



evropský
sociální
fond v ČR



EVROPSKÁ UNIE



MINISTERSTVO ŠKOLSTVÍ,
MLÁDEŽE A TĚLOVÝCHOVY



OP Vzdělávání
pro konkurenceschopnost

INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ



CorelDraw – popis prostředí

Počítačová grafika

Mgr. Milana Soukupová

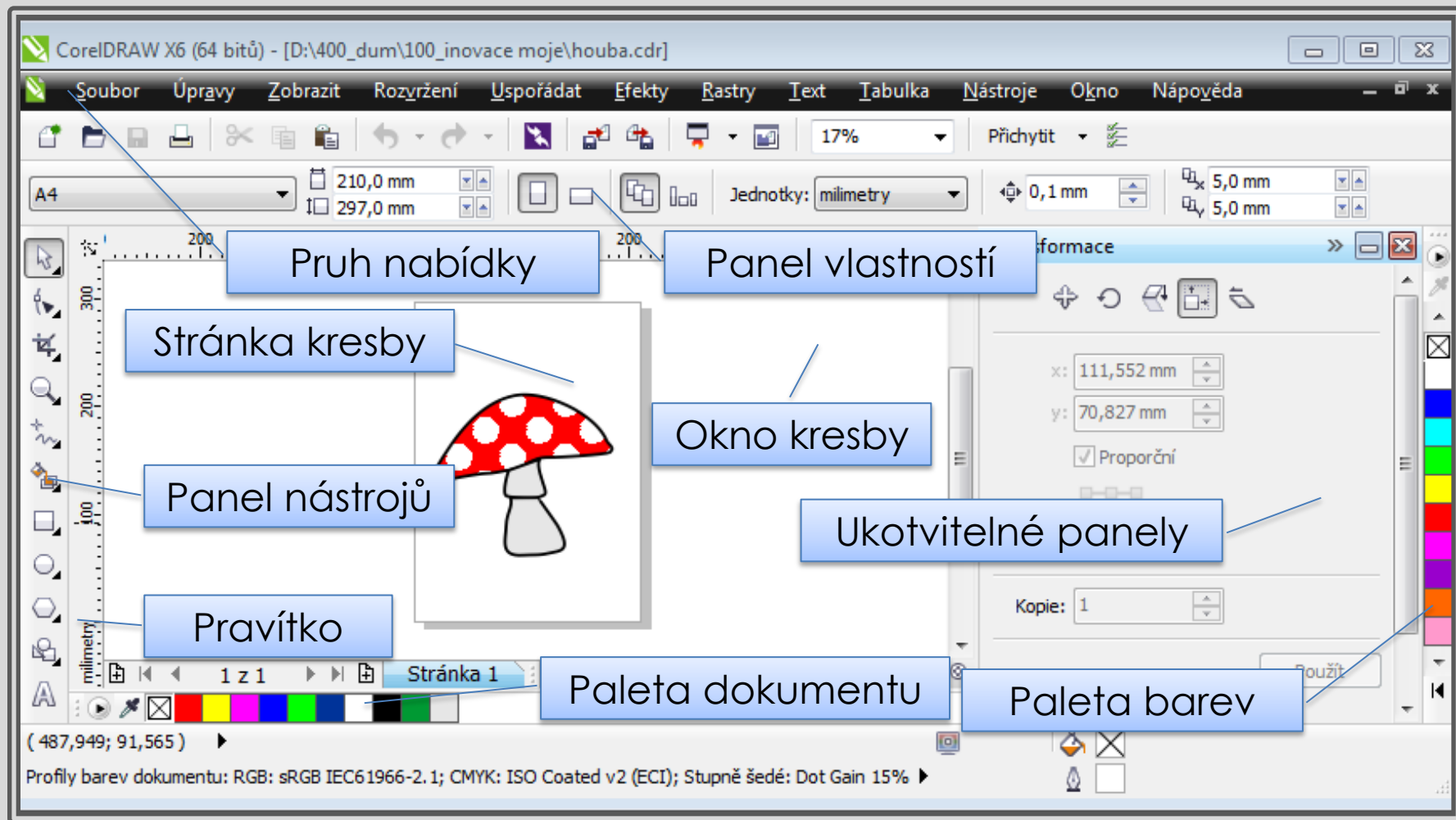
Gymnázium Česká Třebová

Popis prostředí

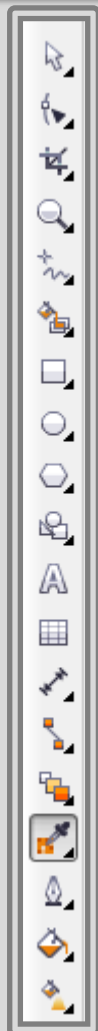


Téma sady didaktických materiálů	Počítačová grafika
Číslo a název šablony	III/2 Inovace a zkvalitnění výuky prostřednictvím ICT
Číslo didaktického materiálu	EU-OPVK-VT-III/2-SO-107
Druh didaktického materiálu	Prezentace
Téma didaktického materiálu	CorelDraw – popis prostředí
Autor	Mgr. Milana Soukupová
Vyučovací předmět	Seminář z informatiky
