

**ZONER**

s o f t w a r e



**Uživatelská příručka**

ZONER  
**Callisto**

Vektorový grafický editor

**Zoner Callisto** - vektorový grafický editor

**Zoner Media Explorer** - obrázkový správce souborů

**Zoner Viewer** - prohlížeč obrázků

## **Uživatelská příručka**

Copyright software: © 1994-1997 ZONER software

Copyright dokumentace: © 1996-1997 ZONER software

Všechna práva vyhrazena.

Příručka i software je poskytována na základě licence a může být používána na základě licence. Informace v příručce jsou poskytovány bez záruky, mohou se bez upozornění změnit a nemohou být považovány za závazek producenta. ZONER software nepřijímá žádnou odpovědnost za případné chyby nebo nepřesnosti, které mohou být v textu příručky.

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

Uživatelská podpora:

ZONER software, s.r.o., Koželužská 7, 602 00 BRNO

[Http://www.zoner.com](http://www.zoner.com)

Windows a Office jsou registrované ochranné známky společnosti Microsoft Corp. TrueType je registrovaná obchodní známka společnosti Apple Computer. Zebra je registrovaná ochranná známka společnosti ZONER software. Ostatní názvy mohou být registrovanými ochrannými známkami svých vlastníků.

V příručce použity některé ilustrace a fotografie od New Vision Technologies.

# OBSAH

<b>ÚVODEM .....</b>	<b>3</b>
Zoner Callisto se představuje .....	3
Zajímavé možnosti Zoner Callista .....	4
Instalace a systémové požadavky .....	5
Licenční ujednání .....	6
Uživatelská příručka .....	7
Použitá terminologie v programu .....	8
Jak brzy ovládnout Zoner Callisto .....	9
<b>KONCEPCE A OVLÁDÁNÍ ZONER CALLISTA ....</b>	<b>13</b>
Bitmapová a vektorová grafika .....	13
Prostředí grafického editoru .....	14
Panely nástrojů .....	15
Plovoucí okna .....	21
Pracovní plocha .....	23
Pravítka a soustava souřadnic .....	24
Stavový řádek .....	24
Měřítko zobrazení .....	25
Funkce o krok zpět .....	26
Práce s hladinami .....	26
Vodící linky .....	28
Síť .....	29
<b>PRVNÍ KROKY V ZONER CALLISTU .....</b>	<b>33</b>
Jak vytvořit firmení prospekt .....	33
Začínáme - tvorba loga .....	35
Založení nového dokumentu .....	35
Panely s nástroji .....	36
Vložení obdélníka .....	37
Tvarování objektu .....	38
Přesunování objektu .....	39
Kopírovací mód a zrcadlení .....	40
Barvy objektů .....	41
Umělecký text .....	41
Rozbití textu .....	43
Export obrázku .....	44
Pokračujeme - tvorba letáku .....	45
Vložení uměleckého textu .....	45
Odstavcový text .....	46
Vložení a úprava obrázků .....	47
Obdélníky a pořadí vykreslení .....	49
Barevné přechody .....	50

Tabulka .....	51
Vodící linky .....	52
<b>KRESLENÍ KŘIVEK A ÚSEČEK .....</b>	<b>57</b>
Úsečky .....	57
Bézierovy křivky .....	58
Kreslení od ruky .....	59
Napojování čar .....	60
Tvarování čar .....	61
<b>OBDÉLNÍKY, ELIPSY A DALŠÍ TVARY .....</b>	<b>67</b>
Pravoúhelníky .....	67
Rohy pravoúhelníků .....	68
Tvarování pravoúhelníků .....	69
Kružnice a elipsy .....	70
Kruhové výseče a oblouky .....	70
Tvarování kružnic a elips .....	71
Mnohoúhelníky .....	71
Tvarování mnohoúhelníků .....	72
Hvězdy .....	73
Tvarování hvězd .....	74
<b>TEXT .....</b>	<b>77</b>
Vložení uměleckého textu .....	77
Úpravy uměleckého textu .....	79
Základna uměleckého textu .....	80
Další možnosti uměleckého textu .....	82
Vkládání odstavcového textu .....	83
Formátování odstavcového textu .....	84
Práce se styly .....	85
<b>TABULKY .....</b>	<b>89</b>
Vkládání tabulky .....	89
Úpravy tabulky .....	90
<b>ÚPRAVY OBJEKTŮ .....</b>	<b>95</b>
Editační nástroj - výběr objektů .....	95
Přesunování objektů .....	97
Změna rozměrů objektů .....	97
Kopírování objektů .....	98
Vícenásobné kopírování objektu .....	99
Otáčení objektů .....	99
Zešíkmení objektů .....	100
Zrcadlení objektů .....	100
Skupiny objektů .....	101
Kombinace objektů .....	101
Pořadí objektů .....	102
Deformace více objektů .....	103

Sjednocení velikosti a zarovnání .....	104
Plovoucí okno pro transformace .....	105
<b>IMPORT OBRÁZKŮ A OBJEKTY OLE .....</b>	<b>109</b>
Vektorové obrázky .....	109
Bitmapové obrázky .....	110
Úpravy bitmapových obrázků .....	111
Galerie Zoner Media Exploreru .....	114
OLE objekty .....	115
<b>BARVY, PERA, VÝPLNĚ A STÍNY .....</b>	<b>119</b>
Barevná paleta .....	119
Nastavení síly pera .....	121
Barevné přechody .....	122
Fraktálová výplň .....	124
Výplň bitovou mapou .....	125
Stín objektů .....	125
Kvalita vykreslování .....	126
<b>PRÁCE SE SOUBORY A TISK .....</b>	<b>129</b>
Založení nového dokumentu .....	129
Práce ve více stránkách .....	130
Načítání a ukládání dokumentu .....	132
Automatické zálohování .....	133
Tisk dokumentu .....	133
Export dokumentu .....	135
Práce se schránkou .....	136
<b>ZONER MEDIA EXPLORER A ZONER VIEWER</b>	<b>141</b>
Zobrazení .....	142
Velikost náhledů .....	143
Výběr souborů .....	144
Zobrazení nebo přehrání souboru .....	144
Měřítka zobrazení Zoner Vieweru .....	146
Promítání obrázků .....	146
Oblíbené složky .....	147
Vyrovňovací paměť pro náhledy .....	148
Souborové operace .....	149
Konverze obrázků .....	150
Úpravy bitové mapy v Zoner Vieweru .....	153
Bitmapové transformace a efekty .....	154
Tisk .....	155
Spolupráce s windows .....	155
<b>DODATKY .....</b>	<b>161</b>
ZCAPI a ZBL32 .....	161
Seznam zkratkových kláves .....	163
Rejstřík .....	165



# ÚVODEM



# ÚVODEM

## ZONER CALLISTO SE PŘEDSTAVUJE

Vítejte v programu **Zoner Callisto**. Děkujeme vám za vaše rozhodnutí používat grafický editor Zoner Callisto k vašim grafickým potřebám. Věříme, že se program stane vašim průvodcem při tvorbě firemních propagačních tiskovin, pro kreslení na domácím počítači nebo pro použití ve školách či jiných nevýdělečných organizacích.

### Grafické produkty ZONER software

V programu Zoner Callisto se zúčastňují několikaleté zkušenosti vývojového týmu ZONER software, který v minulosti vyprodukoval bitmapové grafické editory **Zebra pro DOS** a **Zebra pro InView** a vektorový grafický editor **Zebra pro Windows**. I když Zoner Callisto v mnohém ze Zebry pro Windows vychází, jedná se o naprosto nový program. Zoner Callisto přináší oproti Zebře pro Windows nesrovnatelně vyšší výkon a možnosti. Na jeho vývoj a dokončení bylo vynaloženo v porovnání se Zebrou pro Windows trojnásobného výsledného času práce vývojářů.

### Nízká cena, nízké požadavky na hardware

Oproti jiným grafickým editorům na našem trhu přináší atraktivní alternativu za naprosto bezkonkurenční cenu s citlivým výběrem možností a rozumnými požadavky na použitý hardware. Ani faktor zaškolení obsluhy není zanedbatelný. Zoner Callisto je charakteristický jednoduchým a promyšleným ovládním se zřetelem na uživatele počítače, který má teprve základní znalosti systému Windows. K rychlému dosažení prvních grafických výsledků přispívá i tato příručka, která obsahuje dva kurzy pro naprosté začátečníky s kreslením na počítači.

### Těšíme se na vaše náměty

Mnoho funkcí v Zoner Callistu bylo vyvinuto na základě připomínek uživatelů ke starším grafickým editorům z produkce Zoneru. Vážení uživatelé, budeme vám vděční i za vaše náměty a připomínky k programu.

**ZONER software vám přeje mnoho příjemných zážitků.**



## ZAJÍMAVÉ MOŽNOSTI ZONER CALLISTA

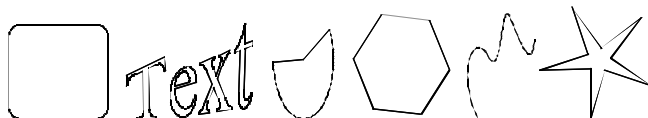
### Velikost dokumentu

Zoner Callisto slouží ke kreativní tvorbě všech grafických dokumentů. Malovat můžete až do plochy **2,5 x 2,5 metru**. Ani takto velký dokument není pro Zoner Callisto problém vytisknout pomocí plátů pro soulep archu.

Dokumenty mohou obsahovat **více stran**.

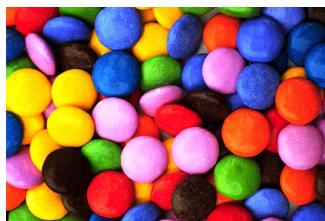
Dokument můžete skládat z geometrických tvarů, čar, textu, tabulek a skenovaných obrázků.

### Příklady objektů



Vložený **skenovaný obrázek** můžete přímo v Zoner Callistu pomocí speciálních funkcí upravovat (jas, kontrast, barevné složky a několik dalších efektů).

### Příklad bitmapového efektu aplikovaného na bitovou mapu v Zoner Callistu



### Vektorové nástroje

Množství **vektorových nástrojů** ke vkládání geometrických objektů odpovídá standardům ve vektorové grafice. Můžete vkládat obdélníky s různě tvarovanými rohy, kružnice, kruhové oblouky, kruhové výseče, mnohoúhelníky a hvězdy. Pomocí linek a křivek může šikovný uživatel nakreslit jakýkoliv tvar. Pro objekty můžete definovat různé barevné výplně a také tvar a sílu jejich obrysů.

### Práce s textem

Zoner Callisto nabízí **dva textové nástroje**, jednak odstavcový text pro psaní delších úseků textu a umělecký text poskytující možnost jeho tvarování podle křivky a rozpad textu do dále upravovatelných křivek.

K psaní tabulovaného textu můžete použít vlastní **tabulkový nástroj** Zoner Callista.

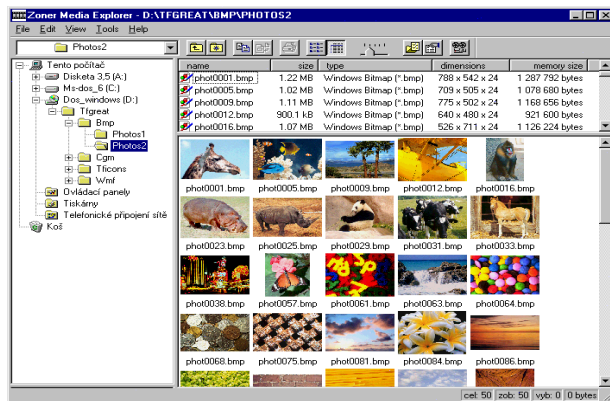
### Moderní prostředí programu

Zoner Callisto pracuje v **moderním prostředí** s konvencemi a ovládním podobným kancelářskému systému Microsoft Office, ke kterému může vytvořit výhodnou alternativu pro tvorbu grafiky. Okno může mít až čtyři pracovní oblasti, přičemž

každá z nich může ukazovat různou část stránky v různém měřítku nebo každá jinou stránku.

Kromě samotného Zoner Callista dostáváte také dva programy: **Zoner Media Explorer** a **Zoner Viewer**. Zoner Media Explorer je grafickou variantou tradičního Průzkumníka systému Windows. Zoner Viewer je prohlížeč obrázků. Oba programy jsou do systému Windows velmi těsně integrovány.

### Zoner Media Explorer



### Použití OLE

Všechny programy podporují technologii OLE. Ve všech případech se jedná o plně dvařicetibitové aplikace, kde jsou použity nejnovější programovací technologie. Kromě převzatých technologií přichází Zoner Callisto s vlastní technologií **SmartFresh** – velmi rychlého a promyšleného překreslování pracovní plochy.

### Vlastní technologie SmartFresh

## INSTALACE A SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

K provozování Zoner Callista potřebujete počítač PC minimálně 486 s 8 MB operační pamětí a cca 10 MB volného místa na pevném disku.

### Provoz pod Windows 95 a Windows NT

Zoner Callisto běží pod Windows 95 a pod Windows NT 4.0. Běh pod Windows NT 3.5 je také možný, avšak ne všechny funkce pracují stoprocentně. Protože tento systém je postupně nahrazován verzí 4.0, není při popisování funkcí Zoner Callista na něj brán zřetel. Provoz pod staršími Windows 3.1 není možný ani s nadstavbou Win32.

K povinné výbavě připočteme ještě myš a monitor VGA se zobrazením 800 x 600 bodů. Zoner Callisto běží i v nižším rozlišení, avšak používání grafického programu v tomto rozlišení je přinejmenším diskutabilní.

**Ikona Zoner Callista na pracovní ploše Windows**

**Doporučujeme odeslat registrační kartu programu**

**Pozor na porušení zákona**

Zoner Callisto instalujete spuštěním programu SETUP.EXE z první instalační diskety (popř. z CD-ROM). Instalace je velmi názorná. Postupujte podle pokynů jednotlivých dialogových oken.

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

Pokud program používáte denně, doporučujeme vám vytáhnout ikonu programu na plochu Windows. Pro znalého uživatele Windows to není nic složitého, pro úplnost však uvádíme postup: klepněte pravým tlačítkem na tlačítko **Start** v hlavním panelu Windows a v lokálním menu, které se objeví, zvolte **Prozkoumat**. Objeví se aplikace Průzkumník, kde se zároveň nalistoval obsah nabídky Start. Poklepejte na položku **Programy** a pak na položku **Zoner Callisto**. Objeví se všechny nainstalované programy balíku Zoner Callista. Pravým tlačítkem přetáhněte ikonu Zoner Callista nad plochu Windows a v lokálním menu zvolte **Zkopírovat sem**. Od této chvíle je Zoner Callisto stále po ruce.

## LICENČNÍ UJEDNÁNÍ

Vyplněním a odesláním registrační karty se stáváte registrovaným uživatelem produktu se všemi výhodami s tím spojenými. Neregistrovaným uživatelům není poskytována ani telefonická podpora.

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

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

Pokud si nejste jisti, zda nepoužíváte program v rozporu se zákony, kontaktujte ZONER software. Jsme vděční za každou odezvu uživatelů produktů ZONER software a rádi vám poskytneme podrobné informace.

Nejčastěji dochází k porušování zákona kopírováním jedné zakoupené licence programu na více než jeden počítač v rámci jednoho podniku. I když má váš podnik jeden program řádně zakoupen, může být v případě používání programu na více počítačích odpovědný pracovník trestně stíhán, jako by používal pirátskou kopii programu.

Pokud vás spolupracovník požádá, abyste mu zkopírovali váš program, nabízíme vám pro něj možnost získání další legální licence za nižší cenu. Uvažte, že cena programu není vysoká a uhrazením poplatku za jeho používání nejenže zajistíte, aby počínání vaše i vašeho spolupracovníka nebylo v rozporu se zákonem, ale i napomůžete dalšímu vývoji programu, třeba i podle vašich námětů.

#### Objednání dalších licencí

K objednání dalších licencí za zvýhodněnou cenu můžete použít objednací kupón, který je vložen do příručky. Školám umožňuje ZONER software nákup multilicencí pro všechny počítače za jednu paušální cenu bez ohledu na počet počítačů.

## UŽIVATELSKÁ PŘÍRUČKA

Příručka je koncepčně rozvržena do dvou základních částí: výukový kurz a postupný popis všech nástrojů a funkcí.

Jednotlivé kapitoly jsou členěny takto:

#### Rozčlenění kapitol

**První kapitola** vás provede základními pojmy vektorové a bitmapové grafiky, prostředím programu a ovládáním. Dozvíte se zde o vodičích linkách, síti, práci s hladinami a měřítku zobrazení.

**Druhá kapitola** se věnuje tvorbě ukázkového firemního loga a vzorového nabídkového letáku a je určena pro naprosté začátečníky. Jedná se o velmi podrobný kurz, kdy krok za krokem procházíte jednotlivé fáze tvorby grafického dokumentu.

**Třetí kapitolou** začíná referenční popis všech funkcí. Tato kapitola se týká práce s čarami. Naučíte se kreslit, napojovat a upravovat úsečky a křivky.

**Čtvrtá kapitola** popisuje práci s obdélníky, čtverci, kružnicemi, elipsami, mnohoúhelníky a hvězdami.

V **páté kapitole** se podrobně naučíte používat umělecký a odstavcový text.

**Šestá kapitola** je určena tabulkám - jejich vkládání, editaci a dalším úpravám.

Předmětem **sedmé kapitoly** jsou úpravy objektů editačním nástrojem. Úpravy objektů tvarovacím nástrojem jsou zahrnuty v kapitolách popisujících vytváření těchto objektů.

**Osmá kapitola** se věnuje možnostem přejímat do Zoner Callista hotové obrázky z jiných programů, tj. importu obrázků a OLE.

**Devátá kapitola** je zasvěcena práci s barvami, nastavením výplní a pera.

**Desátá kapitola** je nazvána Práce se soubory a tisk. Navíc je v ní pasáž o práci se schránkou v Zoner Callistu.

**Jedenáctá kapitola** popisuje další dvě aplikace, které jste dostali spolu se Zoner Callistem: Zoner Media Explorer a Zoner Viewer.

Příručka je doplněna o **dodatky a rejstřík**.

## POUŽITÁ TERMINOLOGIE V PROGRAMU

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 má za cíl sjednotit některé pojmy v Zoner Callistu, které se dříve uváděly jinak, s konvencí českých Windows 95.

- **Dokument** - základní název pro obrázek nebo leták, který v Zoner Callistu vytváříte. V programu Zebra pro Windows se například používal termín *výkres*.
- **Hladiny** - v jiných grafických programech se používá termín *vrstvy*. Angl. layers.
- **Panel nástrojů** - dříve se používal *termín lišta s nástroji* nebo *pruh nástrojů*. Angl. toolbar.
- **Storno** - odvolání operace. Dříve *Zrušit* nebo *Zpět*. Angl. cancel.
- **Klepnout** - dříve *kliknout (myši)*. Angl. click.
- **Poklepat** - dříve *dvakrát kliknout*. Angl. doubleclick.

V celé příručce se používá zkráceně termín *Windows* souhrnně pro Windows 95 a Windows NT 4.0.

---

## JAK BRZY OVLÁDNOUT ZONER CALLISTO

**Zoner Callisto** je celkem rozsáhlý program, který nabízí stovky možností. Jejich plné využití je jen otázkou času a postupného ovládnutí.

### Technologie alternativního panelu nástrojů

Ovládání programu je velmi intuitivní. Obsahuje technologii **alternativního panelu**, tj. tlačítka v této liště se konfigurují podle toho, který nástroj je zvolen nebo podle toho, který objekt je vybrán, takže uživatel má stále přehled, co se s daným objektem dá provádět.

### Vyvolání nápovědy

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-S** a do dalších větví se dostanete šipkami vpravo.

### Tipy na tento den

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**.





## KAPITOLA 1

# KONCEPCE A OVLÁDÁNÍ ZONER CALLISTA





## KAPITOLA 1

# KONCEPCE A OVLÁDÁNÍ ZONER CALLISTA

## BITMAPOVÁ A VEKTOROVÁ GRAFIKA

Častou otázkou zákazníků je: K čemu potřebuji Zoner Callisto, když mám zdarma jako součást Windows grafický editor **Malování** (MS Paintbrush)? Tato otázka vyplývá z neznalosti jednoduché bitmapové grafiky a vektorové grafiky s bohatými možnostmi.

### Bitmapová grafika

Na obrázek v **bitové grafice** se lze dívat jako na mozaiku. Je poskládán z jednotlivých bodů, které jsou charakterizovány jejich barvou. Na disku zabere mnohonásobně více místa než obrázek vektorový, protože do souborů se ukládá informace o každém bodu. Práci s bitmapovým editorem snáze pochopí i laik. Táhnutím myši kreslí v pracovní ploše stopu podobně jako pastelkou na papíře.



### Vektorová grafika

Naproti tomu **vektorové obrázky** jsou vlastně koláží objektů (částí obrázků), ze kterých jsou složeny. Každý objekt (obdélník, kružnice, čára) je charakterizován barvou, polohou, velikostí, úhlem otočení nebo naklonění a dalšími vlastnostmi podle vyspělosti vektorového editoru. Jako objekt může být vložena bitová mapa třeba právě z programu Malování (MS Paintbrush). Práce



s vektorovým editorem je poněkud složitější než s bitmapovým. Důležité je, že výsledky vytištěné na tiskárně bývají mnohem kvalitnější díky tomu, že objekty jsou vždy přepočítány v největším rozlišení daném výstupním zařízením.

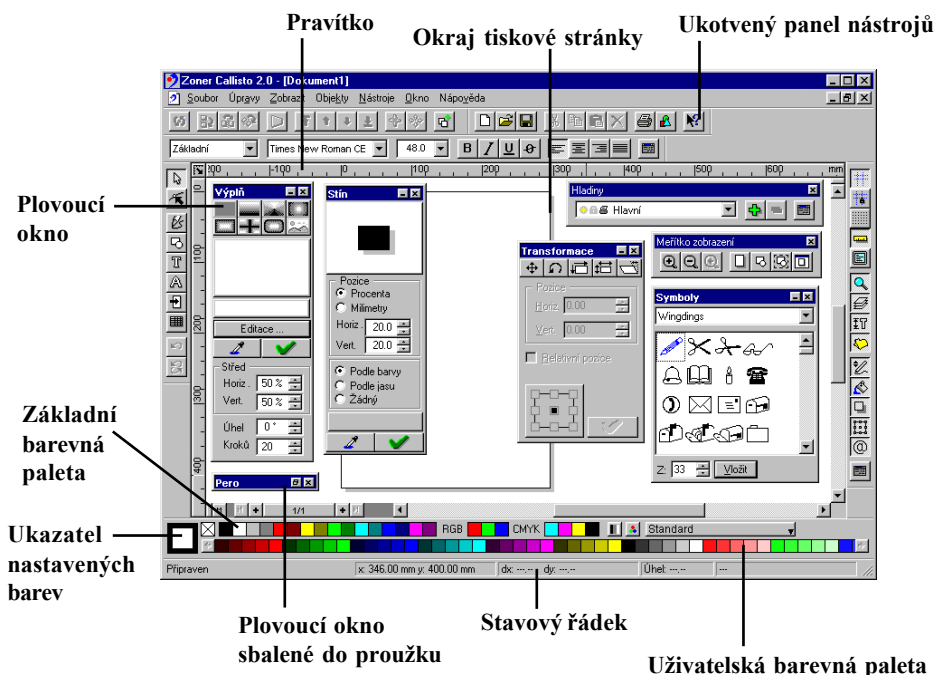
Vektorový editor přináší na první pohled lepší výsledky. K čemu se tedy používají bitmapové editory? Hlavní použití je při úpravách fotografií uložených do počítače skenováním. Často je nutno skenované obrázky retušovat, zesvětlit, zlepšit u nich kontrast apod.

### Použití i bitmapových efektů

Zoner Callisto přidává i některé možnosti bitmapových programů, protože poskytuje některé nástroje pro úpravu bitmapových obrázků.

## PROSTŘEDÍ GRAFICKÉHO EDITORU

Zoner Callisto je navrženo v prostředí a s ovládáním podobným Microsoft Office. Charakteristickým rysem je přizpůsobení pracovní plochy libovolnou konfigurací panelů nástrojů. Zoner Callisto používá navíc několik plovoucích oken s dalšími ovládacími prvky.



## PANELY NÁSTROJŮ

**Možnost zobrazit jen některé 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**, **měřítka** a **text**. Dále můžete používat panel pro **hladiny**. Panely **standardní** a **vzhled** vesměs suplují některé časté nabídky menu.

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

**Základní panel nástrojů**



Editační nástroj - výběr objektů

Tvarovací nástroj - další úpravy objektů

Kreslení čar

Vkládání obdélníků, elips, mnohoúhelníků a hvězd

Odstavcový text

Umělecký text

Import obrázků a OLE

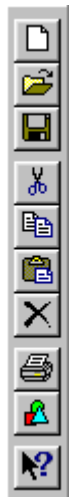
Tabulky

O krok zpět

Vrátit o krok zpět

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

**Standardní panel nástrojů**



Založení nového dokumentu

Uložení dokumentu

Otevření dokumentu

Vystřižení do schránky

Kopírování do schránky

Vlepení ze schránky

Smazání objektu

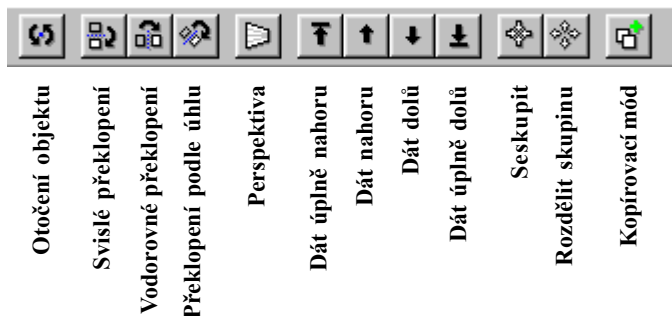
Tisk

Celoobrazkový přehled

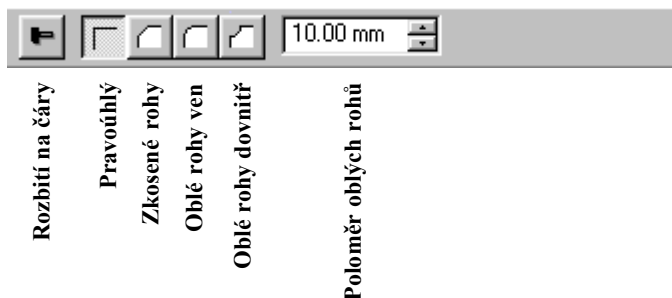
Kontextová nápověda

**Alternativní panel nástrojů** se konfiguruje podle toho, jaký nástroj máte zvolen v hlavním panelu nástrojů, popřípadě jaký máte vybraný objekt tvarovacím nástrojem.

