

ZONER

s o f t w a r e



Uživatelská příručka

ZONER
Callisto 3
Vektorový grafický editor

Zoner Callisto - vektorový grafický editor

Zoner Media Explorer - obrázkový správce souborů

Zoner Viewer - prohlížeč obrázků

Uživatelská příručka

Copyright software: © 1994-2001 ZONER software

Copyright dokumentace: © 1996-2001 ZONER software

Všechna práva vyhrazena.

Příručka i software jsou poskytovány na základě licence a mohou být používány 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 5, 602 00 BRNO

<http://www.zoner.cz>, e-mail: callisto@zoner.com

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

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

OBSAH

ÚVODEM	3
Zoner Callisto se představuje	3
Základní popis Zoner Callista	4
Novinky v Zoner Callistu 3	5
Instalace a systémové požadavky	7
Licenční ujednání	8
Uživatelská příručka	9
Použitá terminologie v programu	10
Jak brzy ovládnout Zoner Callisto	10
1 KONCEPCE A OVLÁDÁNÍ ZONER CALLISTA . 15	
Bitmapová a vektorová grafika	15
Prostředí grafického editoru	16
Panely nástrojů	17
Plovoucí okna	23
Pracovní plocha	26
Pravítka a soustava souřadnic	27
Stavový řádek	27
Měřítko zobrazení	28
Správce pohledů	29
Funkce o krok zpět	29
Práce s hladinami	30
Vodící linky	32
Síť	33
2 PRVNÍ KROKY V ZONER CALLISTU	37
Jak vytvořit firemní prospekt	37
Začínáme - tvorba loga	39
Založení nového dokumentu	39
Panely s nástroji	40
Vložení obdélníka	41
Tvarování objektu	42
Přesunování objektu	43
Kopírovací mód a zrcadlení	44
Barvy objektů	45
Umělecký text	45
Rozbití textu	47
Export obrázku	48
Pokračujeme - tvorba letáku	49
Vložení uměleckého textu	49
Odstavcový text	50
Vložení a úprava obrázků	51

Obdélníky a pořadí vykreslení	53
Barevné přechody	54
Tabulka	55
Vodící linky	56
3 KRESLENÍ KŘIVEK A ÚSEČEK	61
Úsečky	61
Bézierovy křivky	62
Kreslení od ruky	63
Napojování čar	64
Tvarování čar	65
4 OBDÉLNÍKY, ELIPSY A DALŠÍ TVARY	71
Pravouhelníky	71
Rohy pravouhelníků	72
Tvarování pravouhelníků	73
Kružnice a elipsy	74
Kruhové výseče a oblouky	74
Tvarování kružnic a elips	75
Mnohouhelníky	75
Tvarování mnohoúhelníků	76
Hvězdy	77
Tvarování hvězd	78
Nová funkce klávesy Ctrl - kopie.....	78
5 TEXT	81
Vložení uměleckého textu	81
Úpravy uměleckého textu	83
Základna uměleckého textu	84
Další možnosti uměleckého textu.....	86
Vkládání odstavcového textu	87
Formátování odstavcového textu.....	88
Práce se styly	89
6 TABULKY	93
Vkládání tabulky	93
Úpravy tabulky.....	94
7 ÚPRAVY OBJEKTŮ	99
Editační nástroj - výběr objektů	99
Přesunování objektů	101
Změna rozměrů objektů	102
Kopírování objektů.....	102
Vícenásobné kopírování objektu	103
Otáčení objektů	104
Zešíkmení objektů	104
Zrcadlení objektů.....	105

Skupiny objektů	105
Kombinace objektů	106
Pořadí objektů	107
Deformace více objektů	108
Sjednocení velikostí a zarovnání	108
Plovoucí okno pro transformace	109
Vzájemné přechody objektů - blend	111
Převod objektů na bitovou mapu	113
Bitmapové filtry Adobe Plug-ins	114
8 IMPORT OBRÁZKŮ A OBJEKTY OLE	121
Vektorové obrázky	121
Bitmapové obrázky	122
Úpravy bitmapových obrázků	123
Galerie Zoner Media Exploreru	126
OLE objekty	127
9 BARVY, PERA, VÝPLNĚ A STÍNY	133
Barevná paleta	133
Přetahování barev	135
Nastavení síly pera	136
Barevné přechody	137
Fraktálová výplň	139
Výplň bitovou mapou	140
Stín objektů	141
Průhlednost	141
Kvalita vykreslování	143
10 PRÁCE SE SOUBORY A TISK	147
Založení nového dokumentu	147
Práce ve více stránkách	148
Načítání a ukládání dokumentu	150
Automatické zálohování	151
Tisk dokumentu	151
Export dokumentu	153
Export vektorové grafiky pro WWW	154
Práce se schránkou	157
Informace o dokumentu	158
Odeslání dokumentu e-mailem	158
11 ZONER MEDIA EXPLORER	161
Zobrazení	162
Velikost náhledů	163
Výběr souborů	164
Zobrazení nebo přehrání souboru	164
Měřítka zobrazení Zoner Vieweru	166
Promítání obrázků	166

Oblíbené složky	167
Vyrovňovací paměť pro náhledy	168
Souborové operace	169
Konverze obrázků	170
Úpravy bitové mapy v Zoner Vieweru	173
Bitmapové transformace a efekty	174
Bitmapové filtry	175
Skenování obrázků	175
Přehrávání videa v náhledech	175
Tisk.....	176
Spolupráce s Windows	176
DODATKY	181
Využití technické podpory	181
Update Zoner Callista zdarma	181
2 nejčastější dotazy uživatelů	182
Seznam zkratkových kláves	183
Rejstřík	186



ÚVODEM

ÚVODEM

ZONER CALLISTO 3 SE PŘEDSTAVUJE

Vítejte v programu Zoner Callisto 3. 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. Také doufáme, že vám v mnohém pomůže při tvorbě grafiky pro Internet.

Grafické produkty ZONER software

Zoner Callisto 3 je doposud nejrozsáhlejší programové dílo ZONER software. Navazuje na úspěšnou verzi Zoner Callista 2.0, později verze 2.01. Někteří uživatelé si možná vzpomenou rovněž na nejstarší programy Zoneru - grafické editory Zebra pro DOS a pro InView a především na Zebru pro Windows, která byla prapředchůdkyní Zoner Callista v šestnáctibitových Windows 3.11.

Nízká cena, nízké požadavky na hardware

Oproti jiným grafickým editorům na našem trhu přináší Zoner Callisto 3 atraktivní alternativu za naprosto bezkonkurenční cenu s citlivým výběrem možností a rozumnými požadavky na použitý hardware. Ani faktor zaškolení obsluhy není zanedbatelný. Pro grafický editor Zoner Callisto 3 **je charakteristické jednoduché a promyšlené ovládání** 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 3 bylo vyvinuto na základě připomínek uživatelů ke starším grafickým editorům z produkce Zoneru a k předchozí verzi Zoner Callista. Vážení uživatelé, budeme vám vděční i za vaše náměty a připomínky k programu, jehož jste se právě stali vlastníky.

ZONER software vám přeje mnoho příjemných zážitků.

ZÁKLADNÍ POPIS 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.

Přímá úprava bitových map

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

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.

Dva textové nástroje

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

Odstavcový text:

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.

Tabulky

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

Zoner Callisto pracuje v **moderním prostředí** s konvencemi a ovládáním 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.

Přidané aplikace v ceně Zoner Callista 3

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.

Technologie rychlého překreslování

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

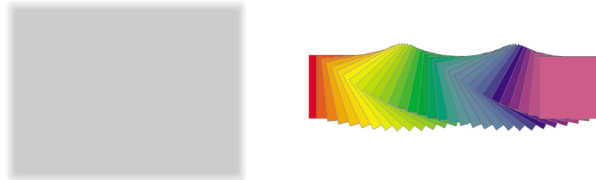


NOVINKY V ZONER CALLISTU 3

Verze 3 Zoner Callista přináší vylepšení z uživatelského hlediska - program se nyní poněkud lépe ovládá. Dalo by se říct, že lépe sedne do ruky. Co se týká grafických možností, je zde cítit zřetelný posun k tvorbě grafiky pro Internet. Podrobnější popis nových vlastností programu naleznete pak v příslušných kapitolách. U těchto novinek vždy uvidíte logotyp třetí verze Zoner Callista. Zde je pouze stručný výčet novinek:

Vzájemné přechody objektů

- **Přechody mezi dvěma objekty** (blending) byly často požadovanou funkcí uživatelů verze 2.0. Pomocí ní lze realizovat např. měkké stíny nebo jiné zajímavé tvarové efekty.



Vyhlazování hran

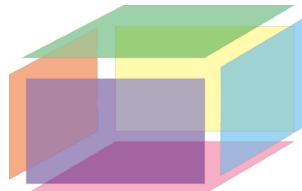
- Antialiasing neboli **vyhlazování hran** využijete především při tvorbě menších obrázků k publikování na Internetu.

Transparentní bitové mapy

- Uživatelé internetu rovněž často požadovali export do bitové mapy, přičemž je možno mít **transparentní** (průhledný) podklad. Zoner Callisto 3 i nový Zoner Media Explorer to umožňují.

Průhlednost, průsvitnost

- Zajímavá kouzla se dají dělat s **průhledností**. Nové Zoner Callisto umí navíc nastavit i několik profilů průhlednosti, takže objekt může být na levé straně neprůhledný, uprostřed průsvitný a na pravé straně úplně průhledný.



Adobe Plug-Ins

- Do profesionálnější oblasti spadá plná **podpora přídatných modulů** (plug-in) podle standardní specifikace společnosti **Adobe**. Nejznámější produkt, který využívá tyto moduly, je Adobe Photoshop.



Plná podpora OLE

- Profesionálové také uvítají **plnou podporu OLE**. Zoner Callisto 3 umí pracovat i jako OLE server.

Export do PostScriptu

- Mnoho profesionálnější zaměřených uživatelů potěší také **export do PostScriptu**. Přibyla také možnost separací přímo na obrazovce a také separací vložených obrázků WMF.

Vektorové obrázky pro Internet



- Již verze 2.01 přinesla podporu tvorby **vektorové grafiky a vektorových animací**, které se dají začlenit do stránek **HTML**. Jedná se o nový formát **SGC** a Zoner Callisto bylo prvním produktem na světě, který uměl do tohoto formátu ukládat grafiku. Verze 3 přináší v tomto směru ještě další vylepšení. Díky těmto možnostem obdrželo Zoner Callisto 3 ocenění Finalist Best of Show na výstavě CeBIT 98 v německém Hannoveru.

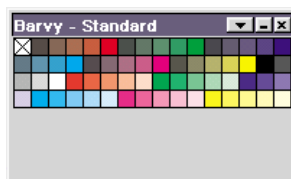
Z uživatelského hlediska Zoner Callisto 3 doznalo tyto hlavní změny:

Přetahování barev

- Nyní je možné tzv. **přetahování** (drag & drop) **barev** z barevné palety přímo na objekt nebo v rámci palety.

Plovoucí okno pro barvy

- Barvy lze volit z nového plovoucího okna pro barvy.



Vizuální přetahování objektů

- Při přesunu objektu **lze sledovat jeho tvar**, což pomáhá jeho přesnému umístění. V nižší verzi Zoner Callista byl vidět pouze označovací rámec objektu.
- Přibyl dialog s kompletními informacemi o dokumentu.

Podpora IntelliMouse

- Nová verze podporuje poslední výkřik módy v počítačových myších - **Microsoft IntelliMouse** s rolovacím kolečkem.

Správce pohledů

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



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

INSTALACE A SYSTÉMOVÉ POŽADAVKY

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

Zoner Callisto běží pod Windows 95 a pod Windows NT 4.0. Provoz pod staršími Windows 3.1 není možný ani s nastavbou Win32. K povinné výbavě připočtete 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.

Instalace

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**).

Ikona Zoner Callista na pracovní ploše Windows

Pokud program používáte denně, doporučujeme vám vytvořit ikonu programu na ploše 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 zástupci všech nainstalovaných programů 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

**Doporučujeme odeslat
registrační kartu programu**

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

Pozor na porušení zákona

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 takto 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

Rozčlenění kapitol

Příručka je koncepčně rozvržena na dvě základní části: výukový kurz a postupný popis všech nástrojů a funkcí.

Jednotlivé kapitoly jsou členěny takto:

První kapitola vás provede základními pojmy vektorové a bitmapové grafiky, prostředím programu a ovládaním. Dozvíte se zde o vodicích 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**.

Sjednocení terminologie s českými Windows 95

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, resp. pro nová Windows 98.

JAK BRZY OVLÁDNOUT ZONER CALLISTO

Zoner Callisto 3 je celkem rozsáhlý program, který nabízí stovky možností. Jejich plné využití je jen otázkou času a postupného ovládnutí.

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.

Technologie alternativního panelu nástrojů

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

Častými otázkami zákazníků jsou: Co znamená slovo „vektorový“ v názvu programu, jaký je rozdíl mezi bitmapovou a vektorovou grafikou atd.

Bitmapová grafika

Na obrázek v **bitmapové grafice** se lze dívat jako na mozaiku. Je poskládán z jednotlivých bodů, které jsou charakterizovány jejich barvou.

Na disku zabere zpravidla 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. Bitmapovou grafiku si můžete vyzkoušet sami v programu Malování (Paint), který je obsažen v základní výbavě systému Windows.



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 (Paint). 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.

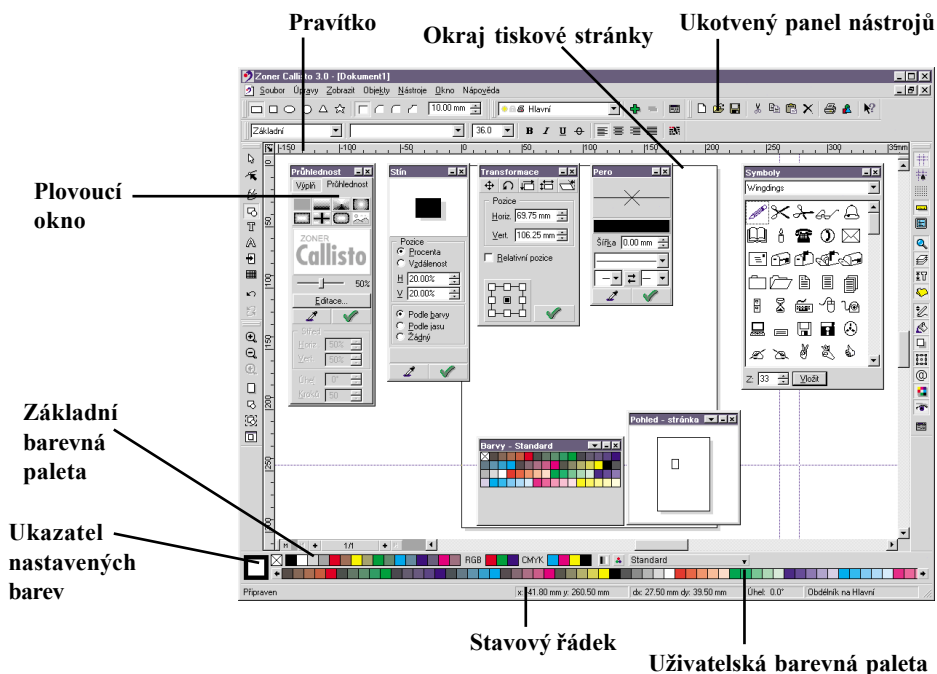
Vektorový editor přináší na první pohled lepší výsledky. K čemu se tedy používají bitmapové editory? Hlavní použití je při úpravách fotografií uložených do počítače skenováním. Často je nutno skenované obrázky retušovat, zesvětlit, zlepšit u nich kontrast apod.

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.



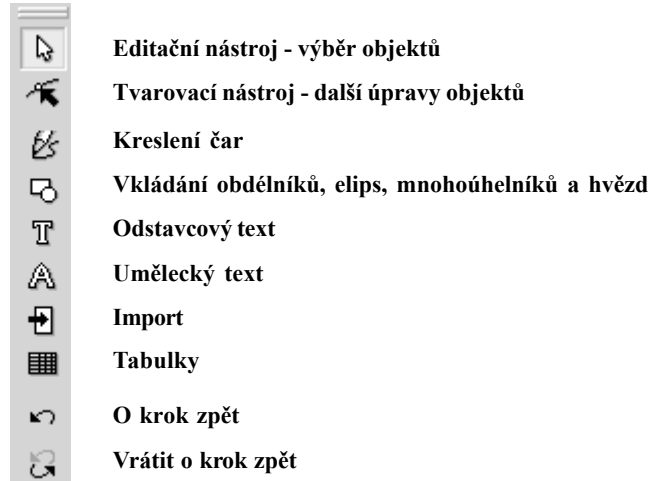
PANELY NÁSTROJŮ

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.

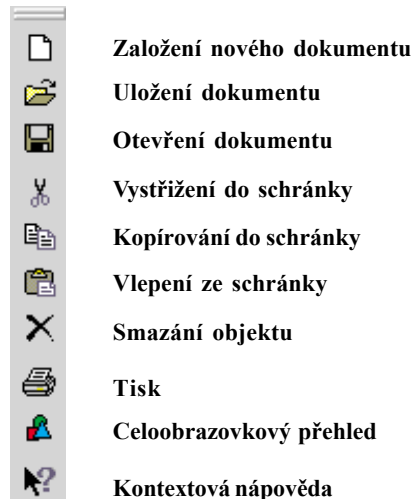
Základní panel obsahuje základní nástroje pro tvorbu dokumentu a tlačítka pro vyvolání funkce zpět a její odvolání.

Základní panel nástrojů



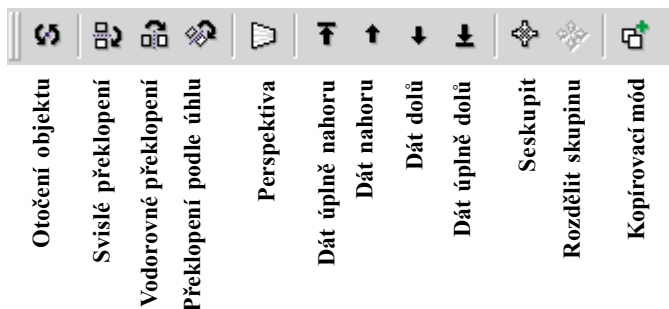
Standardní panel obsahuje většinou volby obsažené v menu Soubor.

Standardní panel nástrojů

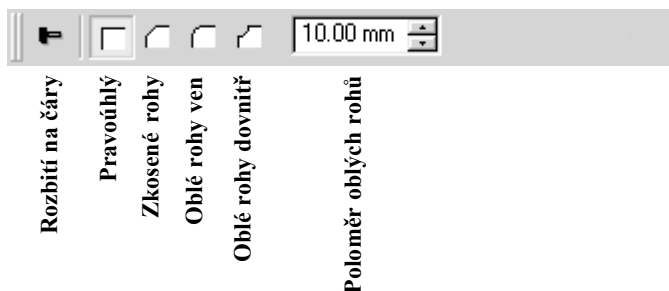


Alternativní panel nástrojů se konfiguruje podle toho, jaký nástroj máte zvolen v hlavním panelu nástrojů, popřípadě jaký objekt máte vybrán tvarovacím nástrojem.

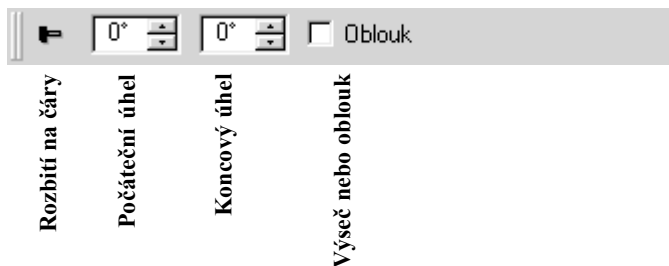
Pro editační nástroj



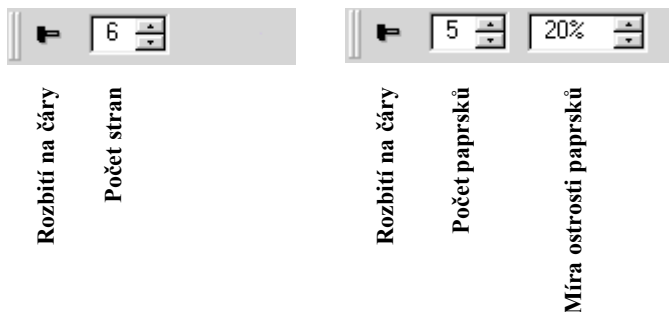
Pro tvarovací nástroj –
obdélníky



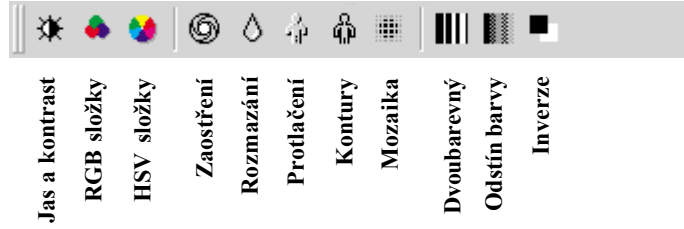
Pro tvarovací nástroj – elipsy,
výšeče a oblouky



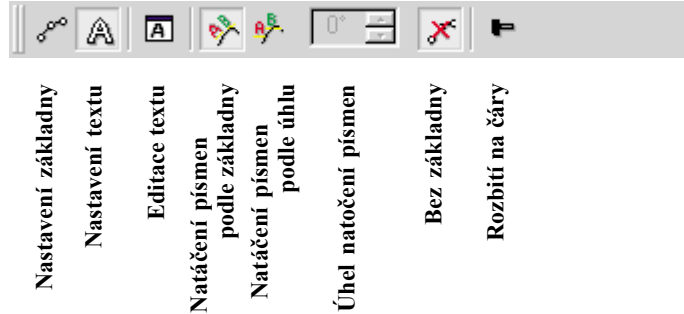
Pro tvarovací nástroj –
mnohouhelníky a pro hvězdy



Pro tvarovací nástroj – vložené bitové mapy



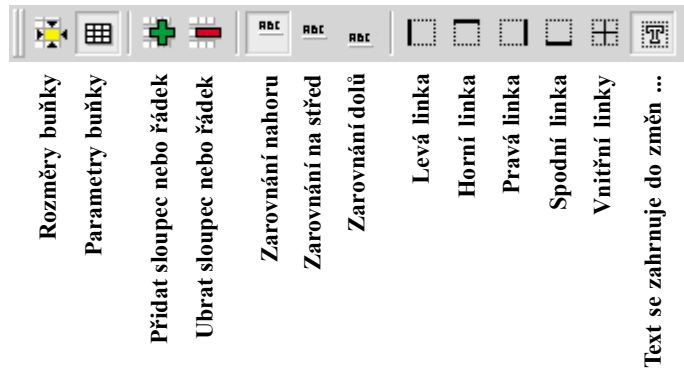
Pro tvarovací nástroj – umělecký text, část text



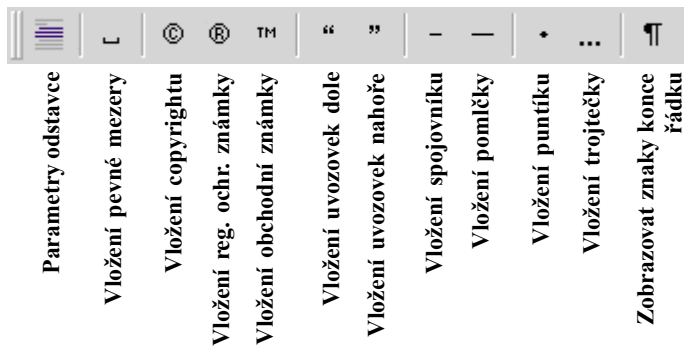
Pro tvarovací nástroj – umělecký text, část základna



Pro úpravy tabulek



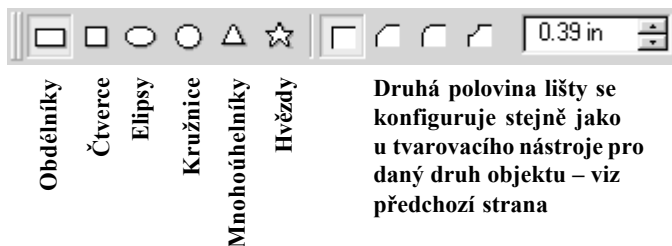
Pro úpravy odstavcového textu



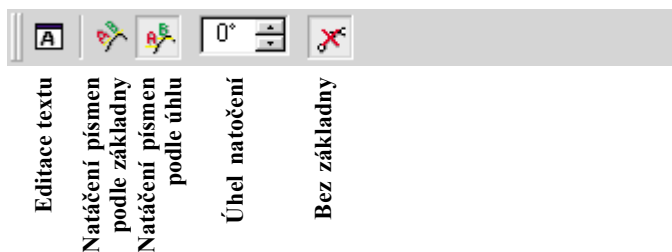
Pro kreslení čar



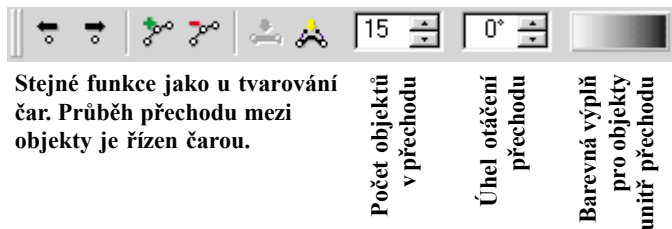
Pro kreslení tvarů



Pro vkládání uměleckého textu



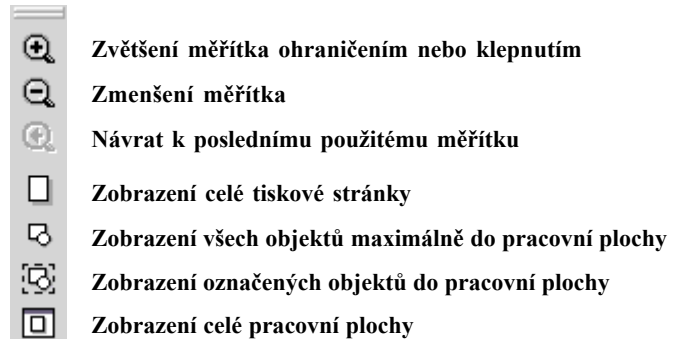
Pro vzájemné přechody objektů



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.