Cílová skupina	žáci ve věku 17–19 let
Klíčová slova	Pruh nabídky, panel nástrojů, panel vlastností, paleta, ukotvitelné panely
Anotace	Prezentace pomáhá studentům zorientovat se v prostředí programu a seznámit se základními a nejpoužívanějšími nástroji aplikace CorelDraw.

Pracovní plocha



Panel nástrojů



Výběr, ruční výběr

Tvar...

Oříznout, Nůž, Guma, Odstranění segmentů

Lupa, Ruka

Ruční režim...

Inteligentní výplň, Inteligentní kreslení

Obdélník, Obdélník se třemi body

Elipsa, Elipsa se třemi body

Mnohoúhelník...

Základní tvary...

Text

Tabulka

Rovnoběžná kótovaná čára...

Přímá spojovací čára

Efekty: Přejechod...

Kapátko, kapátko atributů

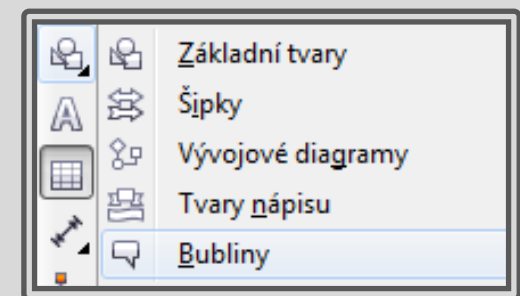
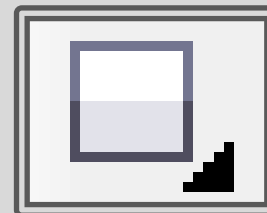
Obrysové pero