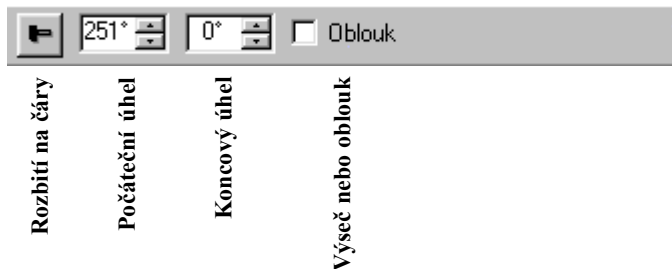
Pro editační nástroj



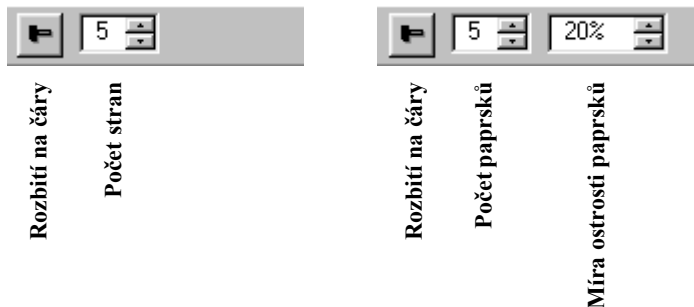
Pro tvarovací nástroj –  
obdélníky



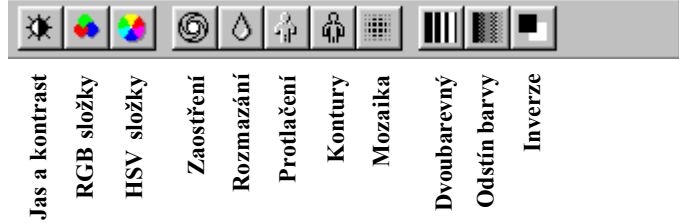
Pro tvarovací nástroj – elipsy,  
výšeče a oblouky



Pro tvarovací nástroj –  
mnohouhelníky a pro hvězdy



Pro tvarovací nástroj –  
vložené bitové mapy



Jas a kontrast  
 RGB složky  
 HSV složky  
 Zaostrění  
 Rozmazání  
 Protláčení  
 Kontury  
 Mozaika  
 Dvoubarevný  
 Odstín barvy  
 Inverze

Pro tvarovací nástroj –  
umělecký text, část text



Nastavení základny  
 Nastavení textu  
 Editace textu  
 Natáčení písmen  
 podle základny  
 Natáčení písmen  
 podle úhlu  
 Úhel natočení písmen  
 Bez základny  
 Rozbití na čáry

Pro tvarovací nástroj –  
umělecký text, část základna



Nastavení základny  
 Nastavení textu  
 Aktivní bod vpřed  
 Aktivní bod vzad  
 Přidat vrchol  
 Odebrat vrchol  
 Změnit na úsečku  
 Změnit na křivku  
 Rozdělit základnu

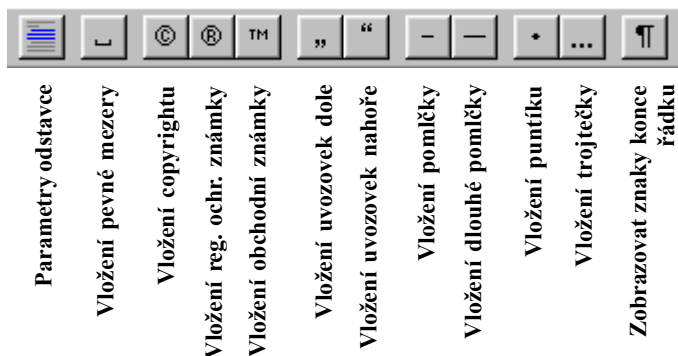
Pro úpravy tabulek



Rozměry buněk  
 Parametry buněk  
 Přidat sloupec nebo řádek  
 Ubrat sloupec nebo řádek  
 Zarovnání nahoru  
 Zarovnání na střed  
 Zarovnání dolů  
 Levá linka  
 Horní linka  
 Pravá linka  
 Spodní linka  
 Vnitřní linky  
 Text se zahrnuje do změn ...

## KAPITOLA 1

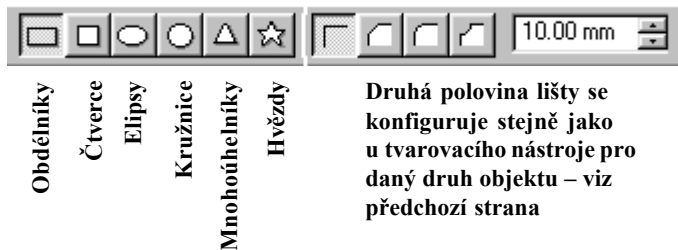
Pro úpravy odstavcového textu



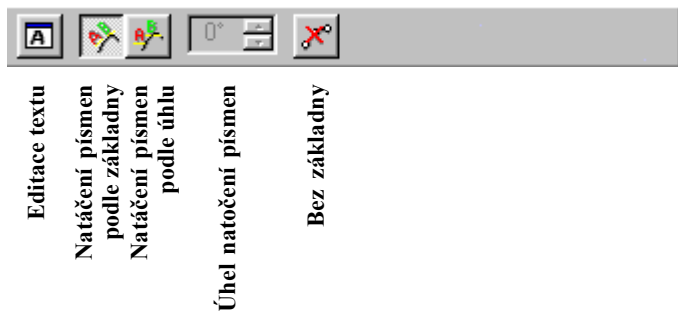
Pro kreslení čar



Pro kreslení tvarů



Pro vkládání uměleckého textu



Vidíte, že alternativní lišta má mnoho podob. Konfigurací alternativní lišty podle činnosti uživatele se Zoner Callisto stává velmi jednoduše ovladatelným; uživatel v každé chvíli vidí, co může s vybraným objektem dělat. Alternativní lišta se obvykle ukotví k hornímu okraji pracovní plochy.

Možnosti pro **měřítka** jsou rovněž vyčleněny do zvláštního panelu. Osvědčilo se, aby byl panel ukotven k levému okraji pracovní plochy.

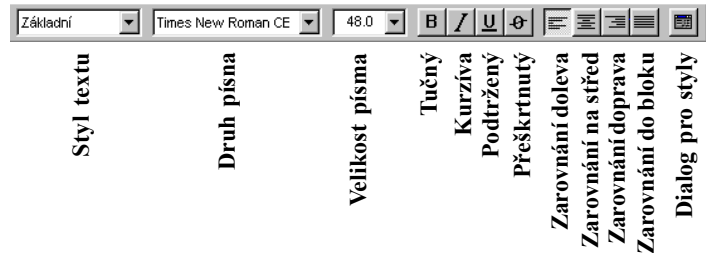
#### Měřítka pohledu na stránku



- Zvětšení měřítka ohraničením nebo klepnutím
- Zmenšení měřítka
- Návrat k poslednímu použitému měřítku
- Zobrazení celé tiskové stránky
- Zobrazení všech objektů maximálně do pracovní plochy
- Zobrazení označených objektů do pracovní plochy
- Zobrazení celé pracovní plochy

Pomocí panelu pro **text** nastavíte parametry uměleckého i odstavcového textu.

#### Panel nástrojů pro text



Panel pro práci s hladinami má zvláštní schopnost – může se proměnit v plovoucí okno.

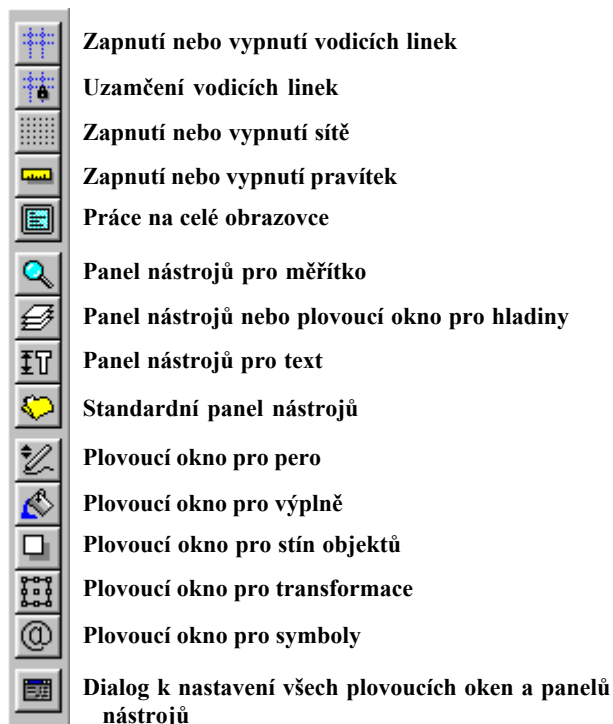
#### Práce s hladinami





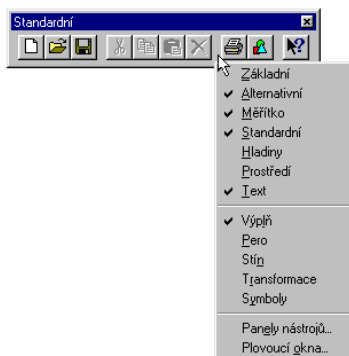
Všechny volby v panelu nástrojů **prostředí** lze nastavit v menu Zobrazit. Takto je vše pohodlně po ruce. Tento panel je výhodné mít ukotvený k pravému okraji pracovní plochy.

### Panel nástrojů pro vzhled



### Lokální menu pro výběr zobrazení plovoucích oken a panelů

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



### Plovoucí a ukotvené panely a nástroji

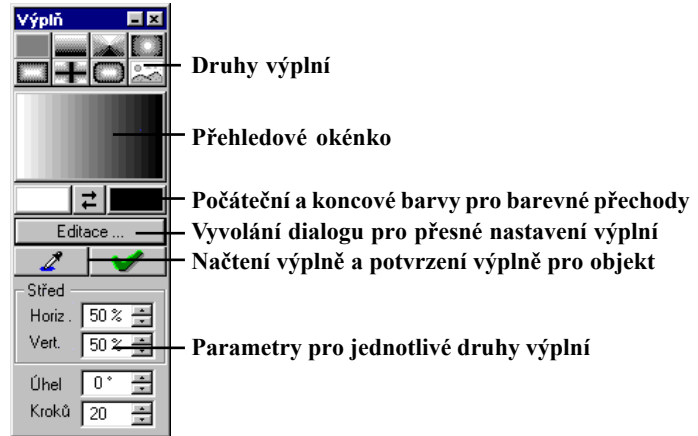
Tažením panelu za tuto oblast směrem do pracovní plochy získáte plovoucí panel. Jeho přiblížením k okraji jej ukotvíte.

## PLOVOUCÍ OKNA

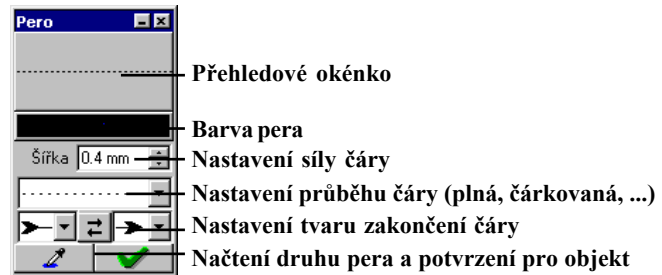
### Zobrazení plovoucích oken

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

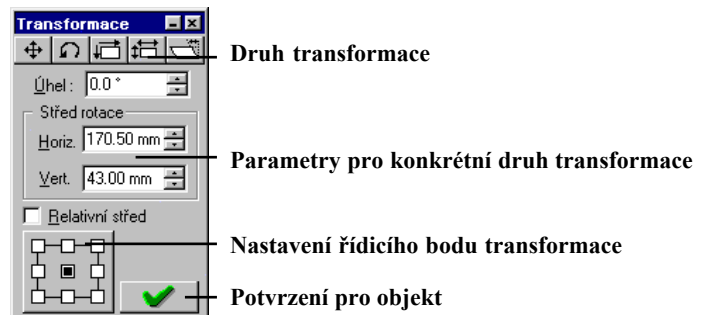
### Plovoucí okno pro výplň



### Plovoucí okno pro pero

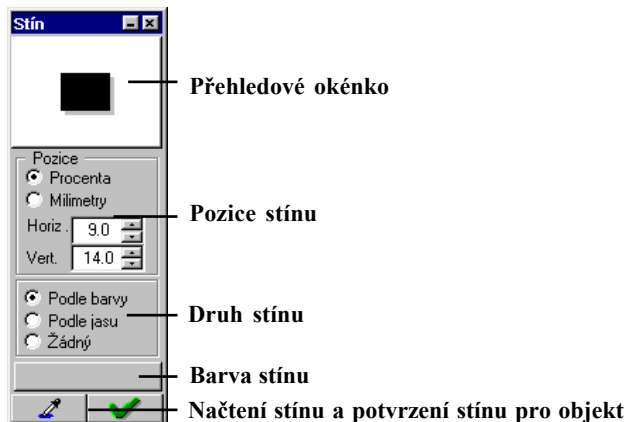


### Plovoucí okno pro transformace. Toto okno má 5 nastavení

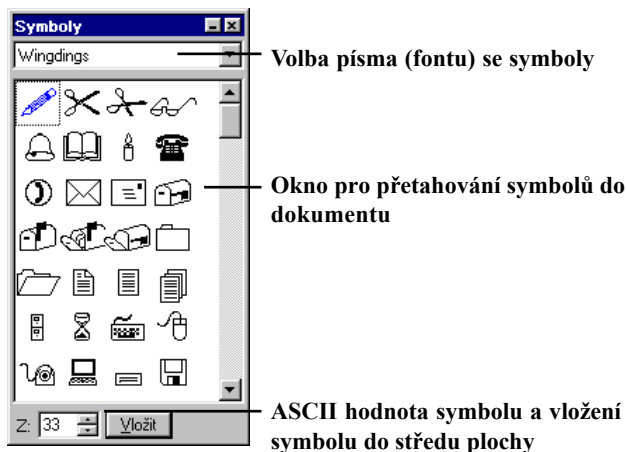


## KAPITOLA 1

## Plovoucí okno pro stín



## Plovoucí okno pro symboly



## Minimalizace plovoucích oken

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 zpočátku působit nelibost, avšak jedná se o promyšlený rys. Minimalizované proužky můžete mít například uloženy na jednom místě na okraji a konkrétní plovoucí okna rozbalujete doprostřed pracovní plochy.

Minimalizované proužky můžete srovnat jednoduše volbou v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Uspořádat**.

## Srovnání minimalizovaných plovoucích oken



## PRACOVNÍ PLOCHA

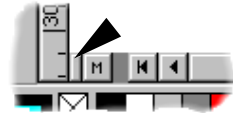
Pracovní plocha poskytuje prostor pro kreslení. Kresbu (vkládání objektů) provádíme do dokumentu, který může mít jednu nebo více stránek. Na pracovní ploše je zobrazena zpravidla jedna stránka, která je ohraničena okraji se stínem. Plocha vně tiskové stránky slouží k odkládání objektů, které nechcete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

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.

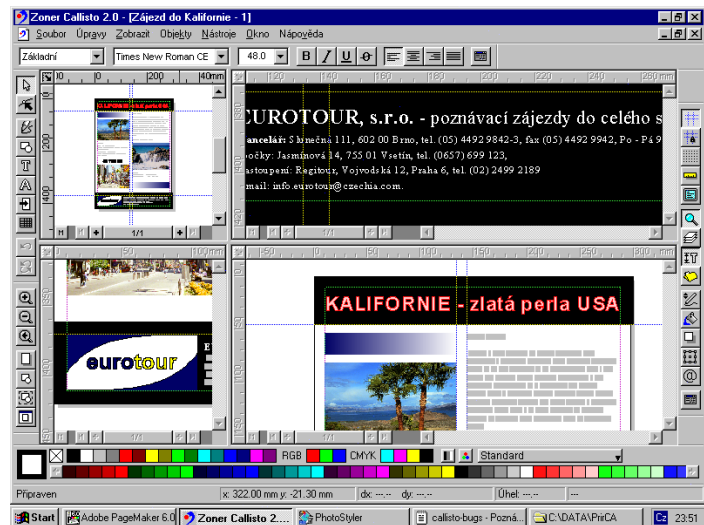
### Rozdělení pracovní plochy okna

**Rozdělení pracovní plochy** je možné několika způsoby:

- volbou v menu **Okno | Rozdělit**. Zobrazí se kříž, jehož tažením myši 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.



### Rozdělená pracovní plocha



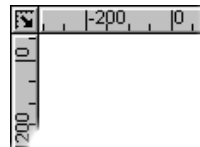
Úpravy v jednom pohledu se automaticky promítají do dalších pohledů.

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

## PRAVÍTKA A SOUSTAVA SOUŘADNIC

### Pravítka

Pracovní plochu lemují shora a zleva **pravítka**. Jejich údaje závisí na nastavených jednotkách pro výkres. V místě styku pravítek (levý horní roh) se nachází tlačítko pro stanovení počátku soustavy souřadnic. Tažením myši z něj směrem do výkresu vyvoláte linky, jejichž průsečík bude určovat bod  $[0,0]$ . V nulovém bodě uvolníte tlačítko myši, čímž stanovíte nový počátek. Poklepáním na rohu pravítek vrátíte počátek na své původní místo – levý horní roh stránky.



### Změna počátku soustavy souřadnic

### Opačná orientace vswislé osy

Soustava souřadnic v Zoner Callistu má proti klasické soustavě jednu změnu. Vswislé souřadnice nerostou směrem nahoru, ale dolů.

### Vodicí linky

Tažením myši z pravítka směrem do pracovní plochy získáte vodicí linky. Viz strana 28.

## STAVOVÝ ŘÁDEK

Kompletní informace o právě zpracovávaném objektu získáte ze stavového řádku. Na začátku se nacházejí popisky k aktuálním tlačítkům nebo volbám v menu. V prvním boxu najdete x-ové a y-ové souřadnice kurzoru vzhledem k nastavenému počátku.



### Obsah stavového řádku

Další box vás informuje o rozměrech zpracovávaného objektu. V případě pravoúhelníků jsou jimi délky stran, v případě kružnic je zobrazen poloměr, hvězdy a n-úhelníky jsou charakterizovány poloměrem opsané kružnice. Elipsy jsou popsány poloměrem na ose  $x$  a na ose  $y$ . Všechny hodnoty závisí na nastavených jednotkách pro výkres. V dalším boxu se nachází údaj o úhlu otočení objektu a v posledním boxu najdete informaci o vybraném objektu a hladině, na které se tento objekt nachází.

### Zobrazení stavového řádku

Stavový řádek se zapíná nebo vypíná volbou v menu **Zobrazit | Stavový řádek**. Někdy jeho vypnutím můžete ušetřit požadované místo na obrazovce.

## MĚŘÍTKO ZOBRAZENÍ

Při kreslení vám bude velkým pomocníkem lupa, která umožňuje libovolně měnit měřítko výkresu.

Lupa má vlastní panel nástrojů, který zapnete v menu **Zobrazit | Panel nástrojů | Měřítko** 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 do určité míry 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

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

První možností je přepínání mezi stránkovým a půlstránkovým 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 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.

**Rychlé přepínání mezi stránkovým a půlstránkovým pohledem**

**Dočasné přepínání nástroje na zvětšení**

## FUNKCE O KROK ZPĚT



Častým požadavkem při tvorbě dokumentů je vrácení poslední operace. Klepněte na tlačítko s jednou otočenou šipkou v hlavním panelu nástrojů a poslední operace se vrátí zpět. Takto je možno vrátit posledních 20 operací. Funkce o krok zpět nemá vliv na práci se soubory. Pokud například provedete uložení dokumentu, nelze tuto operaci vrátit. Funkci rovněž vyvoláte v menu **Úpravy | Zpět** a také stiskem **Alt-Backspace** nebo **Ctrl-Z**.



Odvolení funkce o krok zpět

V případě, že funkce o krok zpět byla použita omylem, použijte funkci **Opakovat**. Vyvoláte ji klepnutím na tlačítko se dvěma otočenými šipkami v hlavním panelu nástrojů, v menu **Úpravy | Opakovat** nebo stiskem **Ctrl-Y**.

## PRÁCE S HLADINAMI

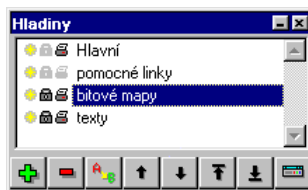
V profesionálních grafických programech a CAD systémech se setkáváme s možností pracovat ve více hladinách (vrstvách). Tuto možnost nabízí také Zoner Callisto.

Práci s objekty můžeme přirovnat ke skládání vystřižených tvarů z papíru na desku stolu. Nyní si představme, že nad sebou máme skla, na která umístíme objekty, přičemž výsledný obrázek vznikne pohledem shora. Každé sklo představuje v Zoner Callistu jednu hladinu. Stolní deska je v našem případě hlavní hladina. Přidáním další hladiny přidáme pomyslné sklo.

Změna plovoucího okna nebo panelu nástrojů



K práci s hladinami použijeme plovoucí okno nebo panel nástrojů pro hladiny. Pokud nepracujete často s hladinami, změňte plovoucí okno na panel nástrojů a ukotvěte jej nejlépe k hornímu okraji pracovní plochy. Ovládání hladin je v obou případech shodné, plovoucí okno však kromě možnosti vidět a nastavovat současně více hladin nabízí i možnost změny jejich pořadí.



Nová hladina



**Novou hladinu** přidáte klepnutím na tlačítko plus v plovoucím okně nebo v panelu nástrojů pro hladiny. Zobrazí se dialog, do kterého zadáte jméno hladiny a případně opravíte její parametry.

**Přejmenování hladiny**

Existující hladinu **přejmenujete** v plovoucím okně klepnutím na název hladiny nebo na tlačítko se žlutou šipkou. Přejmenování položky odpovídá konvencím Windows 95, tj. provádí se přímo na místě bez použití zvláštního dialogu. Pokud jsou úpravy hotovy, klepněte do plovoucího okna mimo editovaný řádek. Nelze vytvořit dvě hladiny se stejným názvem.

**Smazání hladiny**

**Hladinu odstraníte** klepnutím na tlačítko minus. V dokumentu však musí zůstat alespoň jedna hladina.

Přepínání hladin se provádí velmi jednoduše – v seznamu zvolíte požadovanou hladinu, a ta bude nastavena jako aktuální, takže všechny nové objekty budou umístěny právě na ní. Aktuální hladina je v plovoucím okně podsvícena modrým pruhem.

K čemu se hladiny používají? Především k usnadnění práce s dokumentem. Jednotlivé části dokumentu doporučujeme kreslit do různých hladin a pak je nastavit tak, aby byly neměnné nebo dokonce neviditelné. Tím se často dokáže podstatně urychlit tvorba výkresu, pokud je v něm velké množství objektů.

**Viditelnost**

**Viditelná hladina.** Kromě možnosti nastavit viditelnost hladiny při jejím založení, můžete měnit tento parametr také klepnutím na symbol sluníčka vlevo od názvu hladiny. Plně zobrazené sluníčko signalizuje viditelnou hladinu, zešednuté hladinu s viditelností vypnutou. To platí pro plovoucí okno i panel nástrojů. Zakázáním viditelnosti můžete velmi jednoduše schovat např. již hotové části dokumentu, aby jejich vykreslování nezdržovalo při úpravách dalších částí.

**Tisknutelnost**

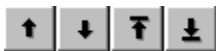
**Tisknutelná hladina.** Tento parametr hladiny vám umožní zakázat tisk viditelných objektů. To mohou být například různé pomocné prvky používané např. pro přesné umístění objektů nebo poznámky autora přímo na dokumentu. Typickým příkladem může být použití rámečků pro tisk štítků na samolepky. Tisknutelnost hladiny se nastavuje klepnutím na ikonku tiskárny.

**Uzamčení**

**Zamknutá hladina.** Objekty na uzamčené hladině jsou sice viditelné, ale nedá se s nimi manipulovat. Nemůžete je ani vybrat, zmenšit, odstranit ani tvarovat. Zmrazení hladiny můžete s výhodou použít na hotové objekty, aby při další práci na dokumentu nedošlo k jejich nežádoucí změně. Zámek hladiny zapnete klepnutím na ikonku visacího zámku vlevo od názvu hladiny.

Jak **přemístit objekt** z jedné hladiny do jiné? K tomu použijte schránku - viz strana 136. Na jedné hladině objekt vyjměte do schránky. Přepněte se na jinou hladinu a objekt vložte.





**Změna pořadí hladin** se provádí pomocí tlačítek se šipkami v plovoucím okně pro hladiny. Vyberte hladinu, kterou chcete podsunout pod ostatní nebo naopak umístit nahoru, a klepněte na příslušné tlačítko.

## VODICÍ LINKY

Vodicí linky slouží k usnadnění přidávání a umístění objektů na konkrétní souřadnice. Nejenže napomáhají vizuálně, ale mají i magnetickou schopnost. Přiblížíte-li objekt při přesouvání nebo změně velikosti do její blízkosti, bude uchycen na stejnou souřadnici.

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

### Přesné nastavení vodicích linek



Nejpřesněji se vodicí linky umístí při větších měřítkách. Pokud potřebujete pracovat s maximální přesností, použijte dialog pro správu vodicích linek - sekce vodicí linky v dialogovém okně pro nastavení dokumentu (menu **Soubor | Nastavení dokumentu**).

Tento dialog také získáte klepnutím se současně stisknutou klávesou **Ctrl** na tlačítkách zapnutí a zamknutí vodicích linek v panelu nástrojů pro prostředí nebo poklepáním na pravítka. Pokud pravítka nejsou viditelná, zapněte je volbou v menu **Zobrazit | Pravítka**.



### Přidání vodicí linky v dialogu

Novou vodicí linku vložíte zapsáním údaje do příslušného boxu, buď pro vodorovnou, nebo svislou linku a klepnutím na tlačítko **Přidat**. Nová linka se ihned objeví na stránce, pokud tomu dané zobrazení odpovídá.

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

### Zamknutí vodicích linek



na tlačítko **Změnit**. Dále můžete využít tlačítko **Smazat** pro smazání právě označené vodicí linky a tlačítko **Smazat vše**. V dialogu můžete nastavit další parametry pro použití vodicích linek. Pomocí volby uchycovat můžete rozhodnout, zda budete využívat magnetických schopností linek. Ne vždy jsou žádoucí. Druhým parametrem je zamknutí vodicích linek. Někdy se může stát, že omylem pohnete vodicí linkou, která je přesně umístěna a tvoří osнову pro vkládání objektu. Tomu zabráníte právě uzamknutím vodicích linek. Kromě dialogu můžete použít také volbu v menu **Zobrazit | Zamknout vodicí linky** nebo příslušné tlačítko v panelu nástrojů pro vzhled.



Zobrazení vodicích linek je možno vypnout kromě v dialogu také v menu **Zobrazit | Vodicí linky** a v panelu nástrojů pro vzhled.

## síť

Pomocí sítě lze umísťovat a natahovat objekty na souřadnice s určitým krokem. Především pro uživatele systémů CAD se stala síť nepostradatelným pomocníkem.



Zapnutím sítě volbou v menu **Zobrazit | Síť** se zobrazí pravoúhlá síť bodů, které mohou při práci vizuálně pomáhat nebo mít magnetické vlastnosti podobné jako vodicí linky. Zobrazená síť se stejně jako vodicí linky na konečném výtisku neobjeví.

