce kružnice nebo elipsy způsobíte její deformaci.



2. Zadáním počátečního a koncového úhlu způsobíte změnu kružnice na kruhovou výseč.



3. Zaškrtnutím volby oblouk se stane z kruhové výseče kruhový oblouk - zmizí spojnice se středem.



4. Stejně tak jako pravoúhelník můžete i elipsu nebo kružnici rozbít na čáry. Mějte vybraný objekt tvarovacím nástrojem a klepněte na tlačítko s kladívkem v alternativním panelu nástrojů. Vzniknou čtyři spojené Bézierovy křivky.

Viz také:

[Vkládání kružnic a elips](#)

Vkládání mnohoúhelníků

Mnohoúhelník je obecné označení pro tvar ohraničený více rovnými stranami.



Nástroj na kreslení mnohoúhelníků se aktivuje při zvoleném nástroji ke kreslení tvarů v alternativním panelu nástrojů klepnutím na tlačítko s trojúhelníkem.



V numerickém boxu nastavte počet stran mnohoúhelníka. Objekt se nakreslí podobně jako pravoúhelníky a elipsy, tj. natažením. Při vkládání je možno jej natáčet. Pokud při natáčení držíte klávesu **Ctrl**, bude se osa objektu otáčet přesně po krocích 15°.

Počet stran je možno nastavit již před vlastní kresbou mnohoúhelníka, ale i bezprostředně po vložení objektu. Pokud je objekt mnohoúhelníka vybrán editačním nástrojem a je zapnut nástroj pro vkládání objektu s alternativním panelem pro mnohoúhelníky, lze v numerickém boxu měnit počet jeho stran.

Změny lze provádět pouze u jediného vybraného objektu. Pokud máte vybráno více objektů nebo mnohoúhelník je již rozbit na čáry, změnu počtu stran nelze provést.

Změna rozměrů nebo otočení objektu editačním nástrojem jej automaticky rozbije na čáry.

Vysoké hodnoty počtu stran mnohoúhelníka se blíží již kružnici.

Viz také:

Tvarování mnohoúhelníků

Tvarování mnohoúhelníků



Použitím tvarovacího nástroje můžete v mnohoúhelníku změnit jeho počet stran a otočení. Zvolte tvarovací nástroj a vyberte s ním mnohoúhelník. [Alternativní panel](#) se nakonfiguruje pro mnohoúhelníky. Objeví se:



tlačítko pro rozbití na čáry



box pro změnu počtu stran.

Samotný objekt bude mít dva úchopové body. Tažením za středový bod změníte polohu objektu a tažením za bod na obvodu měníte otočení a velikost objektu.

Jestliže byl objekt upraven [editačním nástrojem](#) (např. otočen nebo zvětšen), automaticky se rozpadne na [linky](#).

Viz také:

[Vkládání mnohoúhelníků](#)

Vkládání hvězd



Nástroj hvězd zvolíte v alternativním panelu nástrojů pro kreslení objektů. Hvězdy se kreslí podobně jako kružnice natažením.

Objektem lze, podobně jako u mnohoúhelníka, při kreslení otáčet.

Zvolením nástroje pro kreslení hvězd se v alternativním panelu zobrazí dva numerické boxy:

V **prvním boxu** nastavíte **počet paprsků** hvězdy. Nejmenší hodnota jsou dva paprsky, takže vlastně kreslíte kosočtverec.

Druhý box umožňuje nastavení **ostrosti paprsků** hvězdy. Tato hodnota je udaná v procentech v intervalu 1-100. Hodnota ostrosti 100% určuje již pravidelný mnohoúhelník s dvojnásobným počtem stran, než je počet paprsků. Při ostrosti 1% jsou výsledkem paprsky - úsečky vycházející ze středu objektu.

Parametry hvězd můžete měnit i u nakreslené hvězdy. Pokud je jedna hvězda vybrána, lze v alternativním panelu při zvoleném nástroji kreslení hvězd dále měnit počet a ostrost prostřednictvím numerických boxů. Změny lze provádět pouze u jediného vybraného objektu. Pokud máte vybráno více objektů, nebude mít funkce účinek. Parametry změníte i tvarovacím nástrojem, viz následující kapitola.

Jestliže již došlo k otočení nebo ke změně rozměrů hvězdy editačním nástrojem, není již možno měnit počet paprsků hvězdy a jejich ostrost, protože hvězda je automaticky rozložena na [linky](#).

Viz také:

[Tvarování hvězd](#)

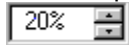
Tvarování hvězd



Když vyberete objekt hvězdy tvarovacím nástrojem, v alternativním panelu se objeví dva numerické boxy:



pro změnu počtu



• pro změnu ostrosti paprsků hvězdy



• tlačítko pro rozpad hvězdy na čáry.

Podobně jako u tvarování mnohoúhelníků, jsou při vybrání objektu tvarovacím nástrojem viditelné dva úchopvé body. Tažením za středový měníte polohu objektu, tažením za obvodový měníte otočení a velikost.

Pokud bylo s objektem manipulováno editačním nástrojem (otočení, zvětšení a zmenšení, naklonění) bude objekt rozbit na čáry.

Viz také:

Vkládání hvězd

Editační nástroj - výběr objektů

Editační schopnosti jsou jedním ze základních rozdílů mezi vektorovými a bitmapovými grafickými editory. Každý objekt, který chcete dále upravovat, je nutno **vybrat** neboli **označit**. Kromě termínu *vybraný objekt* se někdy používá i *označený*, *aktuální* nebo *aktivní* objekt. Tím, že objekt vyberete, dáte programu informaci, kterého 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. přibírání.** Mějte stisknutou klávesu **Shift** a postupně klepejte na všechny objekty, které se mají zahrnout do výběru.
- 2. ohraničování.** Tažením myší 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.

Kolem všech vybraných objektů je zobrazen rámec, který všechny objekty ohraničuje. 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. Informace *obdélník na Hlavní* znamená, že je vybrán jeden obdélník, který se nachází na hladině s názvem Hlavní.

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.

Další možností je **skupinový výběr** podle dialogu, který získáte v menu **Úpravy | Vybrat...** Zde zatrhnete ty druhy objektů, které mají být vybrány.

Pozor, do výběru nelze ani jedním z uvedených způsobů zahrnout objekty, které jsou na zamknuté hladině a objekty na vzorové stránce.

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**.

Viz také:

[Možnosti editace objektů](#)

[Úpravy objektů](#)

Úpravy objektů

Nakreslené objekty můžete v Zoner Callistu upravovat buď tvárovacím nebo editačním nástrojem.

Tvarovací nástroj slouží k úpravám jedinečných vlastností každého objektu, např. rohy pravoúhelníka nebo průběh čáry, kdežto editační nástroj k úpravám většinou společných vlastností všech objektů, například poloha, velikost natočení atd. V některých případech můžete však požadované úpravy objektu dosáhnout oběma nástoji.

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.

Pokud přesunujete objekty se současně stisknutou klávesou **Shift**, vykresluje se jejich obrys, což sice zpomaluje prováděnou akci, ale usnadňuje umístění objektů.

Při přesunování objektů je uplatněna **zarážka**, která brání posunu objektu v rozmezí asi třech obrazových bodů, aby nedocházelo k jejich nežádoucímu posunutí při jejich výběru. Pokud posunujete objekt se stisknutou klávesou **Ctrl**, efekt zarážky je odstraněn a již minimální pohyb myši s objektem vede k změně jeho polohy.

Dalšími možnostmi posunování objektů je použití plovoucího okna pro transformace a dialogu pro zarovnání objektů.

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

Viz také:

[Editace objektů](#)

Změna rozměrů objektů

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

Tažením za prostřední 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**.

Viz také:

[Editace objektů](#)

Kopírování objektů

Pokud má být v dokumentu několik stejných objektů, je vhodné další vytvořit kopií jednoho místo toho, abyste každý objekt znovu a znovu kreslili. Zoner Callisto 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**. Stiskem **Shift-Ins** vložíte objekt do dokumentu na stejnou polohu původního objektu. Pozor, může tak nechtěně dojít k překrytí několika stejných objektů.

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.

Vytvořit kopii objektu je také možné tak, že při přesunu objektu stisknete klávesu **Ctrl**. Po přesunu na novém místě vznikne kopie přesunovaného objektu.

Pokud vytváříte hned několik kopií jednoho objektu, využijte **kopírovací mód**, který se zapíná v menu **Objekty | Kopírovací mód**, stiskem **Shift-Ctrl-D** nebo klepnutím na tlačítko se dvěma objekty a znaménkem plus v alternativním panelu nástrojů pro editační nástroj.