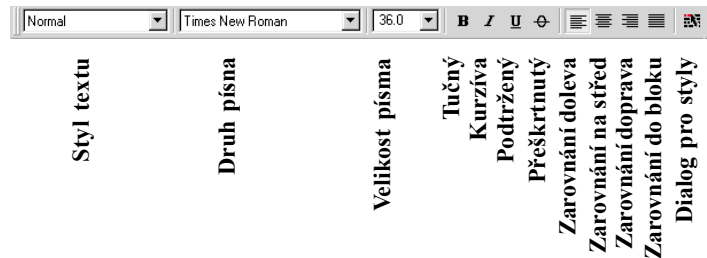
Možnosti pro **měřítka** jsou rovněž vyčleněny do zvláštního panelu. Osvědčilo se, aby byl panel ukotven k levému okraji pracovní plochy.

Měřítka pohledu na stránku



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

Panel nástrojů pro text



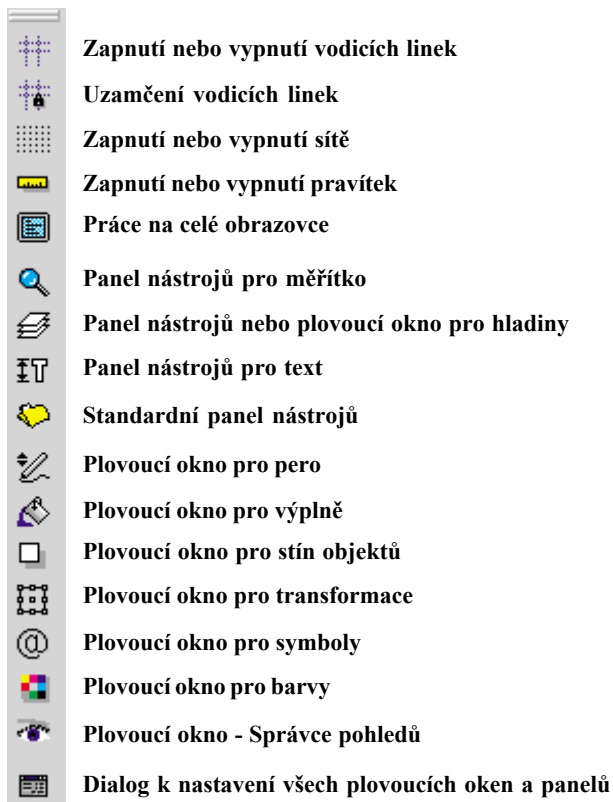
Panel pro práci s hladinami má zvláštní schopnost – může se proměnit v plovoucí okno.

Práce s hladinami



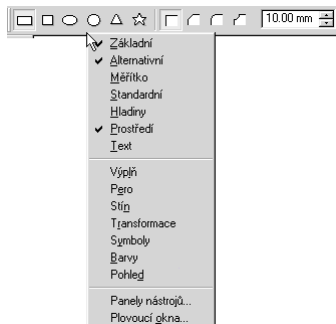
Všechny volby v panelu nástrojů **prostředí** lze nastavit v menu **Zobrazit**. Takto je vše pohodlně po ruce. Tento panel je výhodné mít ukotvený k pravému okraji pracovní plochy.

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 pravým tlačítkem do kteréhokoliv panelu nástrojů.



Plovoucí a ukotvené panely s nástroji

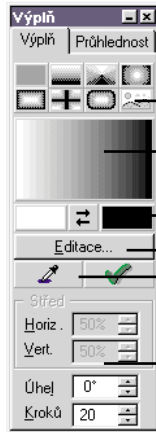
Tažením panelu za tuto oblast směrem do pracovní plochy získáte plovoucí panel. Jeho přiblížením k okraji jej ukotvíte.

PLOVOUCÍ OKNA

Zobrazení plovoucích oken

Zoner Callisto obsahuje 7 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



Druhy výplně

Přehledové okénko

Počáteční a koncové barvy pro barevné přechody

Vyvolání dialogu pro přesné nastavení výplně

Načtení výplně a potvrzení výplně pro objekt

Parametry pro jednotlivé druhy výplně

Plovoucí okno pro pero



Přehledové okénko

Barva pera

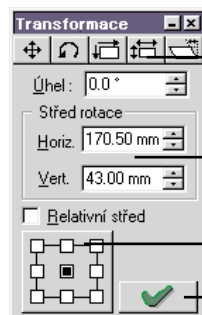
Nastavení síly čáry

Nastavení průběhu čáry (plná, čárkovaná, ...)

Nastavení tvaru zakončení čáry

Načtení druhu pera a potvrzení pro objekt

Plovoucí okno pro transformace. Toto okno má 5 nastavení



Druh transformace

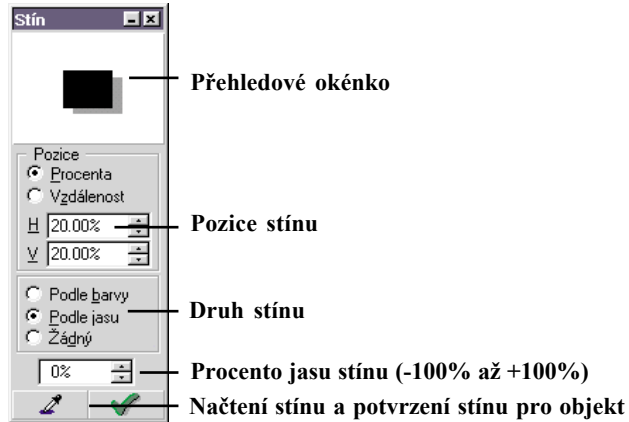
Parametry pro konkrétní druh transformace

Nastavení řídicího bodu transformace

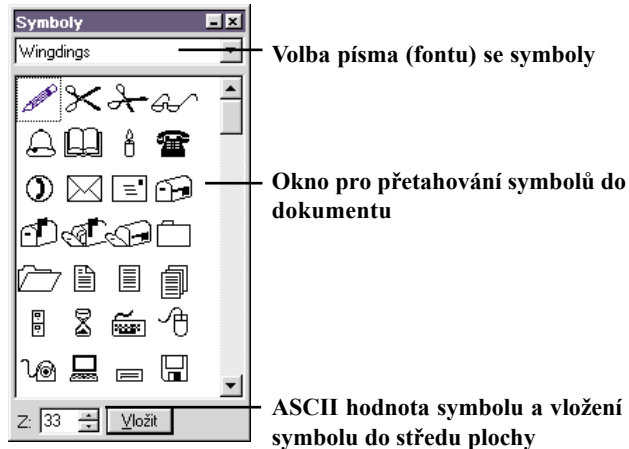
Potvrzení pro objekt

KAPITOLA 1

Plovoucí okno pro stín



Plovoucí okno pro symboly

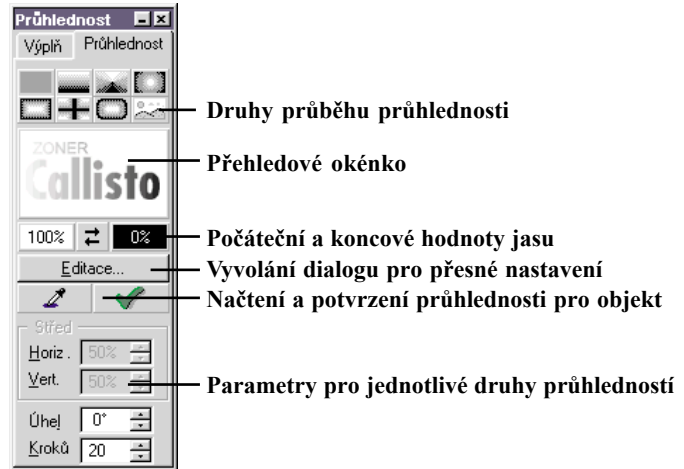


Plovoucí okno pro barvy

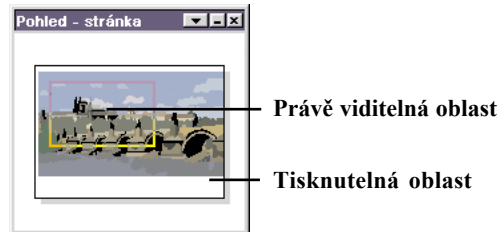
ZONER
Callisto 3



Plovoucí okno pro průhlednost



Plovoucí okno - správce pohledů



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. 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.

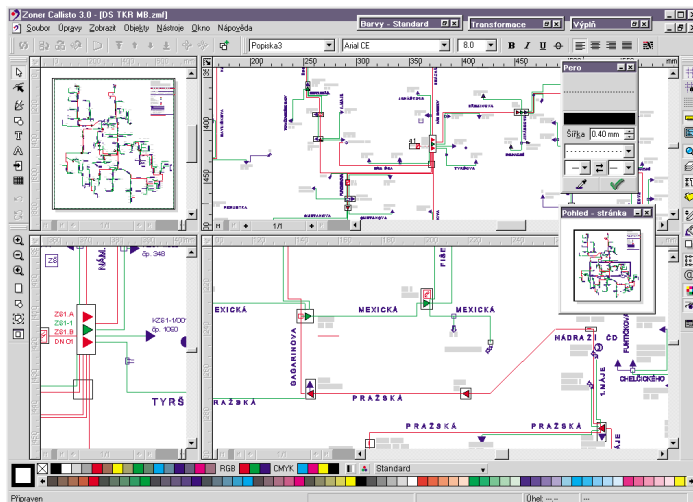
Rozdělení pracovní plochy okna

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



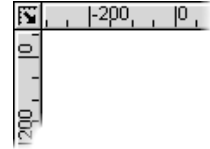
Úpravy v jednom pohledu se automaticky promítají do dalších pohledů.

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 uvolněte 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 svislé osy

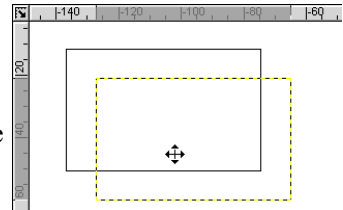
Soustava souřadnic v Zoner Callistu má proti klasické soustavě jednu změnu. Svislé souřadnice nerostou směrem nahoru, ale dolů.

Vodicí linky

Tažením myši z pravítka směrem do pracovní plochy získáte vodicí linky. Viz strana 32.



Od třetí verze Zoner Callista je možné na pravítkách sledovat **velikost objektu** při všech editačních operacích s ním. To je užitečné zejména při přesunování objektů.



STAVOVÝ ŘÁDEK

Obsah stavového řádku

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. 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 myši 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.

Další užitečnou klávesami jsou **A** - zaostří na všechny objekty, **S** - zaostří na označené objekty a **E** - zobrazí celou stránku.

Rychlé přepínání mezi stránkovým a půlstránkovým pohledem

Dočasné přepínání nástroje na zvětšení



Označování oblasti pro zobrazení

Ukládání a vyvolání pohledů

Pohledy pro více stránek

SPRÁVCE POHLEDŮ

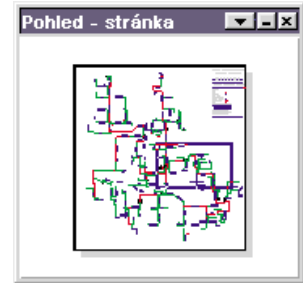
Zoner Callisto 3 přišlo s novým plovoucím oknem - správcem pohledů. Pomocí něj se lze snadno vizuálně orientovat na stránkách.

V plovoucím okně je vždy zobrazena aktuální stránka. Oblast, která se má zobrazit se označuje tažením myši při současně podržené klávese **Ctrl**.

Oblast pak můžete v okénku přesunovat, přičemž Zoner Callisto zobrazí jinou část stránky. Pokud klepnete do okénka, se současně stisknutými klávesami **Ctrl-Shift** oblast se zvojnásobí, tj. dojde ke zmenšení měřítka.

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

Pohledy lze vytvářet na různých stránkách. Volbou dříve vytvořeného pohledu kombinací kláves **Alt-1** až **Alt-9** nebo v lokálním menu zároveň nalistujete stránku, na které byl pohled vytvořen.



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**.



Odvolání 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.

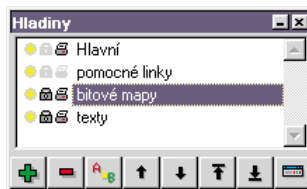
Princip hladin (vrstev)

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.

Použití hladin

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

Viditelnost

dokonce neviditelné. Tím se často dokáže podstatně urychlit tvorba výkresu, pokud je v něm velké množství objektů.

Viditelná hladina. Kromě možnosti nastavit viditelnost hladiny při jejím založení, můžete měnit tento parametr také klepnutím na symbol slunička vlevo od názvu hladiny. Plně zobrazené sluničko 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. Uzamčení 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.

Přesun objektu mezi hladinami

Jak **přemístit objekt** z jiné hladiny do aktuální? K tomu použijte pro označený objekt volbu v menu **Objekty | Pořadí objektů | Do aktuální hladiny**. Také lze použít schránku - viz strana 157.

Zachování hladin při práci se schránkou

Zoner Callisto 3 rozlišuje při práci se schránkou, zda se má zachovat hladina daného objektu. Tato možnost se nastavuje v dialogu, který vyvoláte volbou v menu **Zobrazit | Možnosti...** V sekci **Schránka** je položka **Zachovávat hladiny**. Pokud tedy chcete přesunovat objekty do různých hladin, nezaškrtněte tuto položku. Naopak pokud například přetahujete obrázek, který je na více hladinách z jiného dokumentu, je vhodné hladiny zachovat zaškrtnutím této volby.



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

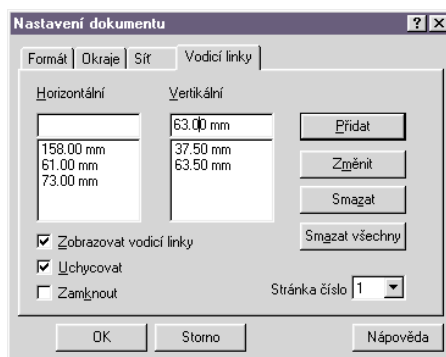
Vodicí linky slouží k usnadnění přidávání a umístění objektů na konkrétní souřadnice. Nejenže napomáhají vizuálně, ale mají i magnetickou schopnost. Přiblížíte-li objekt při přesunování nebo změně velikosti do jejich blízkosti, bude uchycen na stejnou souřadnici.

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 tlačítka zapnutí a zamknutí vodicích linek v panelu nástrojů pro prostředí nebo poklepnáním 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 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.

Zamknutí vodicích linek

Druhým parametrem je zamknutí vodicích linek. Někdy se může stát, že omylem pohnete vodicí linkou, která je přesně umístěna



a tvoří osnovu 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

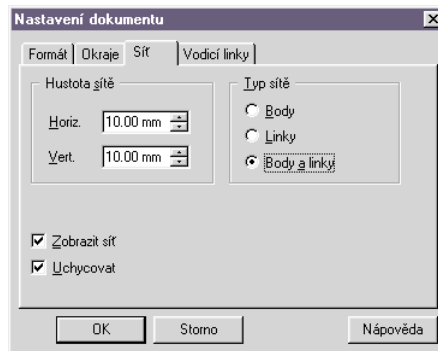


Pomocí sítě lze umísťovat a natahovat objekty na souřadnice s určitým krokem. Především pro uživatele systémů CAD se stala síť nepostradatelným pomocníkem.

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.

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.

Nastavení sítě



Od třetí verze Zoner Callista je možné nastavit způsob vykreslování sítě. Ke tradiční tečkové síti byla přidána možnost zobrazení sítě šedými linkami nebo kombinací linek a teček.



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,

populárně známá město s úžasnou výhledem na zlatou perlu Kalifornie. Některé Vánoce můžete strávit až na 30 dní. Podíváte se do nejkrásnějších měst - San Diego, Los Angeles včetně nádherné Hollywood a San Francisco. Samotným je zanecháváte až kapejte přiblížit lety v americkém parádu: Channel Islands Lassen Volcano, Redwood Sequoia and Kings Canyon a Yosemite. Program je úžasný a má zvláštní káru do osvědčené Arizony, do zlatého údolí kanonických věží, do Monument Valley.

Nenechejte si ujít báječný zážitek!

Do prava:

Tam: Praha - Los Angeles letadly
V Kalifornii doprava v klimatizovaném luxusním mikrobusu s výhledem na kachyby kou 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: Šimůvků 111, 602 00 Brno, tel (05) 4302 9842-3, fax (05) 4402 9942
Pracovní hodiny: Po - Pá 9 - 18 hodin, e-mail: info@eurotour.cz
Pobočka: 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 pojezdíte 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 disketu 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

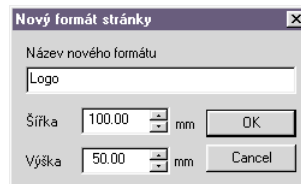
Na předchozí stránce dole je cílová podoba loga pro naše výukové účely. Výsledný obrázek by se určitě nemohl zúčastnit soutěže o neoriginálnější logo. Jednoduchý příklad je ale navržen tak, abychom si na něm ukázali několik používaných technik vektorové grafiky. Věříme, že po zvládnutí Zoner Callista 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

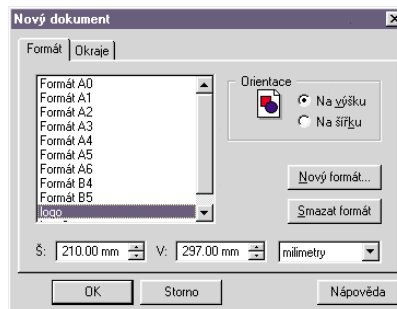


V menu **Soubor** vyberte **Nový podle parametrů**. Zobrazí se dialog se seznamem přednastavených stránek. Do tohoto seznamu si přidáme vlastní položku. Klikněte na tlačítko **Nový formát...**

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 vodičky na vzorové stránce** a potvrďte **OK**.

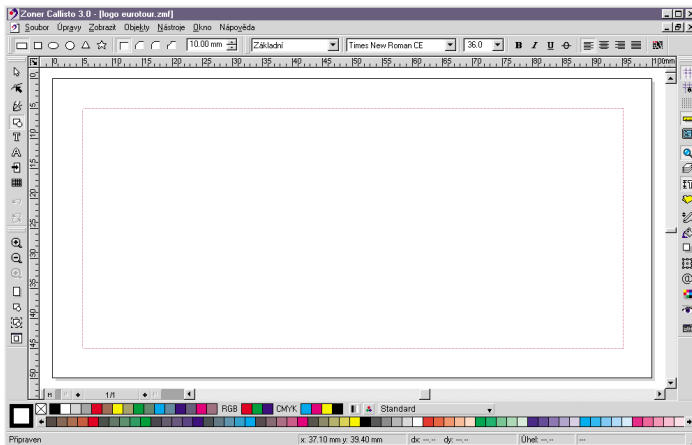
Nastavení a zobrazení okrajů

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.