### Nastavení sítě



V sekci **Síť** dialogového okna pro nastavení dokumentu, které vyvoláte v menu **Soubor | Nastavení dokumentu** nebo klepnutím se současně stisknutou klávesou **Ctrl** na tlačítko pro síť v panelu nástrojů pro vzhled, můžete nastavit hustotu sítě a skutečnost, zda se objekty mají přichycovat.





## KAPITOLA 2

# PRVNÍ KROKY V ZONER CALLISTU



## KAPITOLA 2

PRVNÍ KROKY V ZONER  
CALLISTU

## JAK VYTVOŘIT FIREMNÍ PROSPEKT

Představte si, že vaše firma by ráda rozdávala svým obchodním partnerům a zákazníkům reklamní prospekt, který by nabízel její služby nebo produkty. Leták by se skládal z názvů a jednoduchého popisu služeb, jejich obrázků, loga firmy, její adresy a tabulky s cenami.

Vzorový leták s ukázkou  
základních technik

## KALIFORNIE - zlatá perla USA



**Vážený příteli,**

populární turistická střediska Spojených států amerických - Kalifornie. Náš území Vám nabízí nejkrásnější území na 30 let. Podává se do nejkrásnějších měst - San Diego, Los Angeles včetně oblíbených Hollywood a San Francisco. Samotný je zanechává se káždě přírodní krásy v zemědělské oblasti: Channel Islands, Lassen Volcano, Redwood, Sequoia and Kings Canyon a Yosemite. Program je úkolem a na zvláštní káždě do souostroví Arizony, do zvláštní oblasti kanonických věží, do Monument Valley.

**Nenechejte si ujít báječný zážitek!**

**Do prava:**

Tam: Praha - Los Angeles letadly  
V každém doprava v klimatizovaném luxusním mikrobusu s výhledem na kachylov a WC.  
V ceně také všechny ostatní transfery a plavbu lodí na ostrov Alcatraz.

Zpět: San Francisco - Praha letadly

49 790 Kč





**Termíny:**

2. srpna - 23. srpna 1997	26. srpna - 12. srpna 1997
16. srpna - 5. srpna 1997	8. srpna - 28. srpna 1997



**EUROTOUR, s.r.o.** - poznávací zájezdy do celého světa  
Kancelář: Šimůvká 111, 602 00 Brno, tel (05) 4302 9842-3, fax (05) 4402 9942  
Pracovní hodiny: Po - Pá: 9 - 18 hod., e-mail: info@eurotour.cz  
Pobožka: Jambúřská 14, 755 01 Vsetín, tel. (067) 699 123  
Zastoupení: Register, Vojvodská 12, Praha 6, tel. (02) 3999 2189

## Základní kroky tvorby letáku

Jak toto všechno dostaneme na papír a v reprezentativní formě vytiskneme? Právě následující řádky vám dají podrobný návod.

Tvorbu takového letáku si shrňme do několika bodů:

## Texty: umělecký a odstavcový

Nejprve si na stránku vložte všechny texty - co chcete vašim zákazníkům sdělit. K nadpisům použijte umělecký text a k popisům text odstavcový.

Tabulky: vlastní nástroj nebo  
OLE

Na ceník služeb použijte tabulku - samostatný nástroj Zoner Callista. Tabulku můžete také vložit z tabulkového kalkulátoru pomocí technologie OLE nebo přes schránku.

**Fotografie****Skenery**

Jak dostanete do výsledného návrhu fotografie? Fotografie se musí převést do takového tvaru, aby se daly zpracovat počítačem. K tomu slouží zařízení, které se připojuje k počítači, zvané skener (angl. scanner), které je na trhu za ceny od 2 do 30 tisíc korun pro běžného uživatele. Ruční skenery (skenovacím zařízením pojíždíte ručně po předloze) nedají tak kvalitní výsledek jako skenery stolní (pracují a vypadají podobně jako levná kopírka), ale jsou ve spodní části uvedeného cenového pásma.

Profesionální grafické pracoviště může používat skenery až za několik set tisíc korun.

Pokud sami nedisponujete skenerem, nechejte si naskenovat fotografie u vašeho známého nebo v grafickém studiu a přeneste je na

disketě do vašeho počítače. Naskenované fotografie nejčastěji představují soubory ve formátu TIF. Tyto soubory - obrázky pak pomocí importní funkce Zoner Callista přeneseme do připravovaného dokumentu.

**Logotyp**

A nakonec nesmíme zapomenout ani na logo firmy. To si nejprve v Zoner Callistu vytvoříme a pak vložíme do našeho prvního dokumentu. Kromě něho můžeme logo vkládat i do dokumentů v jiných programech pro Windows, nejen do Zoner Callista.

Tolik teoretické shrnutí. Následuje první kurz - tvorba firemního loga. Kurz bude doplněn o praktické rady pro použití vytvořeného loga v dalších programech ve Windows.

Ukázka výsledného loga pro náš výukový kurz



## ZAČÍNÁME – TVORBA LOGA

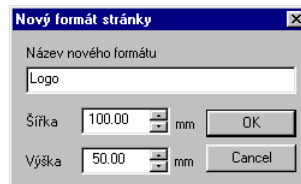
Na předchozí stránce dole je cílová podoba loga pro naše výukové účely. Výsledný obrázek by se určitě nemohl zúčastnit soutěže o neoriginálnější logo. Jednoduchý příklad je ale navržen tak, abychom si na něm ukázali několik používaných technik vektorové grafiky. Věříme, že po zvládnutí Zoner Callista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

## ZALOŽENÍ NOVÉHO DOKUMENTU

Po startu Zoner Callista se objeví prázdný dokument, který je připraven k vašemu kreslení. Logo vytvoříme v dokumentu, 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.

**Uživatelský rozměr dokumentu**

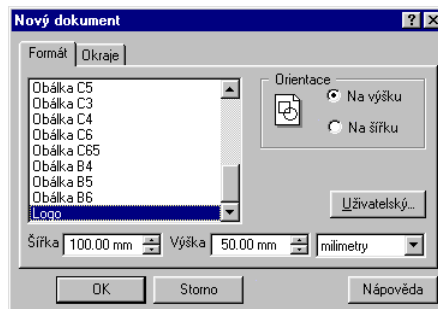
**Nastavení vlastního formátu stránky, který se přidá do seznamu všech formátů**



**Nastavení a zobrazení okrajů**

V menu **Soubor** vyberte **Nový podle parametrů**. Zobrazí se dialog se seznamem přednastavených stránek. Do tohoto seznamu si přidáme vlastní položku. 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 zaškrtněte volbu **Zobrazovat okraje stránky a vodič linky na vzorové stránce** a potvrďte OK.

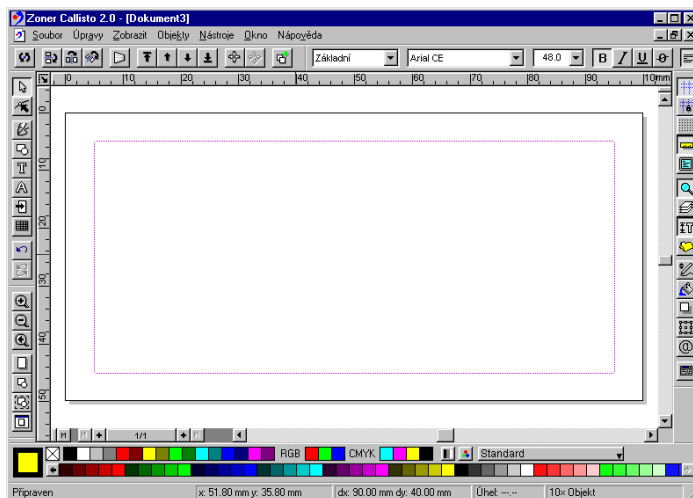
**Seznam všech možných nastavení dokumentu**





## Okraje tiskových stránek

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.

Založený nový dokument  
100 x 50 mm s okrajem 5 mm

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

## PANELY S NÁSTROJI

## Základní panel nástrojů



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

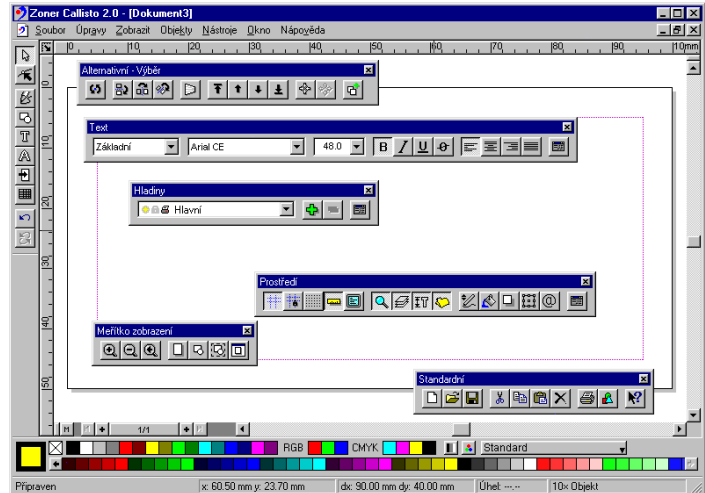
## Alternativní panel nástrojů

## Ukotvení panelů nástrojů

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 z okrajů se okno změní na panel a přilepí se k okraji.

## Panely nástrojů v plovoucí podobě



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

## VLOŽENÍ OBDÉLNÍKA

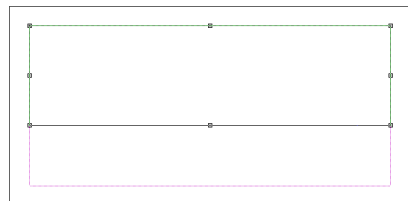
V hlavním panelu nástrojů:



V alternativním panelu nástrojů:




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




## TVAROVÁNÍ OBJEKTU

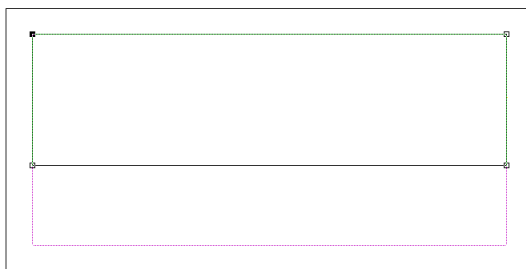
Z nakresleného obdélníka vytvoříme tvarováním profil podle cílové podoby loga. Takováto úprava objektů je jedním z nejzajímavějších rysů vektorové grafiky.

### Tvarovací nástroj

 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.

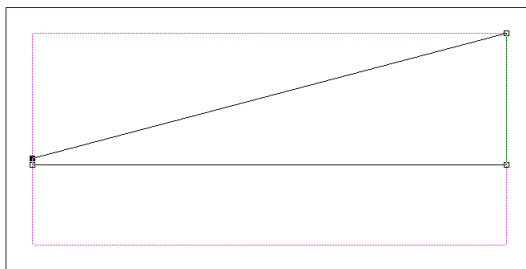
### Rozbití objektu na čáry

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




### Tvarování čar

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

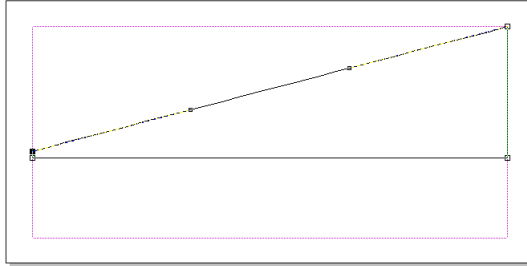


### Změna přímky na křivku

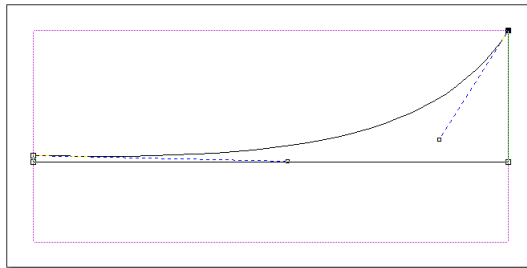
 Nyní horní spojnici převedeme na křivku, a tu zdeformujeme do požadovaného tvaru. Převod čáry na křivku se provádí tlačítkem se symbolem malé žluté šipky a křivky v alternativním panelu nástrojů při vybraném objektu tvarovacím nástrojem. Převodena je vždy ta část čáry, která se nachází za aktivním bodem (spojnicí) čáry. Aktivní bod je na rozdíl od ostatních indikován plným čtvercem.



### Úpravy křivky tažením řídících bodů



Na první pohled se po převodu s objektem nic nestalo. Jeho tvar je stále stejný, avšak ke křivce naskočily dvě další úsečky - tečny a řídicí body Bézierovy křivky. Tažením za řídicí body měníte tvar křivky. Změňte jej postupně tažením jednoho a druhého až do požadovaného profilu.



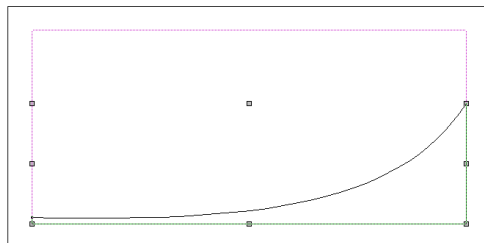
## PŘESUNOVÁNÍ OBJEKTU



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 fialovou 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.

### „Magnetický“ efekt vodicích linek

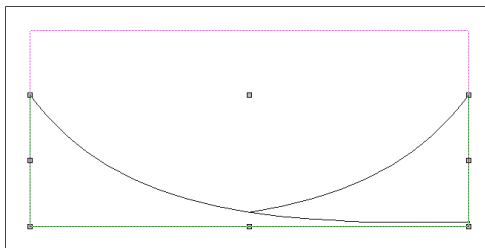


## KOPÍROVACÍ MÓD A ZRCADLENÍ

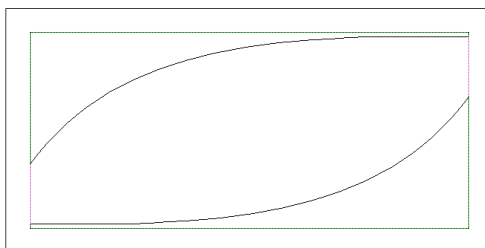
V této části si vytvoříme horní profil, který ohraničuje logo. Tento objekt je téměř shodný se spodním profilem, proto jej využijeme, abychom nemuseli horní část znovu kreslit. Objekt si zkopírujeme a dvakrát zrcadlově převrátíme.

Postup je následující:

- |  |  |  |
|--|--|--|
| Kopírovací mód                           |  | <b>1. Vyberte objekt.</b> 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.  |
|  |  | <b>2. Nastavte kopírovací mód.</b> Kopírovací mód se nastavuje v alternativním panelu nástrojů klepnutím na tlačítko se zdvojeným objektem a znaménkem plus. Pokud je nastaven kopírovací mód, bude jakákoliv operace s objektem (přesunutí, zvětšení, zmenšení, překlopení, ...) mít za následek zkopírování objektu. |
| Překlopení objektu zároveň s kopírováním |  | <b>3. Objekt horizontálně překlopte.</b> Překlopení (jinak též zrcadlení) se provádí klepnutím na jedno z tlačítek s objekty na ose a šipkou. Nejprve si provedeme zrcadlení podle osy X.  |



- |                    |  |   |
|--------------------|--|---|
| Překlopení objektu |  | <b>4. Vypněte kopírovací mód.</b> Pokud by zůstal zapnutý, další operace by zase zdvojila objekt. |
|                    |  | <b>5. Objekt překlopte vertikálně.</b> Klepněte na tlačítko se symbolem objektů na svislé ose.    |
|                    |  | <b>6. Umístěte nový objekt k hornímu okraji dokumentu.</b>  |



## BARVY OBJEKTŮ

Nyní budeme pokračovat vybarvením profilů nad a pod logem. Přebarvení objektů je v Zoner Callistu snadnou záležitostí.

**Postup** přebarvení je následující:

1. Vyberte objekt editačním nástrojem.

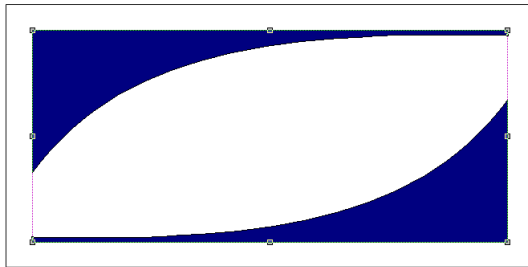


2. Klepněte **pravým tlačítkem** myši na některou z barev v barevné paletě – změní se barva výplně objektu.

Barva výplně – pravým

Barva obrysů (pera) – levým

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

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

Stavový řádek



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

## UMĚLECKÝ TEXT

Nyní si logo doplníme konečně textem. Zoner Callisto rozeznává dva druhy textových nástrojů: umělecký a odstavcový text.

K napsání se používá text umělecký.

Nástroj pro umělecký text



Zvolte nástroj uměleckého textu klepnutím na tlačítko „A“ v hlavním panelu nástrojů.

## Vložení uměleckého textu

## ZAČÍNÁME SE ZONER CALLISTEM

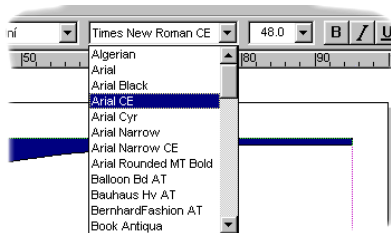
Do prostoru mezi profily natáhněte tímto nástrojem úsečku. To bude základna budoucího textu. Objeví se dialog. Do něj napište název „eurotour“ a potvrďte OK.



## Úprava druhu písma

## Velikost textu

Text není zatím viditelný tak, jak bychom si představovali. Je potřeba nastavit správné písmo a jeho velikost. Zajistěte, aby byl text vybrán. V panelu nástrojů pro text (pokud není panel viditelný, podívejte se na stranu 20, 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 CE** a velikost 48 bodů. Kromě výběru velikosti z již přednastavených hodnot můžete také přímo do řádku vyskakovacího seznamu zadat přesný údaj a stisknout **Enter**. Text se automaticky změní.



## Tučné písmo



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

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.



## ROZBITÍ TEXTU

Do úplného konce již zbývá vybarvit půlku textu žlutou barvou. S výjimkou barevných přechodů nelze standardním postupem na umělecký text aplikovat dvě barvy výplně. Proto je nutné rozbít text na jednotlivá písmena. V tomto případě již text není textem, ale skupinou křivek.

### Postup:

Dvě části alternativní lišty pro umělecký text



1. Zvolte tvarovací nástroj v hlavním panelu nástrojů a klepněte s ním na objekt textu tak, aby byl vybrán.



2. V alternativním panelu nástrojů, jenž zobrazí dostupné možnosti pro umělecký text, klepněte na tlačítko s písmenem „A“, čímž se zobrazí ta část alternativního panelu, která se vztahuje k parametrům textu.

Rozbití textu do křivek

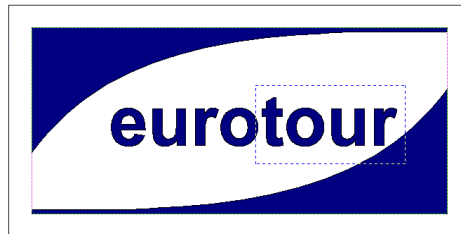


3. V alternativním panelu nástrojů klepněte na tlačítko s kladívkem. Text je rozbitý na křivky. Všimněte si, že alternativní panel se změnil a nyní nabízí nástroje k editaci čar. Zůstala vybraná pouze čára – dřívější základna textu. Stiskem klávesy **Del** ji z dokumentu odstraníte.

Výběr více objektů ohraničováním



4. V hlavním panelu zvolte editační nástroj a vyberte poslední čtyři znaky. Výběr více objektů je kromě možnosti ukázané na straně 43 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 klepnutím pravým tlačítkem na políčko se žlutou barvou v paletě nástrojů. Logo je hotovo.





## EXPORT OBRÁZKU

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

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

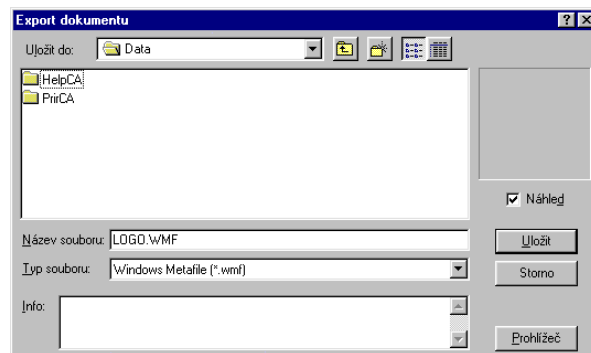
### Pomocí schránky:

Nejjednodušší způsob je přes schránku. Obrázek v Zoner Callistu vyberete ohraničením editačním nástrojem nebo jednoduše stiskem **Ctrl-A** (výběr všech objektů), stisknete **Ctrl-Ins** pro vložení do schránky a přepnete 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, nebo je mít připraveno na disku pro použití v jiných programech bez nutnosti spouštět Zoner Callisto? Řešení je velice jednoduché – uložte logo do formátu WMF. Jedná se o nejméně používaný 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. V dalším dialogu rovněž potvrďte OK.



**Přetahování obrázku přes schránku do jiných aplikací**

**Export do Windows Metafile**

**Windows Metafile - nejvíce podporovaný vektorový formát ve Windows**

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

## POKRAČUJEME – TVORBA LETÁKU

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

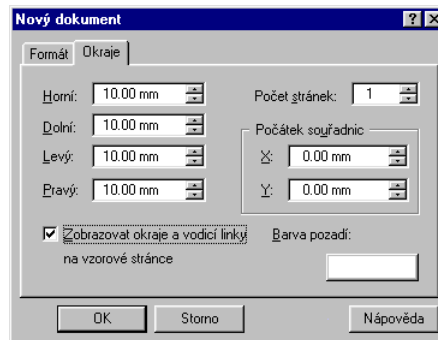
Další část výuky už bude pouhé skládání objektů na tiskovou stránku a vkládání textu, což je nejčastější činností ve vektorovém grafickém editoru.

### Tvorba vzorového letáku

Modelovým příkladem bude tvorba letáku pro zájezd do Kalifornie, jehož předlohu naleznete na straně 45.

### 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 k zobrazování okrajů.



## VLOŽENÍ UMĚLECKÉHO TEXTU

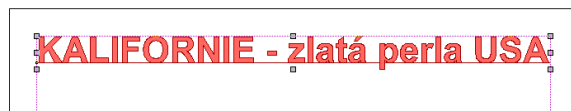
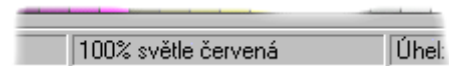
### Vložení uměleckého textu – strana 41



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.

### Pojmenování barev



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

48 790 Kč

## ODSTAVCOVÝ TEXT

Nyni 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 rámeček. Rámeček se změní na lokální textový editor a můžete začít psát text. Text také můžete vložit ze schránky Windows.

### Editace odstavcového textu

Vážení přátelé,

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

Nenechtejte si ujít báječný zážitek!

### Formátování textu

Nyni 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 započatím 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.



**Vážení přátelé,**

pojeďte s námi navštívit ráj západu Spojených států amerických - Kalifornii. Nabízíme Vám atraktivní poznávací

## Ukončení editace odstavcového textu

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.

### Vážení přátelé,

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

**Nenechejte si ujít báječný zážitek!**

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

### Doprava:

**Tam:** Praha - Los Angeles letecky

V Kalifornii doprava v klimatizovaném luxusním mikrobusu s vybavenou kuchyňkou a WC.

V ceně také všechny ostatní transfery a plavba lodí na ostrov Alcatraz.

**Zpět:** San Francisco - Praha letecky

## Znovu editovat článek

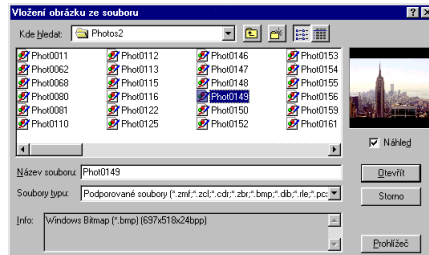
Pokud se chcete do článku vrátit a dále jej editovat, klepněte na něj nástrojem pro odstavcový text nebo tvarovacím nástrojem. Pokud je objekt vybrán editovacím nástrojem, přepnete se do editačního režimu už při zvolení nástroje pro odstavcový text.

## VLOŽENÍ A ÚPRAVA 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 rámec, do kterého se bitmapová mapa vykreslí. Všimněte si, že při natahování se zachovává poměr stran bitmapové mapy.



**Dodržují se poměry bitové  
mapy**



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

Umístění bitové mapy (fotografie) do dokumentu - náhledové zobrazení



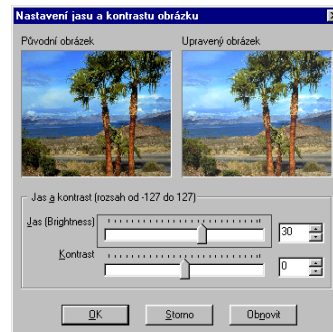
Úpravy vložených bitových map

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.



Výberte 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.

Jas a kontrast



### Vložení obrázku ve formátu WMF

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

Podobně jako bitové mapy vložíme do spodní části dokumentu logo, které jsme vytvořili v prvním výukovém kurzu.



## OBDELNÍKY A POŘADÍ VYKRESLENÍ

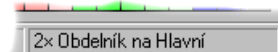
Nyní do letáku doplníme obdélníky, jednak jako černý podklad pod nadpis a pod adresu a také jako doplňující grafické motivy.



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 černo 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.

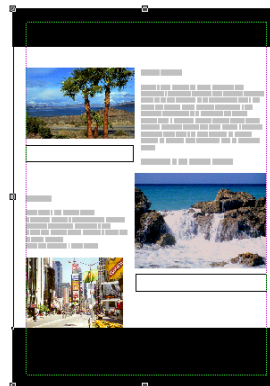


### Kontrola vybraných objektů ve stavovém řádku

### Přebarvení objektů

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

### Umístění obdélníky do dokumentu - náhledové zobrazení



### Pořadí vykreslení



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 zářezkou změníte pořadí objektů tak, aby se oba vybrané obdélníky přesunuly úplně dolů.

### Přebarvení odstavcového textu

## ZAČÍNÁME SE ZONER CALLISTEM

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.

EUROTOUR, s.r.o. - poznávací zájezdy do celého světa  
 kancelář: Slunečná 111, 602 00 Brno, tel.: (05) 4492 9842-3,  
 fax: (05) 4492 9942, Po - Pá 9 - 18 hod.  
 pobočka: Jasmínová 14, 755 01 Vsetín, tel.: (0657) 699 123,  
 zastoupení: Regitour, Vojvodská 12, Praha 6, tel.: (02) 2499 2189  
 e-mail: info.eurotour@czechia.com.