Při zapnutém kopírovacím módu zůstává přesunovaný objekt nebo skupina objektů na původním místě a na nové souřadnici se vytvářejí kopie. Po ukončení nezapomeňte kopírovací mód vypnout. To se provádí stejně jako jeho zapnutí. Kopírovací mód je účinný i při dalších operacích s objekty: naklonění, zrcadlení, a otočení.

Viz také:

[Editace objektů](#)

Otáčení objektů

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

Vyberte objekt a tažením pravým tlačítkem za rohový úchopový bod jím otáčíte. Takto se objekt otáčí **kolem svého středu**.



Pokud chcete objekt otočit **kolem jiného bodu**, než kolem jeho středu použijte tlačítko 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.

V obou případech můžete sledovat úhel natočení ve stavovém řádku.

K přesnému otáčení objektů můžete také využít plovoucí okno pro transformace.

Zoner Callisto nabízí funkci zrušení natočení. Vyberte objekt, který je natočen a v menu zvolte **Objekt | Zrušit natočení**. Takto je možno zrušit natočení i pro více vybraných objektů i když mají různý úhel natočení.

Viz také:

[Editace objektů](#)

[Zrušení natočení](#)

Zešikmení objektů

Vybrané objekty můžete zešikmit následujícím způsobem: táhněte pravým tlačítkem myši některý z prostředních úchopových bodů. Výběrový rámeček se naklání a vy můžete sledovat úhel zešikmení objektu ve stavovém řádku. Poznámka: tažením rohového úchopového bodu se bude objekt otáčet.

Funkci zešikmení nelze použít na tabulky, bitové mapy a odstavcový text.

Objekty hvězd a mnohoúhelníků se po zešikmení rozloží na čáry.

Viz také:

Editace objektů

Zrcadlení objektů

Objekt vybraný editačním nástrojem je možno zrcadlit.

Zoner Callisto nabízí 3 možnosti zrcadlení:



• **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 zrcadlení. Táhnutím myši stanovíte osu zrcadlení a novou podobu objektu.

Zrcadlení nelze aplikovat na text, tabulky.

Objekty hvězd a mnohoúhelníku se po zrcadlení automaticky rozloží na linky.

Viz také:

[Editace objektů](#)

Tabulky

Možností vkládat do grafického dokumentu tabulky přímo v grafickém editoru se Zoner Callisto poněkud liší od jiných grafických editorů. Nabízí jednoduchý tabulkový nástroj.

Viz také:

[Vkládání tabulky](#)

[Úpravy tabulky](#)

Skupiny objektů

Zoner Callisto 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 čtyřmi šipkami ukazujícími dovnitř. Objekty jsou sdruženy. Sdružení se provádí také volbou v menu **Objekt | Vytvořit skupinu** nebo kombinací kláves **Ctrl-G**.



Vytvořenou skupinu rozdělíte následovně. Klepnutím na ni ji označíte a v alternativním panelu nástrojů klepnete na tlačítko se čtyřmi šipkami směrem ven. Rozdělení vyvoláte také volbou v menu **Objekt | Rozdělit skupinu** nebo stiskem **Ctrl-U**.

Tímto způsobem můžete slučovat i skupiny navzájem.

Viz také:

[Editace objektů](#)

Deformace více objektů

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 objekt jeden se stejným chováním jako s tvarovacím nástrojem.



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

Označovací rámeček 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 rozpadeným na křivky.

Po ukončení deformace vypněte příslušné tlačítko v alternativním panelu nástrojů. Kolem objektů se vykreslí zase standardní označovací rámeček s osmi úchopovými body.

Viz také:

[Editace objektů](#)

Kurz 2/0 - Cíl

V prvním kurzu jsme si podrobně vysvětlili tvorbu loga, abychom ukázali především jednu z předností vektorové grafiky – práci s čarami.

Další část výuky už bude pouhé skládání objektů na tiskovou stránku a vkládání textu, což je nejčastější činností ve vektorovém grafickém editoru.

Modelovým příkladem bude tvorba letáku pro zájezd do Kalifornie, jehož předlohu naleznete v souboru **Zájezd do Kalifornie.zmf**.

Pokračování:

1. Založení nového dokumentu

Kurz 2/1 - Založení nového dokumentu

Začneme založením nového dokumentu. V menu **Soubor | Nový podle parametrů...** vyhledejte rozměr **A4** a v sekci **Okraje** nastavte okraj 10 milimetrů z každé strany a zaškrtněte volbu **Zobrazovat okraje a vodící linky na vzorové stránce**.

Pokračování:

2. Vložení uměleckého textu

Kurz 2/2 - Vložení uměleckého textu

V letáku se vyskytují dva objekty uměleckého textu: nadpis a uvedení ceny zájezdu. Pokud jste již absolvovali předchozí kurz tvorby loga, nebude pro vás problém tyto objekty vytvořit.

Objekt nadpisu je vytvořen písmem Arial CE o velikosti 40 bodů. Obrysová barva je 100% červená a barva výplně textu je 20% světle červená. Pojmenování barev můžete sledovat ve stavovém řádku. Kromě RGB hodnot je zde uveden i název barvy.

Objekt ceny zájezdu je tvořen stejným písmem. Velikost volte v rozmezí 36 až 40 bodů, okraje vybarvěte černou a vnitřek 100% žlutou.

Pokračování:

3. Odstavcový text

Kurz 2/3 - Odstavcový text

Nyní doplníme do letáku texty. Jednak stručný program zájezdu a způsob dopravy. K tomu nám poslouží nástroj pro vkládání odstavcového textu. Všimněte si, že má úplně odlišné ovládání než umělecký text.

Klepnutím na tlačítko s písmenem „T“ zvolte nástroj odstavcového textu. Tažením v pracovní ploše vytvořte rámec. Rámec se změní na lokální textový editor a můžete začít psát text. Text také můžete vložit ze schránky Windows.

Nyní si zvýrazníme některé pasáže textu. Nadpis a závěrečné heslo změníme na tučný a zvětšíme velikost písma. Článek je psán písmem o velikosti 11. Velikost písma celého článku nastavte v panelu nástrojů pro text ještě před započetím psaní textu. Velikost hotových pasáží textu můžete upravit podobně jako v textových editorech: označte tažením myši nebo pohybem kurzoru se současně stisknutou klávesou **Shift** část textu jako blok a v panelu nástrojů pro text zadejte velikost písma. Pro nadpis i závěrečné heslo nastavte velikost 14 bodů. Změnu na tučný provedete stiskem **Ctrl-B** nebo klepnutím na tlačítko „B“ v panelu nástrojů pro text.

Pokud zvolíte jiný nástroj, Zoner Callisto 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, přičemž zůstane zachována velikost písma na rozdíl od změny velikosti uměleckého textu.

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

Pokud se chcete do článku vrátit a dále jej editovat, klepněte na něj nástrojem pro odstavcový text nebo tvarovacím nástrojem. Pokud je objekt vybrán editovacím nástrojem, přepnete se do editačního režimu už při zvolení nástroje pro odstavcový text.

Pokračování:

4. Vložení obrázků

Kurz 2/4 - Vložení obrázků

Do našeho modelového letáku vložíme tři fotografie. Jedná se o bitmapové obrázky získané skenováním. Zoner Callisto umí vkládat mnoho druhů bitmapových obrázků. Obrázky můžete vkládat volbou v menu **Soubor | Import** nebo klepnutím na importní nástroj. V dialogu vyberte název souboru a potvrďte OK. Kurzor myši se změní na vytyčovací roh. Tažením myši pak stanovíte rámeček, do kterého se bitmapová mapa vykreslí. Všimněte si, že při natahování se zachovává poměr stran bitmapové mapy.

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

Podobným způsobem vložíme do spodní části dokumentu podobné logo, které jsme vytvořili v prvním výukovém kurzu.

Pokračování:

5. Úpravy vložených bitmapových map

Kurz 2/5 - Úpravy vložených bitových map

Na vloženém objektu bitové mapy si ještě ukážeme jednu z unikátních vlastností Zoner Callista - **úpravy vložených bitových map** přímo v dokumentu. V našem příkladu změníme jas vložených obrázků.

Vyberte bitovou mapu 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.

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.