Výplň

Interaktivní výplň, Síťová výplň

**Nástroje lze rozdělit na
kreslicí a editační.**

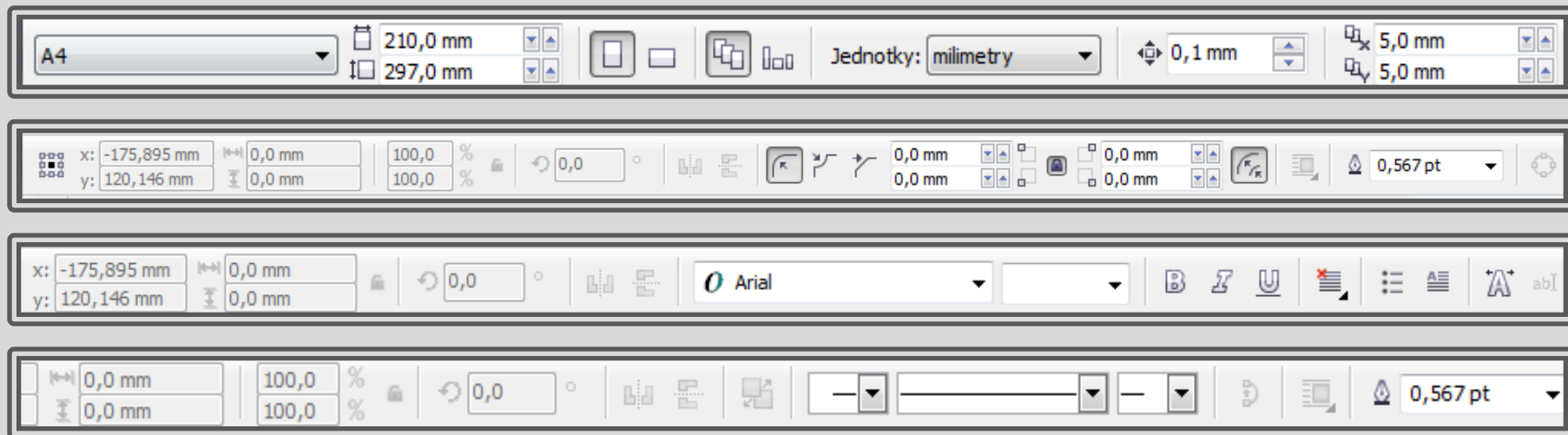
**Pod některými ikonami se
skrývá více nástrojů, lze je
rozbalit pomocí šipky**



Panel vlastností



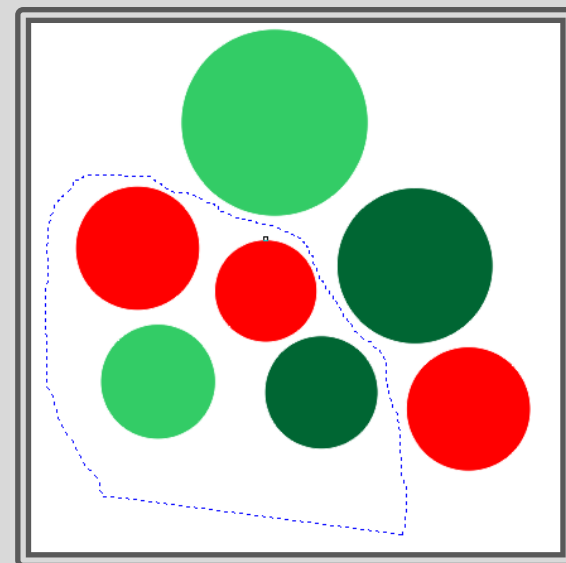
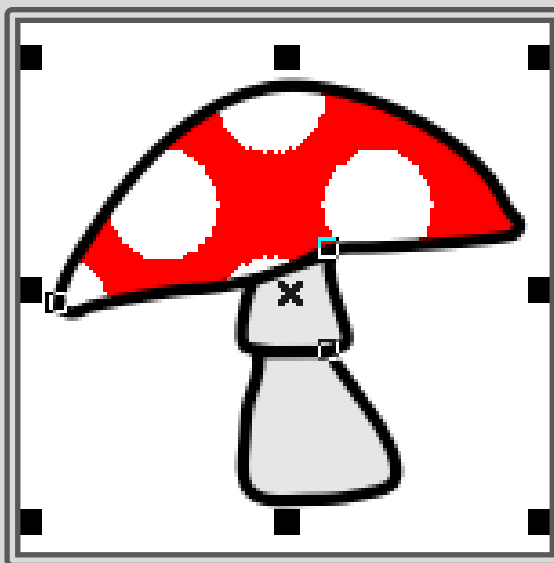
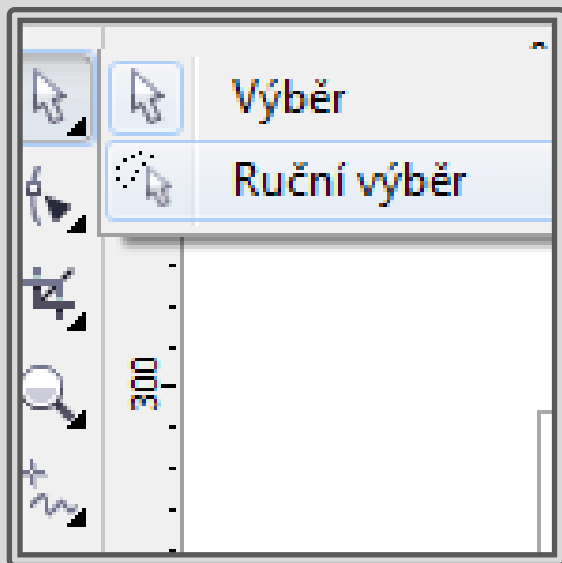
Panel vlastností zobrazuje nejčastěji používané funkce, které se týkají aktivního nástroje nebo úkolu, který právě provádíte. Obsah panelu vlastností **se mění** v závislosti **na nástroji** nebo úloze. Všechny vlastnosti daného nástroje lze nastavit na panelu vlastností.