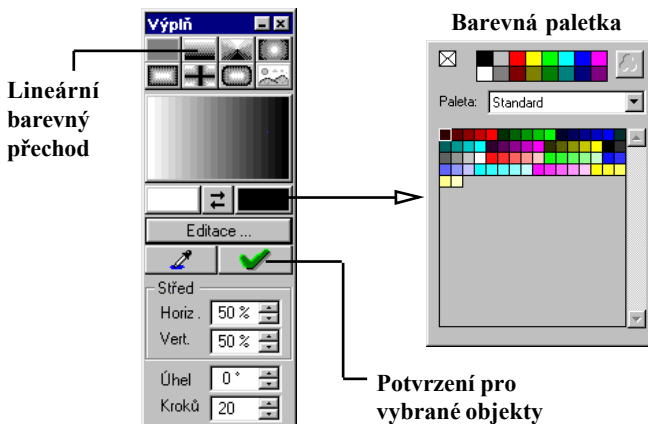
## BAREVNÉ PŘECHODY

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.

### Nastavování parametrů barevného přechodu

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.

### Barevná paletka



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

Výřez z dokumentu -  
nastavené barevné přechody.  
Náhledové zobrazení



## 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.



Natažení tabulky

Zvolte tabulkový nástroj v hlavní liště. V místě, kde se má tabulka nacházet, natáhněte rámec. 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 kalkulačky pro Windows.

	A	B
1	Termíny	
2		
3		

Zapísování textu

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. Výsledná tabulka by měla mít tento tvar:

Termíny:	
3. května - 23. května 1997	26. května - 13. června 1997
16. června - 5. července 1997	8. července - 28. července 1997

## VODICÍ LINKY

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

### Vkládání vodících linek

Vodící linky se vytahují tažením myši z pravítek směrem do pracovní plochy. Vložte dvě svislé vodící linky těsně vedle sebe do středu stránky tak, aby stránku rozdělily na dva sloupce. Mezera mezi těmito vodícími linkami bude mezerou mezi sloupci.

### Určení sloupců v letáku

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

### Výsledná podoba letáku s vodícími linkami – náhledové zobrazení



---

**Gratulujeme k úspěšnému  
dovršení kurzu**

Leták je hotov. Porovnejte jeho výslednou podobu s vaší. Na protější stránce je náhledové zobrazení vzniklé sejmutím obrazovky Zoner Callista. Jeho výsledná podoba v lepším rozlišení je na začátku kurzu na straně 45.

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

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





## KAPITOLA 3

# KRESLENÍ KŘIVEK A ÚSEČEK



## KAPITOLA 3

# KRESLENÍ KŘIVEK A ÚSEČEK

Předchozí kapitoly se věnovaly principu ovládání Zoner Callista a výuce pochopení principu práce vektorového grafického editoru. Nyní si postupně probereme všechny možnosti grafického editoru. Doporučujeme, abyste si všechny vyobrazené ukázky zkoušeli také ve vašem Zoner Callistu.

Zoner Callisto může sloužit jako malířské plátno. Pomocí čar můžete nakreslit prakticky jakýkoliv objekt. Jednotlivé tvary se dají poskládat z linek, křivek a jejich uzavřených oblastí. Pokud ovládnete Zoner Callisto, můžete nakreslit třeba takový obrázek:

Pomocí čar nakreslíte vše



Nástroj pro kreslení čar

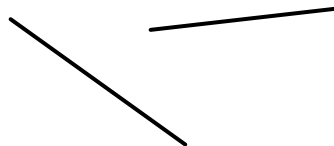


Čáry se kreslí pomocí nástroje na čáry, který zvolíte v hlavním panelu nástrojů. V alternativním panelu nástrojů se zobrazí všechny možnosti. V Zoner Callistu můžete kreslit úsečky, Bézierovy křivky a křivky od ruky.

## ÚSEČKY



Ke kreslení rovných čar zvolte nástroj kreslení čar v hlavním panelu a v alternativním panelu zvolte nástroj pro úsečky. Kreslení se provádí následovně: levým tlačítkem myši stanovte počáteční bod čáry a táhněte myši se stále stisknutým tlačítkem. V bodě, který určíte jako koncový, tlačítko myši uvolněte. Úsečka se vykreslí.



**Ctrl - čáry s v úhlu  
s krokem 15°**

Pokud držíte při stanovování 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 str. 121.

## BÉZIEROVY KŘIVKY

Ke kreslení křivek použijete v Zoner Callistu nástroj kreslení od ruky a Bézierových křivek.



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

Kreslení probíhá následovně:

**Postup kreslení křivky**

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.

**Ctrl - směřnice se natáčí pod  
úhlem s krokem 15°**

Pokud při určování úhlu naklonění 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.

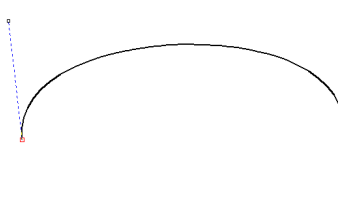
**Úsečka**

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

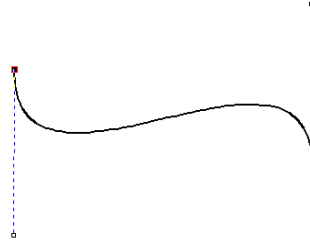


**Křivka s jedním vrcholem**

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



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



## KRESLENÍ OD RUKY



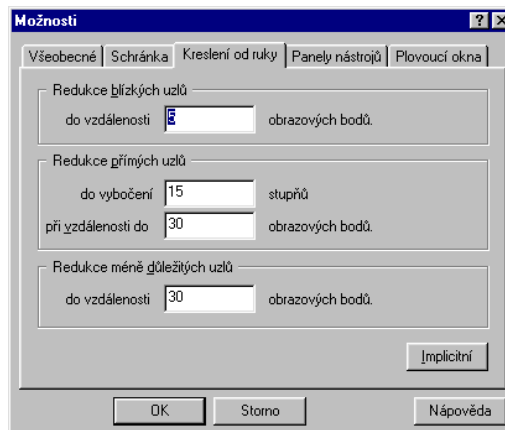
Zvolte v alternativním panelu tlačítko se složitější křivkou. V pracovní ploše táhněte myší se stisknutým tlačítkem. Za kurzorem zůstává stopa a vzniká čára. Uvolněním tlačítka vznikne nová křivka, přesněji řečeno množina spojených Bézierových křivek, které se dále upravují tvarovacím nástrojem.

**Automtické proložení do Bézierových křivek**

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

**Nastavování parametrů kreslení od ruky**

K nastavování parametrů převodu obecné čáry na množinu Bézierových křivek použijte sekci **Kreslení od ruky** dialogového okna, které získáte volbou v menu **Zobrazit | Možnosti**. Pokusíme se přiblížit, k čemu se jednotlivé parametry používají. Ve většině případů však vystačí s nastavením od výrobce.





**Redukce blízkých uzlů**

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.

**Redukce přímých uzlů**

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.

**Méně důležité uzly**

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**, jež se dají ještě s úspěchem redukovat.

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

## NAPOJOVÁNÍ ČAR

**Zapnutí 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.

**Přerušování napojování**

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

**Spojení koncových bodů**

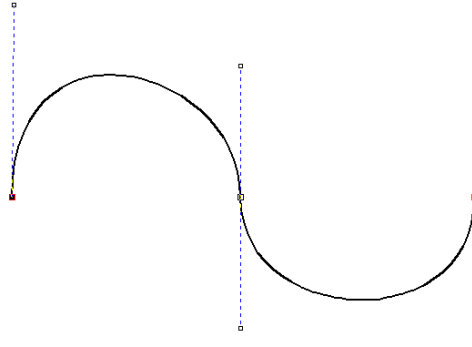
Jestliže jste pomocí funkce spojování čar kreslili křivku vytvořenou z více křivek, lze její počáteční a koncový bod spojit klepnutím na tlačítko spojení v alternativní liště. Je důležité, abyste před tím nevypnuli nástroj pro spojování. Z čar se stává objekt, který je možno vyplňovat různými výplněmi.

Čáru můžete také uzavřít tak, že poslední bod nakreslíte přesně na pozici prvního bodu. Pokud je křivka uzavřena můžete na ní aplikovat výplně pomocí plovoucího okna nebo klepnutím pravým tlačítkem v barevné paletě.

Napojování čar si ještě ozřejmíme na příkladech.

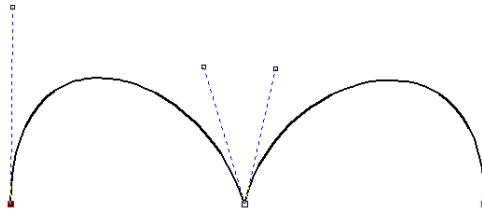
Bézierovy křivky se napojují dvěma způsoby: sousední křivky používají společnou tečnu, ale orientují se jiným směrem, takže plynule přecházejí jedna v druhou.

### Spojitě napojování křivek



V druhém případě mají křivky samostatné tečny. Tohoto případu docílíte se stisknutou klávesou **Shift** při napojování druhé čáry.

### Nezávislé napojování křivek



## TVAROVÁNÍ ČAR

Málokdy stanovíte průběh čáry přesně na první pokus, proto je k dispozici tvarovací nástroj, pomocí kterého můžete s čarami libovolně manipulovat a vytvarovat prakticky libovolný tvar objektu. Tvarovat lze všechny druhy čar: jednoduché, spojené z více čar, s otevřenými nebo spojenými konci.

### Tvarovací nástroj



Tvarovací nástroj se volí jako druhý v základním panelu nástrojů. Podle toho, který objekt s ním vyberete, konfiguruje se alternativní lišta - viz strana 16.

### Označení uzlů

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**  
(označen červeně)



**Běžný bod**



**Aktivní bod**  
(vyplněný)

### Označení bodů tvorné čáry

#### Aktivní bod



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.

#### Roztržení čáry



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.

#### Spojení čáry

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.

#### Změna úsečky na Béziera nebo naopak



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 minus nebo stiskem **Del**.



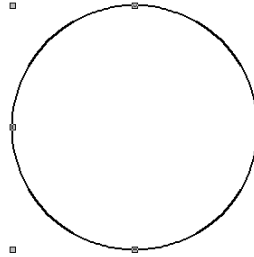
Další bod přidáte klepnutím na tlačítko plus nebo stiskem **Ins**. Přidá se ta čára, která následuje za aktivním bodem. Pokud to je úsečka, i vložený úsek bude úsečkou.

Křivku můžete libovolně tvarovat tažením za některý z uzlů nebo tažením za koncový bod tečny.

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

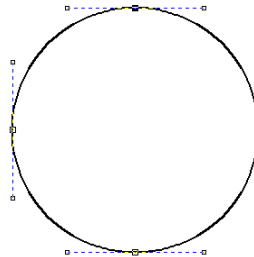


1. Nástrojem pro vkládání tvarů vložte kružnici.

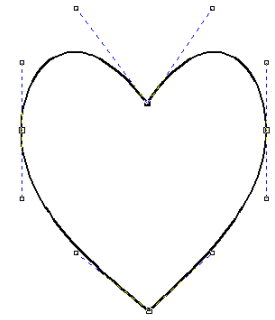


2. Přepněte na tvarovací nástroj a kružnici vyberte.

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



3. Tažením horního a dolního uzlu se současně stisknutou klávesou **Shift** vytvarujte srdce.



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





## KAPITOLA 4

# OBDELNÍKY, ELIPSY A DALŠÍ TVARY



## KAPITOLA 4

# OBDÉLNÍKY, ELIPSY A DALŠÍ TVARY



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

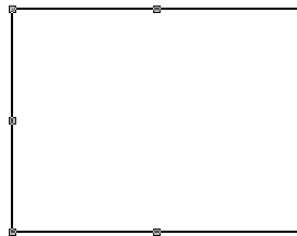
## PRAVOÚHELNÍKY

### Čtverce a obdélníky

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.

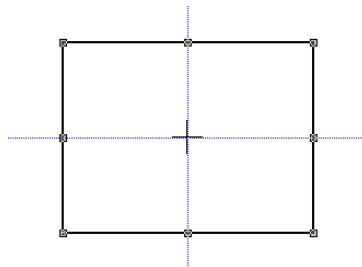


V hlavním panelu vyberte nástroj kreslení objektů. V alternativní liště vyberte obdélník nebo čtverec. Tažením myši ve výkresu stanovíte objekt.



Při stisknutí klávese **Shift** můžete natahovat obdélník od středu, čímž můžete dosáhnout soustředných objektů. Budoucí střed si můžete vyznačit vodicími linkami. Viz strana 28.

### Natahování obdélníka od středu se Shift





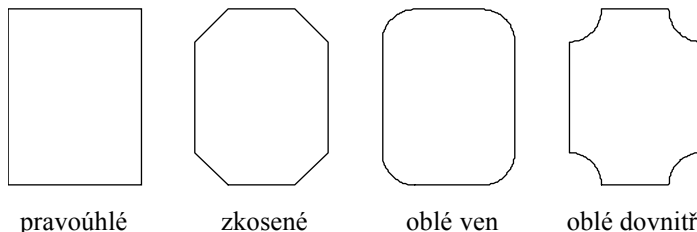
**Ctrl - záměna obdélníka na čtverec a opačně při natahování**

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.

## 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:

**Druhy rohů**



**U rozbitých pravoúhelníků již nelze měnit rohy**

**Přesné hodnoty ve stavovém řádku nebo na pravítkách**

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

Všechna 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 čtveřici tlačítek pro nastavení rohů zvolte požadovaný tvar a v přilehlém numerickém boxu poloměr.

Pokud je již pravoúhelník rozbitý na čáry (viz strana 57), funkce změny rohů již nemá účinek.

Podobným způsobem můžete měnit tvar rohů při vybrání obdélníka tvarovacím nástrojem.

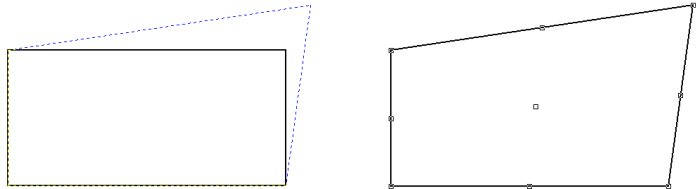
Jestliže potřebujete přesný rozměr, při kreslení sledujte údaj ve stavovém řádku (viz strana 24) nebo pomocnou rysku na pravítkách.

## TVAROVÁNÍ PRAVOÚHELNÍKŮ

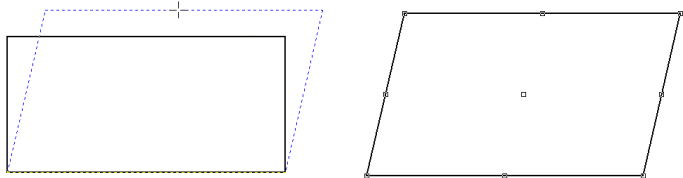


Pokud zvolíte v hlavním panelu nástrojů tvarovací nástroj a vyberete s ním prvoúhelník, můžete pokračovat v jeho individuálních úpravách. Máte tyto možnosti:

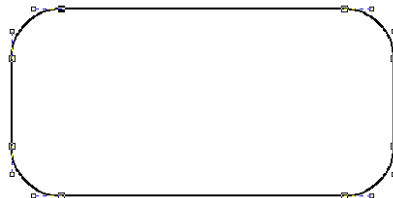
- Můžete jej tažením za jeden z rohových úchopových bodů deformovat na nepravoúhlý tvar. Vždy však můžete vytvořit pouze konvexní čtyřúhelník, což znamená, že spojnice dvou bodů je pomyslnou hranicí, za kterou nelze umístit bod, který se nachází mimo tuto spojnici,



- Můžete jej tažením za jeden ze středových bodů roztahovat nebo současně zkosit,

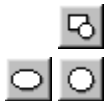


- Tažením za centrální úchopový bod je přesunete na novou pozici,
- Klepnutím na jedno ze čtyř tlačítek v alternativní panelu změníte tvar rohů a editaci údeje v numerickém boxu můžete měnit poloměr zaoblení nebo zkosení,
- Klepnutím na tlačítko s kladívkem rozbijete pravoúhelník na čáry, čímž se před vámi otevírá další škála možností jejich tvarování. Viz strana 61.



## KRUŽNICE A ELIPSY

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



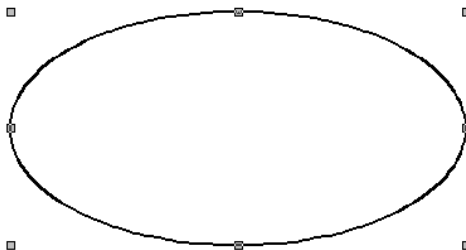
V alternativním panelu nástrojů při aktivovaném nástroji kreslení objektů zvolte kružnici nebo elipsu. Tažením myši stanovíte přímo kružnici nebo elipsu.

**Shift** - natahování od středu

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.

**Ctrl** - změna elipsy na kružnici a naopak při kreslení

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 elipsy.

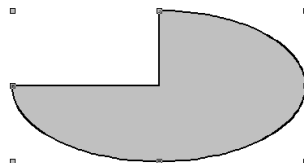


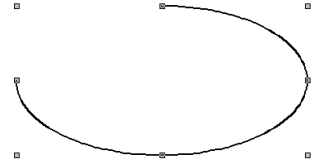
## KRUHOVÉ VÝSEČE A OBLOUKY

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

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

**Kruhová výseč**



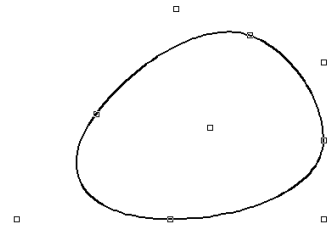
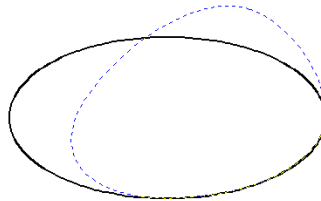
**Kruhový oblouk**

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

**TVAROVÁNÍ KRUŽNIC A ELIPS**

Tvarování kružnic a elips je podobné jako tvarování pravoúhelníků, kružnice však nemají žádnou speciální vlastnost jako pravoúhelníky (rohy a poloměr zaoblení).

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

**Deformace elipsy**

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. Podívejte se na stranu 63, jaké další věci můžete dělat s rozbitou kružnicí.

**MNOHOÚHELNÍKY**

Mnohoúhelník je obecné označení pro tvar ohraničený více rovnými stranami. Jistě pro vás nebude problém nakreslit mnohoúhelník pomocí nástroje na kreslení čar - spojením více čar. Zoner Callisto však nabízí samostatný nástroj na vkládání mnohoúhelníků od tří až po devadesát devět stran. Nakreslení pravidelného mnohoúhelníku pomocí čar by bylo velmi pracné.

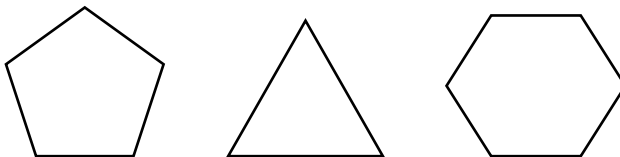


Ctrl - natáčení osy  
objektu po 15°

Nástroj na kreslení mnohoúhelníků se aktivuje 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°.

Různé mnohoúhelníky



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. Pokud je mnohoúhelník již rozbit na čáry (viz strana 57), změnu počtu stran nelze provést.

Editační nástroj rozbíjí  
mnohoúhelníky na čáry



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

Vysoké hodnoty počtu stran mnohoúhelníka se blíží již kružnici.

## TVAROVÁNÍ MNOHOÚHELNÍKŮ



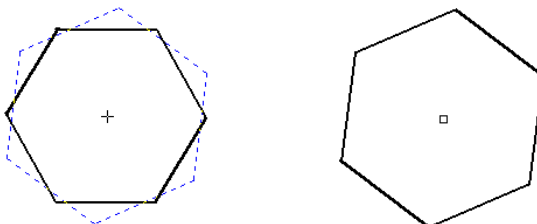
Použitím tvarovacího nástroje můžete v mnohoúhelníku změnit jeho počet stran a otočení.

Zvolte tvarovací nástroj a vyberte s ním mnohoúhelník.

Alternativní panel se nakonfiguruje pro mnohoúhelníky; kromě tlačítka pro rozbití na čáry se objeví 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.

Tvarovaný šestiúhelník





Jestliže byl objekt upraven editačním nástrojem (např. otočen nebo zvětšen), automaticky se rozpadne na linky. Jinak rozpad na linky zjistíte klepnutím na tlačítko s kladívkem v alternativním panelu nástrojů.

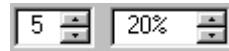
## HVĚZDY

Standardním nástrojem ve vektorové grafice se stává nástroj ke kreslení hvězd.



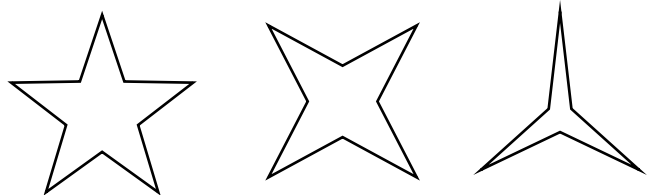
Nástroj zvolíte v alternativním panelu nástrojů pro kreslení tvarů. Hvězdy se kreslí podobně jako kružnice nebo mnohoúhelníky natažením. Objektem lze, podobně jako u mnohoúhelníka, při kreslení otáčet.

Počet paprsků a míra vnoření



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.

Různé druhy hvězd



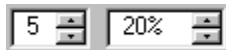
Parametry hvězd můžete měnit i už nakreslené hvězdy. Pokud je jedna hvězda vybrána, lze v alternativním panelu při zvoleném nástroji kreslení hvězd dále měnit počet a ostrost prostřednictvím numerických boxů. Parametry hvězdy změníte i tvarovacím nástrojem, viz následující kapitola.

Editační nástroj rozbíjí hvězdy na čáry



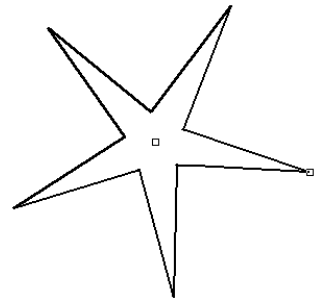
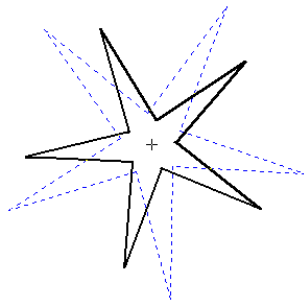
Jestliže již došlo k otočení nebo ke změně rozměrů hvězdy editačním nástrojem, není již možno měnit počet paprsků hvězdy a jejich ostrost, protože hvězda je automaticky rozložena na linky.

## TVAROVÁNÍ HVĚZD



Když vyberete objekt hvězdy tvarovacím nástrojem, v alternativním panelu se objeví dva numerické boxy: pro změnu počtu a ostrosti paprsků hvězdy a tlačítko pro rozpad hvězdy na čáry.

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





## KAPITOLA 5

## TEXT





## KAPITOLA 5

# TEXT

Odstavcový text



Umělecký text



Zoner Callisto obsahuje dva textové nástroje - pro odstavcový a umělecký text. Odstavcový použijte na delší pasáže textu, kde uplatníte rich-textové formátovací možnosti. Umělecký text využijete k psaní nápisů, nadpisů a výrazných sdělení. Tento textový nástroj je pojmenován uměleckým, protože pomocí něj lze provádět s textem různé efekty: tvarování podle křivky, změna perspektivy, výplně textu včetně fraktálových výplní a jeho rozbití na křivky.

## VLOŽENÍ UMĚLECKÉHO TEXTU



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

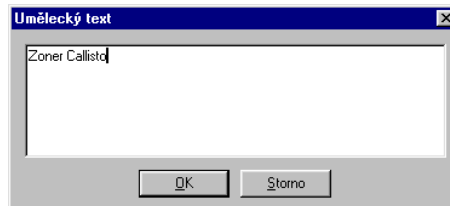
Nyní máte dvě možnosti:

**Implicitní vodorovná základna**

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

**Natažení základny**

2. Natáhnete myší čáru podobně, jako kdybyste používali nástroj pro kreslení čar. Pokud při natahování držíte klávesu **Ctrl**, bude se čára natačovat po krocích 15°. V dialogu zadejte text, a ten se vykreslí.



**Nastavení parametrů textu v panelu nástrojů pro text**

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).

Zoner Callisto

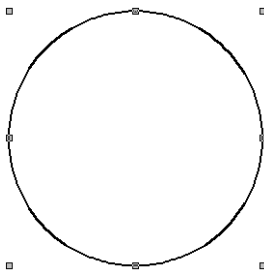
### Umístění textu podle hotového objektu

## TEXT

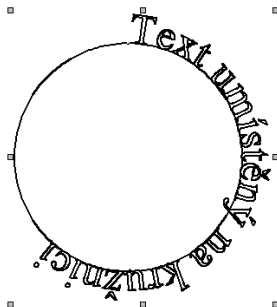
Tyto dva případy se týkají varianty, kdy text má vlastní základnu. Dále můžete text vložit tak, že klepnete textovým nástrojem na objekt, který bude určovat základnu textu. Tímto objektem musí být čára. To však není problém zajistit, protože všechny tvary, které se kreslí v Zoner Callistu, je možno na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

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

Vložte na stránku kružnici, v hlavním panelu přepněte alternativní nástroj a klepnutím na tlačítko s kladívkem v alternativním panelu kružnici rozbijte na čáru.



Zvolte nástroj pro umělecký text a klepněte na kružnici. Dále již tradičním způsobem zadáte text a potvrdíte OK. Text se vykreslí okolo kružnice.



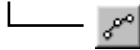
V tomto případě se kružnice stala „majetkem“ textového objektu. Klepnutím na poslední tlačítko v alternativním panelu nástrojů ji můžete ze zobrazení textu vynechat.



## ÚPRAVY UMĚLECKÉHO TEXTU

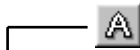
Asi nikdy se vám nepodaří vložit text tak, aby se shodoval s jeho cílovou podobou. Nejčastěji budete upravovat jeho velikost. Je to možné jednak přesným nastavením v panelu nástrojů pro text, pokud je textový objekt vybrán tvarovacím nebo editačním nástrojem, nebo jednoduše tažením editačním nástrojem - viz strana 97. Objekt uměleckého textu se chová podobně jako jiné grafické objekty, takže jej můžete přebarvovat, měnit způsob vykreslení obrysu (pera) a otáčet.

Alternativní – část pro základnu



Pokud umělecký text označíte tvarovacím nástrojem, alternativní panel bude mít **dvě možnosti konfigurace**. Jednak práce se základnou textu (viz následující kapitola) a práce se samotným textem, kterou si probereme v této kapitole. Obě možnosti se přepínají tlačítka 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.

Alternativní – část pro text



Opravy textu



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 standardní klávesou **Enter** (způsobí přechod na další řádek), ale kombinací **Ctrl-Enter**.

Nastavení základny písmen

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

Shodná základna písmen a celého textu



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.

HELLO BOYS!

Nezávislé základny písmen



Základna písmen je 0°

HELLO BOYS!

Parametry písma

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, což se nastavuje v prvním vyskakovacím seznamu, ale také druh písma, jeho velikost a typ (tučný, kurzíva, přeškrtnutý a podtržený).