Pokračování:

6. Obdélníky a pořadí vykreslení

Novinky v Zoner Callistu 3.0



- **Přechody mezi dvěma objekty** (blending) byly často požadovanou funkcí uživatelů verze 2.0. Pomocí ní lze realizovat např. měkké stíny nebo jiné zajímavé tvarové efekty.
- Antialiasing neboli **vyhlazování hran** využijete především při tvorbě menších obrázků k publikování na Internetu.
- Uživatelé internetu rovněž často požadovali **export do bitové mapy**, přičemž je možno mít **transparentní** (průhledný) podklad. Zoner Callisto 3 i nový Zoner Media Explorer to umožňuje.
- Zajímavá kouzla se dají dělat s **průhledností**. Nové Zoner Callisto umí navíc nastavit i několik profilů průhlednosti, takže objekt může být na levé straně neprůhledný, uprostřed průsvitný a na pravé straně úplně průhledný.
- Do profesionálnější oblasti spadá plná **podpora přídatných modulů** (plug-in) podle standardní specifikace společnosti **Adobe**. Nejznámější produkt, který využívá tyto moduly, je Adobe Photoshop.
- Profesionálové také uvítají **plnou podporu OLE**. Zoner Callisto 3 umí pracovat i jako OLE server.
- Mnoho profesionálněji zaměřených uživatelů potěší také **export do PostScriptu**. Přibyla také možnost separací přímo na obrazovce a také separací vložených obrázků WMF.
- Již verze 2.01 přinesla podporu tvorby **vektorové grafiky a vektorových animací**, které se dají začlenit do stránek **HTML**. Jedná se o nový formát SGC a Zoner Callisto bylo prvním produktem na světě, který uměl do tohoto formátu ukládat grafiku. Verze 3 přináší v tomto směru ještě další vylepšení. Díky těmto možnostem obdrželo Zoner Callisto 3 ocenění Finalist Best of Show na výstavě **CeBIT 98** v německém Hannoveru.



Z uživatelského hlediska Zoner Callisto 3 doznalo tyto hlavní změny:

- Nyní je možné tzv. **přetahování** (drag & drop) **barev** z barevné palety přímo na objekt nebo v rámci palety.
- Barvy lze volit z nového **plovoucího okna pro barvy**.
- Při přesunu objektu **lze sledovat jeho tvar**, což pomáhá jeho přesnému umístění. V nižší verzi Zoner Callista byl vidět pouze označovací rámec objektu.
- Přibyl dialog s kompletními **informacemi o dokumentu**.
- Nová verze podporuje poslední výkřik módy v počítačových myších - **Microsoft IntelliMouse** s rolovacím kolečkem.

- Práce v různých měřítkách a pohledech je nyní ještě zdokonalena přidáním plovoucího okna **Pohled**.

Program obsahuje ještě spoustu dalších vylepšení. Podle našeho názoru je také v některých operacích o něco rychlejší. Kromě zdokonalení kódu některých funkcí k tomu přispívá použití nového, lepšího kompilátoru.

Kurz 2/6 - Obdélníky a pořadí vykreslení

Nyní do letáku doplníme obdélníky, jednak jako černý podklad pod nadpis a pod adresu a také jako doplňující grafické motivy.

Vyberte nástroj vkládání obdélníka. Postupně natáhněte obdélníky pod nadpisem, adresou a ve volných místech v dokumentu.

Nyní přebarvíme obdélníky pod nadpisem a pod adresou na černou a umístíme pod texty. Nejprve si oba obdélníky vybereme tak, aby byly oba označeny současně. Toho dosáhneme tak, že postupně klepneme na oba objekty při současně stisknuté klávese **Shift**. To, že jsou označeny opravdu dva objekty, zkontrolujte ve stavovém řádku.

Vybrané objekty přebarvíte klepnutím pravým tlačítkem myši v barevné paletě na černé políčko.

Nové objekty překryly text. To se dá velmi jednoduše spravit. Změníme pořadí vykreslení objektů. Pokud jsou oba obdélníky vybrané, klepnutím na tlačítko se šipkou dolů a zarážkou změňte pořadí objektů tak, aby se oba vybrané obdélníky přesunuly úplně dolů.

Všimněte si, že adresa, která je psaná černým písmem, se na letáku úplně ztratila. Tento text přebarvíme na bílý.

Zvolte nástroj pro odstavcový text a klepněte na textový objekt s adresou. Objekt se přepne do editačního režimu. Stiskem **Ctrl-A** označte celý text jako blok a klepnutím na políčko s bílou barvou v barevné paletě nastavíte novou barvu pro tento text.

Pokračování:

7. Barevné přechody

Kurz 2/7 - Barevné přechody

V dalším textu si ukážeme jednoduché použití barevných přechodů. Zoner Callisto disponuje rozsáhlými možnostmi použití těchto barevných výplní. Barevné přechody použijeme na výplň dvou obdélníků, které v letáku nemají příliš velký význam, pouze vyplňují prázdné místo.

Vyberte oba obdélníky tak, aby byly oba označeny současně. Vyvolejte plovoucí okno pro nastavení výplní – v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Výplň**. V tomto okně klepněte na tlačítko pro lineární barevný přechod. V ukázkovém okénku se zobrazí ukázkový přechod. Klepnutím na tlačítka pod přehledovým okénkem získáte další dialog, ve kterém je načtena aktuální barevná paleta. Klepnutím na určitou barvu ji vyberete a zároveň se okno uzavře. Pokud chcete okénko uzavřít, aniž byste vybrali barvu, klepněte mimo toto okno. V paletě vyberte modrou barvu.

Nastavenou výplň pak klepnutím na tlačítko se zaškrtnutím aplikujete na vybrané objekty.

Pokračování:

8. Tabulka

Kurz 2/9 - Vodicí linky

Nyní již máme všechny objekty do letáku vloženy. Zbývá pouze doladit celkový vzhled letáku, urovnat všechny objekty. K pohodlnému urovňání nám pomohou vodicí linky.

Vodicí linky se vytahují tažením myši z pravítek směrem do pracovní plochy. Vložte dvě svislé vodicí linky těsně vedle sebe do středu stránky tak, aby stránku rozdělily na dva sloupce. Mezera mezi těmito vodicími linkami bude mezerou mezi sloupci. A nyní editačním nástrojem srovnejte všechny objekty tak, aby pěkně lícovaly do sloupců. Všimněte si také, že vodicí linky i okraje stránky mají magnetické schopnosti, takže objekty v jejich blízkosti k nim "přiskakují".

Leták je hotov. Porovnejte jeho výslednou podobu s vaší. Leták je v souboru **Zájezd do Kalifornie.zmf**

[Zpět na obsah kurzu.](#)

Kurz 2/8 - Tabulka

Posledním objektem, který vložíme do letáku, je tabulka. Zoner Callisto 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 modelovém příkladu vložíme čtyři termíny zájezdů.

Zvolte tabulkový nástroj v hlavní liště. V místě, kde se má tabulka nacházet, natáhněte rámeček. Objeví se dialog, ve kterém zadáte počet sloupců a počet řádků. Zadejte dva sloupce a tři řádky. Potvrzením OK se do dokumentu vykreslí tabulka. Kolem tabulky se navíc vykreslí dočasná šedá tlačítka, kde jsou pojmenována jednotlivá políčka tabulky. Tabulka má podobné ovládání jako tabulkové kalkulátory pro Windows.

Klepněte na příslušné políčko, kam budete zapisovat text. Objeví se kurzor a vy můžete zapisovat text. Tabulka má mnoho druhů nastavení, ale pro případ našeho vzorového letáku zatím vystačíme se základním nastavením tabulky po vložení do výkresu. Pouze text si změňte tak, aby byl shodný s ostatními texty v letáku. To provedete tak, že označíte všechny buňky a v panelu nástrojů pro text nastavíte požadované parametry písma.

Pokračování:

[9. Vodicí linky](#)

Vložení uměleckého textu



K vložení uměleckého textu zvolte nástroj pro umělecký text - tlačítko s písmenem “A” v základním panelu nástrojů.

Nyní máte **dvě možnosti vložení**:

1. klepnete do pracovní plochy. Zobrazí se dialog, ve kterém zadáte text a potvrdíte OK. Text se vykreslí ve vodorovném směru.

2. natáhnete myší čáru - budoucí základnu textu - podobně, jako kdyby ste používali nástroj pro kreslení čar. Pokud při natahování držíte klávesu **Ctrl**, bude se čára natáčet po krocích 15°. V dialogu zadejte text a ten se vykreslí.

V obou případech se text vykreslí podle parametrů nastavených v panelu nástrojů pro text, který je společný pro umělecký i odstavcový text. V tomto panelu nastavte druh písma, jeho velikost a typ (tučný, kurzíva).

Tyto dva případy se týkají varianty, kdy text má vlastní základnu. Dále můžete text vložit tak, že klepnete textovým nástrojem na objekt, který bude určovat základnu textu. Tímto objektem musí být čára. To však není problém zajistit, protože všechny tvary, které se kreslí v Zoner Callistu, je možno na čáru rozbít.

Viz také:

[Úpravy uměleckého textu](#)

[Odstavcový text](#)

[Panel nástrojů pro text](#)

PŘÍKLAD:

Jaký by byl postup, kdybyste chtěli umístit text na kružnici?