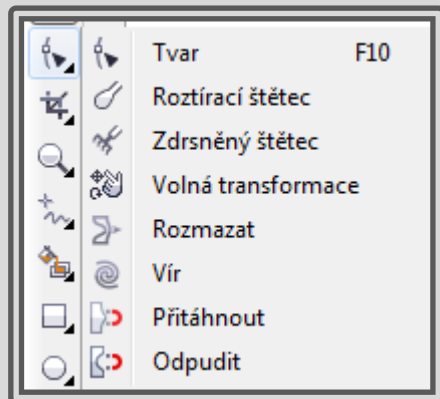
Nástroj výběr



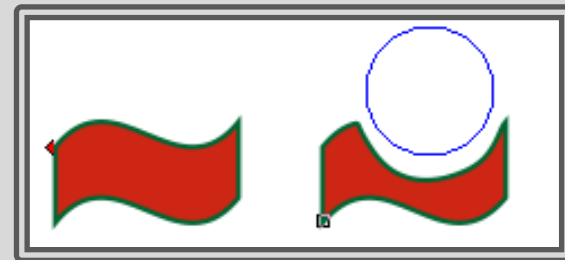
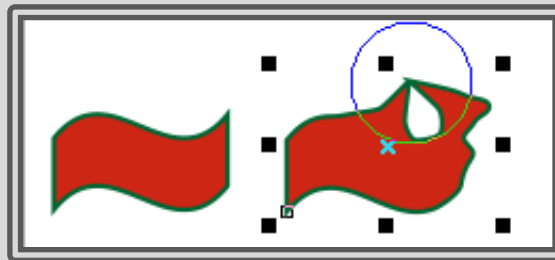
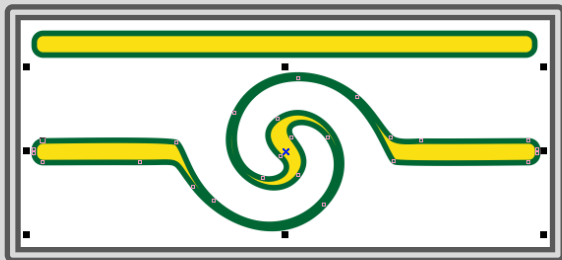
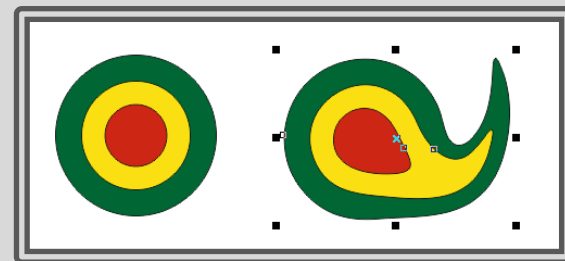
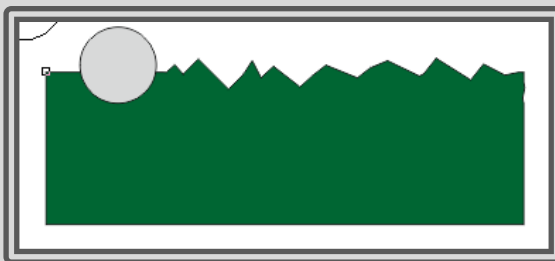
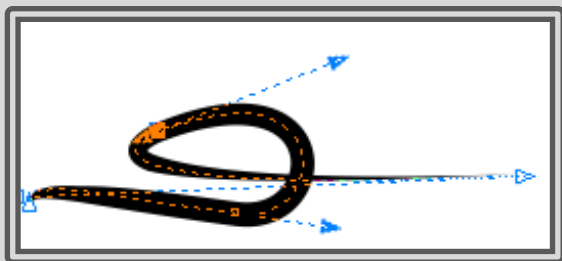
- Nástroj **Výběr** slouží k výběru, úpravě velikosti, zkosení a otočení objektů. Pro vybrání více objektů přidržíte klávesu Shift.
- Nástroj **Ručního výběru** umožňuje vybírat objekty pomocí obrysu.