Základní panel nástrojů

PANELY S NÁSTROJI



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



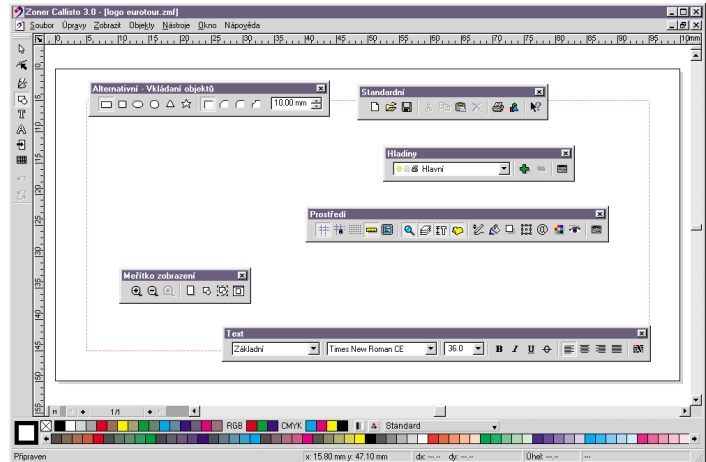
Alternativní panel nástrojů má v Zoner Callistu zvláštní postavení. Konfiguruje se

Ukotvení panelů nástrojů

totíž 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



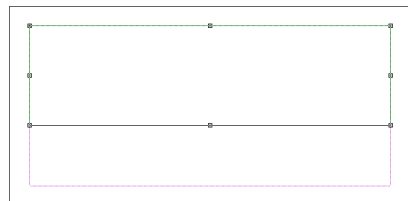
Kromě voleb v menu **Zobrazit | Panely nástrojů** lze panely zobrazovat několika dalšími způsoby. Jejich popis je však nad rámec úvodního kurzu.

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

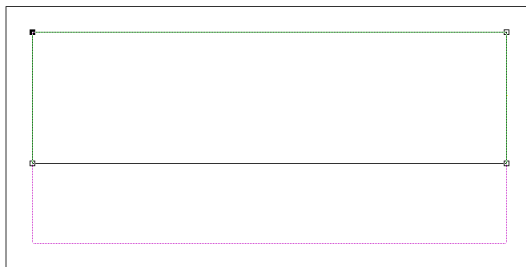
Z nakresleného obdélníka vytvoříme tvarováním profil podle cílové podoby loga. Takováto úprava objektů je jedním z nejzajímavějších rysů vektorové grafiky.

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.

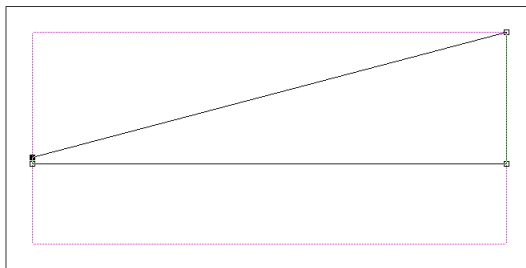
Rozbití objektu na čáry

 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 čtyři spojené 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.

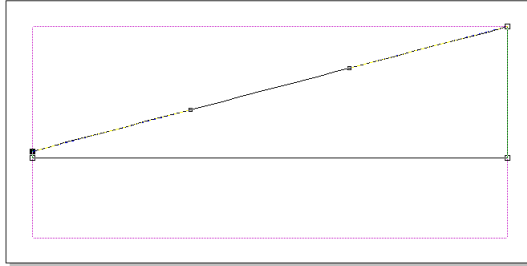


Změna přímky na křivku

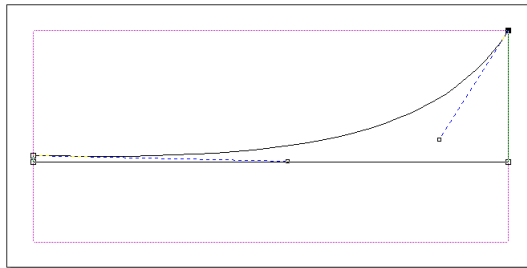
 Nyní horní spojnici převedeme na křivku, a tu zdeformujeme do požadovaného tvaru. Převod čáry na křivku se provádí tlačítkem se symbolem malé žluté šipky a křivky v alternativním panelu nástrojů při vybraném objektu tvarovacím nástrojem. Převodena je vždy ta část čáry, která se nachází za aktivním bodem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



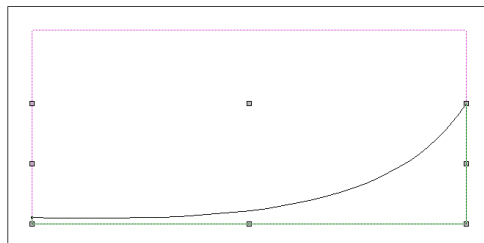
PŘESUNOVÁNÍ OBJEKTU



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

„Magnetický“ efekt vodících linek

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 vodícími linkami.



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:



1. Vyberte objekt. Výběrem objektu se rozumí jeho označení, takže v rozích jsou vidět úchopové body. Výběr se provádí klepnutím myši do objektu při aktivním editačním nástroji v hlavním panelu nástrojů.

Kopírovací mód

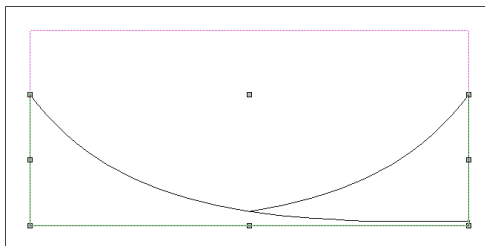


2. Nastavte kopírovací mód. Kopírovací mód se nastavuje v alternativním panelu nástrojů klepnutím na tlačítko se zdvojeným objektem a znaménkem plus. Pokud je nastaven kopírovací mód, bude jakákoliv operace s objektem (přesunutí, zvětšení, zmenšení, překlopení, ...) mít za následek zkopírování objektu.

Překlopení objektu zároveň s kopírováním



3. Objekt vertikálně překlopte. Překlopení (jinak též zrcadlení) se provádí klepnutím na jedno z tlačítek s objekty na ose a šipkou. Nejprve si provedeme zrcadlení podle osy Y.



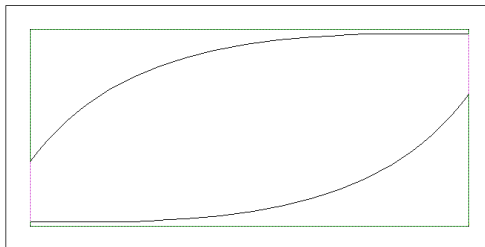
4. Vypněte kopírovací mód. Pokud by zůstal zapnutý, další operace by zase zdvojila objekt.

Překlopení objektu



5. Objekt překlopte horizontálně. Klepněte na tlačítko se symbolem objektů na svislé ose.

6. Umístěte nový objekt k hornímu okraji dokumentu.



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.

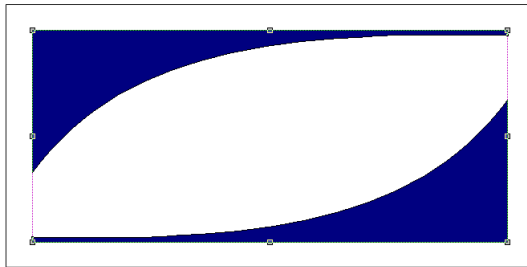


2. Klepněte **pravým tlačítkem** myši na některou z barev v barevné paletě – změní se barva výplně objektu.

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

PRVNÍ KROKY V ZONER CALLISTU

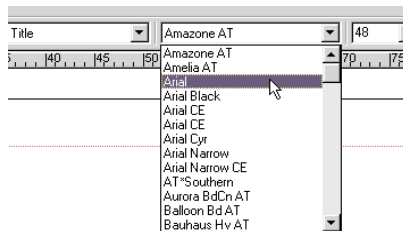
Do prostoru mezi profily natáhněte tímto nástrojem úsečku. To bude základna budoucího textu. Objeví se dialog. Do něj napište název „eurotour“ a potvrďte OK.



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 22, 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.

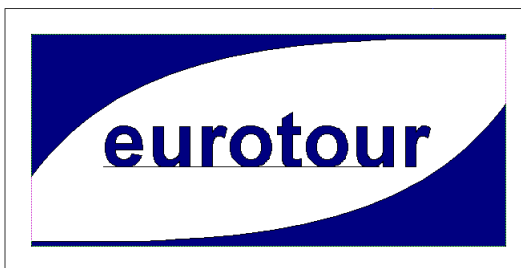


Tučné písmo



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 rozbit text na jednotlivá písmena. V tomto případě již text není textem, ale skupinou křivek.

Postup:

Dvě části alternativní lišty pro umělecký text



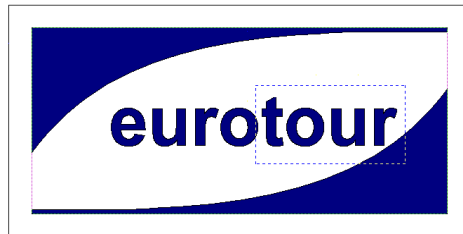
Rozbití textu do křivek



Výběr více objektů ohraničováním



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.
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.
4. V hlavním panelu zvolte editační nástroj a vyberte poslední čtyři znaky. Výběr více objektů je kromě možnosti ukázané na straně 45 možný také tzv. ohraničováním. Táhněte kolem objektů myši, 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?

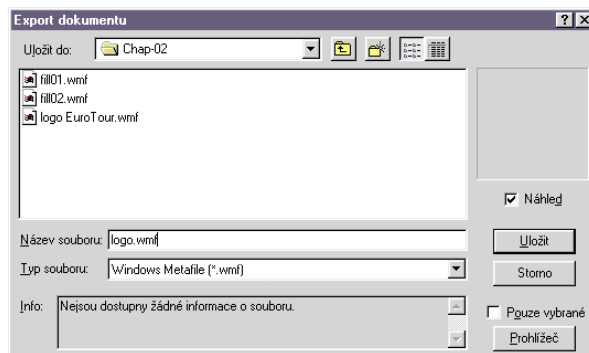
Pomocí schránky:

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 používanější 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.

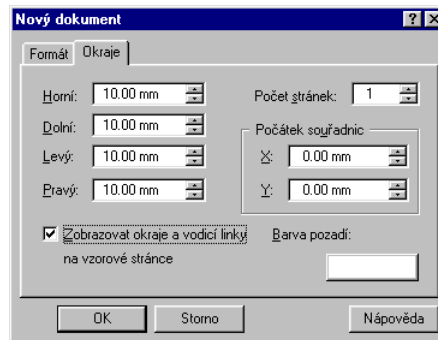
Další část výuky už bude pouhé skládání objektů na tiskovou stránku a vkládání textu, což je nejčastější činností ve vektorovém grafickém editoru.

Tvorba vzorového letáku

Modelovým příkladem bude tvorba letáku pro zájezd do Kalifornie, jehož předlohu naleznete na straně 37.

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

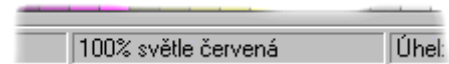
Vložení uměleckého textu – strana 45



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 38 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

Nyní doplníme do letáku texty - 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



Nyní si zvýrazníme některé pasáže textu. Nadpis a závěrečné heslo změníme na tučný a zvětšíme velikost písma. Článek je psán písmem o velikosti 11. Velikost písma celého článku nastavte v panelu nástrojů pro text ještě před 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

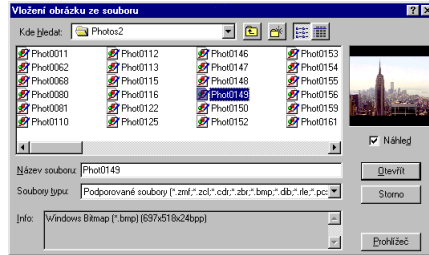
Pokud se chcete do článku vrátit a dále jej editovat, klepněte na něj nástrojem pro odstavcový text nebo tvarovacím nástrojem. Pokud je objekt vybrán editovacím nástrojem, přepnete se do editačního režimu už při zvolení nástroje pro odstavcový text.

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 bitová mapa vykreslí. Všimněte si, že při natahování se zachovává poměr stran bitové 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.



Vyberte bitovou mapu tvarovacím nástrojem. Kolem obrázku se vykreslí úchopové body. V alternativní liště se objeví všechny možnosti, které se dají provádět s bitovou mapou. Zvolte první tlačítko jas a kontrast. V dialogu nastavte tažením táhly požadované hodnoty.

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

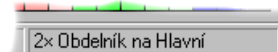


Nyní do letáku doplníme obdélníky, jednak jako černý podklad pod nadpis a pod adresu, jednak jako doplňující grafické motivy.

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 černá 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.

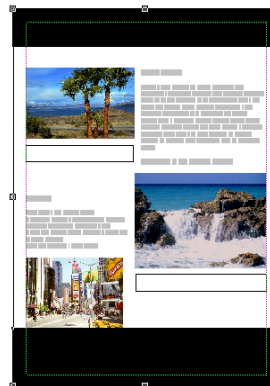


Kontrola vybraných objektů ve stavovém řádku

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

PRVNÍ KROKY V ZONER CALLISTU

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.

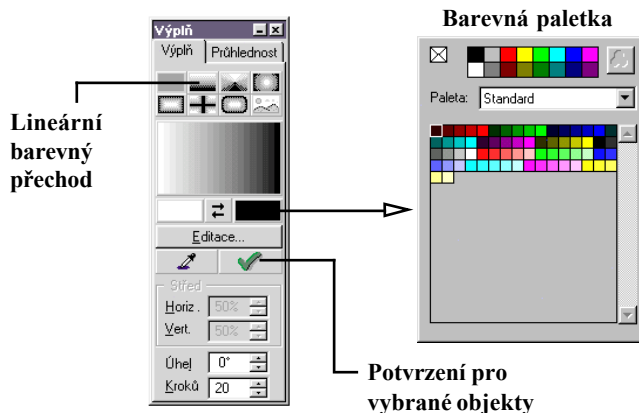
BAREVNÉ PŘECHODY

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 pro 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 urovňování 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 37.

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

Pomocí čar nakreslíte vše

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:



Nástroj pro kreslení čar

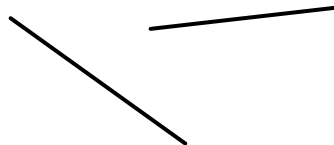


Čáry se kreslí pomocí nástroje na čáry, který zvolíte v hlavním panelu nástrojů. V alternativním panelu nástrojů se zobrazí všechny možnosti. V Zoner Callistu můžete kreslit úsečky, Bézierovy křivky a křivky od ruky.

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 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. 136.

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 myši, 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.

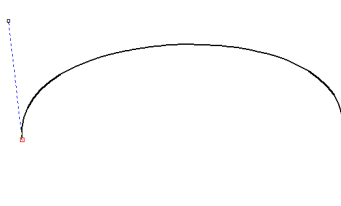
Úsečka

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

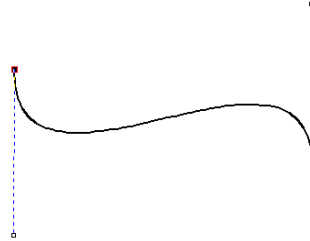


Křivka s jedním vrcholem

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



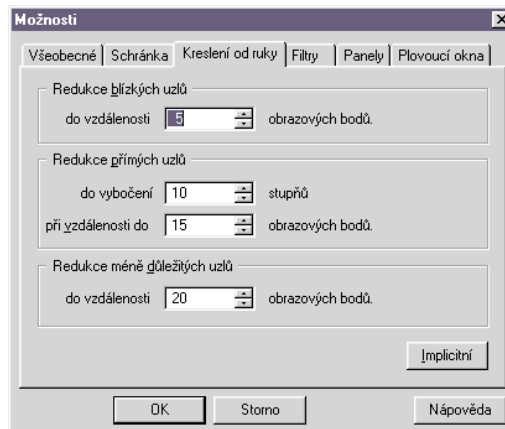
Zvolte v alternativním panelu tlačítko se složitější křivkou. V pracovní ploše táhněte myší se stisknutým tlačítkem. Za kurzorem zůstává stopa a vzniká čára. Uvolněním tlačítka vznikne nová křivka, přesněji řečeno množina spojených Bézierových křivek, které se dále upravují tvarovacím nástrojem.

Automatické 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

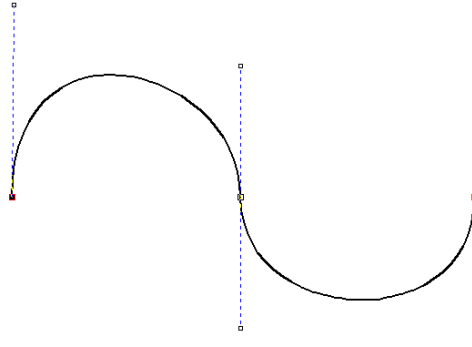
Jestliže jste pomocí funkce spojování čar kreslili křivku vytvořenou z více křivek, lze její počáteční a koncový bod spojit klepnutím na tlačítko spojení v alternativní liště. Je důležité, abyste před tím nevypnuli nástroj pro spojování. Z čar se stává objekt, který je možno vyplňovat různými výplněmi.

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

Napojování čar si ještě ozřejmíme na příkladech.

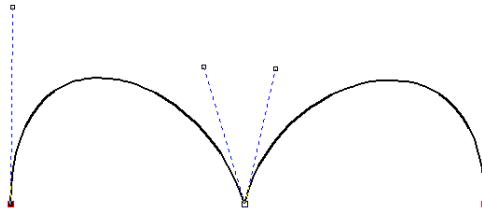
Bézierovy křivky se napojují dvěma způsoby: sousední křivky používají společnou tečnu, ale orientují se jiným směrem, takže plynule přecházejí jedna v druhou.

Spojité 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 18.

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 tvarované 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. Aktivní bod 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 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**.



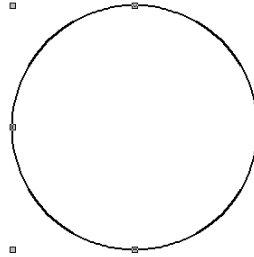
Další bod přidáte klepnutím na tlačítko plus nebo stiskem **Ins**. Přidá se ta čára, která následuje za aktivním bodem. Pokud to je úsečka, i vložený úsek bude úsečkou.

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.

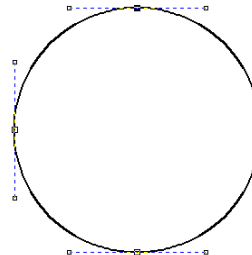


1. Nástrojem pro vkládání tvarů vložte kružnici.

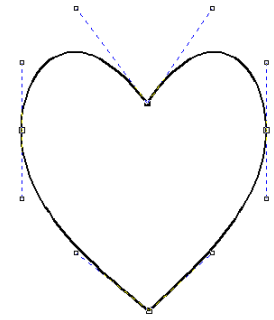


2. Přepněte na tvarovací nástroj a kružnici vyberte.

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.

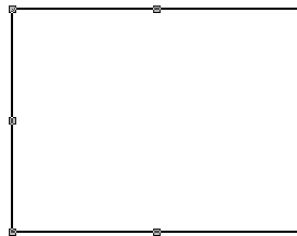
Čtverce a obdélníky

PRAVOÚHELNÍKY

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.

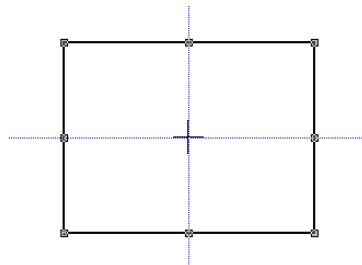


V hlavním panelu vyberte nástroj kreslení objektů. V alternativní liště vyberte obdélník nebo čtverec. Tažením myši ve výkresu stanovíte objekt.



Při stisknutí klávese **Shift** můžete natahovat obdélník od středu, čímž můžete dosáhnout soustředných objektů. Budoucí střed si můžete vyznačit vodicími linkami. Viz strana 32.

Natahování obdélníka od středu s klávesou Shift



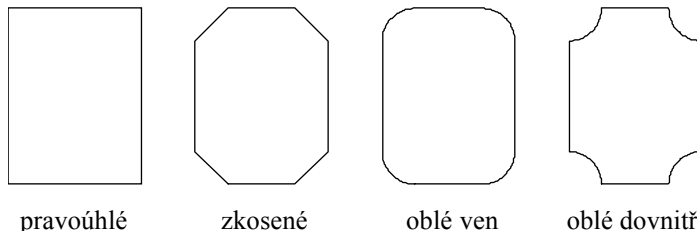
Ctrl - záměna obdélníka na čtverec a opačně při natahování

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 67), funkce změny rohů již nemá účinek.

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

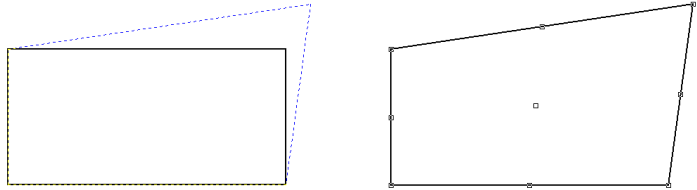
Jestliže potřebujete přesný rozměr, při kreslení sledujte údaj ve stavovém řádku (viz strana 27) nebo pomocnou rysku na pravítkách.

TVAROVÁNÍ PRAVOÚHELNÍKŮ

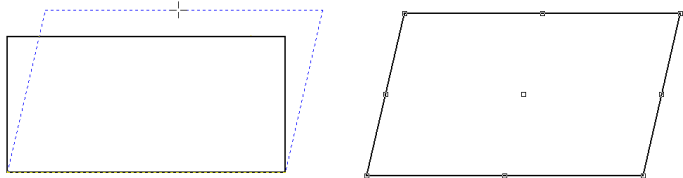


Pokud zvolíte v hlavním panelu nástrojů tvarovací nástroj a vyberete s ním pravoúhelník, můžete pokračovat v jeho individuálních úpravách. Máte tyto možnosti:

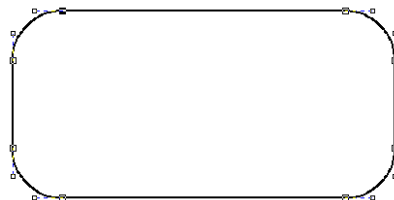
- Můžete jej tažením za jeden z rohových úchopových bodů deformovat na nepravoúhlý tvar. Vždy však můžete vytvořit pouze konvexní čtyřúhelník, což znamená, že spojnice dvou bodů je pomyslnou hranicí, za kterou nelze umístit bod, který se nachází mimo tuto spojnici.



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

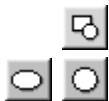


- Tažením za centrální úchopový bod jej přesunete na novou pozici.
- Klepnutím na jedno ze čtyř tlačítek v alternativní panelu změníte tvar rohů a editaci údaje v numerickém boxu můžete měnit poloměr zaoblení nebo zkosení.
- Klepnutím na tlačítko s kladívkem rozbijete pravoúhelník na čáry, čímž se před vámi otevírá další škála možností jejich tvarování. Viz strana 65.



KRUŽNICE A ELIPSY

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



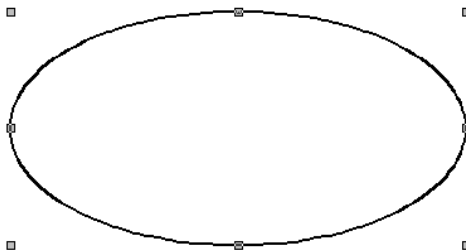
V alternativním panelu nástrojů při aktivovaném nástroji kreslení objektů zvolte kružnici nebo elipsu. Tažením myši stanovíte přímo kružnici nebo elipsu.

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.