1. Vložte na stránku [kružnici](#).



2. V základním panelu přepněte tvarovací nástroj a označte s ním kružnici.



3. Klepnutím na tlačítko s kladívkem v alternativním panelu kružnici rozbijte na čáru.



4. Zvolte nástroj pro umělecký text a klepněte na kružnici.

5. Dále již tradičním způsobem zadáte text a potvrdíte OK. Text se vykreslí okolo kružnice.



6. V tomto případě se kružnice stala “majetkem” textového objektu, Klepnutím na poslední tlačítko v alternativním panelu nástrojů ji můžete ze zobrazení textu vynechat.

Úpravy uměleckého textu

Úpravy uměleckého textu zahrnují několik možností:

Nejčastěji budete upravovat **velikost** textu. Je to možné jednak přesným nastavením v panelu nástrojů pro text, pokud je textový objekt vybrán tvarovacím nebo editačním nástrojem, nebo jednoduše tažením editačním nástrojem.

Objekt uměleckého textu se chová podobně jako jiné grafické objekty, takže jej můžete **přebarvovat**, měnit způsob vykreslení obrysu (pera) a otáčet.



Pokud umělecký text označíte tvarovacím nástrojem, alternativní panel bude mít dvě možnosti konfigurace:



1. Práce se základnou textu



2. Práce se samotným textem.

Obě možnosti se přepínají tlačítky úplně vlevo v alternativním panelu. **Podle toho, v jakém režimu pracujete se budou také aplikovat vlastnosti pera a výplně buď na základnu nebo na text.**

PRÁCE S TEXTEM:

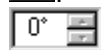


Umělecký text se vkládá pomocí dialogu. Dialog k opravě textu získáte znovu pro text vybraný tvarovacím nástrojem klepnutím na tlačítko s písmenem “**A**” v alternativním panelu, v části pro text. Pro úplnost uvádíme, že text může být i na více řádek, ale nástroj uměleckého textu slouží především k jednořádkovým nápisům. Tento dialog nelze uzavřít standární klávesou **Enter** (způsobí přechod na další řádek), ale kombinací **Ctrl-Enter**.

Další dvě tlačítka v alternativním panelu umožní nastavit, jak má být základna celého textu shodná se základnou jednotlivých písmen:



V prvním případě je základna písmena vždy shodná se základnou celého textu. Pokud je základnou objektu křivka, je základna písmena shodná s tečnou této křivky



V druhém případě můžete nastavit základnu písmen ve stupních nezávisle na základně textu. Nula stupňů znamená vodorovnou polohu. Údaj ve stupních zadáte do boxu vpravo od uvedeného tlačítka v alternativním panelu nástrojů.

Další úpravy textu můžete provádět pomocí panelu nástrojů pro text. Stačí, když máte text vybrán editačním nebo tvarovacím nástrojem. Jednak můžete změnit parametry textu podle stylu, ale také druh písma, jeho velikost a typ (tučný, kurzíva, přeškrtnutý a podtržený) a zarovnání.

PRÁCE SE ZÁKLADNOU



Základna je čára, která určuje směr a polohu vykreslení textu. Zobrazení základny se zapíná nebo vypíná klepnutím na tlačítko s čarou a třemi body úplně vpravo v alternativním panelu pro umělecký text v textové části. Pozor, pokud je základna zapnutá, objeví se i ve výsledném výtisku.

Základnu můžeme tvarovat jako čáru, a text se vždy přesází tak, aby sledoval tuto čáru. Takto vlastně můžeme umístit text podle libovolné křivky.

Možnosti úpravy čáry - základny jsou následující:

- změna průběhu čáry. U úseček lze měnit pouze polohu koncových bodů a u křivek navíc i polohu řídicích bodů tečen, čímž se křivka tvaruje,



- přidání dalšího uzlu čáry,



- odebrání uzlu čáry,



- změna úsečky na Bézierovu křivku nebo opačně změna křivky na rovnou čáru,



- rozdělení čáry, přičemž všechny text bude pokračovat na druhé čáře za bodem rozdělení.

Viz také:

[Vkládání uměleckého textu.](#)

Vkládání odstavcového textu

Kromě uměleckého textu můžete do dokumentu Zoner Callista, vkládat text odstavcový.



Tažením tímto nástrojem v pracovní ploše získáte rámeček, který se stane lokálním textovým editorem. Editor nemá všechny možnosti tradičního textového editoru, ale přesto nabízí solidní možnosti formátování textu. Do editoru můžete přímo zapisovat text. Text je možno vložit i ze schránky tradičními způsoby, viz práce se schránkou.

Kromě standardních písmen můžete vkládat znaky pomocí **Alt** sekvencí. Například znak puntíku • vložíte kódem 0149 napsaným na numerické klávesnici při současně stisknuté levé klávese **Alt**. Nejčastěji používané znaky jsou uvedeny v alternativním panelu nástrojů. Klepnutím na tlačítko vložíte znak na pozici kurzoru.

V alternativní liště pro odstavcový text naleznete několik nejčastěji používaných znaků, které nelze vložit z klávesnice přímo jako písmeno.

Editaci ukončíte zvolením jiného nástroje nebo klepnutím mimo editovaný text.

Pokud chcete **znovu upravovat určitý článek**, klepněte na něj nástrojem pro odstavcový text nebo tvarovacím nástrojem. Objekt se znovu změní na lokální editor. Při editaci textu doporučujeme použít funkci ke zvětšení měřítko podle označených objektů, čímž zajistíte maximálně výhodné zobrazení.

Viz také:

Formátování odstavcového textu

Formátování odstavcového textu

Napsaný text lze dále formátovat. Popis této části bude velice stručný, protože formátování textu má téměř shodné ovládání se všemi textovými editory ve Windows.

Pokud chcete změnit parametry určité části textu, musíte ji nejprve vybrat jako blok. To se provádí tažením myši přes tuto část nebo pohybem kurzorových kláves se současně stisknutou klávesou **Shift**. Celý text označíte stiskem **Ctrl-A** nebo volbou v menu **Úpravy | Vybrat vše**.

S vybraným textem můžete provádět tyto úpravy:

- Změnit barvu klepnutím na příslušné políčko barevné palety.
- Změnit velikost písma zadáním požadované hodnoty do boxu v panelu nástrojů pro text.
- Změnit písmo - font výběrem v seznamu v panelu nástrojů pro text.
- Změnit typ písma - tučný, kurzíva, podtržený a přeškrtnutý -jednak klepnutím na tlačítka v panelu nástrojů pro text, nebo kombinací kláves pro tučný a kurzívu (**Ctrl-B**, **Ctrl-I**, **Ctrl-U**).

Úsek textu mezi znaky konce řádku (**Enter**) je nazván **odstavcem** a může se chovat relativně samostatně. Pro něj můžete nastavit následující možnosti:

- **Zarovnat** vlevo, vpravo, na střed a do bloku, což znamená, že text bude vysázen rovnoměrně tak, aby zaplnil celý řádek. Zarovnání se nastavuje tlačítky v panelu nástrojů pro text.
- Nastavit **řádkování** v procentech. Výchozí hodnota bývá 120%. 100% znamená, že řádky jsou sázeny přímo na sebe podle velikosti písma.
- Nastavit **mezery** před a za odstavcem.
- Nastavit **odsazení** odstavce zleva nebo zprava.

Poslední tři možnosti (řádkování, mezery a odsazení) se nastavují v dialogu, který získáte klepnutím na první tlačítko v alternativním panelu nástrojů pro odstavcový text nebo stiskem **Ctrl-M**.

Poznámka k velikosti písma. Velikost písma se v Zoner Callistu ve všech objektech, kde se pracuje s textem, měří v bodech soustavy pica. Jeden bod je asi 0,353 milimetru.

Viz také:

[Alternativní panel pro odstavcový text](#)

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 velkými profesionálními 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://pluginhead.eyecandy.com/filplug.htm>

<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>

<http://sunflower.singnet.com.sg/~seahyh/plugin.htm>

Na většině zde uvedených adres se nacházejí filtry, které jsou freeware, shareware nebo zkušební verze.

Zoner Callisto 3 podporuje filtry s příponou **8bf**, tj. efektové filtry. Ostatní filtry (8ba - filtry zařízení, 8bi - filtry importní) Zoner Callisto 3 nepodporuje.

Instalace filtrů do Zoner Callista je jednoduchá. Ve všeobecnosti: je nutné vytvořit soubor s konfigurací, kde bude uveden seznam používaných filtrů. Pokud máte filtry umístěné na vašem pevném disku, řekněme s instalací jiných programů, není potřeba je nikam znovu kopírovat. Filtry do Zoner Callista se instalují následovně: Zvolte menu **Nástroje | Nastavit filtry...** . Objeví se dialog pro konfiguraci. Nejprve zadejte název souboru, ve kterém budou uloženy údaje o použitých filtrech. Klepnutím na tlačítko **Změnit...** vyvoláte dialog pro zadání jména a umístění souboru. Soubor by měl mít příponu **.ini** a měl by se nacházet ve složce, ve které je nainstalováno Zoner Callisto. Jsou také přípustné ostatní přípony a také jiné umístění souboru.