Zarovnání uměleckého textu

Volby na zarovnávání textu přímo souvisejí se základnou textu. Text můžete zarovnat s běžnými mezerami mezi písmeny doleva, doprava, na střed nebo do bloku, což u uměleckého textu znamená, že text se roztáhne rovnoměrně po celé délce základny, nebo naopak se může do této délky srazit.

Zarovnání na střed



HELLO BOYS!

Zarovnání vpravo



HELLO BOYS!

Zarovnání do bloku



HELLO BOYS!

## ZÁKLADNA UMĚLECKÉHO TEXTU

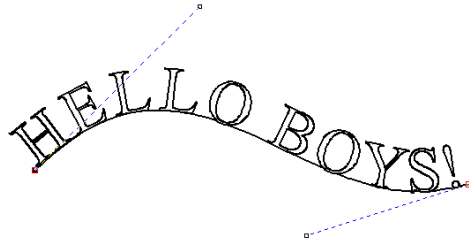
Základna je čára, která určuje směr a polohu vykreslení textu. Zobrazení základny se zapíná nebo vypíná klepnutím na tlačítko s čarou a třemi body úplně vpravo v alternativním panelu pro umělecký text v textové části. Pozor, pokud je základna zapnutá, objeví se i ve výsledném výtisku.

Základnu můžeme tvarovat podobně jako čáru, viz strana 61, a text se vždy přesází tak, aby sledoval tuto čáru. Takto vlastně můžeme umístit text podle libovolné křivky.

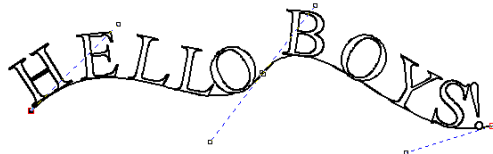
Možnosti úpravy čáry - základny jsou následující:

### Tvarování základny textu

- **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 Béziovu křivku nebo opačně změna křivky na rovnou čáru,**



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



## DALŠÍ MOŽNOSTI UMĚLECKÉHO TEXTU

S textem nelze provádět úplně všechny operace jako s ostatními objekty, např. neproporcionální změnu rozměru, naklání, zrcadlení, atd. To však můžete provádět s textem, který je rozbit na křivky. Rozbití textu se provádí velmi jednoduše: klepnete na tlačítko s kladívkem v alternativním panelu. Nyní se z textu stane množina spojených čar a každé písmeno je jako jeden objekt. Po rozbití na křivky již nelze měnit obsah textu. Můžete však použít funkci o krok zpět.

Jako ilustraci uvádíme několik příkladů. Tyto efekty vznikly použitím editačního nástroje (naklonění, roztažení v jednom směru a editací perspektivy). Více při popisu editačního nástroje - viz strany 100, 97.

**Text s aplikovaným lineárním barevným přechodem**



**Při aplikování výplně na text mějte zapnutý režim úpravy textu v alternativním panelu**



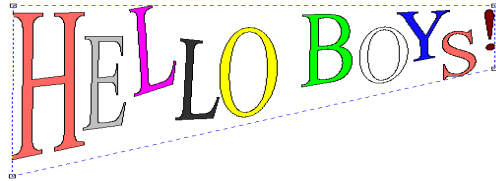
Tento efekt vznikl aplikováním lineárního barevného přechodu na text. Při aplikaci barev na text musí být v alternativním panelu uměleckého textu zapnutá textová část. Pokud by byla zapnutá část pro základnu, nastavování barev a výplně by se týkalo jí. Základna také může tvořit uzavřené tvary, na které se dá aplikovat výplň.



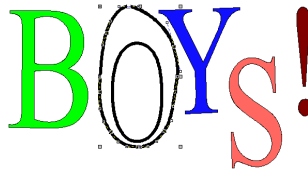

Tento efekt vznikl rozbitím textu na čáry, posunutím otočením a přebarvením jednotlivých písmen.



Tento efekt vznikl tažením editačním nástrojem za spodní okraj výběrového rámce.



Tento efekt vznikl editací perspektivy objektů editačním nástrojem - viz strana 103.



Jednotlivá písmena rozbitého textu je možno dále tvarovat tvarovacím nástrojem. Při vybrání písmena se v alternativním panelu nabídnou všechny možnosti pro tvarování čar - viz strana 61.

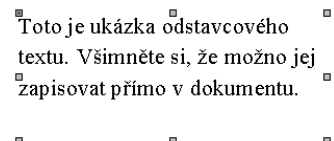
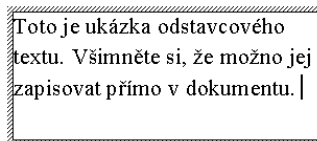
## VKLÁDÁNÍ ODSTAVCOVÉHO TEXTU



Druhou možností Zoner Callista, jak vkládat do grafického dokumentu text, je použití nástroje odstavcového textu.

Tažením tímto nástrojem v pracovní ploše získáte rámec, 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.

Odstavcový text v editačním rámci a jako běžný objekt



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.

Alternativní panel se speciálními znaky





**Znovuvyvolání editoru**

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 požit funkci ke zvětšení podle označených objektů, čímž zajistíte maximálně výhodné zobrazení.

**Označení bloku**

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**.

**Označený blok**

S vybraným textem můžete provádět tyto úpravy:

**Změna barvy**

- Změnit barvu klepnutím na příslušné políčko barevné palety.

**Změna velikosti**

- Změnit velikost písma zadáním požadované hodnoty do boxu v panelu nástrojů pro text. Velikosti písma je ještě na konci kapitole věnována poznámka.

**Změna písma**

- 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**).

**Odstavec**

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 zaplnit 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.

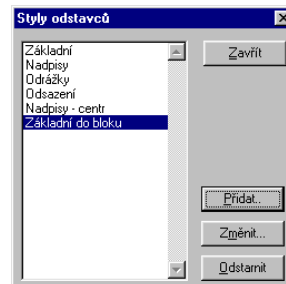
## PRÁCE SE STYLY

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 **Ctrl-Q**.

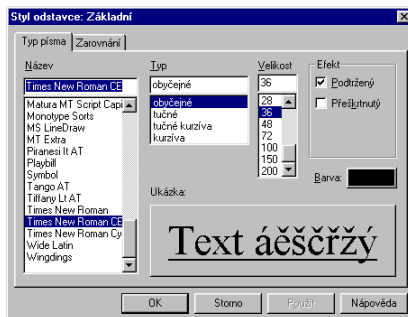


Pro jednotlivé styly můžete nastavit tyto parametry: písmo, typ velikost a barvu písma, odsazení, řádkování, zarovnání a zkratkovou klávesu pro aplikaci stylu na aktuální odstavec.

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.

### Nastavení stylu - písmo



### Nastavení stylu - vlastnosti odstavce a zkratková klávesa





## KAPITOLA 6

## TABULKY



# KAPITOLA 6

## TABULKY

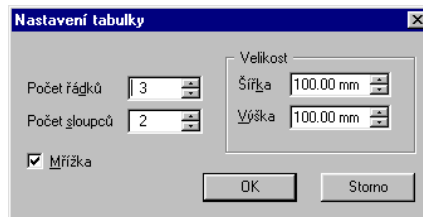
### VKLÁDÁNÍ TABULKY

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



Postup vložení tabulky je velmi jednoduchý. Zvolte tabulkový nástroj a natáhněte v dokumentu rámeček. Okamžitě se objeví

#### Parametry tabulky



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.

#### Tabulka hned po vložení

	A	B
1		
2		
3		

#### Editace textu v tabulce

Nyní můžete začít psát text. 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 stiskněte **F2**.

#### Ukončení editace

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.

## ÚPRAVY TABULKY



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.

	A	B
1	Ceny:	
2	1. produkt	1000 Kč
3	2. produkt	2500 Kč

## Výběr buněk

V této kapitole si shrneme všechny možnosti **označování (výběru) 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.

	A	B
1	Ceny:	
2	1. produkt	1000 Kč
3	2. produkt	2500 Kč

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 tabulku,

	A	B
1	Ceny:	
2	1. produkt	1000 Kč
3	2. produkt	2500 Kč



- 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 druhé 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,





## 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 – viz strana 122. Tabulky nelze otáčet, naklánět, překlápět a měnit jejich perspektivu.



## KAPITOLA 7

# ÚPRAVY OBJEKTŮ



## KAPITOLA 7

# ÚPRAVY OBJEKTŮ

Editační nástroj



Tvarovací nástroj



Nakreslené objekty můžete v Zoner Callistu upravovat buď tvarovacím, 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 nástroji. Tvarovací nástroj byl popsán spolu s nástroji na vytváření objektů v předchozích kapitolách. Editačnímu nástroji je pro jeho všeobecnost věnována kapitola samostatná.

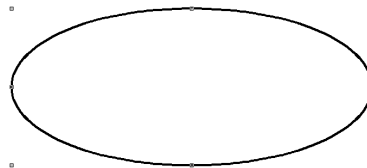
## EDITAČNÍ NÁSTROJ - VÝBĚR OBJEKTŮ

Editačních schopností jednotlivých objektů 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 objektu nebo kterých objektů se budou týkat požadované změny, například změna barvy, překlopení, zdvojení, atd.



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

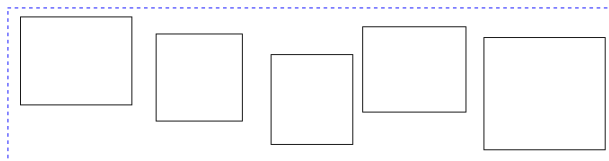
Vybraný objekt s úchopovými body



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



**Označovací rámec editačního nástroje**

**Úchopové a miniaturní rozlišovací body**

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

**Kontrolní informace ve stavovém řádku**

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

**Výběr všech objektů**

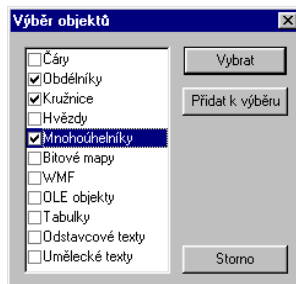
Další možnosti výběru nabízí volba v menu **Úpravy | Vybrat vše** nebo častěji kombinace kláves **Ctrl-A**, kterou vyberete všechny objekty.

**Inverze výběru**

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.

**Skupinový výběr objektů**

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



**Objekty na zamknuté hladině a na vzorové stránce**

Pozor, do výběru nelze ani jedním z uvedených způsobů zahrnout objekty, které jsou na zamknuté hladině, viz strana 26, a objekty na vzorové stránce, viz strana 130.

**Zrušení výběru objektů**

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**.

## PŘESUNOVÁNÍ OBJEKTŮ

Vybrané objekty můžete v rámci zobrazené pracovní stránky přesunovat. Přesunování objektů se provádí tažením. Je možno přesunovat několik vybraných objektů najednou. Při přesném umístění objektů na tiskovou stránku doporučujeme používat pravítka, vodící linky a síť (viz strany 14, 28 a 29).

**Překreslování při přesunu**

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

**Zarážka proti nechtěnému posunutí objektu**

Při přesunování objektů je uplatněna **zarážka**, která brání posunu objektu v rozmezí asi tří 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, viz strana 105, a dialogu pro zarovnání objektů, viz strana 104.



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

## ZMĚNA ROZMĚRŮ OBJEKTŮ

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

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

**Zachovávání 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**.

## KOPIROVÁNÍ OBJEKTŮ

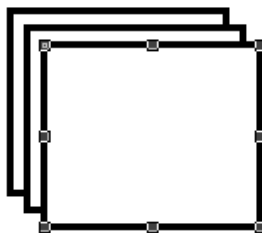
Pokud má být v dokumentu několik stejných objektů, je vhodné vytvořit další kopii místo toho, abyste každý objekt znovu a znovu kreslili. Zoner Callisto nabízí několik možností kopírování objektů včetně vícenásobného kopírování.

### Použití schránky

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. Více o práci se schránkou se dozvíte na straně 136.

### Zdvojení

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.



### Kopírovací mód



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.

### Použití kopírovacího módu nejen při přesunu objektů

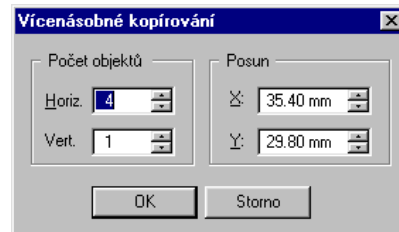
Při zapnutém kopírovacím módu zůstává přesunovaný objekt nebo skupina objektů na původním místě a na nové souřadnici se vytvářejí kopie. Po ukončení nezapomeňte kopírovací mód vypnout. To se provádí stejně jako jeho zapnutí. Kopírovací mód je účinný i při dalších operacích s objekty: naklonění, zrcadlení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

## VÍCENÁSOBNÉ KOPÍROVÁNÍ OBJEKTU

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

Funkci vyvoláte v menu **Objekty | Vícenásobné kopírování** nebo stiskem **Ctrl-J**. V dialogovém okně zadejte počet objektů v horizontálním a vertikálním směru. Údaj je včetně originálu, takže není možné, aby jeden z těchto parametrů byl 0. Dále zadejte vzdálenost objektů od sebe. Přednastavená je velikost objektů, takže pokud tuto hodnotu nezměníte, vícenásobné kopírování další kopie přidá bezprostředně za originál.

Dialog pro vícenásobné kopírování

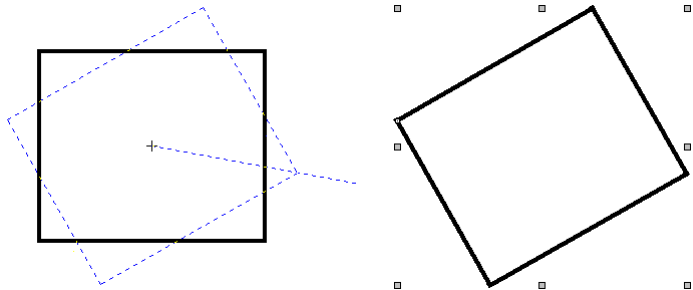


## OTÁČENÍ OBJEKTŮ

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

Kolem středu pravým tlačítkem

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



Podle libovolného bodu



2. 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



bodou 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.

Objekty hvězd a mnohoúhelníků se otočením rozpadnou na čáry.

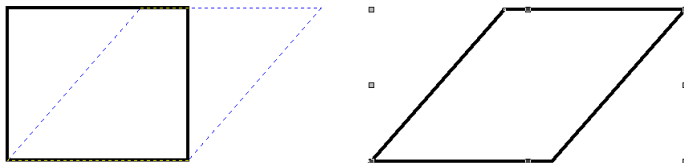
K přesnému otáčení objektů můžete také využít plovoucí okno pro transformace, viz strana 105.

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.

## ZEŠIKMENÍ OBJEKTŮ

Pravým za středové úchopové body

Vybrané objekty můžete zešikmit následujícím způsobem: táhněte **pravým** tlačítkem myši některým z prostředních úchopových bodů. Výběrový rámeček se naklání a vy můžete sledovat úhel zešikmení objektu ve stavovém řádku.



Poznámka: tažením rohového úchopového bodu pravým tlačítkem 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.

## ZRCADLENÍ OBJEKTŮ

Zoner Callisto nabízí 3 možnosti zrcadlení:



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

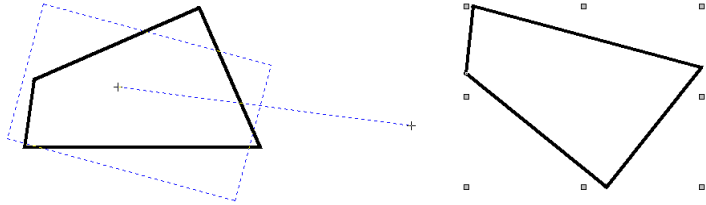


• **zrcadlení podle osy y** - podobně jako u zrcadlení podle osy x, ale jiné tlačítko.



• **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 a tabulky.

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

## 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.

**Sdružení skupiny**



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**.

**Rozdělení skupiny**



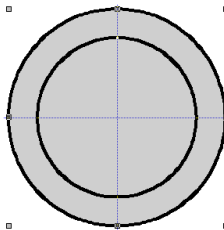
Vytvořenou skupinu rozdělíte následovně. Klepnutím na ni ji označíte a v alternativním panelu nástrojů klepnete na tlačítko se čtyřmi šipkami směrem ven. Rozdělení vyvoláte také volbou v menu **Objekt | Rozdělit skupinu** nebo stiskem **Ctrl-U**.

Tímto způsobem můžete slučovat i skupiny navzájem.

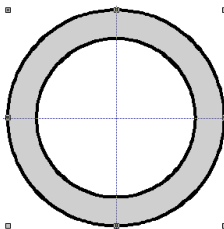
## KOMBINACE OBJEKTŮ

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

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



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



Takto vznikne jeden objekt, přesněji kombinovaná skupina.

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

## POŘADÍ OBJEKTŮ

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



- **přesunutí o jeden objekt nahoru** - vyberte objekt nebo skupinu objektů a klepněte na příslušné tlačítko v alternativním panelu nástrojů. Objekt se přemístí o jednu pozici výš. Volba v menu **Objekt | Pořadí objektů | O jeden nahoru**, stisk **PgUp**.



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



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



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

Přesuny probíhají v rámci jedné hladiny. Pokud máte dokument vytvářený ve více hladinách, přemístěte objekt prostřednictvím schránky Windows z jedné hladiny do druhé a poté měňte pořadí objektů již na konkrétní hladině.

Pokud se objekty na vzorové stránce (viz strana 130) nacházejí na více hladinách, mohou překrývat objekty na běžné straně.

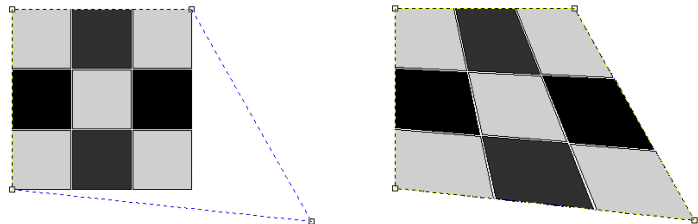
## DEFORMACE VÍCE OBJEKTŮ

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 jeden objekt se stejným chováním jako s tvarovacím nástrojem.

Perspektiva



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



Označovací rámec je nyní čárkovaný a místo osmi úchopových bodů jsou kolem objektu čtyři. Tažením za některý z nich deformujete objekty. Toto je možné opakovat. Zajímavých výsledků se dosahuje s uměleckým textem rozpadnutým na křivky. Podívejte se na stranu 82.

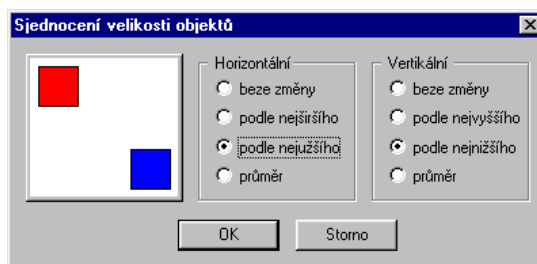
Po ukončení deformace vypnete příslušné tlačítko v alternativním panelu nástrojů. Kolem objektů se vykreslí zase standardní označovací rámec s osmi úchopovými body.

## SJEDNOCENÍ VELIKOSTI A ZAROVNÁNÍ

V Zoner Callistu můžete snadno sjednotit velikost objektů v jednom nebo v obou rozměrech.

### Sjednocení velikosti

Dialog pro sjednocení vyvoláte volbou v menu **Objekt | Sjednotit velikost...** Nastavit lze 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:

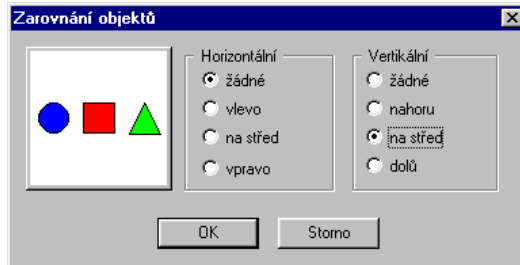
Pokud v dialogu nastavíte pro horizontální i vertikální směr hodnotu průměr, bude velikost všech vybraných objektů změněna tak, že bude zjištěna průměrná velikost pro každý směr a tato velikost bude na všechny objekty aplikována. Pokud je vybraným objektem zahrnutým do sjednocení velikosti nepravidelný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

### Zarovnání objektů

Podobně je možno sjednotit polohu objektů - zarovnat je na určitou souřadnici. Práce s příslušným dialogem je názorná, takže uvádíme zase jen příklad:

Řekněme, že potřebujete srovnat všechny objekty tak, aby jejich spodní okraj byl na jedné souřadnici. Vyberte potřebné objekty

s tím, že nejnižší položený objekt bude směrodatný pro budoucí dolní souřadnici všech objektů. V menu zvolte **Objekt | Zarovnání objektů...** a v dialogu nastavte pro vertikální směr



volbu **dolů**. Horizontální nechte původní. Potvrďte **OK** - objekty se přesunou tak, aby jejich spodní okraje byly zarovnané.

## PLOVOUCÍ OKNO PRO TRANSFORMACE

Pomocí plovoucího okna pro transformace můžete provádět tradiční operace, které lze uskutečnit vizuálně 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 objekt nebo více vybraných objektů posunovat, otáčet, měnit rozměr relativně nebo absolutně a zešíkmat.



Plovoucí okno vyvoláte volbou v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Transformace** nebo klepnutím na tlačítko v panelu nástrojů pro prostředí.

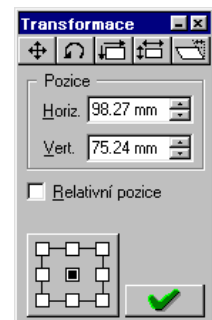


Na všechny operace v tomto plovoucím okně má vliv nastavený kopírovací mód - viz strana 98.

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

### Změna polohy

- **na konkrétní pozici** - nastavené hodnoty v boxech budou novými souřadnicemi bodu, který 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.



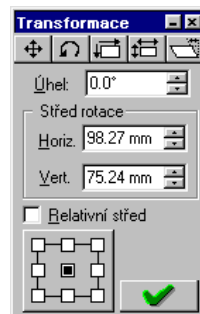
- **o určitou hodnotu** - zatrhněte volbu relativní pozice. Objekt bude posunut o nastavenou hodnotu. Nastavení řídicího bodu nemá na posun vliv.

#### Otočení objektu

**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.



#### Změna velikosti procentuálně

**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.

#### Změna velikosti konkrétně

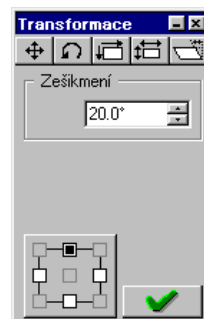
**Další možností** použití plovoucího okna pro transformace je **změna velikosti objektu** nastavením konkrétních hodnot.

Do boxů zadejte absolutní velikost objektu a v matici devíti bodů určete bod, který zůstane na místě po změně velikosti.

#### Zešikmení objektů

**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, viz strana 100.





## KAPITOLA 8

# IMPORT OBRÁZKŮ A OBJEKTY OLE





## KAPITOLA 8

# IMPORT OBRÁZKŮ A OBJEKTY OLE

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.

## 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.

Dialog pro import obrázků vyvoláte dvěma způsoby:



- použitím importního nástroje v hlavním panelu nástrojů - klepněte na tlačítko pro import,
- volbou v menu **Soubor | Import...**

Po výběru objektu se kurzor změní na vytyčovací roh, jehož tažením na stránce stanovíte hranice obrázku v dokumentu Zoner Callista.

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.

Podporované vektorové formáty

## BITMAPOVÉ OBRÁZKY

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

Zoner Callisto podporuje:

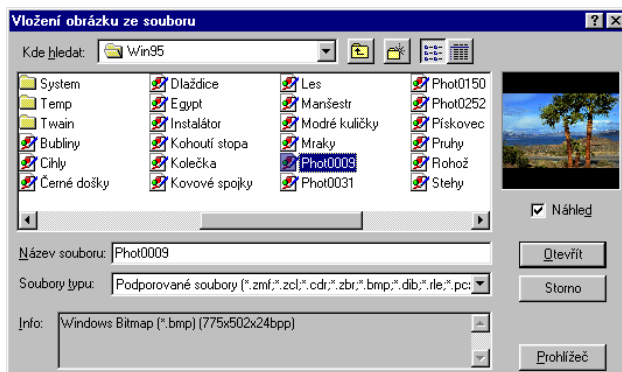
- **BMP** - Windows Bitmap,
- **DIB** - Windows Bitmap,
- **GIF** - Compuserve Graphics Interchange Format,
- **ICO** - ikony Windows,
- **JPG** - File Interchange Format
- **MAC** - Mac Paint,
- **PNG** - Portable Network Graphics,
- **RLE** - Windows Bitmap,
- **TIF** - Taged Image File,
- **TGA**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

Podporované bitmapové formáty



K importu použijte importní nástroj nebo volbu v menu **Soubor** | **Import...** V dialogu vyberte soubor s bitovou mapou. Tažením myši stanovíte hranice obrázku. Všimněte si, že program se snaží udržovat poměry stran. Pokud při natahování držíte klávesu **Ctrl**, poměr stran není dodržován. Místo natahování můžete také klepnout do plochy. V tomto případě se bitová mapa vykreslí v měřítku 1:1 (pro rozlišení 96 dpi).

Dialog pro import



Další možností vkládání obrázků je použití schránky, viz strana 136 a Galerie Zoner Media Exploreru.

## ÚPRAVY BITMAPOVÝCH OBRÁZKŮ

Zoner Callisto nabízí vestavěné možnosti úpravy bitové mapy. Jejich možné využití můžeme demonstrovat na jednom příkladu: řekněme, že chcete vložit bitovou mapu, která bude podkladem pro celou stránku. Jenže vložená bitová mapa je velmi tmavá. Tradičním způsobem bychom ji mohli z dokumentu smazat, upravit v bitmapovém editoru a znovu natáhnout do dokumentu. V Zoner Callistu však máte k dispozici pro nejčastější úpravy několik bitmapových nástrojů.



Nástroje vyvoláte v alternativním panelu nástrojů, který se objeví, když vyberete bitovou mapu tvarovacím nástrojem.

Pro každý efekt existuje vlastní dialog, ve kterém jsou možnosti názorně ukázány prostřednictvím přehledových okének. Zobrazení v přehledovém okénku je možno změnit mezi zobrazením celého obrázku a detailu tak, že klepnete na tu část obrázku, jejíž detail se má do okénka zobrazit. Opětovným klepnutím na detail se zobrazí zase celý obrázek.

Následuje ukázka jednotlivých možností:

### Jas a kontrast

Nastavování jasu a kontrastu má podobný efekt jako jejich nastavování v barevném televizoru. Většina dalších transformací obrázků umožňuje doladit jas a kontrast přímo v dialogu pro danou transformaci.