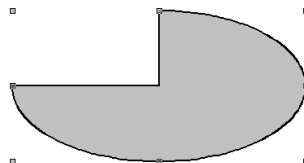


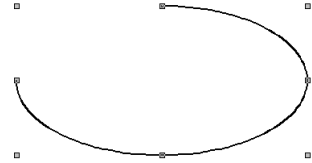
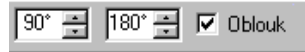
KRUHOVÉ VÝSEČE A OBLOUKY

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 zaškrtnávací 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



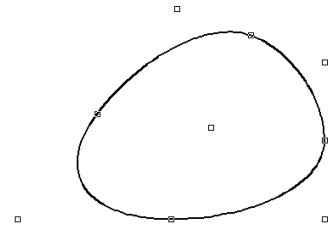
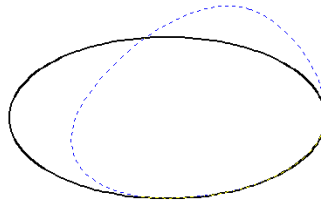
Kruhový oblouk

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 67, 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.

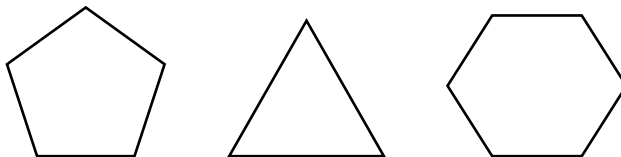


Ctrl - natáčení osy
objektu po 15°

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 61), 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



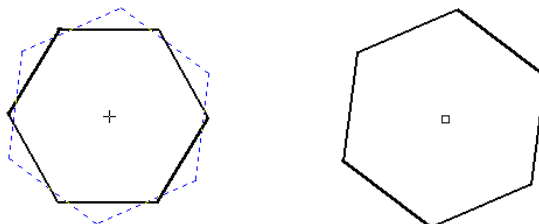
Použitím tvarovacího nástroje můžete v mnohoúhelníku změnit jeho počet stran a otočení.

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 zajistíte klepnutím na tlačítko s kladívkem v alternativním panelu nástrojů.

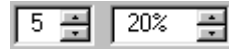
HVĚZDY

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



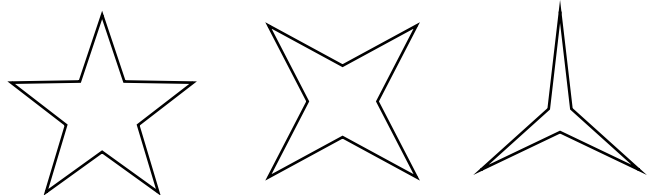
Nástroj zvolíte v alternativním panelu nástrojů pro kreslení tvarů. Hvězdy se kreslí podobně jako kružnice nebo mnohoúhelníky natažením. Objektem lze, podobně jako u mnohoúhelníka, při kreslení otáčet.

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 udána 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



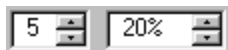
Změnou parametrů hvězd můžete měnit i už nakreslené hvězdy. Pokud je jedna hvězda vybrána, lze v alternativním panelu při zvoleném nástroji kreslení hvězd dále měnit počet a ostrost prostřednictvím numerických boxů. Parametry hvězdy změníte i tvarovacím nástrojem, viz následující kapitola.

Editační nástroj rozbíjí hvězdy na čáry



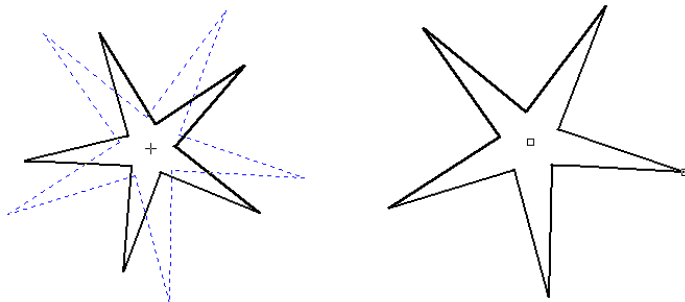
Jestliže již došlo k otočení nebo ke změně rozměrů hvězdy editačním nástrojem, není už možno měnit počet paprsků hvězdy a jejich ostrost, protože hvězda je automaticky rozložena na linky.

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.

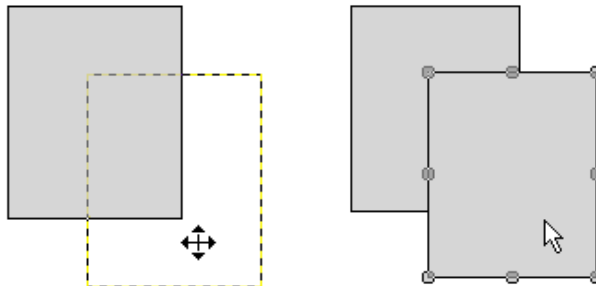


NOVÁ FUNKCE KLÁVESY CTRL - KOPIE



V Zoner Callistu 3 byla změněna funkce klávesy Ctrl stisknuté při přesunu objektů editačním nástrojem. Dříve, pokud byla stisknutá klávesa Ctrl při přesunu objektu, vykresloval se jeho obrys. Od nové verze použijte tuto klávesu pro vytvoření kopie daného objektu.

Přesun objektů s přidrženu klávesou Ctrl





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 se nazývá umělecký, protože pomocí něj lze provádět s textem různé efekty: tvarování podle křivky, změnu 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.

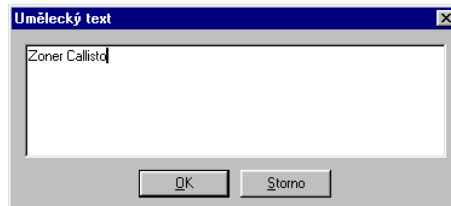
Nyní máte dvě možnosti:

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 natačet 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

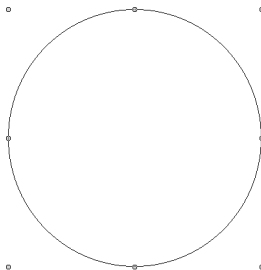
Umístění textu podle hotového objektu

TEXT

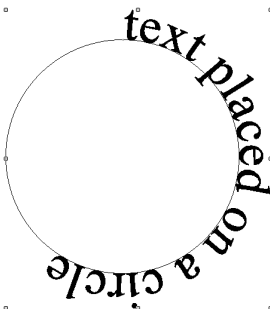
Tyto dva případy se týkají varianty, kdy text má vlastní základnu. Dále můžete text vložit tak, že klepnete textovým nástrojem na objekt, který bude určovat základnu textu. Tímto objektem musí být čára. To však není problém zajistit, protože všechny tvary, které se kreslí v Zoner Callistu, je možno na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



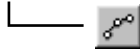
V tomto případě se kružnice stala „majetkem“ textového objektu. Klepnutím na poslední tlačítko v alternativním panelu nástrojů ji můžete ze zobrazení textu vynechat.



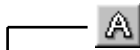
ÚPRAVY UMĚLECKÉHO TEXTU

Asi se vám nikdy nepodaří vložit text tak, aby se shodoval s jeho cílovou podobou. Nejčastěji budete upravovat jeho velikost. Je to možné buď přesným nastavením v panelu nástrojů pro text, pokud je textový objekt vybrán tvarovacím nebo editačním nástrojem, nebo jednoduše tažením editačním nástrojem - viz strana 102. 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



Alternativní – část pro text



Pokud umělecký text označíte tvarovacím nástrojem, alternativní panel bude mít **dvě možnosti konfigurace**. Jednak práce se základnou textu (viz následující kapitola), jednak 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.

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

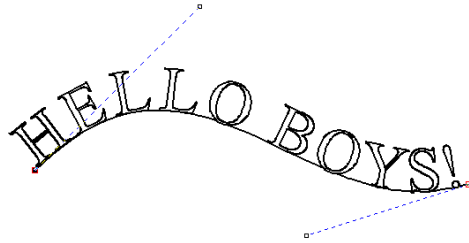
Základna je čára, která určuje směr a polohu vykreslení textu. Zobrazení základny se zapíná nebo vypíná klepnutím na tlačítko s čarou a třemi body úplně vpravo v alternativním panelu pro umělecký text v textové části. Pozor, pokud je základna zapnutá, objeví se i ve výsledném výtisku.

Základnu můžeme tvarovat podobně jako čáru, viz strana 65, a text se vždy přesází tak, aby sledoval tuto čáru. Takto vlastně můžeme umístit text podle libovolné křivky.

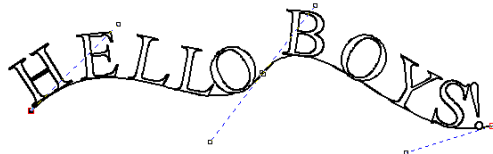
Možnosti úpravy čáry - základny jsou následující:

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 Bézierovu 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 104, 102.

Text s aplikovaným lineárním barevným přechodem



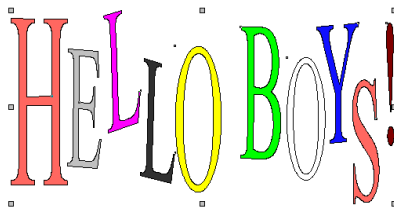
Při aplikování výplně na text mějte zapnutý režim úpravy textu v alternativním panelu



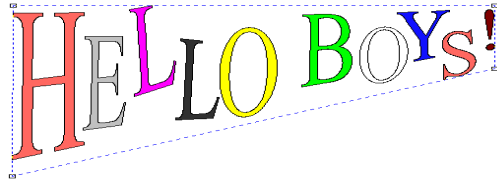
Tento efekt vznikl aplikováním lineárního barevného přechodu na text. Při aplikaci barev na text musí být v alternativním panelu uměleckého textu zapnutá textová část. Pokud by byla zapnutá část pro základnu, nastavování barev a výplně by se týkalo jí. Základna také může tvořit uzavřené tvary, na které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



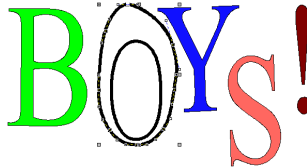

Tento efekt vznikl rozbitím textu na čáry, posunutím, otočením a přebarvením jednotlivých písmen.



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



Tento efekt vznikl editací perspektivy objektů editačním nástrojem - viz strana 108.



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 65.

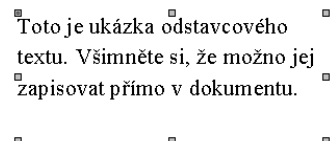
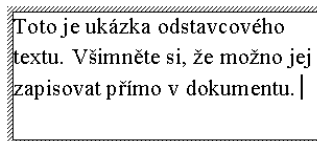
VKLÁDÁNÍ ODSTAVCOVÉHO TEXTU



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

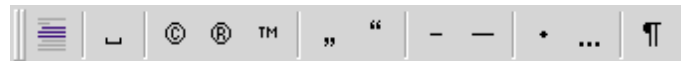
Tažením tímto nástrojem v pracovní ploše získáte rámec, který se stane lokálním textovým editorem. Editor nemá všechny možnosti tradičního textového editoru, ale přesto nabízí solidní možnosti formátování textu. Do editoru můžete přímo zapisovat text. Text je možno vložit i ze schránky tradičními způsoby, 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 použít funkci ke zvětšení podle označených objektů, čímž zajistíte maximálně výhodné zobrazení.

Označení bloku

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

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

Selected text

S vybraným textem můžete provádět tyto úpravy:

Změna barvy

- Změnit barvu klepnutím na příslušné políčko barevné palety.
- Změnit velikost písma zadáním požadované hodnoty do boxu v panelu nástrojů pro text. Velikosti písma je ještě na konci kapitole věnována poznámka.

Změna velikosti**Změna písma**

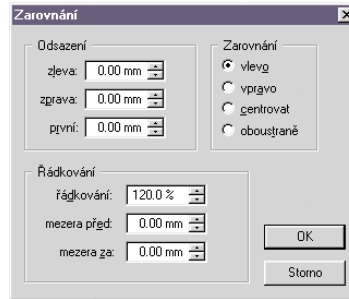
- Změnit písmo - font výběrem v seznamu v panelu nástrojů pro text.
- Změnit typ písma - tučný, kurzíva, podtržený a přeškrtnutý - buď klepnutím na tlačítka v panelu nástrojů pro text, nebo kombinací kláves pro tučný a kurzívu (**Ctrl-B**, **Ctrl-I**, **Ctrl-U**).

Odstavec

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

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

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



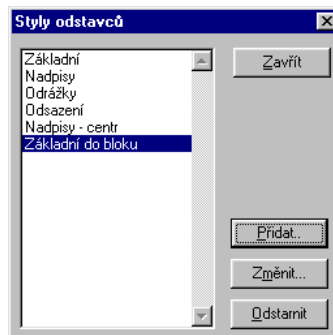
Poznámka k velikosti písma. Velikost písma se v Zoner Callistu ve všech objektech, kde se pracuje s textem, měří v bodech soustavy pica. Jeden bod je asi 0,353 milimetru.

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. Styl je možno také aplikovat na umělecký text, takže pomocí stylů lze u uměleckého textu nastavit třeba řádkování.

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.

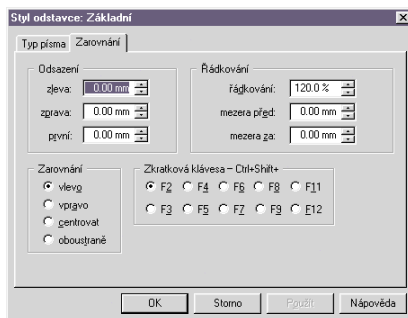
Všechny tyto parametry můžete nastavit v dalším dialogu, který získáte pro vybraný styl klepnutím na tlačítko **Změnit...**

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

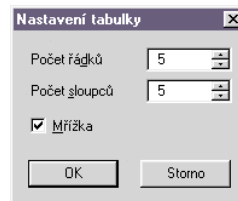
VKLÁDÁNÍ TABULKY

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 rámec. 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 rámec 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**. Buď 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, stiskněte **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 buď ve **vodorovném** směru klepnutím na tlačítka 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 buď 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 tabulku.



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



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



- nastavit **čáry oddělující buňky**. Nastavování čar je řešeno pomocí tlačítek v alternativním panelu nástrojů pro tabulku. Těmito tlačítky zadejte, které čáry chcete nastavit, a v plovoucím okně pro pero (viz strana 136) 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 137. Tabulky nelze otáčet, naklánět, překlápět ani 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. rohů pravoúhelníka nebo průběhu čáry, kdežto editační nástroj k úpravám většinou společných vlastností všech objektů - například polohy, velikosti natočení, atd. V některých případech můžete však požadované úpravy objektu dosáhnout oběma nástroji. Tvarovací nástroj byl popsán spolu s nástroji na vytváření objektů v předchozích kapitolách. Editačnímu nástroji je pro jeho všeobecnost věnována kapitola samostatná.

Co se týká dalších úprav základních objektů, právě třetí verze Zoner Callista zde přináší nejzajímavější změny: vzájemné přechody objektů, podpora Adobe plug-ins, průhlednost objektů atd.

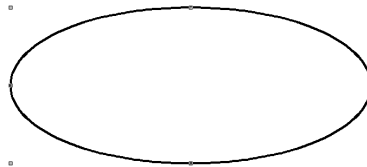
EDITAČNÍ NÁSTROJ - VÝBĚR OBJEKTŮ

Editační schopnosti jednotlivých objektů jsou jedním ze základních rozdílů mezi vektorovými a bitmapovými grafickými editory. Každý objekt, který chcete dále upravovat, je nutno 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.

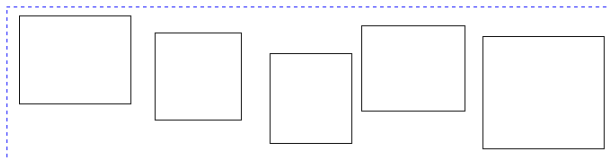
Vybraný objekt s úchopovými body



Více objektů můžete vybrat dvěma způsoby:

- 1. přibíráním.** Mějte stisknutou klávesu **Shift** a postupně klepejte na všechny objekty, které se mají zahrnout do výběru.
- 2. ohraničováním.** 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

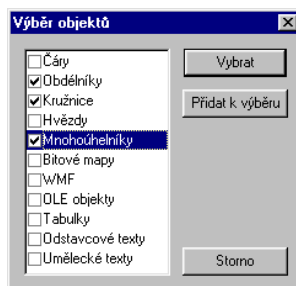
Další možnosti výběru nabízí volba v menu **Úpravy | Vybrat vše** nebo častěji kombinace kláves **Ctrl-A**, kterou vyberete všechny objekty.

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 30, a objekty na vzorové stránce, viz strany 148 a 149.

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**.

Zarážka proti nechtěnému posunutí objektu

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 27, 32 a 33).

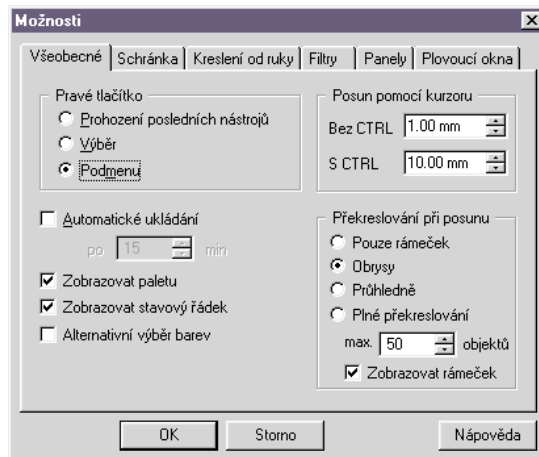
Při přesunování objektů je uplatněna **zarážka**, která brání posunu objektu v rozmezí asi tří obrazových bodů, aby nedocházelo k nežádoucímu posunutí při jejich výběru.

Dalšími možnostmi posunování objektů je použití plovoucího okna pro transformace, viz strana 109, a dialogu pro zarovnání objektů, viz strana 108.



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

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





Překreslování při přesunu



Zachovávání poměru stran

Použití schránky

ÚPRAVY OBJEKTŮ

Krok, o jaký se mají objekty posunovat, můžete nastavit v dialogu, který získáte volbou v menu **Zobrazit | Možnosti**. Údaje se nastavují v sekci **Všeobecné**, v části **Posun pomocí kurzoru**. Je to jedna z novinek Zoner Callista 3.

V uvedeném dialogu a ve stejné sekci také věnujte pozornost nastavení překreslování objektu. Od třetí verze Zoner Callista se objekt může při jeho přesunu neustále překreslovat. To je zejména užitečné při přesném usazování objektů, jejichž tvar neodpovídá označovacímu rámci. U složitějších objektů a u většího počtu objektů však tento rys může zdržovat uživatele. Můžete jej vypnout nebo nastavit menší počet objektů, pro které je povoleno vykreslování při přesunu.

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

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

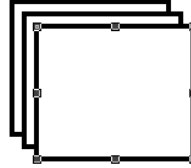
KOPIOVÁNÍ OBJEKTŮ

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.

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 157.

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.



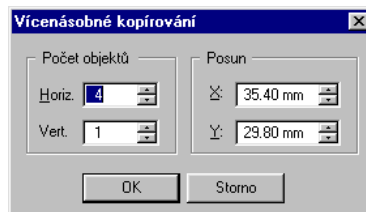
Nově je možno v Zoner Callistu 3 kopírovat objekty při přesunu, pokud současně držíte klávesu **Ctrl**.

VÍCENÁSOBNÉ KOPÍROVÁNÍ OBJEKTU

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

Dialog pro vícenásobné kopírování

Funkci vyvoláte v menu **Objekty | Vícenásobné kopírování** nebo stiskem **Ctrl-H**. 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 přidá další kopie bezprostředně za originál.

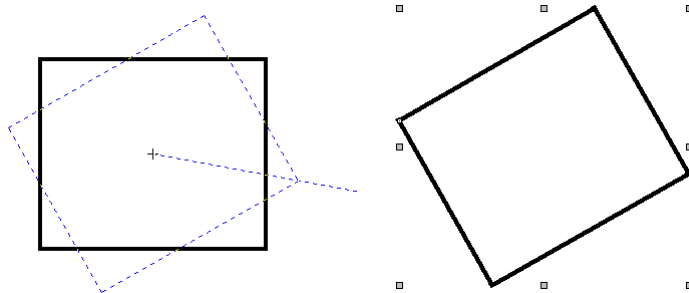


OTÁČENÍ OBJEKTŮ

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 bodu vytahujete osu, kterou dalším tažením stanovujete úhel. Úhel otočení je vždy měřen podle této osy.

V obou případech můžete sledovat úhel natočení ve stavovém řádku.

Objekty hvězd a mnohoúhelníků se otočením rozpadnou na čáry.

K přesnému otáčení objektů můžete také využít plovoucí okno pro transformace, viz strana 109.

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.

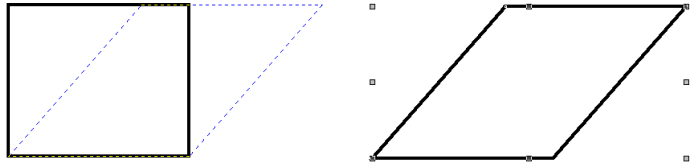
ZEŠIKMENÍ OBJEKTŮ

Pravým tlačítkem 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 zešíkmení nelze použít na tabulky, bitové mapy a odstavcový text.



Objekty hvězd a mnohoúhelníků se po zešíkmení 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.

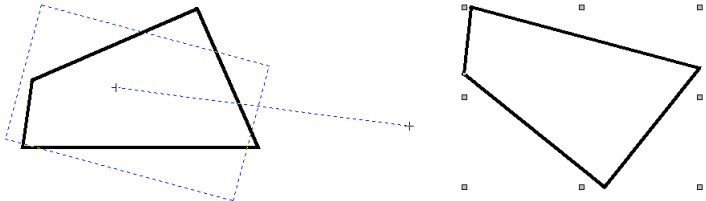


- **zrcadlení podle osy y** - podobně jako u zrcadlení podle osy x, ale jiné tlačítko.



- **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.

Objekty zrcadlené podle libovolné osy



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



Rozdělení skupiny



ÚPRAVY OBJEKTŮ

Sdružování do skupin je velmi jednoduché. Vyberte dva a více objektů a klepněte na tlačítko se čtyřmi šipkami ukazujícími dovnitř. Objekty jsou sdruženy. Sdružení se provádí také volbou v menu **Objekt | Vytvořit skupinu** nebo kombinací kláves **Ctrl-G**.

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

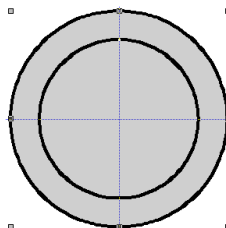
Tímto způsobem můžete slučovat i skupiny navzájem.

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

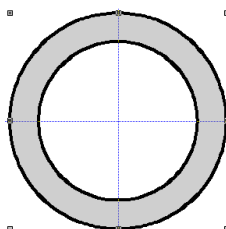
KOMBINACE OBJEKTŮ

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

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 **Objekty | 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 **Objekty | Pořadí objektů | O jeden dolů** nebo stisk **PgDn**.