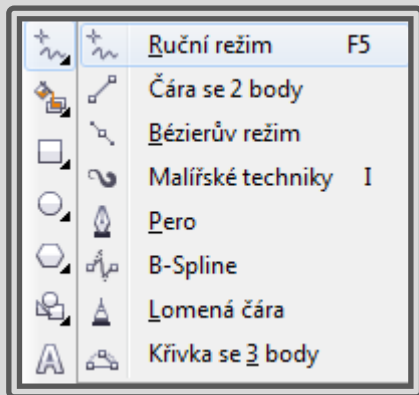
Vybrané nástroje



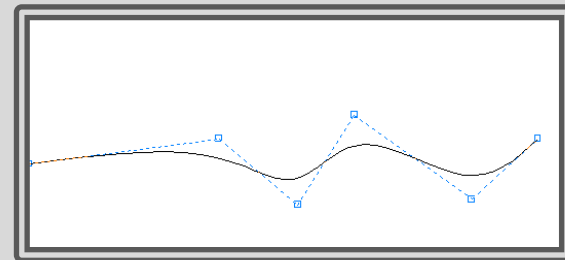
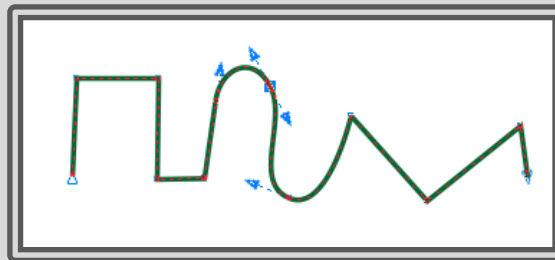
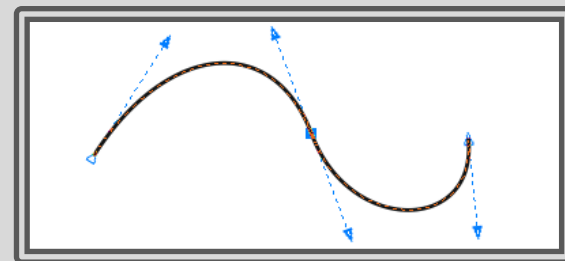
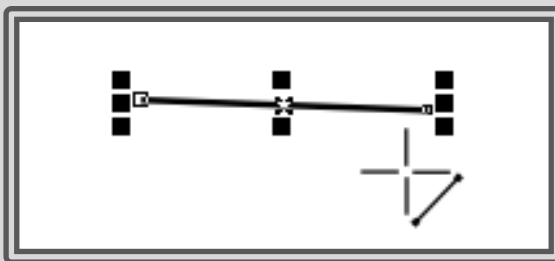
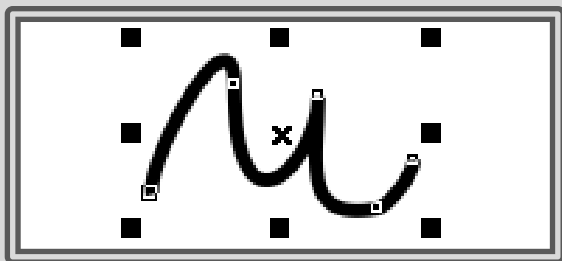
- Nástroj **Tvar** slouží k úpravě tvaru objektů
- Nástroj **Roztírací štětec** slouží k deformaci vektorového objektu přetažením podél jeho obrysu
- Nástroj **Zdrsňený štětec** slouží k deformaci obrysu vektorového objektu přetažením podél obrysu
- Nástroj **Volná transformace** slouží k transformaci objektu pomocí nástrojů **Volné otočení**, **Volné úhlové překlápění**, **Volné měřítko** a **Volné zkosení**
- Nástroj **Rozmazat** umožňuje tvarovat objekt vytážením vynášecích čar nebo vytvořením odsazení podél jeho obrysu
- Nástroj **Vír** umožňuje vytvářet efekty víru tažením podél hrany objektů
- Nástroj **Přitáhnout** umožňuje tvarovat objekty přitažením uzlů ke kurzoru
- Nástroj **Odpudit** umožňuje tvarovat objekty odtlačení uzlů od kurzoru