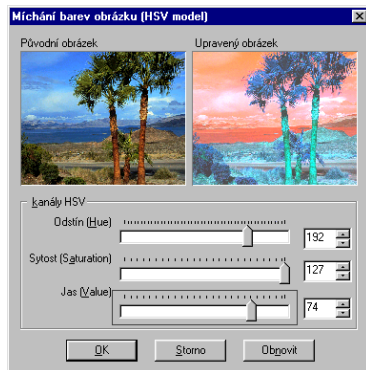
### RGB složky

Podobné ladění barevného obrázku jako v barevné televizi.

### HSV složky

Touto volbou můžete tónovat jednotlivé složky barevného spektra obrázku. Obrázek úplně mění svůj ráz, např. ze studených

barev velmi jednoduše uděláte teplé. Změna HSV složek je nejpřirozenější lidskému chápání barev.



### Zaostření

Touto volbou dosáhnete větší ostrost hran a obrysů.



### Rozmazání

Pravý opak předchozí možnosti.



**Protlačení**

Zajímavý efekt - jako kdybyste obrázek vtlačili do tenkého plechu. V dialogu můžete měnit i výchozí barvu, do které se má obrázek převést. Ukázka - viz strana 4.

**Detekce hran**

Plochy v bitové mapě jsou potlačeny a nahrazeny buď černou, nebo bílou barvou (pokud zatrhnete volbu inverzně).

**Posterizace**

Známy efekt z televizní obrazovky - takto bývají rozmazány tváře, které nemají být vidět.

**Převod do škály 256 barev**

V základní pobobě převod na stupnici šedé, ale v Zoner Callistu můžete převádět do škály i jiné barvy než černé.

**Inverze**

Tento efekt tvoří vzhledem k ostatním výjimku - nenastavuje se v dialogu, ale přímo klepnutím na příslušné tlačítko v alternativním panelu nástrojů při vybrané bitové mapě tvarovacím nástrojem.

### Převod na dvě barvy

V základní podobě se jedná o převod na černobílý obrázek, ale v Zoner Callistu můžete nastavit i jiné barvy pro převod než černou a bílou.

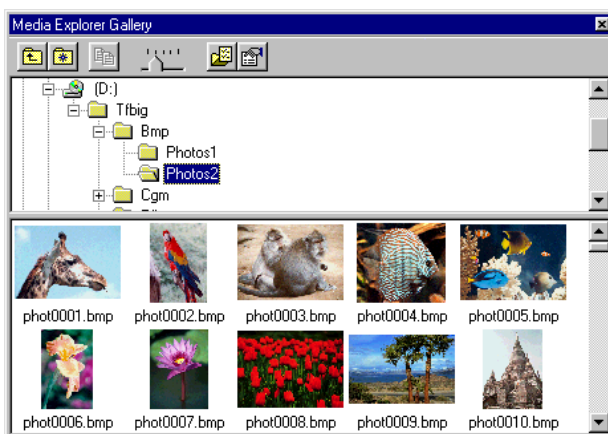


Pozor, některé úpravy mění barevnou hloubku obrázku.

## GALERIE ZONER MEDIA EXPLORERU

Galerie Zoner Media Exploreru je další možností, jak importovat do dokumentu Zoner Callista obrázky. Vyvoláte ji v menu **Nástroje | Galerie Zoner Media Exploreru**.

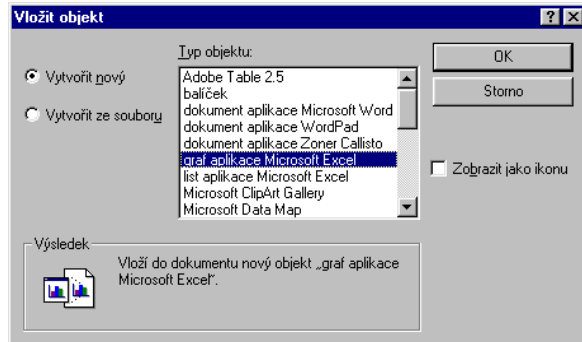
Protože se jedná vlastně o odlehčenou verzi Zoner Media Exploreru, spojenou se Zoner Callistem pomocí OLE, má s ním shodné ovládání. Viz strana 141.



Obrázek do dokumentu můžete jednoduše přetáhnout. Zoner Callisto se snaží obrázek vložit v měřítku 1:1.

## OLE OBJEKTY

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 rámec. Jeho další úpravy vyvoláme volbou **Upravit objekt** v lokálním menu, které zobrazíme klepnutím pravým tlačítkem na OLE objekt.



Práce s OLE objekty vyžaduje trochu více znalostí systému Windows.







## KAPITOLA 9

# BARVY, PERA, VÝPLNĚ A STÍNY



## KAPITOLA 9

BARVY, PERA, VÝPLNĚ  
A STÍNY

## BAREVNÁ PALETA

Barvy nebo jejich kombinace nastavíte prakticky pro všechny druhy objektů.

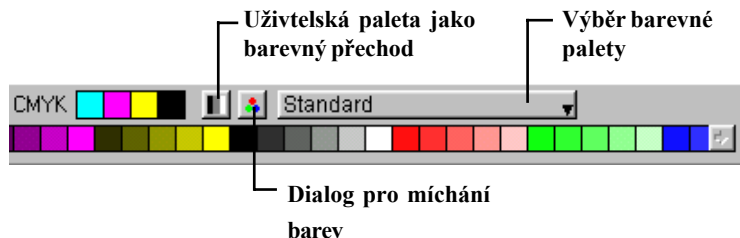
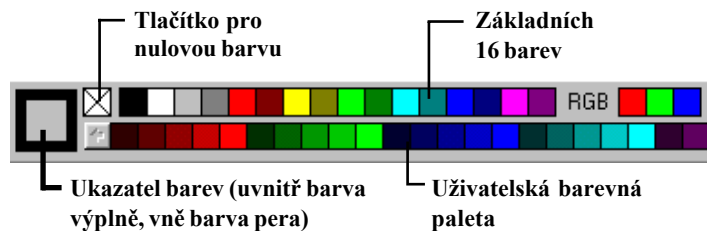
Levým - barva pera  
Pravým - barva výplně

V barevné paletě se nastavuje aktuální barva pera a barva výplně. Klepněte **levým** tlačítkem myši na požadovanou barvu a nastaví se barva pera - obrysů objektů. **Pravým** tlačítkem nastavíte barvu výplně.

Ukazatel barev

O tom, které barvy jsou právě nastaveny, se přesvědčíte v ukazateli barev. Je jím orámovaný čtverec nalevo od palety. Barva pera (obrysů) je indikována rámečkem a barva výplně čtvercem uprostřed.

Barevná paleta Zoner Callista



Barvy pro další vložené objekty

Další vložený objekt tedy převezme přednastavené barvy. Změna barev u vybraného objektu je stejná jako nastavení barev, tj. levým tlačítkem v barevné paletě změníte obrys, pravým změníte výplň.

Barevná paleta má dvě složky:

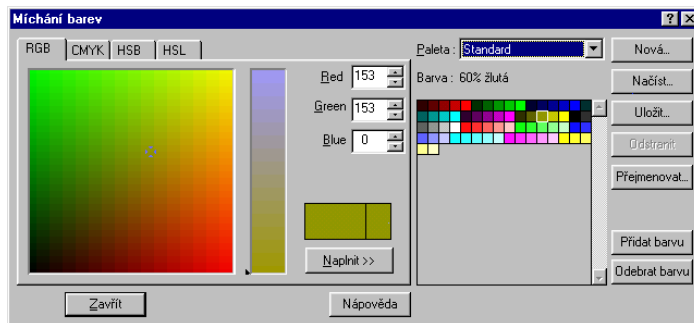
- **základní barevnou paletu** - obsahuje 16 základních, neměnných barev. Jsou to čisté barvy, které nemají v šestnáctibarevném režimu rastrování. Vedle této palety se nacházejí základní barvy barevných modelů RGB a CMYK.
- **uživatelskou paletu**, která může mít dva stavy - barevný přechod, nebo zásobníky barev. Mezi nimi přepínáte konfiguračním tlačítkem barevné palety.

#### Uživatelská paleta - možnost modifikovat

Zásobníky barev v uživatelské paletě mohou obsahovat až 256 barev. Tyto barvy můžete různě míchat.

Barvy v uživatelské paletě přímo změníte poklepáním na příslušné políčko nebo klepnutím na tlačítko se symbolem barevného schématu vedle základní palety barev. Otevře se dialogové okno. V pravé části okna je zobrazena celá uživatelská barevná paleta. Klepnutím na libovolné políčko určíte, pro které políčko se bude nastavovat nová barva, která se vybírá v jednom ze čtyř

#### Dialog pro míchání barev



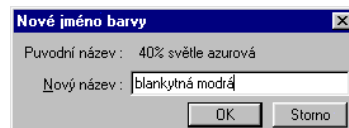
barevných modelů. Zvolenou barvu promítnete do aktuálního políčka klepnutím na tlačítko **Naplnit**.

#### Ukládání a načítání palet

Zoner Callisto umožňuje v jednom dokumentu pracovat s více barevnými paletami. Novou uživatelskou paletu vytvoříte klepnutím na tlačítko **Nová**. Klepnutím na tlačítko **Přidat barvu** přidáte za aktuální políčko další se stejnou barvou. Pomocí barevných modelů je pak můžete naplnit novou barvou. Pro použití v jiných dokumentech si paletu uložte klepnutím na tlačítko **Uložit**. Zoner Callisto má vlastní formát barevných palet **ZCP** a umí načítat barevné palety Zebry pro Windows ve formátu **ZPL**.

#### Pojmenování barev

Jednotlivé barvy v uživatelské paletě mohou mít pojmenování, které se zobrazuje ve stavovém řádku při výběru barvy z barevné palety. Jednotlivou



### Barevný přechod v uživatelské paletě

barvu pojmenujete v dialogu, který získáte poklepaním na konkrétní políčko s barvou v dialogu pro míchání barev.

Kromě políček s barvami může mít uživatelská barevná paleta zobrazen barevný přechod dvou barev, což může být pohodlná varianta k výběru určitého odstínu barvy. Hraniční barvy se stanovují následovně: **levým** tlačítkem se současně stisknutou klávesou **Shift** klepněte na barvu, která má být počáteční barvou, a **pravým** se současně stisknutým **Shift** na barvu, která má být koncovou barvou barevného přechodu. Nové hraniční barvy je možno stanovit také z barevného přechodu. Klepněte pravým nebo levým tlačítkem myši na barevný přechod se stisknutou klávesou **Shift**. Tím se vlastně jeho část roztáhne.

### Nulová barva

Barvu pera nebo výplně můžete nastavit jako nulovou klepnutím na políčko nulové barvy. Objekt, který má barvu výplně nulovou, je průhledný.



Nelze nastavit současně nulovou barvu a nulovou výplň.

Poznámka: objekty s nulovou barvou výplně nelze vybrat editačním nástrojem klepnutím dovnitř, ale pouze na jejich obrys.

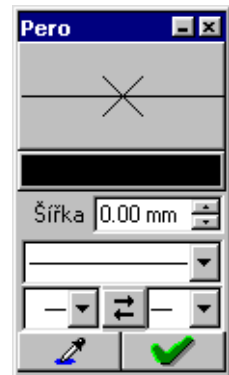


## NASTAVENÍ SÍLY PERA

Volbou v menu **Zobrazit | Plovoucí okna | Pero** vyvoláte plovoucí okno pro nastavení parametrů pera, tj. obrysů objektů. Zde nastavíte:

### Síla čáry 0 - jeden bod výstupního zařízení

- **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

**Aplikace nastavení pera na vybraný objekt****Načtení parametrů pera**

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.

**Vizuální nastavování parametrů v přehledovém okénku****Počet kroků****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 věnujme barevným přechodům.

Zoner Callisto umí 6 druhů barevných přechodů: lineární, kruhový, kónický, obdélníkový, křížový a přízpusobivý. 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.

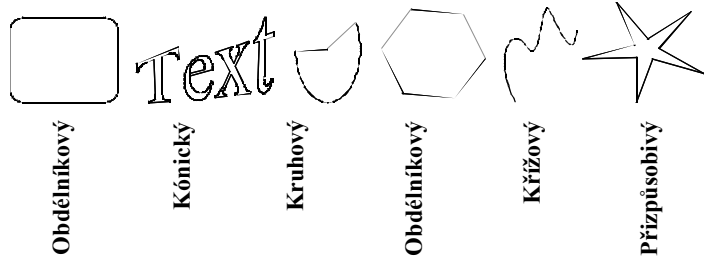
- **lineární přechod:** úhel natočení - levým,
- **kónický přechod:** úhel počáteční barvy - levým a střed - pravým,
- **kruhový přechod:** střed - pravým,
- **obdélníkový přechod:** úhel natočení - levým a střed - pravým,
- **křížový přechod:** úhel natočení - levým a střed - pravým,
- **přízpusobivý:** 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 zapomněli nízký počet kroků, barevný přechod by vypadal jako soustava pruhů postupně se měnící barvy.

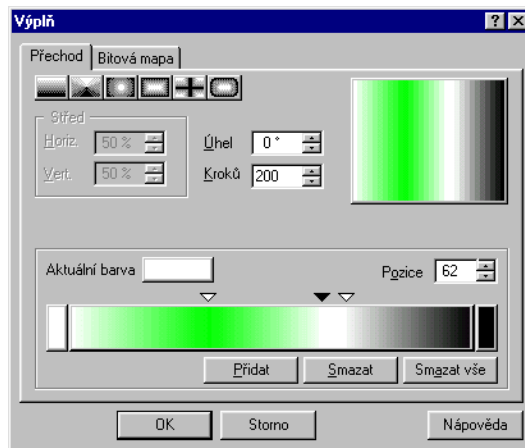
### Druhy barevných přechodů



### Vícetavové barevné přechody

Další možností je použití **vícetavových barevných přechodů**, tj. kdy se 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.

### Podrobné nastavení barevných přechodů



**Další barvy** se přidávají u ukázkového pruhu dvěma způsoby:

- klepnutím na tlačítko přidat, přičemž další barva je přidána do středu největšího intervalu dvou sousedních barev,
- poklepáním v ukázkovém pruhu nebo těsně nad něj, v místě, kde se shromažďují šipky.

**Hraniční barvy** se vyberou klepnutím na přilehlá tlačítka vpravo a vlevo.

**Polohu barevných vrcholů** změníte tažením šipek vlevo nebo vpravo. K přesnému nastavení slouží numerický box **Pozice**, kde



můžete zadat relativní souřadnice aktuální barvy. Souřadnice jsou v relativní stupnici 0 - 100.

Pro daný barevný uzel změňte barvu poklepáním na šipku 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 v sekci bitová mapa. Zaškrtněte volbu **fraktálová výplň**.

Dialog pro nastvení fraktálu



Pro tuto výplň můžete nastavit několik parametrů:

- **rozišení** 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 fraktál není přepočítáván po každé změně parametrů nebo zúčastněných

**Náhodná generace fraktálu**

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.

**Načtení bitové mapy**

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.

**STÍN 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.

**Dva druhy stínu**

Stíny mohou být dvojího druhu:

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

Stíny určené jasně 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

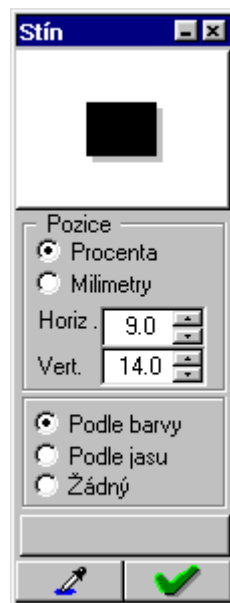
s nastavením -100 bude černý, naopak stín s hodnotou 100 bude bílý.

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.



## 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 čtyři způsoby vykreslování:

- **plná kvalita** - objekty jsou vykreslovány přesně podle svých parametrů,
- **vyšší kvalita** - barevné přechody mají redukovaný počet kroků,
- **nízká kvalita** - bitové mapy a bitmapové výplně jsou zobrazeny šrafovaně a barevné přechody jsou redukovány na 10 kroků,
- **drátový model** - jsou zobrazovány pouze obrysy objektů.

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



## KAPITOLA 10

# PRÁCE SE SOUBORY A TISK



## KAPITOLA 10

## PRÁCE SE SOUBORY A TISK

## ZALOŽENÍ NOVÉHO DOKUMENTU

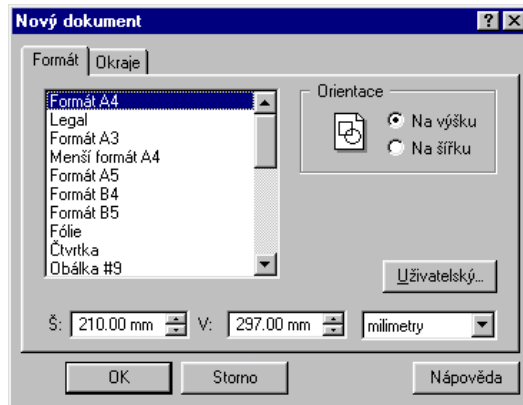
Při otevření Zoner Callista je zároveň založen nový dokument s parametry podle posledního dokumentu. Stejně tak, když založíte další dokument volbou v menu **Soubor** | **Nový** nebo stiskem **Ctrl-N**, bude mít parametry podle posledního dokumentu.



## Nový podle parametrů

Pokud chcete založit nový dokument s jinými parametry, použijte volbu v menu **Soubor** | **Nový podle parametrů...** nebo stisk **Ctrl-Shift-N**. Objeví se dialog, kde vyberete formát a orientaci stránky a okraje. Formát stránky může být i uživatelský. 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 se váš uživatelský formát zařadil do seznamu všech formátů, napište rozměry stránky přímo do boxů pod seznamem formátů.

## Rozměry nového dokumentu

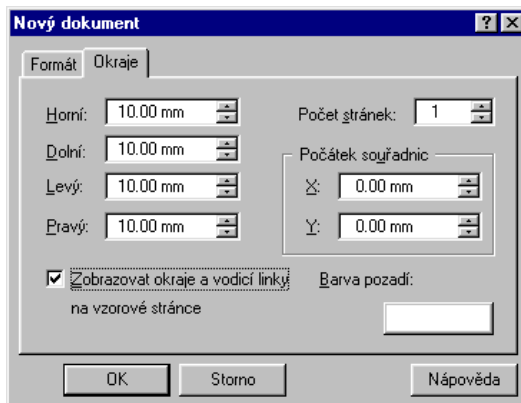


## Okraje stránky

Zoner Callisto nabízí možnost využít okraje stránky. Ty mají podobné vlastnosti jako vodící linky, viz strana 28, ale nelze s nimi posunovat myší a jsou fialové. Okraje nastavíte v druhé sekci dialogu pro nový dokument nebo pro již editovaný dokument v dialogu pro nastavení dokumentu, který získáte

v menu **Soubor | Nastavení dokumentu**. Nezapomeňte zaškrtnout volbu **Zobrazovat okraje a vodící linky na vzorové stránce**.

### Nastavení okrajů stránky

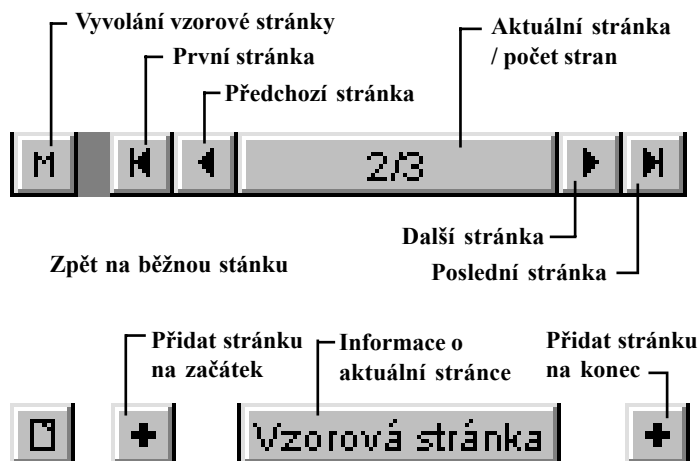


## PRÁCE NA VÍCE STRÁNKÁCH

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.

### Zadání počtu stránek při založení dokumentu

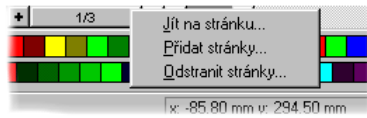
Zoner Callisto umožňuje vytvářet dokumenty s více stranami, které se uloží do jednoho souboru. Počet stran dokumentu můžete zadat již při jeho zakládání v dialogu **Nový dokument** v sekci **Okraje**.



**Přidávání stránky**

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 šípku 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 údajem o stránkách vyvoláte lokální menu, ve kterém vyberte **Přidat stránky**. V dialogu vyplňte počet stran a jejich umístění.

**Listování stránkami**

Listování stránkami je velmi jednoduché. Jednak k tomu můžete použít tlačítka vedle velkého tlačítka s údajem 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 údajem 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.

**Odstranění stránek**

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

**Přemístění objektů**

Objekty z jedné stránky na druhou přemístíte pomocí schránky. Vis strana 136.

**Vzorová stránka**

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. Viz strana 130.

## NAČÍTÁNÍ A UKLÁDÁNÍ DOKUMENTU

K načítání a ukládání dokumentu poskytuje Zoner Callisto standardní dialog podobný dialogům pro stejné činnosti v jiných aplikacích ve Windows.



Načtení dokumentu vyvoláte v menu **Soubor | Otevřít...** nebo tradiční zkratkou **Ctrl-O**.



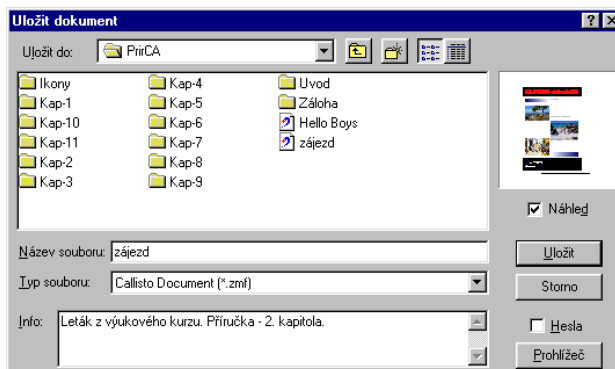
Uložení dokumentu vyvoláte v menu **Soubor | Uložit...** nebo stiskem **Ctrl-S**. Pokud je dokument doposud neuložen, budete požádáni o zadání jména a složky pro jeho uložení.

K uložení dokumentu pod jiným jménem nebo do jiné složky použijte volbu **Soubor | Uložit jako...**

### Formáty Zoner Callista

Zoner Callisto ukládá do **dvou druhů** dokumentů:

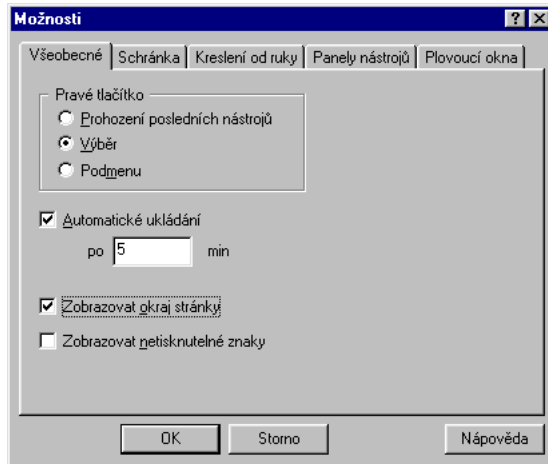
- **ZMF - Zoner Meta File** - hlavní formát Zoner Callista.  
V souboru tohoto formátu bude uložen celý dokument se všemi nastaveními.
- **ZCL - Zoner Clipart** - formát pro uložení zjednodušené verze ZMF. Zde jsou vypuštěny všechny informace, které se bezprostředně netýkají obsažených objektů, tj. barevné palety, poloha vodicích linek, okraje, síť, atd.



## AUTOMATICKÉ ZÁLOHOVÁNÍ

Během vaší práce se může na počítači přihodit cokoliiv nemilého, co může předčasně ukončit běh Zoner Callista bez toho, aniž byste měli uloženy poslední změny nebo celý nový dokument. Využijte proto možnosti automatického zálohování.

### Dialog Možnosti



### Nastavení zálohování

Automatické zálohování nastavíte v dialogu, který získáte volbou v menu **Zobrazit | Možnosti...** Zde zaškrtnete zda se má zálohovat a vyplníte interval zálohování. Zoner Callisto bude vytvářet záložní soubory s příponou **~ZM**.

## TISK DOKUMENTU

### Možnosti tiskového nastavení

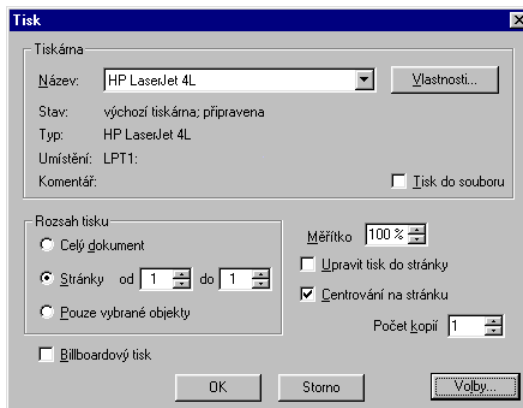
Zoner Callisto nabízí standardní tiskové možnosti aplikací pro Windows a navíc tisk vybraných objektů (tj. objektů, které jsou označeny editačním nástrojem), centrování výtisku na stránce, úpravu rozměrů dokumentu tak, aby maximálně vyplnil tiskovou stránku (volba **Upravit tisk do stránky**) a billboardový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

### Billboardový tisk

**Billboardový tisk** poněkud více vysvětlíme. V Zoner Callistu můžete vytvořit dokument o rozměru až 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 k tomuto okraji máte přilepit. Takto můžete

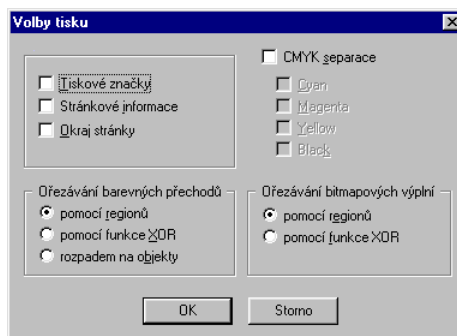
v programu vytisknout velké nápisy (například do výlohy) s minimálním úsilím.

### Tiskový dialog



Klepnutím na tlačítko **Volby** získáte další dialog, kde nastavíte další parametry zejména pro tisk na osvitových jednotkách.

### Další nastavení tisku



### Ořezové značky a stránkové informace

Můžete zapnout tisk standardních ořezových značek, stránkových informací a okraje stránky.

### Nastavení pro separace

K tvorbě separovaných plátů k ofsetovému tisku dokumentu pro vytváření postscriptových souborů 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, a datově náročnější, ale nedochází k chybám reprezentace barevných přechodů.