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

Hladiny

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 148) nacházejí na více hladinách, mohou překrývat objekty na běžné straně.

Přesun vybraných objektů mezi hladinami může zajistit nová funkce Zoner Callista 3, která se vyvolává volbou v menu **Objekty | Pořadí objektů | Do aktivní hladiny**. Více o hladinách na straně 30.

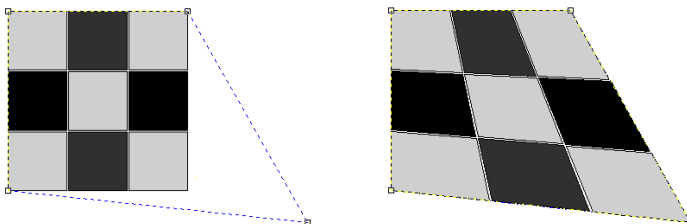
DEFORMACE VÍCE OBJEKTŮ

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 rámeček je nyní čárkovaný a místo osmi úchopových bodů jsou kolem objektu čtyři. Tažením za některý z nich deformujete objekty. Toto je možné opakovat. Zajímavých výsledků se dosahuje s uměleckým textem rozpadnutým na křivky. Podívejte se na stranu 86.

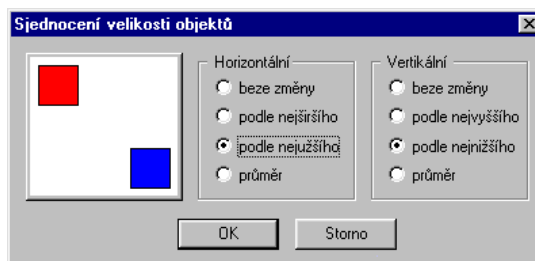
Po ukončení deformace vypněte příslušné tlačítko v alternativním panelu nástrojů. Kolem objektů se vykreslí zase standardní označovací rámeček s osmi úchopovými body.

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 **Objekty | Sjednotit velikost...** Nastavit lze až 15 kombinací současně pro svislý a vodorovný směr.

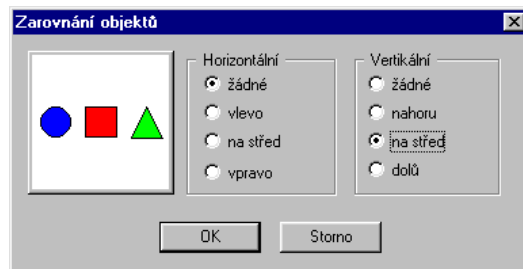


Dialog je velmi názorně navržen, včetně ukázky, která vystihuje jednotlivé kombinace, takže se zde nebudeme věnovat popisu jednotlivých variant, ale uvedeme pouze jednu k pochopení principu:

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 nechejte 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.



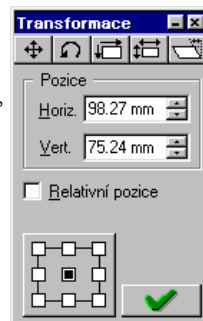
Změna polohy

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 102.

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

- **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 polohy. Objekt bude posunut o nastavenou hodnotu. Nastavení řídicího bodu nemá na posun vliv.

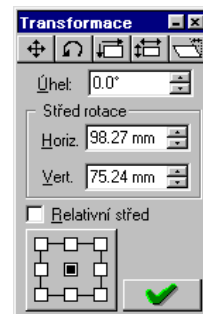


Otočení objektu

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.



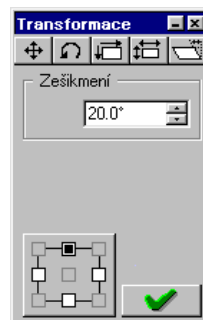
Změna velikosti procentuálně

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.

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 104.

VZÁJEMNÉ PŘECHODY OBJEKTŮ - BLEND



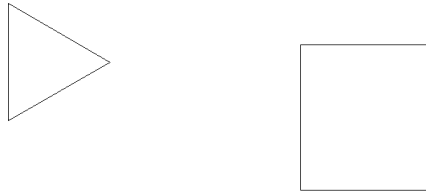
Díky vzájemným přechodům můžete se Zoner Callistem 3 vytvořit zajímavé tvary a efekty. Vzájemné přechody se také používají při pokročilých ilustracích k vytvoření iluze povrchového stínování objektů. Další možností je využití pro měkké stíny velkých objektů k iluzi, že se objekty nadnášejí nad podložkou.

**Objekt s měkkým stínem
(iluze objektu umístěného
nad dokumentem)**

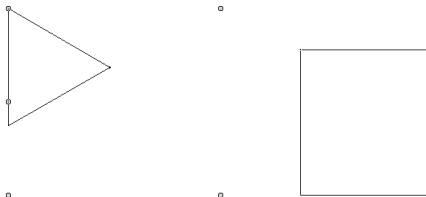


Vzájemný přechod vytvoříte následujícím postupem:

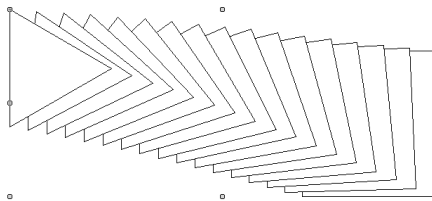
1. Vytvořte první a druhý objekt.



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

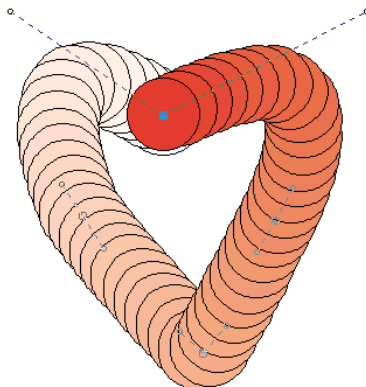


3. V menu **Objekty** zvolte položku **Vytvořit přechod** nebo stiskněte kombinaci **Shift-Ctrl-B**.



Průběh přechodu objektů i základní objekty je možno dále upravovat. Pokud klepnete tvarovacím nástrojem na objekty vygenerované přechodem, alternativní panel nástrojů se nakonfiguruje tak, aby poskytl ovládací prvky pro řízení přechodu. Dráha přechodu je tvořena čarou, kterou je možno dále tvarovat, podobně jako běžnou čarou, kterou nakreslíte nástrojem pro čáry, viz strana 65. Čáru určující průběh přechodu objektů můžete konvertovat na křivku a také přidat více uzlů, aby čára měla libovolný průběh.

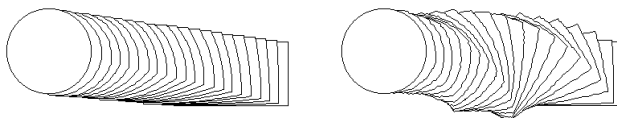
Tento tvar byl vytvořen přidáním tří uzlů a vytvarováním křivky do srdíčka. Počet objektů v přechodu je 50



Další možnosti modifikace vzájemných přechodů objektů:

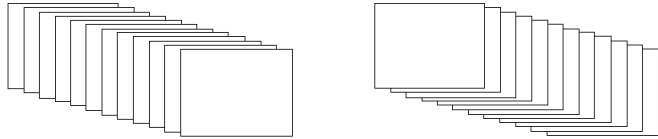
- **nastavení počtu objektů v přechodu** - vyberte tvarovacím nástrojem čáru přechodu a v alternativní liště, v prvním numerickém boxu, zadejte počet objektů přechodu.
- **nastavení úhlu přechodu** - jedná se o úhel, o který se otočí horní objekt přechodu vůči spodnímu. Nastavuje se při editovaném přechodu v druhém numerickém boxu v alternativním panelu nástrojů pro vzájemné přechody objektů.

Dva vzájemné přechody objektů: první s úhlem přechodu 0° a druhý s úhlem 180°



Pořadí objektů

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



Barevný průběh přechodu

- **editace barevného průběhu přechodu** - klepnutím na podlouhlé tlačítko v alternativním panelu nástrojů pro přechody objektů vyvoláte dialog, ve kterém můžete vytvořit barevný přechod, která se má aplikovat na objekty. Počáteční barvy přechodu zde nelze nastavit, protože ty jsou dány výplní objektu.



PŘEVOD OBJEKTŮ NA BITOVOU MAPU

Použití převodu na bitovou mapu



Podkapitola Úpravy obrázků v následující kapitole (strana 123) vás seznámí s možností vytváření efektů s vloženými bitovými mapami. Tyto efekty však také můžete aplikovat na běžné objekty Zoner Callista, pokud je převedete na bitovou mapu. Zoner Callisto k tomu nabízí komfortní nástroj. Největší využití převodu objektů na bitovou mapu je pro práci s bitmapovými filtry vytvořenými podle specifikace Adobe (tzv. plug-ins = zásuvné moduly). Práce s nimi je popsána v následující kapitole.

Převod objektů na bitmapu je velice jednoduchý: označte editačním nástrojem objekty, které se mají převést, v menu zvolte **Nástroje | Převést objekty na bitmapu...** nebo stiskněte **Shift-Ctrl-R**.

Barevná hloubka

V dialogu se pak nastavují parametry podobně jako při exportu obrázku do bitové mapy. Pokud budete novou bitovou mapu používat pro aplikaci filtrů plug-ins, nastavte její **barevnou hloubku** na 24 bitů, protože naprostá většina filtrů pracuje pouze s touto barevnou hloubkou. Pokud použijete nižší barevnou hloubku, v části dialogu **Konverzní metoda** nastavte způsob ditheringu, tj. redukce barev. Všechny objekty vytvořené v Zoner Callistu jsou totiž interně uloženy v TrueColor - 24bitové barevné

Rozlišení bitové mapy

ÚPRAVY OBJEKTŮ

hloubce. **Rozlišení bitové mapy (DPI)** se nastavuje podle výsledného použití dokumentu. Pokud vytváříte vysoce kvalitní materiály pro osvit, zvolte 300 DPI. V ostatních případech (tisk na běžné tiskárně) stačí 150 DPI a u obrazovkové grafiky 75 DPI.

Pomocí tohoto dialogu můžete také získat jednotlivé barevné složky objektů, pokud použijete CMYK separace.

V některých případech je vhodné nastavit průhledné (transparentní) **pozadí**. Aplikace filtrů plug-in však průhledné pozadí změní na jednu barvu.

Zachování původních objektů

Pokud chcete, aby kromě nově vytvořené bitové mapy zůstaly také původní objekty, zaškrtněte **Zachovat původní objekty**.

K převodu na bitmapy ještě jedno upozornění: převodem se může rapidně zvětšit velikost stávajícího dokumentu z řádů desítek kilobajtů až na megabajty.



Kde sehnat filtry

BITMAPOVÉ FILTRY ADOBE PLUG-INS

Bitmapové filtry podle specifikace Adobe představují zajímavou možnost, jak programy, které tuto specifikaci podporují, obohatit o spoustu dalších zajímavých funkcí a efektů. Jedná se o soubory, které jsou částmi programového kódu, interně DLL. Tyto části je pak možné připojit k jiným programům.

Kde se dají bitmapové filtry sehnat? Často se dodávají s velkými profesionálními grafickými programy (Adobe Photoshop, Microsoft Image Composer) nebo se dají sehnat jako samostatné programové balíky (Kai's Power Tools) nebo stáhnout z Internetu, např.:

Místa na Internetu s filtry

<http://desktoppublishing.com/graphutilfilt.html>
<http://pluginhead.eyecandy.com/filplug.htm>
<http://sunflower.singnet.com.sg/~seahyh/filters.htm>
<http://www.alienskin.com/alienskin/alienskin.html>
<http://www.adscape.com:80/eyedesign/photoshop/three/filters.plugs.online.html>
<http://www.geocities.com/~webwinds/classes/photshop.htm>
<http://sunflower.singnet.com.sg/~seahyh/plugin.htm>

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

Podporované filtry

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

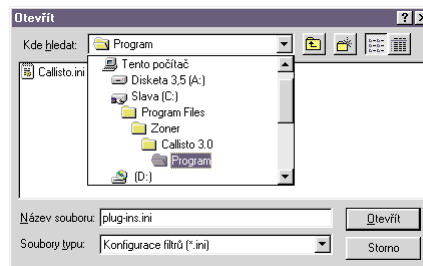
Instalace filtrů do Zoner Callista je jednoduchá. Ve všeobecnosti: je nutné vytvořit soubor s konfigurací, kde bude uveden seznam používaných filtrů. Pokud máte filtry umístěné na vašem pevném disku, řekněme s instalací jiných programů, není potřeba je nikam znovu kopírovat. Filtry do Zoner Callista se instalují následovně: Zvolte menu **Nástroje | Nastavit filtry...** Objeví se dialog pro

Dialog pro konfiguraci filtrů



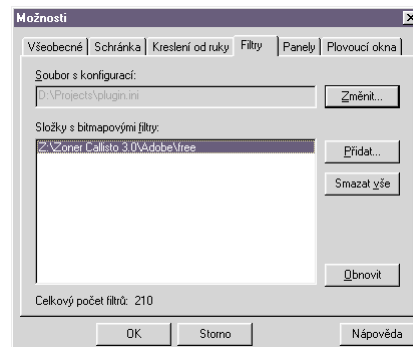
konfiguraci. Nejprve zadejte název souboru, ve kterém budou uloženy údaje o použitých filtrech. Klepnutím na tlačítko **Změnit** vyvoláte dialog pro zadání jména a umístění souboru. Soubor by měl mít příponu **.ini** a měl by se nacházet ve složce, ve které je

Zadání jména souboru pro konfiguraci filtrů



nainstalováno Zoner Callisto. Jsou také přípustné ostatní přípony a také jiné umístění souboru.

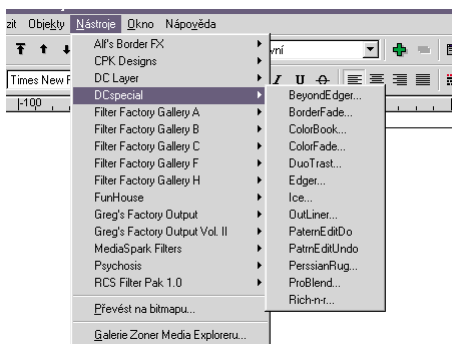
Zadání složek, ze kterých se mají zahrnout filtry do Zoner Callista



Vyhledání filtrů na disku

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

Přidané filtry v menu Zoner Callista



Další vyvolání dialogu pro konfiguraci filtrů

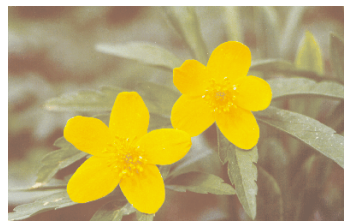
Pokud máte již v Zoner Callistu připojen nějaký filtr, dialog pro konfiguraci filtrů se vyvolává v menu **Zobrazit | Možnosti...**

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

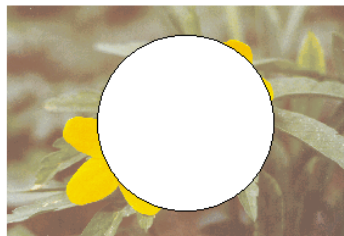
Použití bitmapových filtrů je rozdílné, protože každý z filtrů má své vlastní ovládání. Většina z nich se aplikuje na označenou bitovou mapu. Některé filtry umí pracovat nejen s celou, ale i s částí bitové mapy. Tuto část můžete definovat libovolným základním objektem (obdélník, kružnice, mnohoúhelník, hvězda a uzavřená čára) nebo jeho modifikací (obdélník se zaoblenými rohy atd.).

Příklad použití bitmapového filtru, který umí pracovat i s částí bitové mapy

Následující příklad využívá filtru ze sady Kai's Power

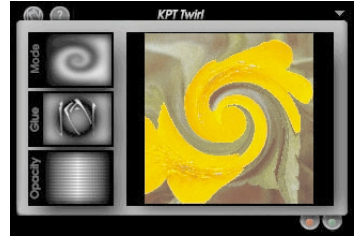


Tools. Na bitovou mapu byla umístěna kružnice. Oba objekty byly označeny a v menu **Nástroje** byl vyvolán příslušný filtr.



Dialog z Kai's Power Tools

V dialogovém okně tohoto filtru byly nastaveny potřebné parametry.



Po odstranění maskujícího objektu (v tomto případě kružnice) se objeví výsledek.





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.

Podporované vektorové formáty

Rozbití na čáry - předpoklad dalších úprav



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.

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:

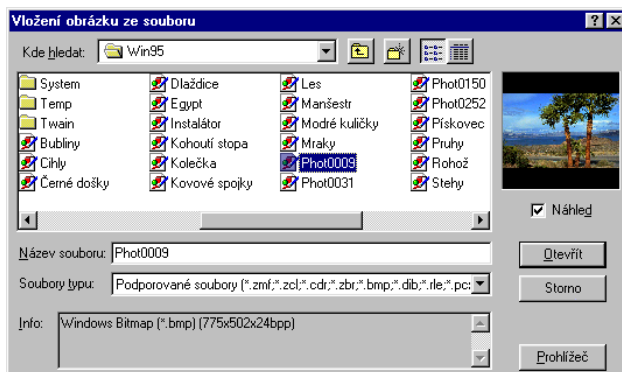
- **BMP** - Windows Bitmap,
- **DIB** - Windows Bitmap,
- **GIF** - Compuserve Graphics Interchange Format,
- **ICO** - ikony Windows,
- **JPG** - File Interchange Format
- **MAC** - Mac Paint,
- **PNG** - Portable Network Graphics,
- **RLE** - Windows Bitmap,
- **TIF** - Tagged Image File,
- **TGA** - 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 157 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.



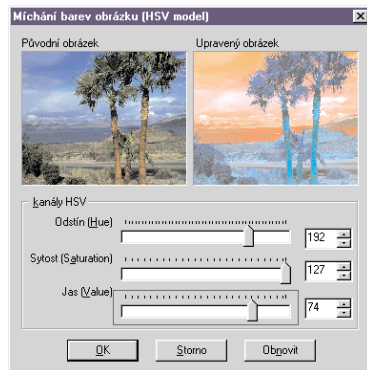
RGB složky

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.

Detekce hran

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

**Posterizace**

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

**Převod do škály 256 barev**

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

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.

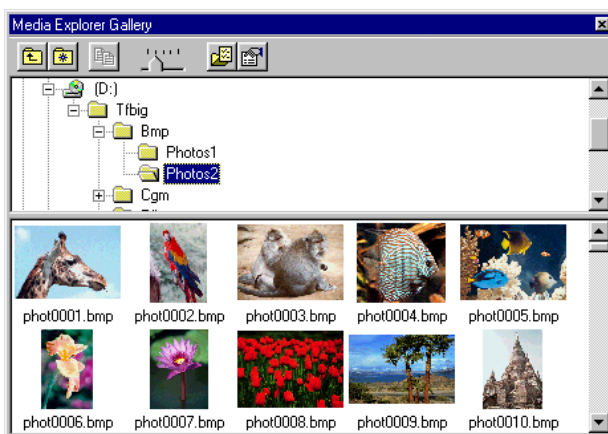


Pozor, některé úpravy mění barevnou hloubku obrázku.

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 161.



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

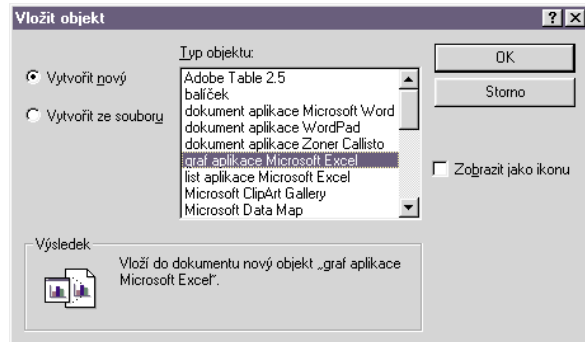


OLE klient - vložení objektu do Zoner Callista

OLE OBJEKTY

Zoner Callisto umožňuje práce s objekty OLE jako klient i jako server. Možnost pracovat jako OLE server je jednou z novinek Zoner Callista 3.

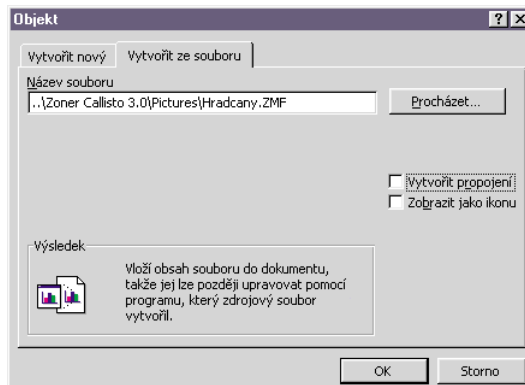
Jako klient pracuje program tak, že do svého dokumentu umožňuje vložení a další úpravy libovolného objektu OLE. Postup je jednoduchý: pomocí volby v menu **Úpravy | Vložit nový objekt** vyvoláte dialog se seznamem všech OLE objektů, které



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 vyvoláte volbou v lokálním menu, které zobrazíte klepnutím pravým tlačítkem na OLE objekt. V nejspodnější části objektu se nachází položka **Objekt** s názvem objektu, například list aplikace Excel, textový dokument apod. Tato položka otevře podmenu, kde jsou vyjmenovány alternativy práce s daným objektem.

OLE server - obrázek ze Zoner Callista do jiné aplikace

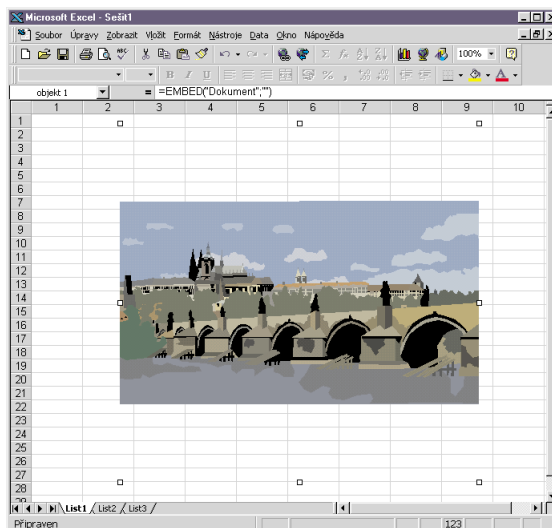
Práci Zoner Callista jako **OLE server** si můžeme ukázat na příkladu vložení obrázku ze Zoner Callista do tabulky v tabulkovém kalkulátoru MS Excel:



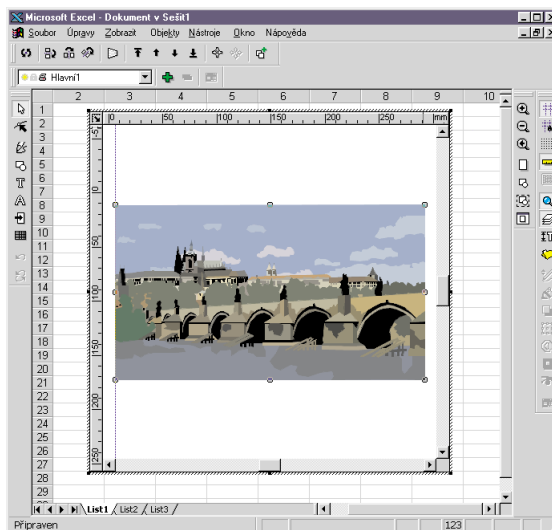
Postup vložení obrázku
Zoner Callista do MS Excelu,
Zoner Callisto je OLE server

IMPORT OBRÁZKŮ A OBJEKTY OLE

1. V programu MS Excel zvolte v menu **Vložit | Objekt ...**
2. V dialogu můžete zadat dvě možnosti: buď založit nový objekt, nebo vytvořit OLE objekt, který **vložíte ze souboru**. V tomto příkladu zvolte druhou možnost a nalistujte obrázek.
3. Objekt - obrázek se zobrazí v prostředí programu MS Excel.