Poté do zvoleného souboru uložíte informace o zvolených filtrech. Klepněte na tlačítko **Přidat...** Objeví se dialog, ve kterém vyberete složku, ve které se nacházejí filtry. Zoner Callisto bude také prohledávat vnořené složky. Nalezené filtry se pak přidají do seznamu a od této chvíle se také budou zobrazovat v menu **Nástroje**.

Pokud máte již v Zoner Callistu připojen nějaký filtr, dialog pro konfiguraci filtrů se vyvolává v menu **Zobrazit | Možnosti...** záložka **Filtry**

Nastavené filtry pro Zoner Callisto platí také pro přidanou aplikaci - bitmapový prohlížeč Zoner Viewer.

Použití bitmapových filtrů je rozdílné, 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.).

Práce se styly

Zoner Callisto umožňuje nadefinovat nejčastěji používané nastavení textu jako styl a ten pak používat pro další textové objekty se stejně formátovaným textem.

Styly se aplikují na aktuální odstavec jejich vybráním v panelu pro text.



Pro správu stylů slouží dialog, který získáte klepnutím na poslední tlačítko v panelu nástrojů pro text nebo stiskem **CtrlQ**.

Pro jednotlivé styly můžete nastavit tyto parametry: písmo, typ velikost a barvu písma, odsazení, řádkování, zarovnání a zkratkovou klávesu pro aplikaci stylu na aktuální odstavec.

Všechny tyto parametry můžete nastavit v dalším dialogu, který získáte pro vybraný styl klepnutím na tlačítko **Změnit...**

Dialog má dvě části: vlastnosti písma a vlastnosti odstavce.

Vkládání tabulek

Postup vložení tabulky:



Zvolte tabulkový nástroj a natáhněte v dokumentu rámeček. Okamžitě se objeví dialog, ve kterém zadáte parametry tabulky, tj. počet řádků a počet sloupců. Dále zde můžete změnit velikost tabulky. V dialogu jsou načteny hodnoty podle toho, jak velký rámeček jste natáhli. Volba **mřížka** udává, zda se mají vykreslovat čáry oddělující jednotlivé buňky. Potvrzením **OK** se tabulka vykreslí.

Nyní můžete začít psát text do jednotlivých buněk.

Text se zapisuje podobně jako v jiných tabulkových programech. Klepnutím na určitou buňku ji učiníte aktivní a do ní pak můžete zapisovat text. Pokud se chcete vrátit k editaci buňky, kde je již zapsán text, po označení buňky, poklepejte na ní nebo stiskněte **F2**.

Editaci tabulky ukončíte klepnutím mimo tabulku nebo zvolením jiného nástroje. Okolo tabulky zmizí dočasná pomocná tlačítka a z tabulky se stane běžný objekt grafického dokumentu.

Viz také:

[Úpravy tabulek](#)

[Panel nástrojů pro text](#)

Úpravy tabulek

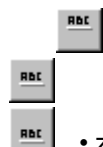
K editaci tabulky se vrátíte tak, že na ni klepnete tabulkovým nebo tvarovacím nástrojem. Kolem tabulky naskočí dočasná tlačítka sloužící k výběru řádků nebo sloupců a navíc usnadňující orientaci.

Označování (výběr) buněk:

Jednak můžete klepnout na příslušnou buňku, čímž ji vyberete a zároveň zrušíte výběr ostatních nebo táhnout myší přes několik buněk, čímž se označí určitá spojitá oblast nebo klepat na jednotlivé buňky se současně stisknutou klávesou Ctrl, čímž můžete vybrat několik buněk nezávisle na sobě. Celý řádek nebo sloupec vyberete klepnutím na tlačítka vlevo a nahoře nad tabulkou. Celou tabulku vyberete klepnutím na rohové tlačítko nad tabulkou, které nemá popis.

S vybranými buňkami můžete provádět následující **operace**:

- **editaci textu**. Klepněte na buňku, stikněte **F2** a můžete opravovat text. Pokud začnete psát hned bez stisku **F2**, nahradíte původní text v buňce. V panelu nástrojů pro text můžete měnit parametry textu: velikost, druh písma a typ: (tučný, kurzíva, podtržený a přeškrtnutý).
- **změnu barvy buněk**. Pro aktuální buňku můžete změnit barvu pozadí a barvu textu. Barva textu se mění klepnutím levým tlačítkem v barevné paletě a barva pozadí (výplně) buňky klepnutím pravým tlačítkem v buňce. Na změnu barvy textu má vliv skutečnost, zda je změna barvy pro text povolena. Povolení se zapíná klepnutím na tlačítko "T" v alternativním panelu nástrojů pro tabulky,



- změnit **zarovnání textu**. Text pro označené buňky se může zarovnávat jednak ve **vodorovném** směru klepnutím na tlačítkách pro zarovnání v panelu nástrojů pro text nebo ve **svislém** směru klepnutím na tlačítka v alternativním panelu nástrojů pro tabulky,



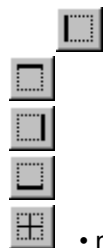
- změnit **velikost buňky**. To můžete jednak tažením za okraj buňky v prostoru navigačních tlačítek tabulky nebo zadáním přesné hodnoty pro vybranou nebo vybrané buňky v dialogu, který získáte klepnutím na tlačítko v alternativním panelu nástrojů pro tabulky,



- **přidat řádky nebo sloupce**. Přidání se provádí klepnutím na tlačítko plus v alternativní liště pro tabulky. V dialogu zadejte, jakým způsobem se mají buňky přidat,



- **ubrat řádky nebo sloupce**. K odebrání řádků nebo sloupců slouží tlačítko mínus v alternativním panelu pro tabulku. Pokud je označena pouze buňka nebo skupina buněk, bude smazán jejich obsah. Pokud je označen celý řádek nebo sloupec, příslušné buňky budou z tabulky odstraněny tak, že dojde k redukci tabulky,



- nastavit **čáry oddělující buňky**. Nastavování čar je řešeno pomocí tlačítek v alternativním panelu

nástrojů pro tabulku. Těmito tlačítky zadejte, které čáry chcete nastavit a v plovoucím okně pro pero (viz strana 121) zvolte sílu a průběh čáry a klepnutím levým tlačítkem v barevné paletě barvu čar.



Pokud však nechcete, aby se zároveň měnila barva textu, zajistěte, aby přepínací tlačítko "T" v alternativní liště nebylo zapnuté.

Pro celou tabulku pak můžete použitím editačního nástroje a plovoucího okna pro výplň nastavit výplň, podobně jako pro ostatní grafické tvary kreslené v Zoner Callistu.

Tabulky nelze otáčet, naklánět, překlápět a měnit jejich perspektivu.

Viz také:

Vkládání tabulek

Zapnutí plovoucího okna pro pero



Touto volbou zapnete nebo vypnete plovoucí okno pro nastavení parametrů pera.

Viz také:

[Plovoucí okno pro pero.](#)

Plovoucí okno pro výplně



Volba v menu **Zobrazení | Plovoucí okna | Výplň**.

Touto volbou zapnete nebo vypnete zobrazení plovoucího okna pro výplň.

Viz také:

[Výplně](#)

Plovoucí okno pro stíny



Volba v menu **Zobrazení | Plovoucí okna | Stín**.

Touto volbou zapnete nebo vypnete zobrazení plovoucího okna pro stín.

Viz také:

[Stíny objektů.](#)

Plovoucí okno pro transformace



Volba v menu **Zobrazení | Plovoucí okna | Transformace**.

Touto volbou zapnete nebo vypnete zobrazení plovoucího okna pro transformace.

Viz také:

[Transformace objektů.](#)

Plovoucí okno pro symboly



Volba v menu **Zobrazení | Plovoucí okna | Symboly**.

Touto volbou zapnete nebo vypnete zobrazení plovoucího okna pro symboly.

Viz také:

[Vkládání symbolů](#)

Úpravy bitových map

Vloženou bitovou mapu můžete v Zoner Callistu dále upravovat. Vyberte ji tvarovacím nástrojem a zvolte některou z možností v alternativním panelu pro bitovou mapu.