## EXPORT DOKUMENTU

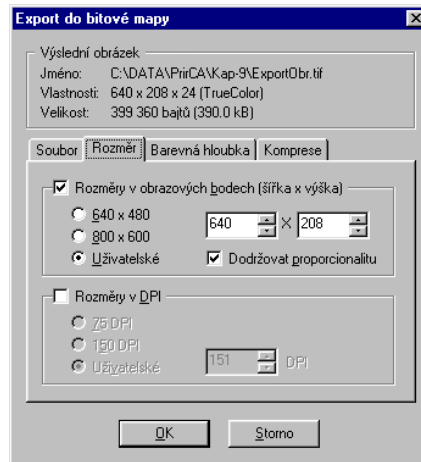
Hotový dokument Zoner Callista můžete exportovat do bitových map nebo do Windows Metafile. Export se týká vždy aktuální stránky dokumentu.

Export vyvoláte volbou v menu **Soubor | Export**. Zadáte název souboru a složku, kde má být uložen. Pokud chcete exportovat pouze vybrané objekty editačním nástrojem, zaškrtněte v dialogu volbu **Pouze vybrané**.

Pokud exportujete do **bitové mapy**, je zobrazen další dialog, ve kterém zadáte tyto parametry: rozměr, barevnou hloubku, typ konverze. Zpětně můžete změnit typ souboru a jeho jméno.

### Export bitové mapy

**Podrobný popis všech voleb dialogu získáte také v kapitole o konverzi obrázků v Zoner Vieweru. Viz strana 150**



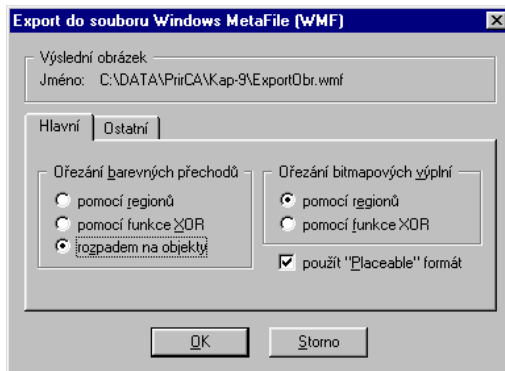
**Rozměr** se nastavuje buď přímo v obrazových bodech, nebo vyjádřením podle rozlišení v jednotkách DPI.

**Barevná hloubka** může být dvoubarevná, 16barevná, 256barevná a TrueColor a závisí na konkrétním typu formátu. Dialog vás nenechá nastavit například TrueColor pro grafický formát GIF, protože ten tuto barevnou hloubku nepodporuje. Jestliže při exportu dochází k redukci barev, zvolte druh konverzní metody (dithering).

**Kompresní metoda** rovněž závisí na konkrétním grafickém formátu. Například formát TIFF umí všechny druhy komprese, formát BMP je nekomprimovaný. I v tomto případě dialogový box nabídne pouze ty možnosti, které jsou pro daný formát přípustné.

## Export do Windows Metafile

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.



**Schránka - jediná možnost, jak přenášet objekty mezi hladinami nebo mezi stránkami**

## PRÁCE SE SCHRÁNKOU

Kapitolu o souborech uzavřeme prací se schránkou. Zoner Callisto pracuje se schránkou obdobným způsobem jako ostatní aplikace pro Windows. Schránka je také jediným prostředkem k přenášení objektů mezi hladinami a mezi stránkami. Kromě exportů a importů je právě schránka využívána k přenosu dat s jinými aplikacemi ve Windows.

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

## Formáty ZMF, BMP a WMF

Data se ve schránce ukládají v několika formátech - ve vlastním formátu Zoner Callista **ZMF**, formátu Windows Metafile (**WMF**) a jako bitová mapa **BMP** s barevnou hloubkou nezávislou na nastaveném barevném rozlišení grafické karty. Do jiných aplikací, které umějí pomocí schránky načíst formáty WMF nebo BMP, tak můžete vkládat objekty ze Zoner Callista.

Zoner Callisto načítá za schránky vlastní formát, dále Windows Metafile, bitovou mapu a OLE objekt. Do výkresu se obsah schránky vkládá standardními kombinacemi kláves nebo volbou v menu **Úpravy | Vložit**.

## Vložení s výběrem formátu

Volba v menu **Úpravy | Vložit jinak...** vás nechá vybrat, jaký formát dat se má vlepít.

### Vkládané formáty do schránky

Zoner Callisto poskytuje možnost ovlivnit práci se schránkou. Nastavení se provádí v dialogu, který získáte volbou v menu **Zobrazit | Možnosti...** v sekci **Schránka**. Zajímavou možností je nastavení, v jakých formátech se mají objekty vkládat do schránky. V tradičních grafických editorech musíte při vkládání objektů počkat až se do schránky objekty vyexportují do formátu WMF a BMP a vloží ve vlastním formátu. Pokud pracujete pouze v dokumentu Zoner Callista a nepotřebujete vazbu na jiné aplikace, vypněte dočasně, aby se objekty do schránky vkládaly také jako WMF a BMP. U náročnějších dokumentů mohou být časové úspory znatelné.

### Dialog pro nastavení způsobu práce se schránkou



Pro bitové mapy můžete nastavit rozlišení.

Další nastavení práce se schránkou je stejné jako u exportu do Windows Metafile - reprezentace barevných přechodů a bitmapových výplní.





## KAPITOLA 11

# ZONER MEDIA EXPLORER A ZONER VIEWER





## KAPITOLA 11

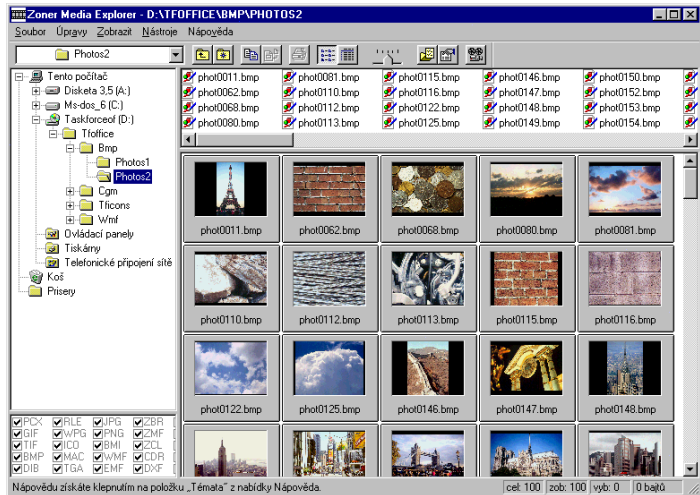
ZONER MEDIA EXPLORER  
A ZONER VIEWER

Dva další silné programy do balíku Zoner Callisto

## Zoner Media Explorer

Zoner Media Explorer a Zoner Viewer [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.



Vyhledávání obrázků,  
souborů zvuků a videí

Prohlížení obrázků

Konverze

**Zoner Media Explorer** vám prohlédne požadovanou složku, zobrazí náhledy všech obrázků. Nalezený obrázek pak metodou drag&drop přetáhnete do vašeho dokumentu. Pokud na náhled obrázku poklepete, 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).

## Promítání složky

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.

## ZOBRAZENÍ

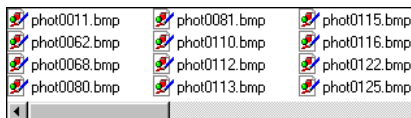
Po startu Zoner Media Exploreru je načten obsah jedné složky a v části pro náhledy jsou zobrazeny náhledy všech podporovaných formátů obrázků a ikony souborů zvuků a videa. Nad touto částí je část pro zobrazení seznamu souborů.

## Dva druhy seznamové části

Seznamová část může mít dvě podoby:

- pouze seznam souborů - volba v menu **Zobrazit | Zobrazení seznamu | Seznam**,

## Seznam



- seznam se všemi podrobnostmi - volba v menu **Zobrazit | Zobrazení seznamu | Detaily**.

## Detaily

název	velikost	typ	rozměr	velikost dat
phot0011.bmp	1.01 MB	Windows Bitmap	429 x 823 x 24	1 066 608 bajtů
phot0062.bmp	943.8 kB	Windows Bitmap	707 x 455 x 24	971 880 bajtů
phot0068.bmp	1.02 MB	Windows Bitmap	739 x 484 x 24	1 080 288 bajtů
phot0080.bmp	1.04 MB	Windows Bitmap	724 x 504 x 24	1 100 736 bajtů

V levé části se nachází strom složek, který má shodné ovládání jako Průzkumník systému Windows.

Pod ním je zobrazen seznam všech podporovaných souborů. Klepnutím na toto místo vyvoláte dialog, ve kterém zaškrtnete, které typy souborů se mají do zobrazení zahrnovat. Tento dialog také vyvoláte volbou v menu **Zobrazit | Filtř souborů | Podrobně...**

## Filtř souborů



Velikost jednotlivých částí můžete měnit tažením jejich hranic. Přizpůsobte si prostředí Zoner Media Exploreru tak, aby plně vyhovoval vašim požadavkům a možnostem zobrazení.

## VELIKOST NÁHLEDŮ

Pomocí volby v menu **Zobrazit | Velikost náhledů** můžete nastavit velikost náhledů, čímž ovlivníte počet, kolik se jich vejde do vymezené části. Jednotlivé velikosti mohou být následující (takto jsou nazvány i odpovídající položky v menu):

Malý



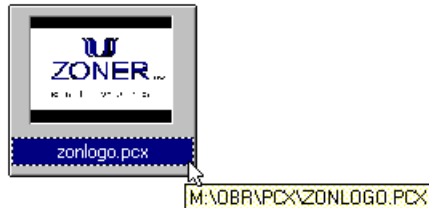
Malý s názvem



Normální



Větší



Velký





Velikost náhledů také nastavíte tažením posuvníku v panelu nástrojů.

## VÝBĚR SOUBORŮ

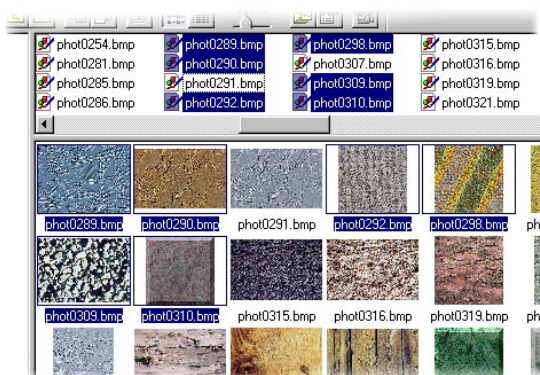
Pokud není nastaveno automatické prohlížení, viz následující kapitola, klepnutím na položku v seznamu nebo na náhled vyberete soubor. Další operace (zobrazení, konverze apod.) se budou týkat právě vybraného souboru. Klepnutím na další položku se původní soubor odznačí a vybere se jiný.

Výběr určitých položek

Pokud chcete vybrat více souborů, držte při klepnutí na jednotlivé položky klávesu **Ctrl**. Pokud chcete vybrat všechny položky mezi právě vybranou a tou, na kterou klepnete, držte klávesu **Shift**. Jedná se v podstatě o standardní způsob označování více položek ve Windows. Všechny položky vyberete stiskem **Ctrl-A** nebo volbou v menu **Úpravy | Vybrat vše**. Inverzi výběru dosáhnete volbou v menu **Úpravy | Inverze výběru**. Výběr všech zrušíte stiskem **Esc** nebo volbou v menu **Úpravy | Zrušit výběr všech**.

Výběr intervalu položek

Výběr všech položek



Vybrané položky  
v seznamové a náhledové  
části

## ZOBRAZENÍ NEBO PŘEHRÁNÍ SOUBORU

Poklepáním na položku (v seznamu nebo v náhledové části) zajistíte zobrazení nebo přehrávání souboru. Pokud je souborem obrázek, bude vyvolán **Zoner Viewer** a obrázek načten. Pokud je souborem videosekvence nebo zvuk, jsou vyvolány příslušné aplikace, které jsou ve Windows asociovány k přehrávání těchto souborů.

Zoner Viewer

**Se Shiftem - do dalšího okna**

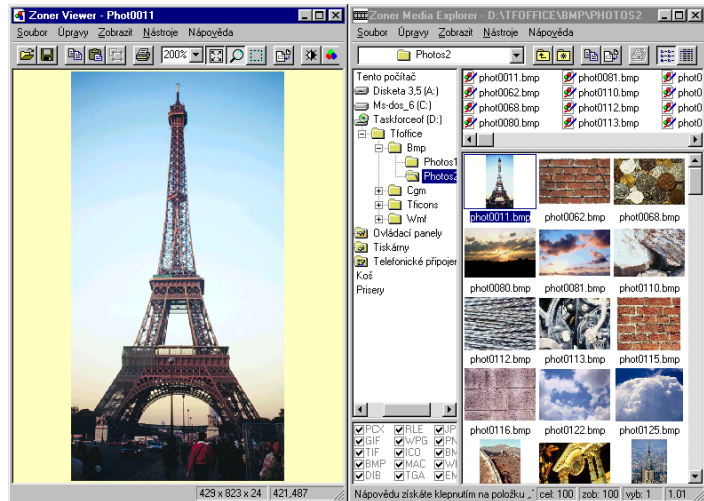
Poklepání může být nahrazeno stiskem **Enter** pro aktuální položku.

Jestliže se jedná o zobrazení obrázku v Zoner Vieweru, je soubor vždy načten do toho samého okna, to znamená, že dříve zobrazovaný obrázek je vystřídán novým. V případě, že chcete zobrazit obrázek do dalšího okna, držte při poklepání na položce nebo při stisku **Enter** klávesu **Shift**.

Ukončení zobrazení provedete ukončením aplikace Zoner Vieweru. Program však může zůstat v pozadí a při požadavku na zobrazení dalšího obrázku se vyvolá do popředí a načte nový obrázek.

**Automatické zobrazování**

Pokud prohlížíte více obrázků za sebou, nastavte v menu **Zobrazit | Automatické zobrazování**. Nyní se budou obrázky zobrazovat při pouhém klepnutí na náhledu nebo na příslušné položce v seznamu. Vedle sebe si můžete umístit okna Zoner Media Exploreru a Zoner Vieweru a pohodlně prohlížet celou složku.

**Optimální rozmístění oken při automatickém promítání**

Další možnosti zobrazení obrázku jsou: v Zoner Media Exploreru volbou v menu **Soubor | Zobrazit / Přehrát** nebo přímo v Zoner Vieweru volbou v menu **Soubor | Otevřít**.

Pokud k vybranému souboru potřebujete pouze získat informace, použijte volbu v menu **Soubor | Vlastnosti**.

Volbou v menu **Soubor | Otevřít** v Zoner Media Exploreru vyvoláte program, který je s aktuální položkou asociován.

K dispozici máte také lokální menu, které získáte klepnutím pravým tlačítkem na položku v náhledové i seznamové části.

## MĚŘÍTKO ZOBRAZENÍ ZONER VIEWERU

V Zoner Vieweru se bitmapové obrázky zobrazí v měřítku 1:1, takže jeden obrazový bod na obrazovce odpovídá jednomu pixelu v obrázku. Toto měřítko také dosáhnete volbou v menu **Zobrazit | Normální velikost 1:1** nebo zadáním údaje 100% do numerického boxu v panelu nástrojů Zoner Vieweru. K nastavení měřítka máte tyto možnosti:

### Zobrazení 1:1

#### Zvětšení nebo zmenšení do plochy



- **zvětšení do plochy programu.** Klepnutím na tlačítko se čtyřmi šipkami zajistíte zobrazení celého obrázku v okně Zoner Vieweru. Pokud změníte rozměr okna, obrázek se automaticky překreslí do nové velikosti. Toho také dosáhnete volbou v menu **Zobrazit | Zvětšit do plochy**.

#### Režim ručního zvětšení



- **ruční zvětšení.** Klepnutím na tlačítko s lupou zapnete režim ručního zvětšení. Tažením myši pak stanovíte nové hranice výřezu, který má být zobrazen. Klepnutím levým tlačítkem měřítko zdvojnásobíte, klepnutím pravým tlačítkem měřítko dvakrát zmenšíte. Po nastavení požadovaného měřítka nezapomeňte režim ručního zvětšení vypnout klepnutím na tlačítko s lupou. Ke stejnému účelu lze použít volbu v menu **Zobrazit | Ruční zvětšení**.

#### Zadání měřítka v procentech



- **přesné určení měřítka.** Přesnou hodnotu zvětšení v procentech můžete zadat v numerickém boxu v panelu nástrojů. V menu **Zobrazit | Měřítko** můžete vybrat z nejčastěji používaných měřítek.

#### Zobrazení na celou obrazovku

- **zobrazení na celou obrazovku.** Stiskem **F9** nebo volbou v menu **Zobrazit | Celá obrazovka** se zobrazí obrázek v maximální možné velikosti na celou obrazovku. Pokud je obrázek větší, než je rozměr obrazovky, je jeho rozměr do obrazovky upraven. Menší obrázky jsou ponechány v měřítku 1:1.

#### Posun obrázku

Pokud je zobrazena pouze část obrázku, můžete použít panoramování (paning), tj. posun obrázku tažením myši při současně stisknuté klávese **Alt**. Stejnou možnost nabízí také Zoner Callisto.

## PROMÍTÁNÍ OBRÁZKŮ

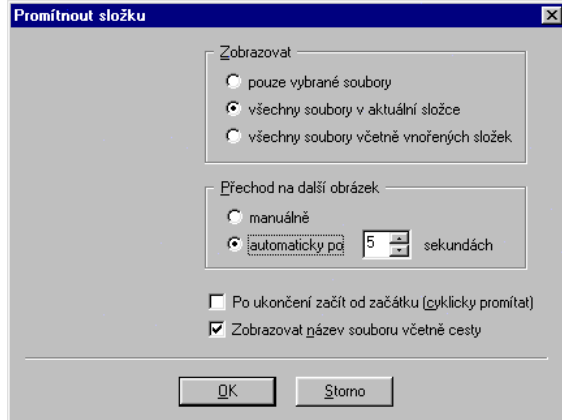
#### Možnost prezentací

Efektní možností, jak postupně zobrazit všechny obrázky, je promítání. To můžete použít nejen k rychlému prohlédnutí složky, ale i k prezentacím. Do složky si vložte obrázky jednotlivých částí prezentace a spusťte promítání. Zoner Media Explorer promítá

obrázky v abecedním pořadí. K promítání je pomocí OLE volán program Zoner Viewer.

Promítání spustíte klávesou **F3**, volbou v menu **Nástroje | Promítnout složku** nebo klepnutím na tlačítko s kamerou v panelu nástrojů.

### Promítání obrázků ve složkách



V dialogu nastavíte, zda se má promítat celá složka, celá složka včetně podsložek nebo jen vybrané soubory. Na další obrázek můžete přecházet manuálně stiskem **Enter** nebo klepnutím myši nebo program mění obrázky automaticky v nastaveném intervalu.

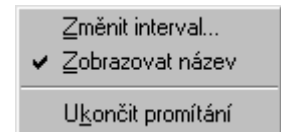
### Cyklické promítání

Poslední dvě volby v dialogu zajistí cyklické promítání a zobrazování názvu souboru včetně složky, ve které je umístěn.

### Průběh promítání

Průběh promítání můžete přerušit klepnutím pravým tlačítkem. V tomto případě se zobrazí lokální menu, ze kterého můžete vybrat tři možnosti:

- změnit interval promítání,
- zapnout nebo vypnout zobrazování názvu souboru,
- ukončit promítání.



Promítání složky také ukončíte stiskem klávesy **Esc**.

### Návrat zpět

Při promítání se můžete vrátit zpět na předchozí obrázek stiskem **šipky vlevo** nebo **BackSpace**. Přechod na další obrázek zajistí kromě klepnutí myši stisk libovolné další klávesy.

## OBLÍBENÉ SLOŽKY

### Rychlý přístup do oblíbených složek bez listování

Zoner Media Explorer, podobně jako jiné aplikace pro Windows 95, umí uschovat oblíbené položky; v jeho případě složky



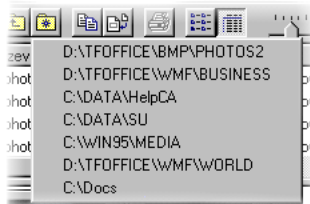
**Přidání složky do seznamu**

se soubory. Pokud tedy často hledáte obrázky v určité složce, přidejte si odkaz na ni do oblíbených složek.

Informace o oblíbených složkách je uložena jako odkaz na ně ve složce, kde se nacházejí oblíbené položky jiných aplikací pro Windows, tj. WINDOWS/FAVORITES. Pro položky Zoner Media Exploreru je vytvořena vlastní složka. Obsah jednotlivých složek s obrázky není kopírován, pouze je uložen název složky.

Aktuální složku přidáte do oblíbených složek volbou v menu **Soubor | Do oblíbených složek**.

Seznam oblíbených složek vyvoláte v menu **Soubor | Oblíbené složky** nebo klepnutím na tlačítko se složkou a hvězdičkou v panelu nástrojů.

**Seznam oblíbených složek  
vyvolaný z panelu nástrojů****Intelligentní ukládání  
bitmapových náhledů****VYROVNÁVACÍ PAMĚŤ PRO NÁHLEDY**

Při vytváření bitmapových náhledů, které se zobrazují v největším okně Zoner Media Exploreru, je nutno každý obrázek načíst a z něj vytvořit zmenšeninu 80 x 60 obrazových bodů. Tato operace je u rozsáhlých bitových map dosti časově náročná. Představte si například, že pracujete s obrázky o velikosti několik megabajtů. Pokaždé, když přistoupíte do složky s tak velkými obrázky, se musí všechny postupně načíst. Proto je dobré si vytvořené náhledy uložit a při příštím načítání stejné složky je rychle zobrazit místo jejich opětovného vytváření z velkých souborů.

**Jak ukládat náhledy?**

V některých aplikacích je tento problém řešen tak, že pro každý bitmapový obrázek je vytvořen ve stejné složce nový (většinou menší) soubor s náhledem. Není to zrovna nejlepší, protože uživatel pomalu ztrácí nad vzniklým množstvím souborů kontrolu.

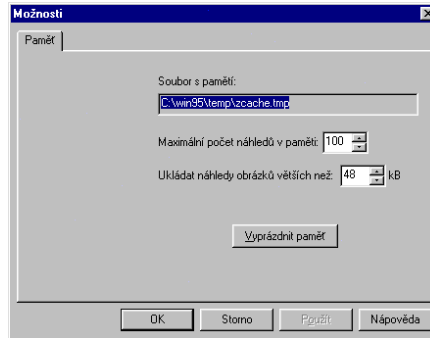
Již Zoner Archiv dodávaný se Zebrou pro Windows 1.5 přišel s myšlenkou ukládání těchto náhledů do jednoho databázového souboru systémem LIFO, kdy při určité velikosti tohoto souboru,

### Optimalizace výběru obrázků pro náhledy

kterou si volí uživatel, jsou nejstarší uložené náhledy nahrazeny novými.

Zoner Media Explorer jde ještě dál. Nově je implementována optimalizace, zda je nutné náhled ukládat, což není v případech, kdy je jeho znovuvytvoření rychlé. Další optimalizace se týká datové velikosti náhledu a jeho barevné hloubky.

### Dialog pro nastavení parametrů náhledů



### Volby pro náhledy

Parametry pro chování paměti pro náhledy nastavíte v dialogu, který vyvoláte volbou v menu **Zobrazit | Možnosti...** Zde nastavujete tyto parametry:

- **maximální počet náhledů v paměti.** Tímto parametrem zadáte limitní počet náhledů. Pokud program vytvoří náhledy pro více obrázků, než je povoleno, nejstarší náhledy se smažou a uvolní místo pro nové. Jeden náhled zabere místo od 1 do 5 kB. Ve všeobecnosti platí, že nejvíce místa zaberou obrázky v barevném rozlišení True Color v poměru stran odpovídajícím poměru stran obrazovky.
- **Ukládat náhledy obrázků větších než...** Tímto parametrem ohraničíte velikost souboru, pro kterou se ještě má vytvářet náhled. Pro menší soubory je ukládání náhledů zbytečným plýtváním místa, protože nové vytvoření náhledů pro malé soubory se příliš časově neliší od načtení náhledu z vyrovnávací paměti.

Přednastavené hodnoty od výrobce jsou: uchovávat maximálně 200 náhledů a vytvářet náhledy pro soubory větší než 48 kB.

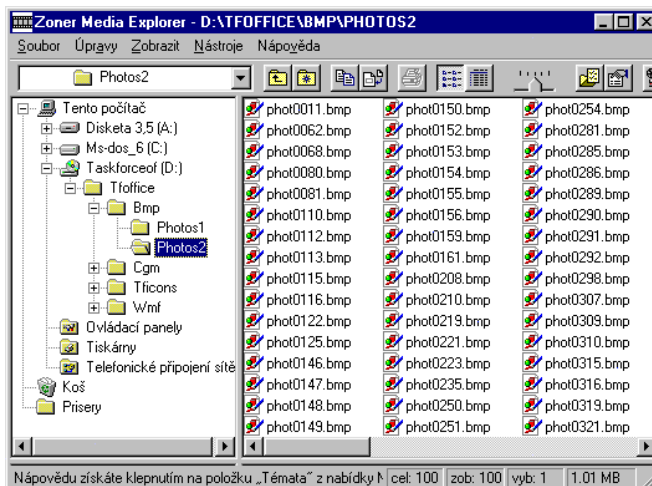
## SOUBOROVÉ OPERACE

Zoner Media Explorer funguje vlastně jako obrázkový správce souborů. Jeho ovládání je v mnohém shodné s Průzkumníkem

v systému Windows, proto zde nebude podrobně popsáno. Obsahuje tyto operace:

- kopírování souborů přetažením nad určitou složku,
- přesunutí souborů přetažením nad určitou složku,
- přesunování složek,
- přejmenování položek,
- založení nové složky,
- smazání vybraných souborů,
- smazání vybrané složky.

Přetažením hraniční čáry částí pro náhledy a pro zobrazení druhů souborů ke spodnímu okraji programu získáme aplikaci k nerozeznání od tradičního Průzkumníka systému Windows



## KONVERZE OBRÁZKŮ



Způsob volání konverze

Zoner Media Explorer i Zoner Viewer mají volbu pro konverze bitmapových obrázků. V obou programech se vyvolává volbou v menu **Nástroje | Konvertovat...**

Pokud je konverze volána ze Zoner Media Exploreru pro jeden obrázek, je vyvolán Zoner Viewer, aby zobrazil obrázek. Pokud je volána pro více obrázků, Zoner Viewer se neaktivuje. Vždy se však zavolá rozsáhlý dialog s několika sekcemi k nastavení parametrů konverze.

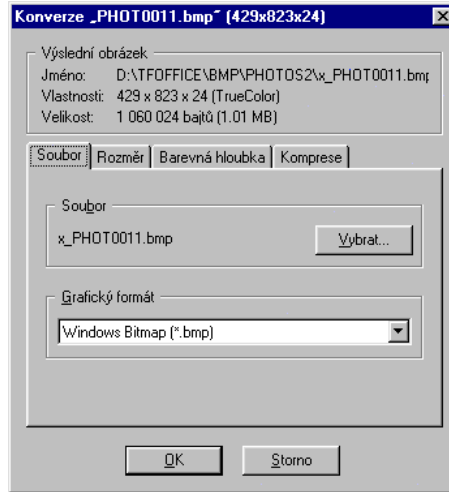
Ke konverzi obrázků potřebujete alespoň minimální znalosti obrazových formátů.