4. Poklepáním na objekt vyvoláte editor Zoner Callista a objekt můžete libovolně upravovat. Všimněte si, že jste stále v jednom okně (dokumentu), pouze se vyměnily panely nástrojů a menu.



Editace „v místě“. Panely
nástrojů a menu jsou ze
Zoner Callista

5. Editaci objektu ukončíte klepnutím mimo něj do dokumentu.

Omezení při použití OLE

Omezení OLE: objekt Zoner Callista je do jiné aplikace vložen formou Windows Metafile, takže v OLE zobrazeních se nezobrazují grafické objekty Zoner Callista s definovanou průhledností (strana 141) a také není podporováno zobrazení s vyhlazováním hran - antialiasingem (strana 144).

Minimální požadavky pro provoz OLE

Pár poznámek k OLE. Práce s OLE objekty vyžaduje trochu více znalostí systému Windows. V současné době je pro provoz OLE důležité mít počítač minimálně s procesorem Pentium a 32 MB RAM. Na slabších konfiguracích je OLE pro značné časové prodlevy nepoužitelné.

Funguje OLE na vašem PC?

Cca 10 % problémů s OLE, které se řešily na horké lince k Zoner Callistu, mělo společného jmenovatele v tom, že na počítačích uživatelů OLE z různých důvodů vůbec nepracovalo. Pokud máte podobné podezření, doporučujeme vyzkoušet jednoduchý test - vložit objekt aplikace Malování do textového dokumentu v editoru WordPad. Obě aplikace jsou standardní součástí Windows. Pokud bude test neúspěšný, je marné vyžadovat vložení OLE objektu do Zoner Callista a nezbyvá než znovu nainstalovat systém Windows.

Doporučení pro smysluplné použití OLE

Co se týká Zoner Callista a OLE, program je dobře použitelný jako OLE server pro vkládání již hotových souborů. Editace v rámci OLE by měla sloužit pouze k drobným závěrečným úpravám, například sladění barev nakreslených objektů se základním dokumentem.

SKENOVÁNÍ DO ZONER CALLISTA

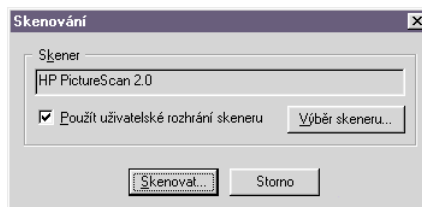


Další možností, jak dostat bitmapový obrázek do Zoner Callista, je přímé skenování do dokumentu. Předem však konstatujeme, že výhodnější pro získání obrázku ze skeneru je použití přidané aplikace Zoner Viewer, ve které můžete naskenovanou bitovou mapu ořezat (nejčastější operace), otočit, korigovat jas a kontrast a provést další operace a pak obrázek (soubor) běžným způsobem vložit do dokumentu.

V Zoner Callistu se skenování vyvolává z menu **Soubor | Naskenovat obrázek...** Existují dvě možnosti:

1. použít rozhraní k ovládání skenované plochy a kvality skenování dodávané se skenerem - zaškrtněte **Použít uživatelské rozhraní skeneru**,
2. naskenovat celou stránku přímo do dokumentu.

Pokud je k vašemu počítači připojeno více skenerů, klepnutím na tlačítko **Výběr skeneru...** vyvoláte dialog pro volbu skeneru.



Skenování v Zoner Callistu pracuje se skenery, které podporují rozhraní **TWAIN**. Dnes se jedná o standard, avšak zejména starší ruční skenery jej nepodporují.

Naskenováním obrázku do dokumentu Zoner Callista může nekontrolovatelně vzrůst jeho délka.



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.

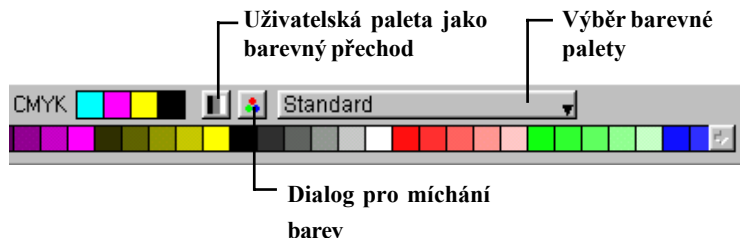
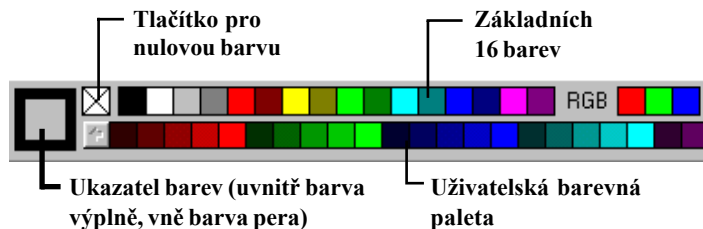
Levým - barva pera
Pravým - barva výplně

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. Význam tlačítek myši lze přehodit v dialogu **Možnosti**, v sekci **Všeobecné**, položkou **Alternativní výběr barev**.

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 nově vložené objekty

Nově vkládaný objekt tedy převezme přednastavené barvy. Změna barev u vybraného objektu je stejná jako nastavení barev, tj. levým tlačítkem v barevné paletě změníte barvu obrysů, pravým změníte barvu výplně.

Barevná paleta má dvě složky:

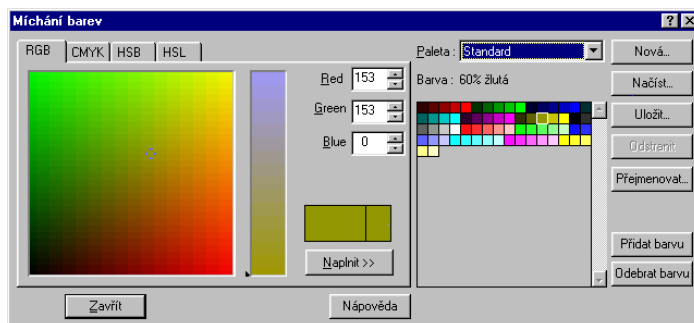
- **základní barevnou paletu** - obsahuje 16 základních, neměnných barev. Jsou to čisté barvy, které nemají v šestnáctibarevném režimu rastrování. Vedle této palety se nacházejí základní barvy barevných modelů RGB a CMYK.
- **uživatelskou paletu**, která může mít dva stavy - barevný přechod, nebo zásobníky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



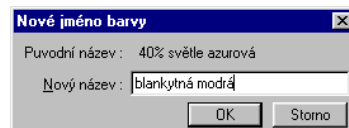
barevných modelů. Zvolenou barvu promítnete do aktuálního políčka klepnutím na tlačítko **Naplňit**.

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 poklepnáním 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.



PŘETAHOVÁNÍ BAREV

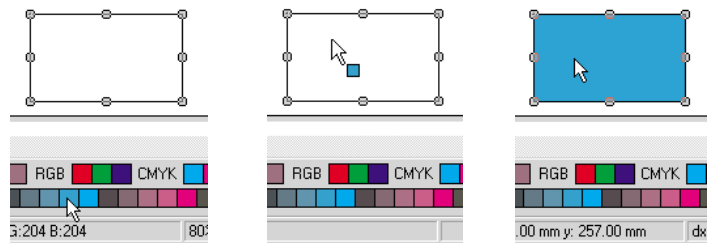
Jednou z novinek Zoner Callista 3 je přetahování barev. Zoner Callisto umožňuje několik použití této možnosti.

- **Přetahování barvy z palety na objekt.** Ve všeobecnosti se barva objektů mění tak, že vyberete objekt nebo skupinu objektů a klepnete do palety barev. Pokud klepnete pravým tlačítkem, změní se výplň, pokud levým, změní se barva pera (obrysu objektu). Pomocí přetahování barev je to jednodušší: přetáhněte jednoduše políčko barvy na objekt. Tím změníte jeho výplň. Barvu obrysu změníte stejně, ale při přetahování je potřeba se trefit přesně na okraj objektu. Barvu je možno přetahovat nejen



Přetahování barev na objekt

Postup přetažení barvy nad objekt - změna výplně



Barvy v plovoucích oknech pro pero, výplň a stín

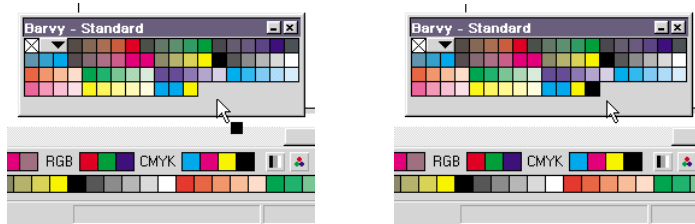
Přetahování v rámci uživatelské palety

Založení nové barvy

Uživatelská barevná paleta z bitové mapy

z uživatelské palety, ale i ze základních palet a z plovoucího okna pro barvy. Pokud máte uživatelskou paletu nakonfigurovanou jako barevný přechod, rovněž z něj lze barvy na objekty přetahovat. Přetahování je možno realizovat i pro neviditelnou (nulovou) barvu.

- **Nastavení parametrů plovoucích oken.** V plovoucích oknech pro pero (strana 136), výplně (strana 137) a stíny (strana 141) se nacházejí tlačítka, kterými se volí barvy. Pokud přetáhnete barvu z palety nad tato tlačítka, barva v plovoucím okně je nastavena. Pokud přetáhnete barvu nad přehledové okénko plovoucího okna pro výplně, nastaví se základní jednobarevná výplň.
- **Přetahování barev v rámci uživatelské palety.** Spodní část palety barev je uživatelsky konfigurovatelná, tj. můžete měnit jednotlivá políčka. Pokud chcete vytvořit barvu, která je jen malou modifikací již existující barvy, je výhodné výchozí barvu přetáhnout na barvu, která není používána, a pak poklepáním vyvolat dialog pro její úpravu.
- **Vložení další barvy do uživatelské palety.** Kromě použití tlačítka **Přidat barvu** v dialogu **Míchání barev** je možno do uživatelské palety přidat barvu přetažením nad prázdné místo. Toto funguje také v paletce barev.



Tip: pokud tvoříte obrázek s bitovou mapou, můžete si z bitové mapy načíst použité barvy do vlatní uživatelské palety. Postup je jednoduchý: v plovoucím okně pro výplň použijte kapátko se současně stisknutou klávesou **Ctrl** k načtení barvy z bitové mapy. Tuto barvu pak z přehledového okénka v plovoucím okně pro výplně přetáhněte do uživatelské palety. Velice pohodlně lze barvy přetahovat do plovoucího okna pro barvy.

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 nebo 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 šípkami. Pokud nesouhlasí konce, můžete je klepnutím na tlačítko se dvěma šípkami přehodit.

Aplikace nastavení pera na vybraný objekt

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

Načtení parametrů pera

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.

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 podkapitola věnujeme barevným přechodům.

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

Pro jednotlivé barevné přechody můžete nastavovat další parametry. Kromě použití boxů v dolní části okna můžete použít myš a tažením v přehledovém okénku parametry nastavovat

Vizuální nastavování parametrů v přehledovém okénku

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.

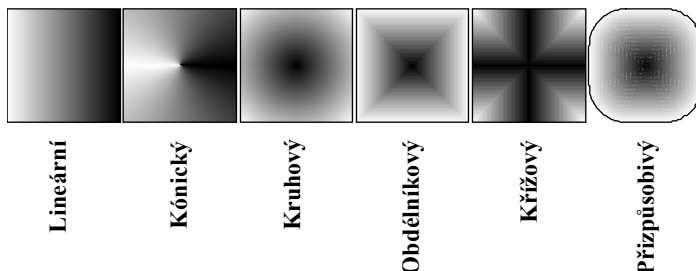
Počet kroků

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



Vícestavové barevné přechody

Další možností je použití **vícestavových barevných přechodů**, tj. kdy se mezi hraničními barvami může nacházet jedna a více dalších barev. Vícestavové barevné přechody se nastavují v dialogu, který získáte klepnutím na tlačítko **Editace...** v plovoucím okně pro výplně.

Další barvy se přidávají u ukázkového pruhu dvěma způsoby:

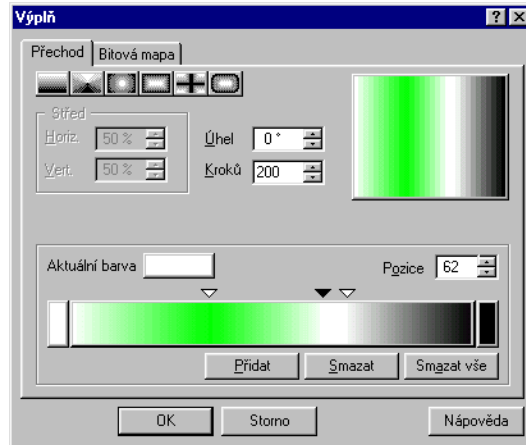
- klepnutím na tlačítko přidat, přičemž další barva je přidána do středu největšího intervalu dvou sousedních barev,
- poklepaním v ukázkovém pruhu nebo těsně nad něj, v místě, kde se shromažďují šipky.

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 změníte barvu poklepáním na šipku nebo klepnutím na tlačítko **Barva**, které se týká aktuálního vrcholu.

Podrobné nastavení barevných přechodů



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**.

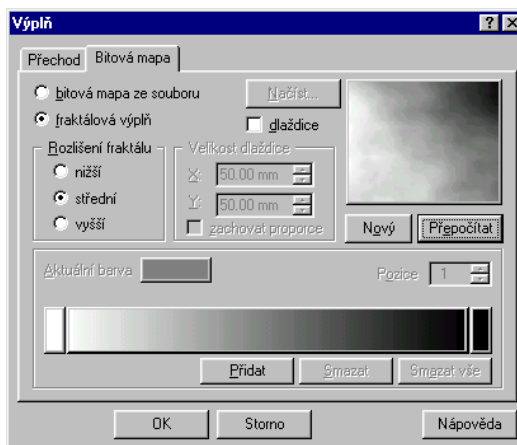
Parametry fraktálové výplně

Pro tuto výplň můžete nastavit několik parametrů:

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

Výpočet fraktálu může být časově náročný, proto fraktál není přepočítáván po každé změně parametrů nebo zúčastněných barev podobně jako barevné přechody. K přepočtu použijte tlačítko **Přepočítat**.

Dialog pro nastvení fraktálu



Náhodná generace fraktálu

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 podle jasu

Stíny určené jasem se nastavují v relativních hodnotách v intervalu -100 až 100. Záporné hodnoty znamenají, že stín je tmavější než originál, kladné naopak. To znamená, že stín s nastavením -100 bude černý, naopak stín s hodnotou 100 bude bílý.

Změně jasu podléhají i obrysy objektu (barva pera) a výplně.

Stíny s přesnou barvou

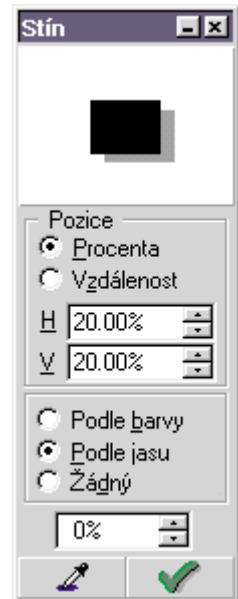
Stín určený barvou je jednobarevný bez ohledu na pero a výplň objektu. Barvu stínu určíte klepnutím na velké tlačítko ve spodní části plovoucího okna.

Posun stínu

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

Vzdálenost od originálu

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.



PRŮHLEDNOST

Spíše pro profesionálního uživatele než pro běžného uživatele je další vymoženost třetí verze Zoner Callista - průhlednost.

Průhlednost je další vlastností objektu a udává, do jaké míry a jakým způsobem bude objekt průhledný. Průhlednost je v Zoner Callistu propracována vskutku pečlivě, takže je možno definovat nejen procentní průhlednost (průsvitnost) pro celý objekt, ale i nastavit, aby průhlednost byla v každém místě

objektu jiná včetně nastavení průhlednosti podle fraktálu nebo bitmapové masky.

Plovoucí okno pro průhlednot

K nastavování průhlednosti použijte stejné plovoucí okno, ze kterého se ovládají parametry výplně, ale přepněte jej na sekci **Průhlednost**. Nastavování průhlednosti je téměř identické jako nastavování výplně pro objekt, avšak místo barev se nastavuje procentuální hodnota průhlednosti. 100% znamená, že objekt je úplně průhledný, podobně, jako kdyby byla na něj aplikována nulová výplň. 0% znamená neprůhledný objekt.

Jednoduchá průhlednost

• **Jednoduchá průhlednost.** Objekt má stejnou průhlednost ve všech částech. Příklad použití může být tato krychle. Všechny strany mají nastavenou průhlednost 50%.



Průhlednost podle přechodu

• **Průhlednost definovaná přechodem.** Průhlednost objektu se postupně mění. Například u lineárního přechodu je průhlednost na začátku objektu 100procentní a na konci žádná. Samozřejmě že i tyto přednastavené hraniční hodnoty je možno měnit. Podobně jako existuje 6 druhů barevných přechodů (strana 137), je možno použít 6 průhledností definovaných přechodem.

Horní objekt nemá definovanou žádnou průhlednost



Horní objekt má definovanou průhlednost přechodem, přičemž pravý okraj je neprůhledný a levý okraj je průhledný stoprocentně



Průhlednost podle fraktálu

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

Průhlednost podle bitmapové masky

• **Průhlednost definovaná maskou.** Ve stejném dialogu jako fraktálová průhlednost se nastavuje i bitová mapa, která pak slouží jako maska pro průhlednost. Bitová mapa je pro účel definice průhlednosti převedena na stupně šedi, přičemž černá barva je neprůhledná.

Pokud použijete pro definici průhlednosti přechod, můžete pro něj podobně jako u barevných výplní nastavit více uzlů.

Kvalita vykreslování

Při práci s průhledností nezapomeňte nastavit kvalitu vykreslování tak, aby zahrnovala i zobrazení průhlednosti. Viz následující kapitola.

Šetření časem při práci se Zoner Callistem

KVALITA VYKRESLOVÁNÍ

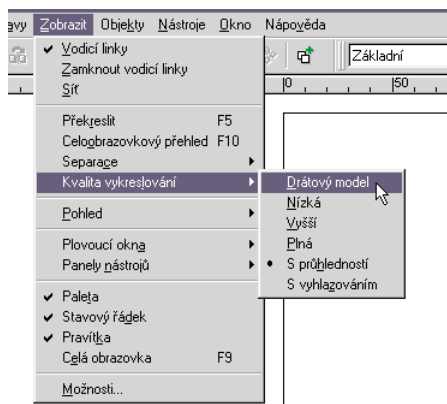
Přestože Zoner Callisto přichází s novou technologií SmartFresh, díky které je překreslování výkresu velmi rychlé, můžete je navíc urychlit řízením kvality vykreslování. Můžete nastavit šest způsobů vykreslování:

- **drátový model** - jsou zobrazovány pouze obrysy objektů,
- **nízká kvalita** - bitové mapy a bitmapové výplně jsou zobrazeny šrafovaně a barevné přechody jsou redukovány na 10 kroků,
- **vyšší kvalita** - barevné přechody mají redukováný počet kroků,
- **plná kvalita** - objekty jsou vykreslovány přesně podle svých parametrů,
- **s průhledností** - je vykreslována také průhlednost objektů,



- s **vyhlazováním** - u všech objektů se provádí vyhlazování hran - tzv. antialiasing. Nastavení vyhlazování má spíše informativní charakter při tvorbě bitmapových obrázků pro internetové stránky, které vzniknou exportem ze Zoner Callista.

Nastavená kvalita vykreslování nemá vliv na výsledný výtisk. Ten je vždy v nejlepší kvalitě. Většina tiskáren má také navíc vlastní systém vyhlazování hran.



Kvalita vykreslování se nastavuje v menu **Zobrazit | Kvalita vykreslování**.



KAPITOLA 10

PRÁCE SE SOUBORY A TISK

KAPITOLA 10

PRÁCE SE SOUBORY A TISK

ZALOŽENÍ NOVÉHO DOKUMENTU

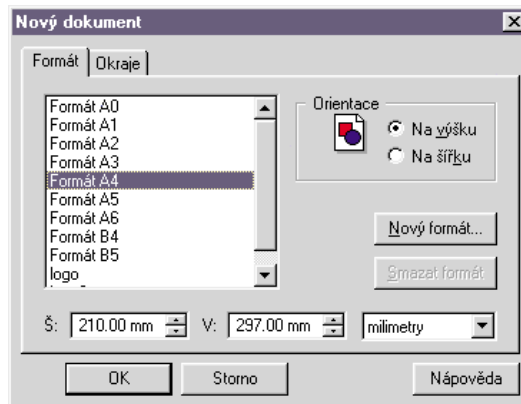
Při otevření Zoner Callista je zároveň založen nový dokument s parametry podle posledního dokumentu. Stejně tak, když založíte další dokument volbou v menu **Soubor** | **Nový** nebo stiskem **Ctrl-N**, bude mít parametry podle posledního dokumentu.



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 **Nový formát...**, čímž vyvoláte další dialog, kde zadáte název a rozměry nového formátu. Nový formát je automaticky připojen k seznamu všech formátů, abyste jej příště nemuseli znovu zadávat. Pokud nechcete, aby se váš uživatelský formát zařadil do seznamu všech formátů, napište rozměry stránky přímo do boxů pod seznamem formátů.