Jas a kontrast



RGB složky



HSV složky



zaostření



rozmazání



efekt protlačení



detekce hran



posterizace



převod na dvě barvy



převod do škály jedné barvy



inverze

Alternativní panel pro odstavcový text

V alternativním panelu pro odstavcový text se nacházejí tlačítka pro vkládání doplňkových znaků do textu, které se jinak musejí vkládat pomocí Alt-sequencí a tlačítko pro vyvolání dialogu pro nastavení parametrů odstavce.



dialog pro nastavení parametrů odstavce



vložení pevné mezery



vložení znaku copyrightu



vložení znaku registrované ochranné známky



vložení znaku obchodní známky



vložení dolních uvozovek



vložení horních uvozovek



vložení pomlčky



vložení dlouhé pomlčky



vložení puntíku



vložení trojtečky




zobrazování značek

Barevná paleta

Barevná paleta slouží k určování barev objektů.


Klepnutím **levým** tlačítkem na barevné políčko stanovíte barvu pera (obrysu objektu), klepnutím **pravým** tlačítkem stanovíte barvu výplně. Pokud ovšem v dialogu možností (**Zobrazit | Možnosti | Všeobecné**) máte zaškrtnutou volbu **Alternativní výběr barev**, funguje používání barev opačně, tj. levým tlačítkem stanovíte barvu výplně, pravým tlačítkem barvu pera. Barvy z palety lze na objekty také aplikovat metodou **drag and drop**.

Barevná paleta obsahuje dva pruhy barev:

- horní, který obsahuje základní barvy
- dolní - uživatelský, který obsahuje uživatelské barvy nebo barevný přechod. Mezi zobrazením barevného přechodu a uživatelských barev se přepíná tímto tlačítkem .

Počáteční barvy **barvného přechodu** nastavíte klepnutím v základní paletě barev se současně stisknutou klávesou **Shift**. Klepnutím levým tlačítkem stanovíte barvu pro počátek barevného přechodu. Pravým tlačítkem stanovíte barvu pro konec barevného přechodu.

Klepnutím na tlačítko  vyvoláte **dialog pro míchání barev**. Tento dialog také vyvoláte poklepáním na políčko uživatelské části barevné palety.

Jeden dokument může obsahovat více barevných palet. Mezi těmito paletami se přepíná pomocí dlouhého tlačítka  v barevné paletě.

Pokud chcete stanovit nulovou barvu pro daný objekt, klepněte na přeškrtnuté políčko. Výplň nulovou barvou je průhledná.

Práce ve více stránkách

Grafický editor slouží většinou k tvorbě vektorových obrázků, ale také letáků, které mohou být minimálně oboustranné, takže pro takový leták byste museli mít dva soubory.

Zoner Callisto umožňuje vytvářet dokumenty s více stranami, které se uloží do jednoho souboru. Počet stran dokumentu můžete zadat již při jeho zakládání v dialogu Nový dokument v sekci Okraje.

Během editace můžete **přidat další stránku** několika způsoby:

- **přidat jednu stránku na začátek dokumentu** - pokud je aktuální první strana, klepněte na tlačítko se znaménkem + vlevo od velkého tlačítka, kde je údaj o aktuální stránce / celkový počet stránek. Pokud aktuální stránka není první, bude tlačítko obsahovat šipku k listování směrem k začátku dokumentu.
- **přidat jednu stránku na konec dokumentu** - podobně jako v předchozím případě je možno přidat za aktuální stránku další, pokud je aktuální stránka zároveň poslední.
- **přidat libovolný počet stránek na libovolné místo**. Klepnutím na velké tlačítko s údaji o stránkách vyvoláte lokální menu, ve kterém vyberte **Přidat stránky**. V dialogu vyplňte počet stran a jejich umístění.

Listování stránkami je velmi jednoduché. Jednak k tomu můžete použít tlačítka vedle velkého tlačítka s údaji o stránkách. Sousední tlačítka listují o jednu stránku vpřed nebo zpět, krajní tlačítka nalistují první nebo poslední stránku dokumentu. Na konkrétní stránku se také dostanete prostřednictvím dialogu, který vyvoláte z lokálního menu (klepnutím na velké tlačítko s údaji o stránkách). Listovat můžete také stiskem F11 směrem zpět a F12 směrem dopředu. Pokud je aktuální stránka v daném směru poslední, nabídne se možnost přidat další stránku.

Stránky odstraníte také v dialogu z lokálního menu pro velké tlačítko s údaji o stránkách. Pozor, při mazání stránek přijdete i o objekty na nich obsažené.

Objekty z jedné stránky na druhou přemístíte pomocí schránky.

Příjemnou možností je využití vzorové stránky. Řekněme, že například vytváříte katalog výrobků, přičemž na každé straně se nachází pata stránky, kde je spojení na firmu a hlavička s logem firmy. K tomu použijte vzorovou stránku. Všechny objekty, které uložíte na vzorovou stránku, budou zobrazeny na všech ostatních běžných stránkách. **Vzorovou stránku** vyvoláte klepnutím na tlačítko s písmenem **M**. Zpátky na běžnou stránku se vrátíte stejným tlačítkem.

K práci s více stránkami můžete také s výhodou využít vícepohledového zobrazení. V každém pohledu se může nacházet jiná stránka.

Rozbití na čáry



Klepnutím na toto tlačítko způsobíte rozpad objektu na čáry. Objekt pak můžete dále tvarovat jako čáry.

Tato vlastnost je možná pro:

Pravoúhelníky

Kružnice a elipsy

Mnohoúhelníky

Hvězdy

Umělecký text

Export pro WWW stránky

Volba v menu **Soubor | Export na WWW**

Zoner Callisto od verze 2.01 nabízí možnost uložení vektorové grafiky v textovém souboru podle specifikace SGC (Structured Graphics Control) Výstupem je textový soubor, který je pak možno vložit do HTML kódu webové stránky.

Tato technologie se poprvé prosadila s nástupem Microsoft Internet Exploreru 4.0. Ostatní prohlížeče zatím tuto technologii neumí, pokud nemají nainstalován ActiveX prvek SGC.

Export se realizuje pomocí průvodce, ve kterém zadáte jednak statické vlastnosti a v případě, že se má obrázek animovat i dynamické vlastnosti.

Statické vlastnosti

Jméno objektu - jednoznačná identifikace v rámci HTML kódu příslušné www stránky, do které bude soubor vložen.

Pozice a velikost objektu - údaje jsou v obrazových bodech a udávají maximální meze ve kterých se bude obrázek pohybovat, pokud nastavíte dynamické vlastnosti.

Zindex znamená pořadí v ose Z, které má význam v HTML kódu, pokud se více objektů překrývá.

Velikost obrázku - znamená vlastní velikost kresby v obrazových bodech, kterou exportujete. Pozor, neplést s velikostí objektu. Velikost objektu znamená určení mezí případného pohybu obrázku.

Efekt - na výsledný objekt je možno aplikovat několik následujících efektů:

- Žádný
- Alpha (průhlednost)
- DropShadow (stín)
- Shadow (stín)
- Blur (rozmazání)
- Glow (záře)
- Wave (vlnění)
- Gray (odstíny šedi)
- Invert (inverze)
- Xray (rentgen)

Dynamické vlastnosti

Nastavením dynamických efektů je možno dosáhnout vektorové animace.

Posun - objekt se bude cyklicky posunovat sem a tam podle zadaných hodnot mezí v každé ose. Údaj

Krok znamená, o jakou vzdálenost bude objekt posunut v každém časovém cyklu. Všechny parametry jsou v obrazových bodech.

Velikost - objekt bude cyklicky měnit svoji velikost dle zadaného měřítka. Pokud zadáte např. do 50% do 100%, bude se objekt neustále zmenšovat na polovinu své velikosti a zpětně zvětšovat na svoji původní velikost.

Otáčení - objekt se bude cyklicky otáčet. Je možno nastavit současné otáčení ve více osách. Údaj je vstupních. O tento krok se bude objekt otáčet v zadaném časovém intervalu.

Opakování po - zadání časového intervalu v milisekundách.

Dynamické vlastnosti je možno vzájemně kombinovat. Ne však všechny. Například otáčení v ose Z se velice špatně kombinuje s posunem, protože otáčení se vztahuje ke středu, který se však mění.

Náhled

Náhled je zobrazen pomocí vloženého objektu Microsoft Internet Exploreru 4.0. Pokud váš systém tento prohlížeč neobsahuje, náhled nebude zobrazen. Na základě kontroly náhledu se můžete vrátit a změnit požadovaný parametr.

Poznámka:

Více informací o možnostech objektu Structured Graphics Control v Microsoft Internet Exploreru 4.0 získáte na WWW stránkách www.zoner.cz a www.microsoft.com.

Průhlednost objektů

Průhlednost je další vlastností objektu 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 stejné plovoucí okno, ze kterého se ovládají parametry výplně, ale přepněte jej na sekci **Průhlednost**. Nastavování průhlednosti je téměř identické jako nastavování výplně pro objekt, 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 průhlednost.** Objekt má stejnou průhlednost ve všech částech. Příklad použití může být tato krychle. Všechny strany mají nastavenou průhlednost 50%.