Jednotlivé sekce dialogu pro konverze mají následující nastavení:

- **Soubor.** Zde vyberete konkrétní název souboru a především formát. Pokud budete zapisovat do formátu, který nepodporuje

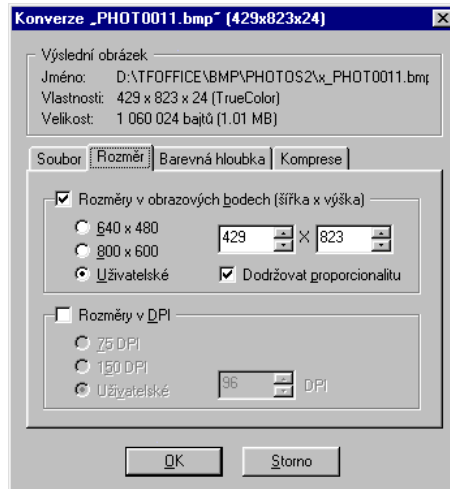
všechny barevné hloubky (např. GIF nebo MAC), může dojít k redukci barev v obrázku. Při konvertování více obrázků současně zadáte masku pro automatické pojmenovávání nových souborů.

### Zadání typu a jména souboru



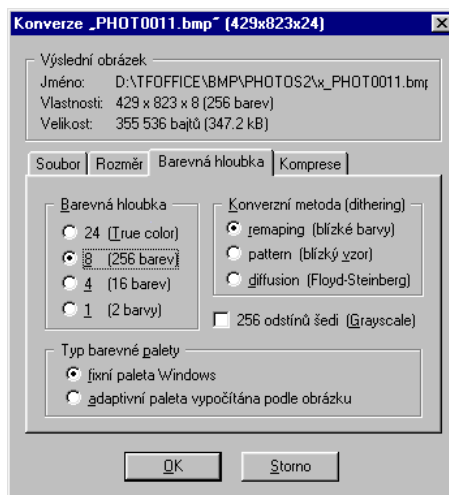
- **Rozměr.** Jestliže si přejete změnit velikost nového bitmapového obrázku, zde zadáte jeho rozměry. Původní rozměr je zobrazen v titulku dialogu.

### Rozměry budoucího obrázku



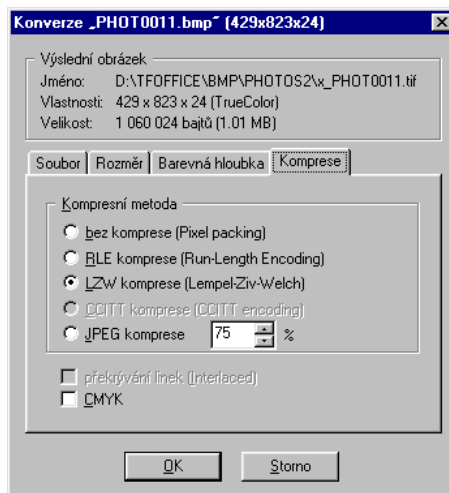
- **Barevná hloubka.** V této sekci určíte počet barev výsledného obrázku. Ne všechny volby jsou přístupné pro všechny formáty. Například GIF nelze vytvořit v barevné hloubce 24 bitů.

Počet barev ve výsledném obrázku, případně metoda převodu barev při redukci barev



- **Komprese.** Podle druhu formátu můžete zvolit kompresní metodu. Například formát TIF podporuje všechny druhy kompresí, avšak toto také bývá úskalím jeho čitelnosti v jiných aplikacích. Některé programy neumějí například načíst TIF v CCITT kompresi. JPG komprese je ztrátová. Míru ztráty kvality obrázku udává parametr. Přednastavená hodnota od výrobce (75%) představuje rozumný kompromis mezi kompresním poměrem a kvalitou obrázku.

Způsob komprese podle typu souboru



Pro formát **GIF** můžete v sekci **Komprese** zaškrtnout volbu **překrývání linek (Interlaced)**, což způsobí, že nebude zobrazován vykreslením shora dolů, ale postupným zlepšováním kvality v celém obrázku. Tato modifikace formátu se používá

## Uložení do CMYK

zejména v oblasti publikování na Internetu, kdy je načítání obrázku ze vzdáleného serveru pomalé, ale obrázek se vykresluje celý a postupně se vylepšuje jeho kvalita.

Pro formát **TIF** můžete zaškrtnout volbu **CMYK**, což způsobí, že obrázek je převeden z barevného schématu RGB do CMYKu. Tento formát je použitelný zejména v DTP pro osvit barevných separací.

Dialog pro konverze je téměř shodný s dialogem pro Export do bitové mapy v programu Zoner Callisto. Tento dialog vám také může být nabídnut při prostém ukládání souboru ze Zoner Vieweru.

## Základní úpravy naskenovaných bitových map

## ÚPRAVY BITOVÉ MAPY V ZONER VIEWERU

Zoner Viewer je program k prohlížení obrázků, avšak kromě prohlížení umí daleko více operací s bitovými mapami, které pro základní potřeby mohou nahradit bitmapový grafický editor.

Často je potřeba například z naskenované bitové mapy vyříznout její část pro další použití, například pro vložení do dokumentu Zoner Callista.

Zoner Viewer pracuje ve dvou režimech:



- **režim ručního zvětšení**, který je nastaven při spuštění Zoner Vieweru a slouží k změně pohledu na obrázek - viz strana 146,



- **režim ořezávání**, který slouží pro práci s výřezy načteného obrázku.

## Přepínání režimů

Mezi výřezy se přepíná jednak tlačítka v panelu nástrojů nebo klávesou **Space**. Zamáčnuté tlačítko v panelu nástrojů indikuje aktuální režim.

Výřez stanovíte tažením myši v obrázku. Tažením myši jeho ohraničení můžete přesunovat. Pokud táhnete za okraj, můžete změnit jeho rozměr. Klepnutím mimo výřez nebo stiskem **Ctrl+L** označení výřezu zrušíte.

Výřez můžete:



- **vložit do schránky** standardní klávesovou kombinací **Ctrl-Ins** nebo volbou v menu **Úpravy | Kopírovat**.



- **oříznout** - oblast vně výřezu bude z obrázku odstraněna. Toho dosáhnete volbou v menu **Úpravy | Oříznout**. Toto je velmi užitečné při úpravě skenovaných obrázků.

- **zkopírovat do souboru**. Volbou v menu **Úpravy | Zkopírovat do...** vyvoláte standardní dialog pro uložení souboru. V podstatě zde také můžete provést konverzi obrázku.



Zoner Viewer umí také přijmout bitovou mapu ze schránky - volba v menu **Úpravy** | **Vložit** nebo stisk **Shift-Ins**. V tomto případě je založen nový dokument a při ukončení Zoner Vieweru nebo při požadavku zobrazení dalšího obrázku budete požádáni o zadání jména a složky pro uložení nového souboru.

Další potřebnou funkcí je změna rozměru bitové mapy. Provádí se v dialogu, který vyvoláte volbou v menu **Nástroje** | **Změna rozměrů**. V dialogu zadejte novou velikost bitové mapy.

**Stejné možnosti pro vložení bitové mapy v Zoner Callistu**




**Význam tlačítek pro transformace a efekty**

## BITMAPOVÉ TRANSFORMACE A EFEKTY

Obrázek načtený v Zoner Vieweru může být dále upravován prostřednictvím několika bitmapových transformací a efektů.

Všechny transformace a efekty vyvoláte v menu **Nástroje** nebo klepnutím na příslušné tlačítko v panelu nástrojů. Tlačítka mají stejný význam jako tlačítka v alternativním panelu nástrojů Zoner Callista při vybrané bitové mapě tvarovacím nástrojem.

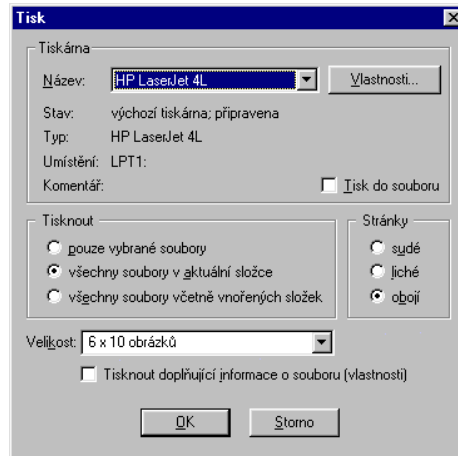
Popis a ukázky všech transformací a efektů najdete v popisu k Zoner Callistu, na straně 111.

-  změna jasu a kontrastu,
-  úprava RGB složek,
-  úprava HSV složek,
-  zaostření,
-  rozmazání,
-  efekt protlačení,
-  detekce hran,
-  posterizace,
-  převod na dvě barvy,
-  převod na stupně jedné barvy,
-  inverze.

## TISK

Tisk ze Zoner Media Exploreru a ze Zoner Vieweru má různé funkce. Pokud tisknete ze Zoner Media Exploreru, můžete tisknout katalogové listy - seznamy obrázků ve složce s jejich náhledy. Použitím Zoner Media Exploreru si můžete udělat katalog všech obrázků na vašem počítači.

Pokud tisknete ze Zoner Vieweru, tisknete jednotlivé obrázky. Obrázky se tisknou v rozlišení 96 DPI. Ve stejném rozlišení tiskne například standardní bitmapový editor Malování dodávaný se systémem Windows.



## SPOLUPRÁCE S WINDOWS

Po nainstalování kompletu Zoner Callista se Zoner Media Explorer a Zoner Viewer zakomponují i do systému Windows. Tito zdatní pomocníci vám tak budou stále po ruce. Vzhledem k interakci s ostatními aplikacemi programy nabízejí možnosti:

### Přetahování drag&drop

- **přetahování drag&drop do jiné aplikace.** Pokud jiná otevřená aplikace podporuje technologii drag&drop a umí načíst přetahovaný obrázek, můžete vybraný obrázek tažením myši přetáhnout ze Zoner Media Exploreru nad jinou aplikaci. Zoner Callisto i Zoner Viewer to dovedou. Pokud je cílová aplikace schována pod oknem Zoner Media Exploreru, přetáhněte ikonu obrázku nad její tlačítko v hlavním panelu Windows. Cílová aplikace se maximalizuje a vy můžete obrázek pustit.

### Vyvolání Zoner Media Exploreru

- **vyvolat Zoner Media Explorer** pro aktuální složku z lokálního menu, které získáte klepnutím pravým tlačítkem v standardní



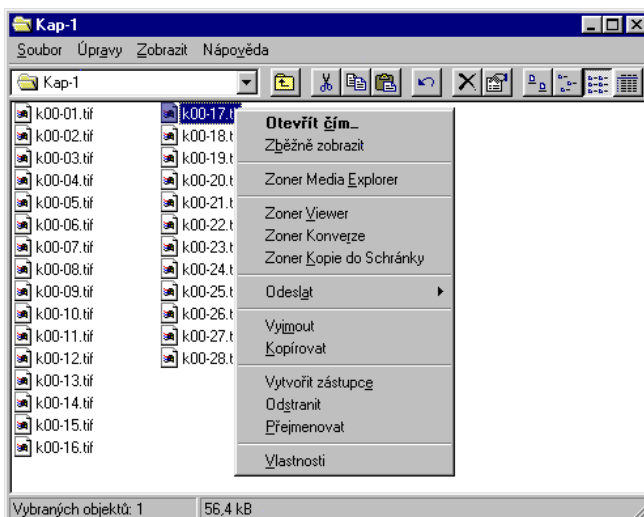
aplikaci Průzkumník nebo v jiných prvcích, kde se pracuje se soubory (Tento počítač, Okolní počítače, plocha a dialogy pro načítání a ukládání dokumentů). Program můžete také vyvolat v lokálním menu, které získáte klepnutím pravým tlačítkem na tlačítko **Start**.

**Zoner Media Explorer stále po ruce**

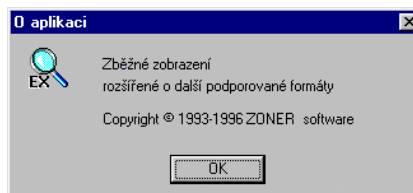


- vyvolat funkce **Zoner Vieweru** pro označenou položku obrázku z lokálního menu, které získáte pravým tlačítkem. Kromě standardních možností, které nabízí Windows, zde přibýly možnosti prohlédnout, konvertovat nebo vložit do schránky. Toto je velmi zajímavý rys Zoner Vieweru. Takto můžete kdykoliv konvertovat obrázek, aniž byste museli spouštět Zoner Media Explorer nebo Zoner Viewer.

**Lokální menu pro položku bitmapového obrázku je doplněno dalšími možnostmi**



- Standardní program Windows **Zběžně zobrazení** je doplněn o další formáty podporované Zoner Media Explorerem.



- Pokud vyvoláte dialogové okno **vlastnosti** pro soubory formátů, které Zoner Media Explorer podporuje, všimněte si, že přibyla další sekce **Informace**, která poskytuje informace o obrázku - barevnou hloubku, rozlišení atd.

**Vlastnosti souboru**  
**- nová sekce informace**







## DODATKY



# DODATKY

## ZCAPI A ZBL32

### Zoner Callisto DEVELOP

Pokud jste zakoupili Zoner Callisto ve speciální variantě **DEVELOP**, naleznete v hlavní složce instalace Zoner Callista podsložku ZCAPI.

**ZCAPI (Zoner Callisto Application Programming Interface)** je název pro interface, pro vývojáře grafických aplikací pod Windows 95 nebo Windows NT, pomocí kterého jste schopni ovládat většinu funkcí Zoner Callista z vaší aplikace.

Jedná se o dynamicky linkovatelnou knihovnu .DLL hotových funkcí a soubory .H - definiční soubory pro MS Visual C++ a dokumentaci.

### ZCAPI pro tvorbu formulářů

Použití ZCAPI si vysvětlíme na příkladu. Řekněme, že programujete aplikaci, ve které je potřeba graficky prezentovat nebo tisknout zpracovávaná data. V Zoner Callistu můžete navrhnout šablony výstupních dokumentů a potom ve vaší aplikaci tuto šablonu pomocí funkcí ZCAPI načíst, doplnit nebo modifikovat potřebná data, zobrazit a vytisknout.

### Tisk ze Zoner Media Exploreru

Jiným příkladem může být samotný Zoner Media Explorer z balíku Zoner Callista, který ZCAPI používá. V tomto programu je funkce, která umožňuje vytisknout katalogy obrázků v několika různých formátech. Postup, který používá Zoner Media Explorer pro tisk těchto katalogů je přibližně následující. Pomocí ZCAPI se načte požadovaná šablona výstupní sestavy a doplní se obrázky. Výsledná sestava se na závěr opět pomocí funkcí ZCAPI vytiskne na tiskárně. Čas potřebný k implementaci této vlastnosti Zoner Media Exploreru bez použití ZCAPI je mnohonásobně delší a v případě, že by jste někdy v budoucnosti potřebovali tuto část kódu modifikovat, například přidat výstup ve formátu A3, musíte celý kód změnit a přepsat. V případě, že použijete ZCAPI pouze v Zoner Callistu, navrhnete další šablonu, která bude formátu A3.

### Prohlížeč souborů Zoner Callista

A do třetice pouze pro zajímavost: celoobrazovkový prohlížeč dodávaný se Zoner Callistem je napsán za pomoci ZCAPI a jeho velikost po zkompileování je pouze 19kB.

### Příklady použití ZCAPI

#### ZCAPI nabízí několik sad funkcí:

- funkce pracující nad celým dokumentem (načtení, uložení a modifikace atributů dokumentu),
- funkce pracující nad objektem nebo více objekty (vytvoření, modifikace a transformace objektu),
- funkce pro překreslování (export do kontextu zařízení DC, překreslování pomocí technologie SmartFresh, tisk, atd.)

V edici Zoner Callista DEVELOP naleznete kromě popisu tohoto interface také sadu příkladů použití. V 9 krocích se postupně naučíte všechny možnosti ZCAPI:

1. Inicializace ZCAPI a volání funkcí z něj. Ukázka otevření dokumentu
2. Implementace zobrazování na obrazovce
3. Zobrazování doplníte o možnost rolovátek (scrollbars)
4. Modifikace měřítka zobrazení (zoom)
5. Tisk dokumentu na tiskárně a nastavení vlastností tisku
6. Práce s hladinami - přidání, mazání a modifikace hladin
7. Práce se stránkami
8. Pojmenovávání objektů - jednoduchý způsob identifikace objektu názvem
9. Práce s objekty - vytváření, rušení a modifikace atributů (barva pera, výplň, styl textu, obsah textového rámce, atd.)

### Zoner Bitmap Library

Další silnou knihovnou ve variantě DEVELOP je **ZBL32 (Zoner Bitmap Library)**

Jedná se rovněž o dynamicky linkovatelnou knihovnu .DLL s funkcemi pro práci s bitmapovou grafikou. ZBL32 nabízí funkce pro načtení, uložení, zobrazení a manipulace s bitovými mapami v grafických formátech PCX, GIF, TIF, WPG, MAC, TGA, ICO, BMP, JPG, PNG a BMI. ZBL32 je ideální řešení pro ty, kteří potřebují ve svých aplikacích načítat nebo zapisovat uvedené formáty. Pomocí ZBL můžete snadno postavit aplikaci podobnou Zoner Vieweru.

Popis obou těchto knihoven přesahuje rámec této příručky. Zájemcům z řad majitelů základní verze Zoner Callista doporučujeme kontaktovat přímo vývojový tým Zoner Callista: e-mail: [techs@zoner.com](mailto:techs@zoner.com) pro další informace. Dokumentace je zahrnuta pouze ve variantě DEVELOP.

## SEZNAM ZKRATKOVÝCH KLAVES

<b>Ctrl-A</b>	výběr všech objektů
<b>Ctrl-B</b>	změna textu na tučný
<b>Ctrl-C</b>	kopírovat do schránky
<b>Ctrl-D</b>	zdvojení objektů
<b>Ctrl-E</b>	zarovnání textu na střed
<b>Ctrl-F</b>	nastavení dokumentu
<b>Ctrl-G</b>	sružení do skupiny
<b>Ctrl-H</b>	vícenásobné kopírování
<b>Ctrl-I</b>	změna textu na kurzívu
<b>Ctrl-J</b>	zarovnání textu do bloku
<b>Ctrl-K</b>	kombinace objektů
<b>Ctrl-L</b>	zarovnání textu doleva
<b>Ctrl-M</b>	dialog pro parametry odstavce
<b>Ctrl-N</b>	založení nového dokumentu
<b>Ctrl-O</b>	otevření dokumentu
<b>Ctrl-P</b>	tisk dokumentu
<b>Ctrl-Q</b>	dialog pro styly
<b>Ctrl-R</b>	zarovnání textu doprava
<b>Ctrl-S</b>	uložení dokumentu
<b>Ctrl-T</b>	lokální nastavení písma
<b>Ctrl-U</b>	rozdělení skupiny
<b>Ctrl-V</b>	vložení ze schránky
<b>Ctrl-X</b>	vyříznutí do schránky
<b>Ctrl-Y</b>	odvolání funkce zpět
<b>Ctrl-Z</b>	o krok zpět
<b>Ctrl-mezerník</b>	přepínání na lupu
<b>Ctrl-PgUp</b>	dát nahoru
<b>Ctrl-PgDn</b>	dát dolů
<b>Ctrl-Shift-F2 až F12</b>	aplikace stylu na aktuální textový odstavec
<b>Ctrl-Shift-D</b>	zapnutí/vypnutí kopírovacího módu
<b>Ctrl-Shift-E</b>	export
<b>Ctrl-Shift-I</b>	import
<b>Ctrl-Shift-H</b>	vložení pevné mezery do textu



<b>Ctrl-Shift-K</b>	zrušení kombinací
<b>Ctrl-Shift-N</b>	založení nového podle parametrů
<b>Ctrl-Shift-O</b>	přeškrtnutý text
<b>Ctrl-Shift-U</b>	podtržený text
<b>Ctrl-Shift-V</b>	vložit ze schránky s volbou
<b>F1</b>	obsah nápovědy
<b>F5</b>	překreslit stránku
<b>F6</b>	přepínání mezi pohledy jednoho okna
<b>F9</b>	práce na celé obrazovce
<b>F10</b>	celoobrazovkový přehled
<b>F11</b>	přechod na předcházející stranu
<b>F12</b>	přechod na následující stranu
<b>Shift-F1</b>	aktuální nápověda
<b>Shift-F6</b>	přepínání mezi pohledy jednoho okna
<b>PgUp</b>	o jeden nahoru
<b>PgDn</b>	o jeden dolů
<b>Del</b>	smazání objektu
<b>Shift-Del</b>	vyříznutí do schránky
<b>Ctrl-Ins</b>	kopírování do schránky
<b>Shift-Ins</b>	vložení ze schránky
<b>Alt-BckSpc</b>	o krok zpět
<b>Alt-F4</b>	ukončení programu
<b>Ctrl, Shift</b>	modifikátory při editaci a vkládání některých objektů (poměr stran, úhel natočení čáry, natahování od středu)

## REJSTŘÍK

### A

aktivní bod 62  
automatické zálohování 133  
automatické zobrazování 145

### B

barevná paleta 119  
barevné přechody 50, 122  
barva pera 119  
barva výplně 119  
barvy objektů 41  
Bézierovy křivky 58  
billboardový tisk 133  
bitmapová grafika 13  
bloky textu 84  
BMP 110, 136

### C

CDR 109

### Č

čáry 57  
douzavření 60  
kreslení od ruky 59  
napojování 60  
rozpojení 60  
spojení 62  
tvarování 61  
čtverce 67

### D

deformace objektů 103  
detaily 142  
detekce hran 113  
DEVELOP 161  
DIB 110  
douzavření čar 60  
DXF 109

### E

editační nástroj 95  
elipsy 70  
tvarování 71  
export 44, 135

### F

formátování textu 84  
fraktálová výplň 124

### G

Galerie ZME 114  
GIF 110

### H

hladiny 26  
HSV složky 111  
hvězdy 73  
tvarování 74

### I

ICO 110  
import 47, 109, 110  
instalace 5  
inverze obrázku 113  
inverze výběru 96

### J

jas 111  
JPG 110

### K

kombinace objektů 101  
koncepte programu 13  
kónický přechod 122  
kontrast 111  
konverze obrázků 148  
kopírovací mód 40, 98

kopírování objektů 98  
kreslení od ruky 59  
kruhové oblouky 70  
kruhové výseče 70  
kruhový přechod 122  
kružnice 70  
    tvarování 71  
křivky 57, 61  
křížový přechod 122  
kurz použití Zoner Callista 33  
kvalita vykreslování 126

## L

licenční ujednání 6  
lineární přechod 122  
listování stránkami 131  
lupa 25

## M

MAC 110  
měřítko zobrazení 25, 146  
mezery u odstavce 85  
míchání barev 120  
mnohoúhelníky 71  
    tvarování 72  
možnosti Zoner Callista 4

## N

načtení dokumentu 132  
napojování čar 60  
náповěda 9  
nový dokument 35, 45, 129  
nulová barva 121

## O

o krok zpět 26  
obdélníkový přechod 122  
obdélníky 37, 49, 67  
oblíbené složky 147  
odsazení odstavce 85

odstavcový text 46, 83  
    formátování 84  
    přebarvení 50  
okraje stránky 35, 130  
OLE 136  
OLE objekty 115  
opakovat 26  
otáčení objektů 99, 106

## P

panely nástrojů 14  
    alternativní 16, 36  
    hladiny 19  
    měřítko 19  
    plovoucí / ukotvené 20, 37  
    prostředí 20  
    text 19  
    základní 15, 36  
    zobrazení 20  
pero 121  
perspektiva 103  
plovoucí okna 21  
    minimalizace 22  
    pero 21, 121  
    stín 22  
    symboly 22  
    transformace 21, 105  
    výplně 21, 122  
PLT 109  
PNG 110  
pojmenování barev 120  
pořadí objektů 49, 102  
posterizace 113  
práce se schránkou 136  
pracovní plocha 23  
pravítka 24  
pravoúhelníky 67  
    rohy 68  
    tvarování 69  
promítání obrázků 146  
protlačení 113  
provázání do Windows 155  
překlopení 40, 100  
přesunutí objektu 39, 97, 105

převod do 256 barev 113  
 převod obrázku na dvě barvy  
 114  
 přichycení k síti 29  
 příručka 7  
 přízpůsobivý přechod 122

## R

RGB složky 111  
 RLE 110  
 rohy pravoúhelníků 68  
 rozbití objektu 63  
 rozbití textu 43, 82  
 rozpojení čar 60  
 rychlopřepínání měřítka 25

## Ř

řádkování 85

## S

separace 134  
 seznam 142  
 schránka 136  
 síla čáry 121  
 síť 29  
 sjednocení velikosti 104  
 skenery 34  
 skenovaný obrázek 4  
 skupiny objektů 101  
 směrnice křivek 58  
 soustava souřadnic 24  
 spojení čáry 62  
 stavový řádek 24, 41, 49  
 stín objektů 125  
 stránky 131  
 styly 85  
 systémové požadavky 5

## T

tabulky 51, 89  
 terminologie 8

text 77  
 další možnosti 43  
 na křivku 78  
 odstavcový 83  
 styly 85  
 úpravy 79, 84  
 TGA 110  
 TIF 110  
 tip na tento den 9  
 tisk dokumentu 133  
 tisk ze ZME a ZV 155  
 tvarování  
 hvězdy 77  
 kružnice a elipsy 71  
 křivky 39, 61  
 mnohoúhelníky 72  
 pravoúhelníky 69  
 tvarování rohů 68

## U

uložení dokumentu 132  
 umělecký text 41, 45, 77  
 rozbití na křivky 82  
 základna 80  
 úpravy bitových map  
 48, 111, 153  
 úsečky 57  
 uživatelská paleta 120

## V

varianta DEVELOP 161  
 vektorová grafika 13  
 velikost náhledů 143  
 velikost písma 85  
 více pohledů 23  
 více stránek 130  
 vícenásobné kopírování 99  
 vícetavový barevný přechod  
 123  
 vložení obrázků 47  
 vodící linky 28, 52  
 na vzorové stránce 35  
 vrstvy 26

výběr objektů 95  
výběr souborů 144  
výběr více objektů 41, 96  
výplň bitovou mapou 125  
výplně objektů 50  
vyrovnávací paměť 148

## **W**

Windows 155  
WMF 44, 109, 136  
WPG 110

## **Z**

základna uměleckého textu 80  
základní paleta 120  
zakončení čar 121  
zálohování 133  
zarovnání objektů 104  
ZBL32 161  
ZBR 109  
ZCAPI 161  
ZCL 132  
zdvojení 98  
zešikmení objektů 100, 106  
změna křivky na přímku 62  
změna přímky na křivku 38, 62  
změna rozměrů 97  
změna velikosti objektu 106  
ZMF 132, 136  
zobrazení souboru 144  
Zoner Media Explorer 141  
Zoner Viewer 141  
zrcadlení 40, 100  
zrušit natočení 100