Rozměry nového dokumentu

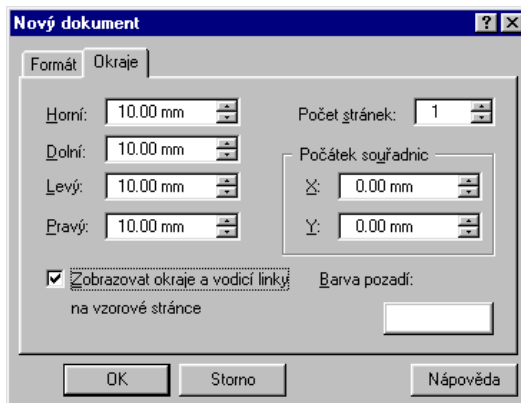


Okraje stránky

Zoner Callisto nabízí možnost využít okraje stránky. Ty mají podobné vlastnosti jako vodící linky, viz strana 32, 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

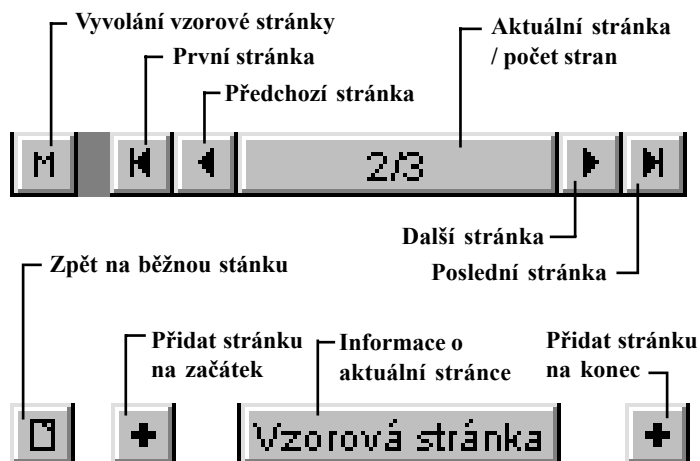


PRÁCE NA VÍCE STRÁNKÁCH

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

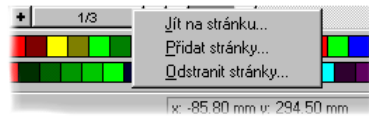
Zoner Callisto umožňuje vytvářet dokumenty s více stranami, které se uloží do jednoho souboru. Počet stran dokumentu můžete zadat již při jeho zakládání v dialogu **Nový dokument** v sekci **Okraje**.



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 přijedete i o objekty na nich obsažené.

Přemístění objektů

Objekty z jedné stránky na druhou přemístíte pomocí schránky. Viz strana 157.

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 26.

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**.



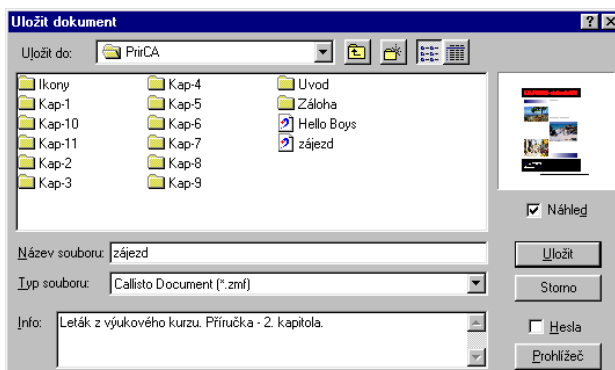
Uložení dokumentu vyvoláte v menu **Soubor | Uložit...** nebo stiskem **Ctrl-S**. Pokud je dokument doposud neuložen, budete požádáni o zadání jména a složky pro jeho uložení.

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 včetně aktuální stránky a posledního měřítka.
- **ZCL - Zoner Clipart** - formát pro uložení zjednodušené verze ZMF. Zde jsou vypuštěny všechny informace, které se bezprostředně netýkají obsažených objektů, tj. barevné palety, poloha vodičích linek, okraje, síť, atd. Do tohoto formátu nelze uložit klasickým způsobem, ale volbou v menu **Úpravy | Kopírovat do souboru...** Ukládání do ZCL se vždy týká vybraných objektů. Tento formát je však možné otevřít jako běžný dokument Zoner Callista.



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

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 tisk velkých formátů na menší listy pro slepení. Tisk vyvoláte nejjednodušeji klepnutím na ikonu s tiskárnou ve standardním panelu nástrojů (strana 17).

Stiskem **Ctrl-P** nebo volbou v menu **Soubor | Tisk...** získáte tiskový dialog, kde zvolíte tiskárnu a počet kopií. Klepnutím na tlačítko **Vlastnosti...** vyvoláte standardní dialog pro nastavení tiskárny. Zde se volí zejména orientace stránky.

Tiskové vymoženosti Zoner Callista se nastavují v dialogu, který získáte klepnutím na tlačítko **Volby...** Nastavované parametry:

Tisk velkorozměrových dokumentů

Základní tiskový dialog

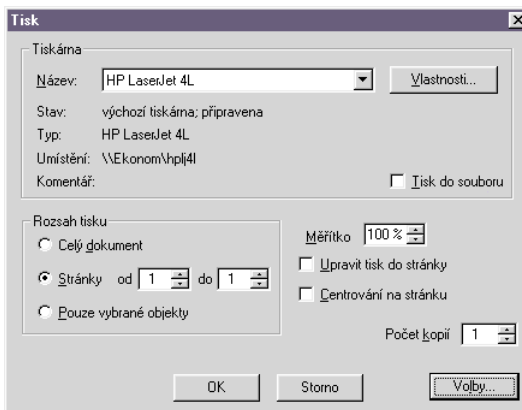
Tisk jen některé stránky z plakátu



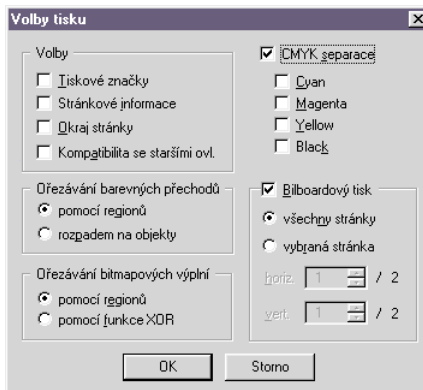
Další nastavení tisku

PRÁCE SE SOUBORY A TISK

Billboardový tisk. 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 v přijatelných cenách 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. Implicitně je nastavena možnost tisku všech listů. Pokud se jeden list nepovede, je možno jej vytisknout znovu. Nastavte volbu **Vybraná stránka** a zadejte, o kterou stránku se jedná. Všechny stránky billboardového tisku jsou na okrajích označeny. Vedle numerických boxů pro zadání čísla stránky jsou zobrazeny údaje, kolik stránek ve vodorovném a ve svislém směru bude vytištěno. Tak se dá spočítat spotřeba papíru pro celý dokument. Někdy se podaří snížit počet stránek, pokud změníte orientaci tisku na výšku na tisk na šířku nebo naopak.



Nastavení pro separace

Separace CMYK. Pokud připravujete výstup na filmy jako předlohy k ofsetovému tisku, v základním tiskovém dialogu zvolte postscriptový ovladač, který vám doporučí pracovníci osvitové jednotky. Často používaný ovladač je Linotronic 330. Při přípravě barevných tiskovin je potřeba dodat stránky „vyseparované“ do základních barev. Zoner Callisto umí rozložit dokument do barevných plátů CMYK. Pro separace zaškrtněte volbu **CMYK separace** a také všechny čtyři barevné pláty.

Tiskové značky a stránkové informace

U podkladů pro ofsetový tisk bývá často užitečné nastavit **tiskové značky** a **stránkové informace**. Tiskové značky zahrnují: pasovací značky pro sesouhlasení barevných plátů, ořezové značky a referenční barvy. Stránkové informace udávají název dokumentu, datum vytištění a označení barevného plátu.

Všechny informace a zobrazení jednotlivých separovaných barev lze zapnout pro kontrolu již v prostředí Zoner Callista volbou v menu **Zobrazit | Separace**.

Potíže s diakritickými znaky v odstavcovém textu

Pokud máte potíže s tiskem diakritických znaků v odstavcovém textu na vaší tiskárně, je pravděpodobné, že ve vašich Windows je 16bitový ovladač tiskárny, který ještě nepodporuje nové kódování národních sad z Windows 95. Pro úspěšný tisk zaškrtněte volbu **Kompatibilita se staršími ovl.**

Pokud máte problémy s tiskem barevných přechodů (jsou vykresleny nesprávně), zadejte v části **Ořezávání barevných přechodů** volbu **Rozpadem na objekty**. Tisk se značně zpomalí, avšak jedná se o alternativní, ale úspěšné řešení. Podobně se problémy s tiskem bitmapových výplní eliminují zadáním volby **pomocí funkce XOR** v části **Ořezávání bitmapových výplní**.

EXPORT DOKUMENTU

Hotový dokument Zoner Callista můžete exportovat do bitových map, do Windows Metafile nebo do PostScriptu. Export se týká vždy aktuální stránky (bitová mapa nebo Metafile) nebo dokumentu (PostScript).

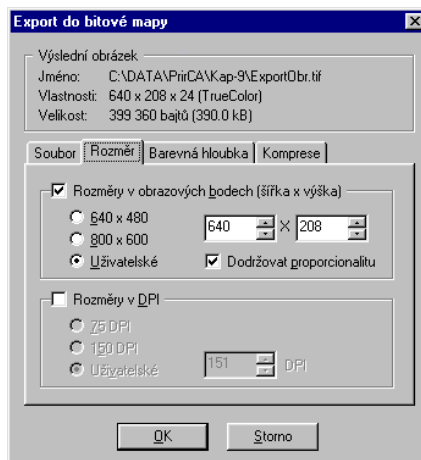
Export vyvoláte volbou v menu **Soubor | Export**. Zadáte název souboru a složku, kde má být uložen. Pokud chcete exportovat pouze vybrané objekty editačním nástrojem, zaškrtněte v dialogu volbu **Pouze vybrané**.

Export do bitové mapy

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

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

Podrobný popis všech voleb dialogu získáte také v kapitole o konverzi obrázků v Zoner Vieweru. Viz strana 170.



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.

EXPORT VEKTOROVÉ GRAFIKY PRO WWW



Zoner Callisto jako **první grafický editor na světě** přišel s možností exportu grafiky pro vystavení na Internetu ve vektorovém tvaru. Jedná se spíše o hudbu budoucnosti, protože zobrazování vektorové grafiky ve formátu **SGC (Structured Graphics Control)** je vymožeností poslední doby a teprve jeden prohlížeč internetových stránek - Microsoft Internet Explorer 4.0 - jej zahrnul do své výbavy.

Výsledkem exportu je textový (HTML) dokument, který lze vložit do běžné www stránky. Například jednoduchá hvězda nakreslená v Zoner Callistu může mít tento vektorový zápis:

Příklad HTML kódu objektu

```
<HTML> <BODY> <OBJECT ID=idCallistoObj1
STYLE="LEFT:0;TOP:0;HEIGHT:150;WIDTH:150;ZINDEX:0"
CLASSID="CLSID:369303C2-D7AC-11d0-89D5-
00A0C90833E6">
<PARAM NAME="CoordinateSystem" VALUE="0">
<PARAM NAME="ExtentLeft" VALUE="0">
<PARAM NAME="ExtentTop" VALUE="0">
<PARAM NAME="ExtentWidth" VALUE="150">
<PARAM NAME="ExtentHeight" VALUE="150">
<PARAM NAME="Line0001"
VALUE="SetFillSTYLE(1)">
<PARAM NAME="Line0002"
VALUE="SetFillColor(255,255,255)">
<PARAM NAME="Line0003"
VALUE="SetLineStyle(1)">
<PARAM NAME="Line0004"
VALUE="SetLineColor(0,0,0)">
<PARAM NAME="Line0005"
VALUE="Polygon(11,134,135,80,94,42,149,64,86,0,65,67,67,
66,0,85,64,149,43,94,81,134,135,0)">
</OBJECT> </BODY> </HTML>
```

Ukázky vektorových obrázků na Webu je možno shlédnout na <http://www.zoner.com/callisto>.

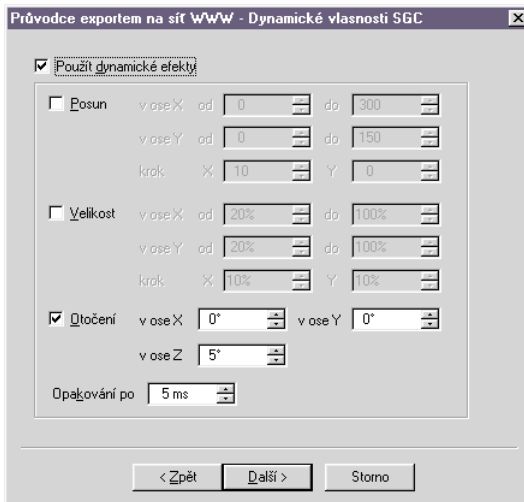
Průvodce exportem na WWW

K exportu vektorových obrázků na Web slouží průvodce, který vyvoláte volbou v menu **Soubor | Export na WWW...** V prvním okně průvodce je základní popis možností formátu SGC. V dalším zadáte název a cestu výsledného souboru, nastavíte velikost objektu a popřípadě efekt. Jedná se o efekty, které jsou přímo podporovány formátem SGC.

Název objektu, velikost a efekty

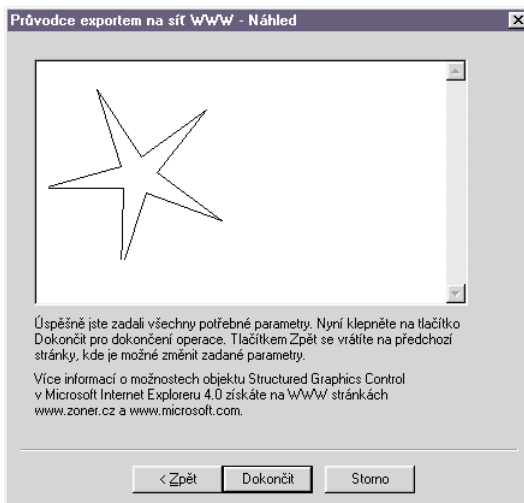
V dalším okně průvodce můžete nastavit některý z dynamických efektů. Tyto efekty přidají do výsledného HTML kódu VBscript, který může s objektem otáčet, cyklicky jej posunovat a měnit jeho velikost.

Dynamické efekty pomocí VBscriptu



Pokud máte na svém PC nainstalován Microsoft Internet Explorer 4.0, můžete v posledním okně průvodce vidět náhled prostřednictvím OLE objektu uvedeného prohlížeče. Klepnutím pravým tlačítkem do přehledové části získáte lokální menu Microsoft Internet Exploreru 4.0, kde například můžete vyvolat zobrazení zdrojového kódu objektu.

Závěrečný pohled - podmínkou je přítomnost MSIE 4.0



Nepodporuje: tabulky, OLE objekty, texty, bitové mapy, WMF a aplikaci průhlednosti

Export do SGC nezahrnuje již ve své definici text, bitové mapy, OLE objekty, tabulky a Windows Metafile. Umělecký text a Windows Metafile se dá zahrnout tak, že jej před exportem rozbijete na křivky - viz strana 86 a 121.

PRÁCE SE SCHRÁNKOU

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

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.

Formáty ZMF, BMP a WMF

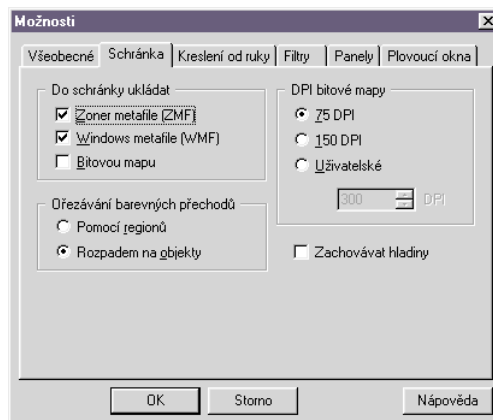
Do schránky se objekty vkládají standardními kombinacemi kláves nebo volbami v menu **Úpravy | Kopírovat a Úpravy | Vymout**.

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 ze 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**.

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

Dialog pro nastavení způsobu práce se schránkou



Vkládané formáty do schránky



Vložené objekty jsou
seskupeny do jedné skupiny

PRÁCE SE SOUBORY A TISK

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.

Pro bitové mapy můžete nastavit rozlišení.

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

Důležitým parametrem je **Zachovávat hladiny**. Pokud chcete použít schránku k přetahování objektů mezi hladinami - nezapomeňte jej vypnout.

Pokud přes schránku vkládáte více objektů, všechny budou sdruženy do jedné skupiny, takže na první pohled se může zdát, že s nimi nelze dále pracovat. Více o seskupování objektů na straně 105.

INFORMACE O DOKUMENTU



Volbou v menu **Soubor | Informace o dokumentu...** vyvoláte dialog, kde se nacházejí všechny statistické informace o právě aktuálním dokumentu. Důležité mohou být zejména informace o počtu jednotlivých objektů.

Informace lze uložit do textového souboru.

ODESLÁNÍ DOKUMENTU E-MAILEM



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

Volbou v menu **Soubor | Poslat dokument...** se zavolá program pro odesílání pošty, založí se nová zpráva a do ní se vloží jako OLE objekt nebo jako příloha aktuální dokument. Stačí jen dopsat elektronickou adresu a odeslat. Ne všechny programy pro elektronickou poštu standard MAPI podporují.



KAPITOLA 11

ZONER MEDIA EXPLORER

KAPITOLA 11

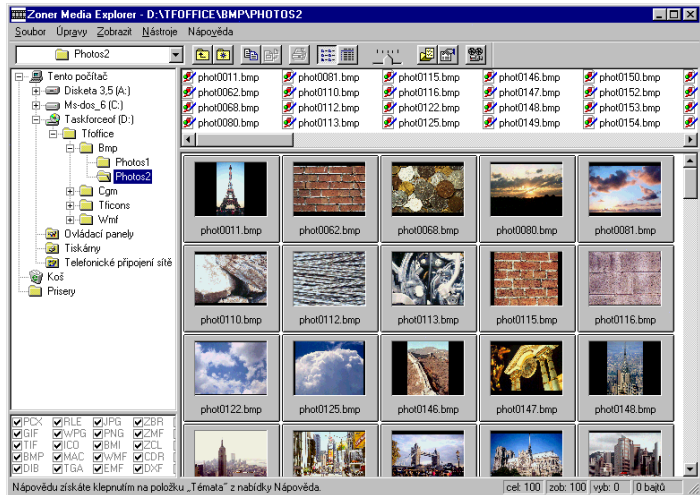
ZONER MEDIA EXPLORER

Dva další silné programy do balíku Zoner Callisto

Zoner Media Explorer

Zoner Media Explorer a Zoner Viewer [čte se "vjúer"] 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 poklepnete, 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

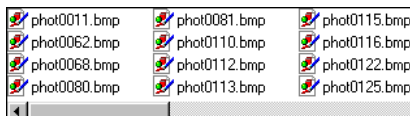
Po startu Zoner Media Exploreru je načten obsah jedné složky a v části pro náhledy jsou zobrazeny náhledy všech podporovaných formátů obrázků a ikony souborů zvuků a videa. Nad touto částí je část pro zobrazení seznamu souborů.

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



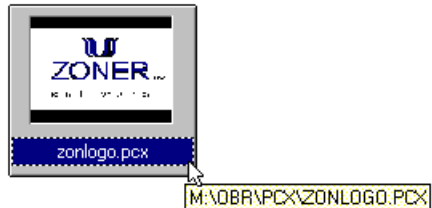
Malý s názvem



Normální



Větší



Velký





Velikost náhledů také nastavíte tažením posuvníku v panelu nástrojů.

VÝBĚR SOUBORŮ

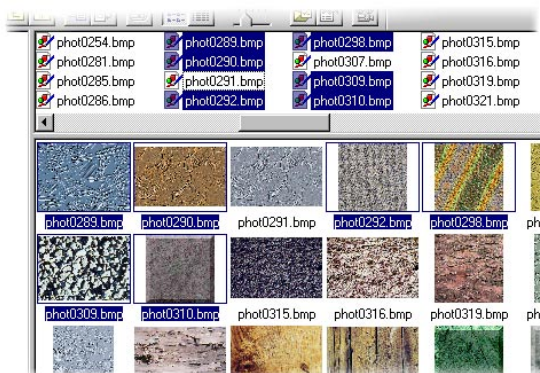
Pokud není nastaveno automatické prohlížení, viz následující kapitola, klepnutím na položku v seznamu nebo na náhled vyberete soubor. Další operace (zobrazení, konverze apod.) se budou týkat právě vybraného souboru. Klepnutím na další položku se původní soubor odznačí a vybere se jiný.

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

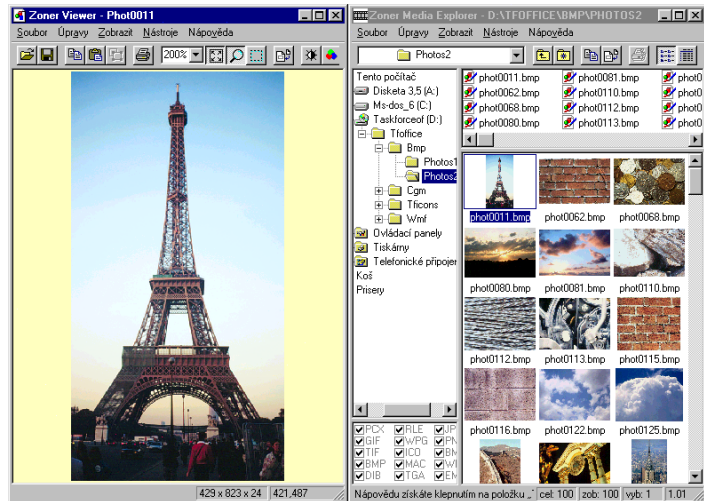
Poklepání může být nahrazeno stiskem **Enter** pro aktuální položku.

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



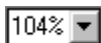
- **zvětšení do plochy programu.** Klepnutím na tlačítko se čtyřmi šipkami zajistíte zobrazení celého obrázku v okně Zoner Vieweru. Pokud změníte rozměr okna, obrázek se automaticky překreslí do nové velikosti. Toho také dosáhnete volbou v menu **Zobrazit | Zvětšit do plochy**.

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 panorámování (panning), 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



Cyklické promítání

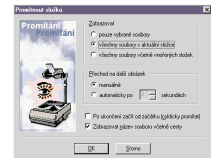
Průběh promítání

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

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

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

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



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

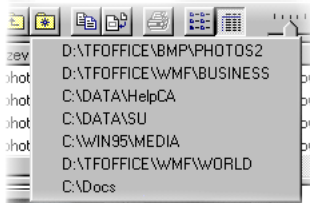
Přidání složky do seznamu

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.

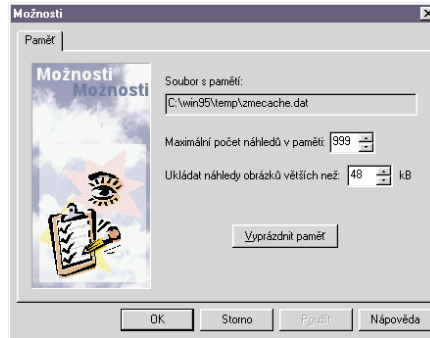
Již Zoner Archiv dodávaný se Zebrou pro Windows 1.5 přišel s myšlenkou ukládání těchto náhledů do jednoho databázového souboru systémem LIFO, kdy při určité velikosti tohoto souboru,

Optimalizace výběru obrázků pro náhledy

kteřou 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 kilobajtů. Ve všeobecnosti platí, že nejvíce místa zaberou obrázky v barevném rozlišení True Color v poměru stran odpovídajícím poměru stran obrazovky.
- **Ukládat náhledy obrázků větších než...** Tímto parametrem ohraničíte velikost souboru, pro kterou se ještě má vytvářet náhled. Pro menší soubory je ukládání náhledů zbytečným plýtváním místa, protože nové vytvoření náhledů pro malé soubory se příliš časově neliší od načtení náhledu z vyrovnávací paměti.