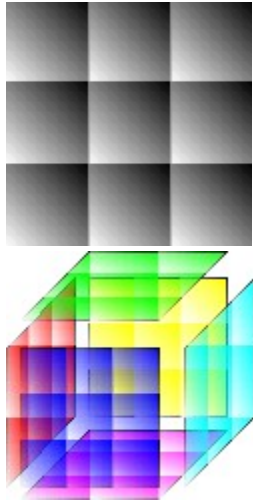
• **Průhlednost definovaná přechodem.** Průhlednost objektu se postupně mění. Například u lineárního přechodu je průhlednost na začátku objektu 100procentní a na konci žádná. Samozřejmě že i tyto přednastavené hraniční hodnoty je možno měnit. Podobně jako existuje 6 druhů barevných přechodů, je možno použít 6 průhledností definovaných přechodem. Na ukázce byla použit křížový přechod.



• **Průhlednost definovaná fraktálem.** Pokud klepnete na tlačítko **Editace...** v plovoucím okně Průhlednost, můžete v sekci bitová mapa nastavit průhlednost podle fraktálu. Černé oblasti budou neprůhledné, bílé průhledné. Takto lze dosáhnout zajímavých efektů, např. zahalení objektu mraky apod.



• **Průhlednost definovaná maskou.** Ve stejném dialogu jako fraktálová průhlednost se nastavuje i bitová mapa, která pak slouží jako maska pro průhlednost. Bitová mapa je pro účel definice průhlednosti převedena na stupně šedi, přičemž černá barva je neprůhledná. Na následujícím obrázku je bitová mapa ve stupních šedi použita jako maska pro průhlednost a výsledek tohoto efektu po aplikování na objekty.



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 také:

Výplně objektů

Plovoucí okno pro pohled



Volba v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Pohled**

Zoner Callisto 3 přišlo s novým plovoucím oknem - správcem pohledů. Pomocí něj se lze snadno vizuálně orientovat na stránkách.

V plovoucím okně je vždy zobrazena aktuální stránka. Oblast, která se má zobrazit se označuje tažením myši při současně podržené klávese **Ctrl**. Oblast pak můžete v okénku přesunovat, přičemž Zoner Callisto zobrazí jinou část stránky. Pokud klepnete do okénka, se současně stisknutými klávesami **Ctrl-Shift** oblast se zvojnásobí, tj. dojde ke zmenšení měřítka.

Nejzajímavější vlastností správce pohledů je možnost ukládání nastavených pohledů. Klepnutím pravým tlačítkem do okénka získáte lokální menu, kde položkou **Přidat pohled...** vyvoláte dialog pro pojmenování aktuálního pohledu. Nový pohled se pak zařadí do tohoto lokálního menu a je mu přiřazena zkratková klávesa **Alt-1** až **Alt-0**.

Pohledy lze vytvářet na různých stránkách. Volbou dříve vytvořeného pohledu kombinací kláves **Alt-1** až **Alt-0** nebo v lokálním menu zároveň nalistujete stránku, na které byl pohled vytvořen.

Plovoucí okno pro pohled může zobrazovat dokument ve třech režimech, viz [Nastavení plovoucího okna pro pohled](#).

[Plovoucí okna](#)

Viz také:

[Menu Pohled](#)

[Nastavení plovoucího okna pro pohled](#)

Založení nového dokumentu podle průvodce

Volba v menu **Soubor | Nový podle průvodce**

Touto volbou vyvoláte průvodce, pomocí kterého můžete vytvořit nový dokument podle předdefinovaných šablon.

Průvodce obsahuje šablony pro tyto typy dokumentů:

- Samolepící etikety OTK
- Samolepící etikety S&K LABEL
- Vizitka
- Obal na magnetofonovou kazetu
- Obal na CD
- Pohlednice

Viz také:

[Založení nového dokumentu](#)

[Založení nového dokumentu podle parametrů.](#)

Odeslání dokumentu elektronickou poštou

Volbou v menu **Soubor | Poslat dokument...**

Zoner Callisto podporuje komunikační standard MAPI, takže přímo z programu můžete odeslat dokument elektronickou poštou.

Zavolá se 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.

Naskenování obrázku

Volba v menu **Soubor | Naskenovat obrázek...**

Existují dvě možnosti, jak naskenovat obrázek do dokumentu Zoner Callista:

- použít rozhraní k ovládání skenované plochy a kvality skenování dodávané se skenerem - zaškrtněte **Použit uživatelské rozhraní skeneru**
- 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.

Informace o dokumentu

Volba v menu **Soubor | Informace o dokumentu**

Touto volbou 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.

Menu Separace

Volba v menu **Zobrazit | Separace**

V tomto menu si můžete přímo na obrazovce zobrazit CMYK separace. Toto je vhodné při přípravě barevných tiskovin, kdy si můžete ještě před tiskem prohlédnout jednotlivé CMYK pláty. Dále můžete zobrazit pasovací značky, ořezové značky, referenční barvy, stránkové informace a okraj stránky.

Menu obsahuje tyto položky:

- **C plát**
- **M plát**
- **Y plát**
- **K plát**
- **Všechny pláty**
- **Pasovací značky**
- **Ořezové značky**
- **Referenční barvy**
- **Stránkové informace**
- **Okraj stránky**

Standardně se zobrazují všechny pláty a okraj stránky.

Viz také:

[Tisk dokumentu](#)

Menu Pohled

Volba v menu **Zobrazit | Pohled** nebo stisknutí tlačítka  v plovoucím okně pro pohled.

Menu pro pohled obsahuje seznam nadefinovaných pohledů a volbu pro přidání a editaci pohledů.

Po vybrání volby **Přidat pohled...** budete vyzváni k zadání jména nového pohledu. Tento pohled (tzn. měřítko zobrazení dokumentu) se přidá do menu, ze kterého jej budete moci později vyvolat. Novým pohledům se automaticky přidělují zkratkové klávesy **Alt+1** až **Alt+0**. Pohledů lze nadefinovat maximálně 10.

Volbou **Editace pohledů...** vyvoláte dialog, ve kterém lze nadefinované pohledy přejmenovat nebo smazat.

Viz také:

[Plovoucí okno pro pohled](#)

[Nastavení plovoucího okna pro pohled](#)

Zobrazení palety

Volba v menu **Zobrazit | Paleta**

Touto volbou zapnete nebo vypnete zobrazení palety.

Viz také:

[Barevná paleta](#)

[Plovoucí okno pro barvy](#)

Vytvoření přechodu

Volba v menu **Objekty | Vytvořit přechod** **Ctrl+Shift+B**

Vytvoří vzájemný přechod mezi dvěma vybranými objekty

Viz také:

[Přechody mezi dvěma objekty](#)

Zrušení přechodu

Volba v menu **Objekty | Zrušit přechod**

Ctrl+Shift+L

Zruší zvolený přechod mezi objekty.

Viz také:

[Přechody mezi dvěma objekty](#)

Prohození pořadí v přechodu

Volba v menu **Objekty | Prohodit pořadí v přechodu**

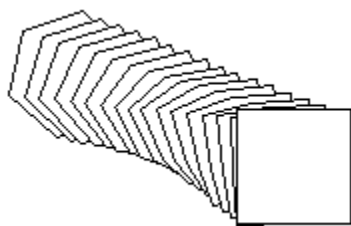
Prohodí pořadí objektů v přechodu.

Ukázka:

• před prohozením



• po prohození



Viz také:

[Přechody mezi dvěma objekty](#)

Problémy s tiskem

Problém: Při tisku ze Zoner Callista se stává, že stránka je vytištěna jen z části, tiskárna ztuhne nebo je vytištěna prázdná stránka.

Řešení: Tento problém má většinou jednoho společného jmenovatele, a tím je nastavení způsobu tisku grafiky na tiskárně. Většina tiskáren umožňuje nastavit, zda se má grafika tisknout jako bitmapová nebo jako vektorová. Nastavte první možnost. Bohužel tato možnost není standardně přednastavena ve Windows, takže mnohým uživatelům hledání příčiny způsobí horké chvílky.

•

Problém: U některých starších ovladačů tiskáren se nezobrazují správně české znaky.

Řešení: Toto je zapříčiněno chybou ovladače. V případě, že se Vám tisknou španě písma v odstavcovém textu, je možné před tiskem v dialogu Volby (tlačítko vpravo dole v tiskovém dialogu) zapnout mód kompatibility se staršími ovladači tiskárny.

•

Problém: Tisk průhlednosti je pomalý.