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

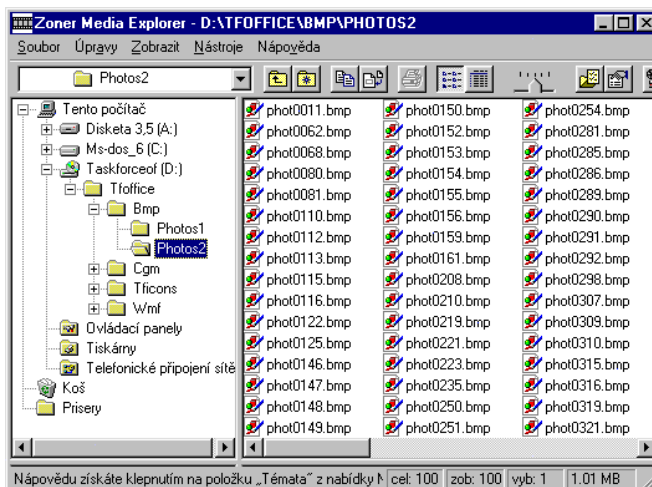
SOUBOROVÉ OPERACE

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.

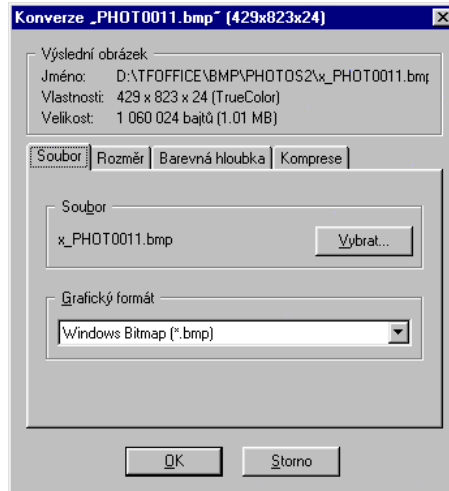
Ke konverzi obrázků potřebujete alespoň minimální znalosti obrazových formátů.

Jednotlivé sekce dialogu pro konverze mají následující nastavení:

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

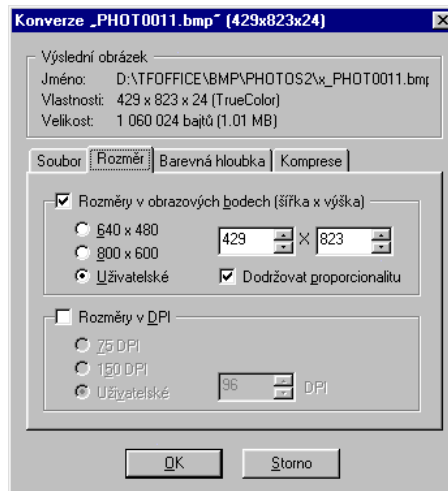
všechny barevné hloubky (např. GIF nebo MAC), může dojít k redukci barev v obrázku. Při konvertování více obrázků současně zadáte masku pro automatické pojmenovávání nových souborů.

Zadání typu a jména souboru



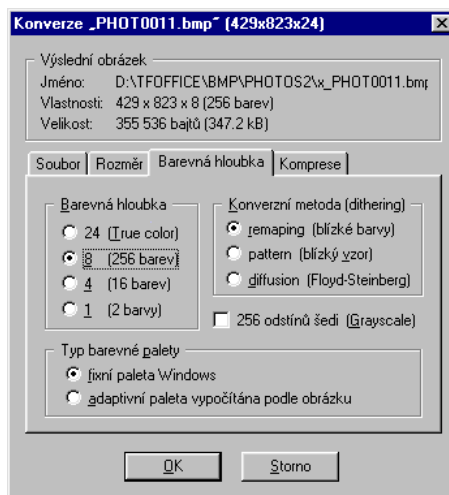
- **Rozměr.** Jestliže si přejete změnit velikost nového bitmapového obrázku, zde zadáte jeho rozměry. Původní rozměr je zobrazen v titulku dialogu.

Rozměry budoucího obrázku



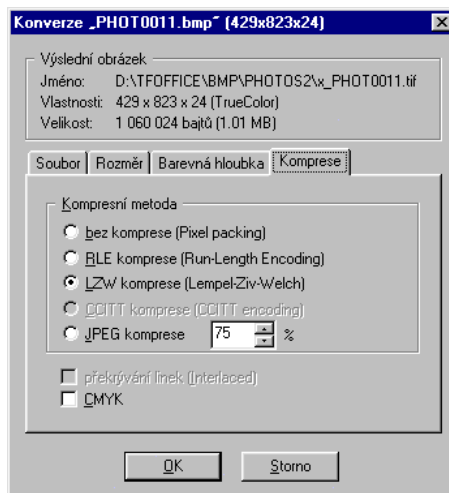
- **Barevná hloubka.** V této sekci určíte počet barev výsledného obrázku. Ne všechny volby jsou přístupné pro všechny formáty. Například GIF nelze vytvořit v barevné hloubce 24 bitů.

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 166,



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

Přepínání režimů

Mezi výřezy se přepíná tlačítky 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.

Stejně 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 123.

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



BITMAPOVÉ FILTRY

Zoner Viewer podporuje použití bitmapových filtrů standardu Adobe. Práce s bitmapovými filtry je podrobně popsána v části věnované Zoner Callistu. Oproti Zoner Callistu má práce s bitmapovými filtry v Zoner Vieweru jeden rozdíl - není podporováno maskování dalším objektem. Více informací na straně 114.



Skenování v Zoner Vieweru

SKENOVÁNÍ OBRÁZKŮ

Zoner Viewer podporuje skenování bitové mapy do svého prostředí prostřednictvím rozhraní **TWAIN**.

V menu Zoner Vieweru vyvolejte **Soubor | Naskenovat obrázek...**

V dialogu zadejte, který skener se má použít (v případě, že jich je připojeno více) a zda se má využít rozhraní od výrobce skeneru k ovládání parametrů skenování. Doporučujeme tuto možnost využít. V opačném případě dochází k přímému skenování celé stránky v nejvyšší kvalitě přímo do prostředí. Může to být však užitečné při rychlé archivaci celostránkových dokumentů.

Pokud se v Zoner Vieweru nachází obrázek, který byl upravován, je uživateli nabídnuta možnost jeho uložení.

Skenování v Zoner Media Exploreru

Skenování je možno spouštět i ze Zoner Media Exploreru volbou z menu **Nástroje | Přidat obrázek skenováním...** V tomto případě se vyvolá Zoner Viewer, který automaticky spustí volbu pro skenování, a naskenovaný obrázek je vložen do aktuální složky, která byla v Zoner Media Exploreru otevřena.



PŘEHRÁVÁNÍ VIDEO V NÁHLEDECH

Díky podpoře rozhraní Active Movie může Zoner Media Explorer pracovat téměř se všemi videosekvenčními a zvukovými formáty.

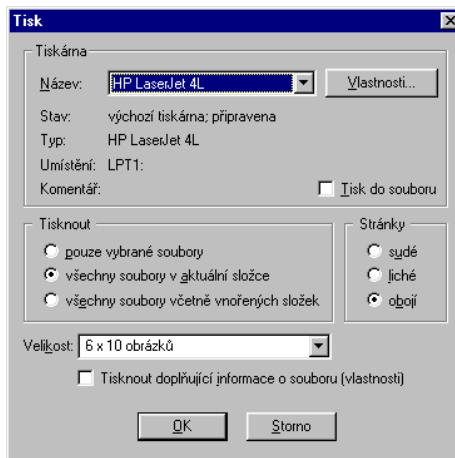
Přehrávání videa a zvuků je možné dvojím způsobem: buď poklepáním na náhled vyvoláte aplikaci, která video nebo zvuk přehraje, nebo pouze klepnutím na náhled se video začne přehrávat přímo v náhledu.

Přehrávání také funguje pro soubory formátu GIF s animovanou sekvencí.

TISK

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

Tiskový dialog Zoner Media Exploreru



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

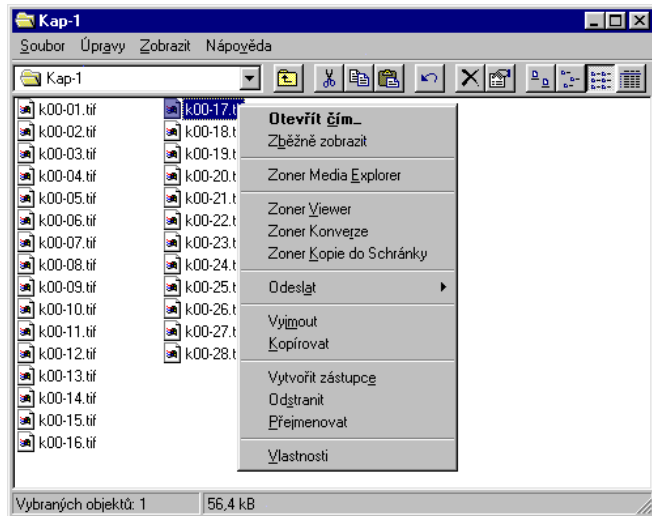
- vyvolat **Zoner Media Explorer** pro aktuální složku z lokálního menu, které získáte klepnutím pravým tlačítkem v standardní aplikaci Průzkumník nebo v jiných prvcích, kde se pracuje se soubory (Tento počítač, Okolní počítače, plocha a dialogy pro načítání a ukládání dokumentů). Program můžete také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

Zoner Media Explorer stále po ruce

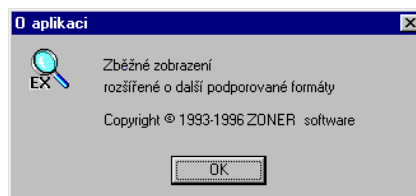


- vyvolat funkce **Zoner Vieweru** pro označenou položku obrázku z lokálního menu, které získáte pravým tlačítkem. Kromě standardních možností, které nabízejí Windows, zde přibyly možnosti prohlédnout, konvertovat nebo vložit do schránky. Toto je velmi zajímavý rys Zoner Vieweru. Takto můžete kdykoliv 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 **Zběžné zobrazení** je doplněn o další formáty podporované Zoner Media Explorerem.



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

Vlastnosti souboru
- nová sekce **informace**



ZONER
Callisto 3

- Podobně jako Zoner Callisto umí Zoner Viewer komunikovat pomocí rozhraní MAPI, takže je možné z jeho prostředí odeslat obrázek elektronickou poštou, aniž by bylo nutné spouštět program pro elektronickou poštu. V menu Zoner Vieweru zvolte **Soubor | Odeslat...** Více informací na straně 158.



DODATKY

DODATKY

VYUŽITÍ TECHNICKÉ PODPORY

Každý legální uživatel má právo využívat technickou podporu výrobce programu - společnosti ZONER software, s.r.o. K tomu, aby vaše dotazy týkající se používání Zoner Callista mohly být zodpovězeny, je nutno odeslat registrační kartu k programu, aby mohlo být ověřeno legální užívání programu.

Možné způsoby kontaktování technické podpory:

- telefonicky: 05 - 43257244,
- e-mailem: callisto@zoner.com,
- interaktivním formulářem na www.zoner.cz/callisto.

Pokaždé, když kontaktujete technickou podporu, připravte si, prosím, následující údaje:

- produkt a registrační číslo,
- verze a sestavení produktu (číslo se nachází v dialogu **O aplikaci**, který vyvoláte volbou z menu **Nápověda**),
- popis problému a pokud se jedná chybu způsobující pád programu, také výčet kroků uživatele, které k tomu vedou, a modul a adresu, kde k tomu došlo.

UPDATE ZONER CALLISTA ZDARMA

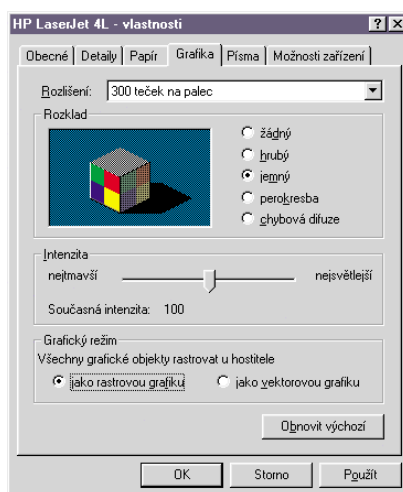
Vývoj Zoner Callista je nikdy nekončící proces. Kromě práce na nové verzi programu dochází k vyladování stávající verze a během roku vydá vývojový tým několik nových sestavení téže verze. ZONER software nabízí všem legálním uživatelům možnost získání posledního sestavení programu zdarma. Tuto možnost lze využít pouze prostřednictvím Internetu. Na stránkách www.zoner.cz/callisto naleznete číslo posledního sestavení programu. Pokud je vyšší než vaše, kontaktem elektronickou poštou na adrese callisto@zoner.com obdržíte internetovou adresu a časově omezené heslo ke stažení nejnovějšího sestavení. Ve svém e-mailu uveďte vlastníka programu, verzi a číslo sestavení Zoner Callista. Tato možnost platí pouze v rámci jedné verze, tj. například uživatelé Zoner Callista verze 2.0 nemohou žádat o bezplatný update verze 3.0.

2 NEJČASTĚJŠÍ DOTAZY UŽIVATELŮ

Tisk grafiky jako bitmapové grafiky

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

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



Jiný ovladač grafické karty, snížení hardwarového urychlování

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

Řešení: V těchto případech se většinou jedná o potíže s grafickou kartou a jejím ovladačem. Často se jedná o starší ovladač (16bitový) nebo ovladač, který softwarově nepodporuje všechny grafické funkce, což se zjistí bohužel až u použití grafického editoru pro Windows 95.

Doporučujeme, abyste na vašem PC používali rozlišení s barevnou hloubkou 16 bitů nebo 24 bitů (tj. 64 tis. nebo 24 mil. barev), u kterých je zobrazení kvalitnější než v 256 barvách. Často pomůže nainstalovat alternativní ovladače, které jsou součástí systému Windows 95, nebo snížit hardwarové urychlování grafiky.

SEZNAM ZKRATKOVÝCH KLÁVES

Při návrhu členění zkratkových kláves (hot-keys) pro Zoner Callisto 3 jsme vycházeli především z požadavků a zvyklostí uživatelů. Všimněte si, že některým operacím je přiřazeno více zkratkových kláves. Vyberte si, které Vám vyhovují nejlépe. Seznam je členěn do skupin podle operací. Pokud Zoner Callisto není v režimu vkládání odstavcového textu, lze použít i uvedené jednopísmenné zkratky bez nutnosti současného stisku kláves **Shift** a **Ctrl**.

Přepínání nástrojů

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

Měřítka zobrazení

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

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

Editace objektů

O krok zpět	Ctrl-Z, Alt-BckSpc
Odvolání funkce zpět	Ctrl-Y
Výběr všech objektů	Ctrl-A
Zarovnání objektů	Shift-Ctrl-A
Vytvoření vzájemného přechodu objektů	Shift-Ctrl-B
Zrušení vzájemného přechodu objektů	Shift-Ctrl-L
Zdvojení objektů	Ctrl-D
Vícenásobné kopírování	Ctrl-H
Kombinace objektů	Ctrl-K
Zrušení kombinace objektů	Shift-Ctrl-K
Sdružení do skupiny	Ctrl-G
Rozdělení skupiny	Ctrl-U
Převod objektů na bitovou mapu	Shift-Ctrl-R
Sjednocení velikosti objektů	Shift-Ctrl-Z
Dát nahoru	Ctrl-PgUp
Dát dolů	Ctrl-PgDn
O jeden nahoru	PgUp
O jeden dolů	PgDn
Zapnutí/vypnutí kopírovacího módu	Shift-Ctrl-D
Smazání objektu	Del
Kopírování vybraných objektů do souboru	Ctrl-W
Vložení objektů ze souboru	Shift-Ctrl-W
Modifikátory při editaci a vkládání některých objektů (poměr stran, úhel natočení čáry, natahování od středu)	Ctrl, Shift

Práce s textem

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

Práce s dokumentem

Založení nového dokumentu podle parametrů	Shift-Ctrl-N
Nastavení dokumentu	Ctrl-F

Založení nového dokumentu	Ctrl-N
Otevření dokumentu	Ctrl-O
Tisk dokumentu	Ctrl-P
Uložení dokumentu	Ctrl-S
Export	Shift-Ctrl-E
Dialog Možnosti	Shift-Ctrl-M

Schránka

Vyříznutí do schránky	Shift-Del, Ctrl-X
Kopírování do schránky	Ctrl-Ins, Ctrl-C
Vložení ze schránky	Shift-Ins, Ctrl-V
Vložení ze schránky s volbou	Ctrl-Shift-V

Plovoucí okna

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

Ostatní

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

REJSTRÍK

Novinky v Zoner Callistu 3 5,
20, 24, 25, 25, 27, 29, 31, 33, 78,
99, 102, 102, 103, 111, 113, 114,
127, 129, 135, 141, 144, 154, 158,
158, 175, 175, 175, 178

A

Adobe 114, 175
aktivní bod čáry 66
alternativní panel 18
antialiasing 144
automatické zálohování 151
automatické zobrazování 165

B

barevná paleta 133
barevné přechody 54, 137
barva pera 133
barva výplně 133
barvy objektů 45
barvy - přetahování 135
Bézierovy křivky 62
billboardový tisk 152
bitmapové filtry 114, 175
blend 20, 111
bloky textu 88
BMP 122, 157

C

CDR 121
CMYK separace 153

Č

čáry 61
douzavření 64
kreslení od ruky 63
napojování 64
spojení 66
tvarování 65
čtverce 71

D

deformace objektů 108
detaily 162
detekce hran 125
DIB 122
douzavření čar 64
drag & drop barev 135
DXF 121

E

editační nástroj 99
elipsy 74
tvarování 75
export 48, 153
export na WWW 154

F

formátování textu 88
fraktálová výplň 139

G

galerie ZME 126
GIF 122

H

hladiny 30
HSV složky 123
hvězdy 77

I

ICO 122
import 51, 121, 122
informace o dokumentu 158
instalace 7
inverze obrázku 125
inverze výběru 100

J

jas 123
JPG 122

K

kombinace objektů 106
 koncepce 15
 kónický přechod 138
 kontrast 123
 konverze obrázků 168
 kopírovací mód 44, 103
 kopírování objektů 78, 102
 kreslení od ruky 63
 kruhové oblouky 74
 kruhové výseče 74
 kruhový přechod 138
 kružnice 74
 křivky 61, 65
 křížový přechod 138
 kurz použití Zoner Callista 37
 kvalita vykreslování 143

L

licenční ujednání 8
 lineární přechod 138
 listování stránkami 149
 lupa 28

M

MAC 122
 MAPI 158, 178
 měřítko zobrazení
 21, 28, 29, 166
 mezery u odstavce 89
 míchání barev 134
 mnohoúhelníky 75
 tvarování 76

N

načtení dokumentu 150
 napojování čar 64
 nápověda 10
 nový dokument 39, 49, 147
 nulová barva 135

O

o krok zpět 29
 obdélníkový přechod 138
 obdélníky 41, 53, 71
 oblíbené složky 167
 odeslání dokumentu 158, 178
 odsazení odstavce 89
 odstavcový text 20, 50, 87
 formátování 88
 přebarvení 54
 okraje stránky 39, 148
 OLE 127, 157
 opakovat 29
 otáčení objektů 104, 110

P

panely nástrojů 16
 alternativní 18, 40
 hladiny 21
 měřítko 21
 plovoucí / ukotvené 22, 41
 prostředí 22
 text 21
 základní 17, 40
 zobrazení 22
 pero 136
 perspektiva 108
 plovoucí okna 23
 barvy 24, 136
 minimalizace 25
 pero 23, 136
 průhlednost 25, 142
 správce pohledů 25
 stín 24, 141
 symboly 24
 transformace 23, 109
 výplně 23, 137
 PLT 121
 Plug-ins 114, 175
 PNG 122
 pojmenování barev 134
 pořadí objektů 53, 107
 posterizace 125
 práce se schránkou 157

pracovní plocha 26
pravítka 27
pravoúhelníky 71
 rohy 72
 tvarování 73
promítání obrázků 166
prostředí 22
protlačení 125
průhlednost 141
přechody objektů 20, 111
překlopení 44, 105
přesunutí objektu 43, 101, 110
přetahování barev 135
převod do 256 barev 125
převod na bitovou mapu 113
převod na dvě barvy 126
přichycení k síti 33
přízpůsobivý přechod 138

R

RGB složky 123
RLE 122
rohy pravoúhelníků 72
rozbití objektu 67
rozbití textu 47, 86
rozpojení čar 64
rychloupřepínání měřítka 28

S

separace CMYK 153
seznam 162
SGC 154
schránka 31, 157
síla čáry 137
sít' 33
sjednocení velikosti 108
skenery 38
skenování 129, 175
skenovany obrázek 4
skupiny objektů 105
směrnice křivek 62
soustava souřadnic 27
spojení čáry 66
správce pohledů 29

stavový řádek 27, 45, 53
stín objektů 141
stránky 149
styly 89
systémové požadavky 7

T

tabulky 19, 55, 93
terminologie 10
text 81
 další možnosti 47
 na křivku 82
 odstavcový 87
 styly 89
 úpravy 83, 88
TGA 122
TIF 122
tip na tento den 11
tisk dokumentu 151
tisk ze ZME a ZV 176
tiskové značky 153
tvarování
 hvězdy 81
 kružnice a elipsy 75
 křivky 43, 65
 mnohoúhelníky 76
 pravoúhelníky 73
 tvarování rohů 72

U

uložení dokumentu 150
umělecký text 45, 49, 81
 rozbití na křivky 86
 základna 84
úpravy bitových map
 52, 123, 173
úsečky 61
uživatelská paleta 134

V

vektorová grafika 15
vektorové animace 156
velikost náhledů 163
velikost písma 89

více pohledů 26
více stránek 148
vícenásobné kopírování 103
vícestavový barevný přechod
138
videosekvence 175
vložení obrázků 51
vodicí linky 32, 56
na vzorové stránce 39
vrstvy 30
výběr objektů 99
výběr souborů 164
výběr více objektů 45, 100
vyhlazování hran 144
výplň bitovou mapou 140
výplně objektů 54
vyrovnávací paměť 168

W

WMF 48, 121, 157
WPG 122

Z

základna uměleckého textu 84
základní paleta 134
zakončení čar 137
zálohování 151
zarovnání objektů 108
ZBR 121
ZCL 150
zdvojení 103
zešikmení objektů 104, 110
změna křivky na přímku 66
změna přímky na křivku 42, 66
změna rozměrů 102
změna velikosti objektu 110
ZMF 150, 157
zobrazení souboru 164
Zoner Media Explorer 161
Zoner Viewer 161
zrcadlení 44, 105
zrušit natočení 104
zvuky 175