Řešení: Důležité je si uvědomit, že průhlednost je velmi náročná na paměť, obzvláště při tisku. Proto může na pomalejších počítačích s nedostatkem paměti při tisku průhlednosti dojít ke značnému zpomalení chodu počítače, případně až k "zamrznutí". Toto může trvat i několik minut. Dále se mohou při tisku průhlednosti na papíře objevit tečky tvořící jemný rastr v místech, kde měl být objekt průhledný, nebo kde se nevyskytují žádné objekty. Toto je bohužel zapříčiněno chybou v ovladačích tiskárny ve Windows 95. Ve Windows NT 4.0 tento problém nevzniká.

Viz také:

[Využití technické podpory](#)

Problémy s grafickou kartou

Problém: Při práci se Zoner Callistem dochází často k pádům, program nejde spustit nebo při překreslování objektů po nich zůstávají šmouhy, zůstávají čárky na pravítkách po ukazateli pozice.

Řešení: V těchto případech se většinou jedná o potíže s grafickou kartou a jejím ovladačem. Často se jedná o starší ovladač (16bitový) nebo ovladač, který softwarově nepodporuje všechny grafické funkce, což se zjistí bohužel až u použití grafického editoru pro Windows 95. Doporučujeme, abyste na vašem PC používali rozlišení s barevnou hloubkou 16 bitů nebo 24 bitů (tj. 64 tis. nebo 24 mil. barev), u kterých je zobrazení kvalitnější než v 256 barvách. Často pomůže nainstalovat alternativní ovladače, které jsou součástí systému Windows95, nebo snížit hardwarové urychlování grafiky (**Start | Nastavení | Ovládací panely | Systém | Výkon | Grafika...**).

Viz také:

[Využití technické podpory](#)

Nejčastější dotazy

Otázka: Jaká je maximální velikost dokumentu Zoner Callista a jaká je přesnost?

Odpověď: Maximální velikost výkresu je 2,5 x 2,5 metrů s přesností 25400 DPI (bodů na palec).

•

Otázka: Je možnost tisku na více papírů A4 a potom slepit na A3?

Odpověď: Pokud nadefinujete formát větší (max. 2,5 x 2,5 m) než podporuje Vaše tiskárna je možno při tisku zapnout tzv. **billboardový tisk**. Vysledkem je několik stránek se značkami pro ostříhnutí a slepení.

•

Otázka: Při tisku na tiskárně HP 4L dochází k nepříjemnému jevu spočívajícím v tom, že text, ačkoli je překryt ve výkresu jiným objektem, je vytištěn nad tímto objektem.

Odpověď: Náprava je velice jednoduchá - zaškrtněte v nastavení pro tiskárnu volbu **Tisknout TrueType písma jako grafiku**.

•

Otázka: Společně se Zoner Callistem se nainstalovaly nějaké dokumenty ZMF (zmeprint.zmf, šablony pro průvodce, ...). Pokud se pokusím tyto dokumenty otevřít v Zoner Callistu objeví se hlášení "Chyba při načítání souboru". Kde je chyba?

Odpověď: Nikde. Tyto soubory jsou chráněny proti otevření, protože obsahují šablony důležité pro funkci Zoner Callista a není žádoucí, aby je uživatelé upravovali.

•

Otázka: Neustálé vykreslování bitových map a barevných přechodů dost zdržuje. Neexistuje nějaké řešení?

Odpověď: V menu **Zobrazit | Kvalita vykreslování** lze zvolit kvalitu vykreslování dokumentu. Pokud zvolíte pouze drátový model, rychlost vykreslování se rapidně zvýší.

•

Otázka: Lze v Zoner Callistu otočit vybrané objekty přesně o daný úhel?

Odpověď: Pokud při otáčení objektu podržíte klávesu **CTRL** rotujete po 15 stupních. Další možností je použít plovoucí okno pro transformace, ve kterém můžete specifikovat numericky veškeré transformace (posunutí, otočení o daný úhel, měřítko, velikost, zešíkmení).

•

Otázka: Lze nějakým pohodlným způsobem posunout objekt přesně o 1 mm?

Odpověď: Je zde mnoho možností, například sít, plovoucí okno na transformace. Nejpohodlnější je však posouvat vybrané objekty pomocí kurzorových kláves. Velikost posunu se definuje v dialogovém okně **Zobrazit | Možnosti...** a je možné nadefinovat krok bez použití klávesy **CTRL** nebo s ní.

Otázka: Lze nějak určit, od které pozice se začne psát umělecký text na daném objektu?

Odpověď: Ano. Vyzkoušejte tlačítka pro volbu zarovnání v panelu nástrojů pro text. Další možností je otočení základního objektu (zvláště vhodné pokud je umělecký text usazen na kružnici)

•

Otázka: V Zoner Media Exploreru je možné aplikovat na bitmapu různé efekty. Lze něco podobného udělat přímo v Zoner Callistu s vloženou bitovou mapou, aniž bych musel přecházet do Zoner Media Exploreru?

Odpověď: Ano. Pokud klepnete myší se zvoleným nástrojem pro tvarování na bitovou mapu zobrazí se v alternativní liště nástrojů tlačítka pro aplikaci bitmapových efektů.

•

Otázka: Vyhovovalo by mi, kdyby Zoner Callisto umělo navíc

Odpověď: Vážení přátelé, Zoner je vděčný za každou připomínku k programu samotnému i za další náměty k neustálému vylepšování programu. Zavolejte, napište nebo pošlete e-mail do Zoneru a prodiskutujte Vaše náměty s autory programu. Děkujeme.

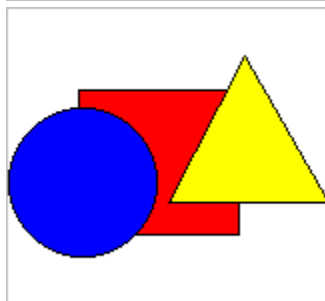
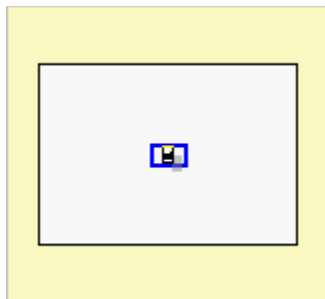
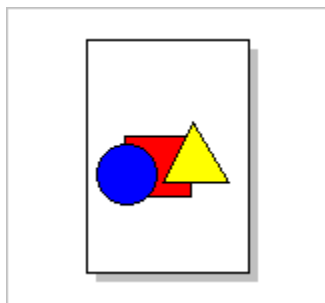
Viz také:

[Využití technické podpory](#)

Nastavení plovoucího okna pro pohled

Plovoucí okno pro pohled může pracovat ve třech různých režimech zobrazení dokumentu.

- **zobrazení stránky** - v plovoucím okně je zobrazena celá stránka dokumentu
- **zobrazení plochy** - v plovoucím okně je zobrazena celá pracovní plocha
- **zobrazení objektů** - v plovoucím okně jsou zobrazena vždy všechny objekty na aktivní stránce dokumentu



• zobrazení stránky
zobrazení objektů

• zobrazení plochy

•

Viz také:

[Menu Pohled](#)

[Plovoucí okno pro pohled](#)

Volby tisku

V tomto dialogu. můžete zapnout tisk standardních ořezových značek, stránkových informací a okraje stránky. K tvorbě separovaných plátů k ofsetovému tisku dokumentu použijte volbu **CMYK separace** a zaškrtněte požadované barvy. Při tisku na osvitové jednotky (tvorbě PostScriptového souboru) bývá problematický tisk objektů s barevnými přechody. Zde máte možnost nastavit jakým způsobem se mají tyto objekty tisknout. Pro tisk na běžných tiskárnách nechejte volbu **podle regionů**. Pro osvitové jednotky zvolte **rozpadem na objekty**. Tato metoda je sice pomalejší, ale nedochází k chybám reprezentace barevných přechodů.

Dále můžete zapnout **Billboardový tisk**, který si poněkud více vysvětlíme. Zoner Callisto umí vytvořit dokument o rozměru 2,5 x 2,5 metru. Těžko si však dokážeme představit tiskárnu, která by tak velké tisky byla schopná realizovat, 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 sem máte přilepit. Takto můžete v programu vytisknout velké nápisy například do výlohy s minimálním úsilím.

U billboardového tisku můžete nastavit, zda se mají tisknout **všechny stránky**, nebo jen **vybraná stránka**. V druhém případě zadáte do editačních polí horizontální a vertikální pozici požadované stránky. Za symbolem lomítka je uveden maximální počet stránek v daném směru.

Viz také:

[Tisk dokumentu](#)

Uspořádání plovoucích oken

Volba v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Uspořádat** **Ctrl+0**

Touto volbou upořádáte všechna zobrazená plovoucí okna. Okna se zminimalizují a seřadí k levému hornímu rohu obrazovky.

Viz také:

[Plovoucí okna](#)

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 kartu 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 chybu způsobující pád programu, také výčet kroků uživatele, které k tomu vedou, a modul a adresu, kde k tomu došlo.