Vybrané nástroje – křivka



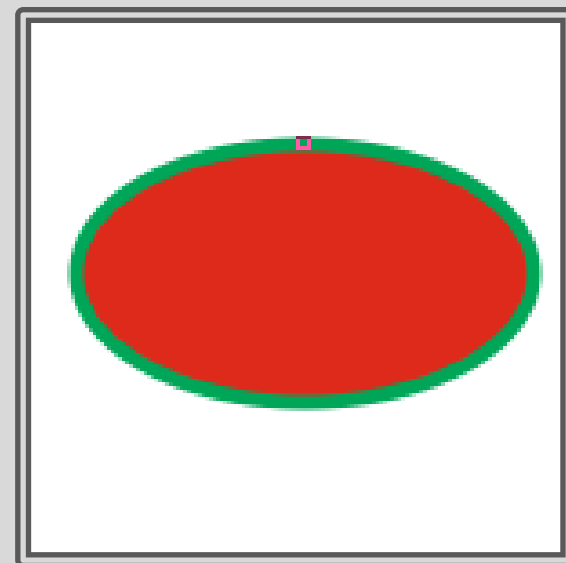
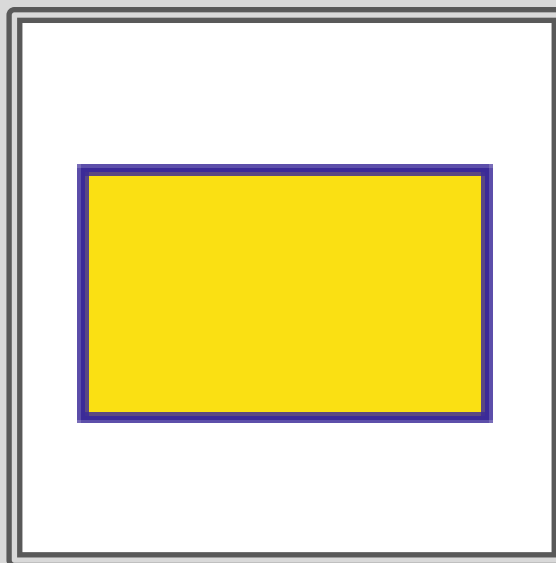
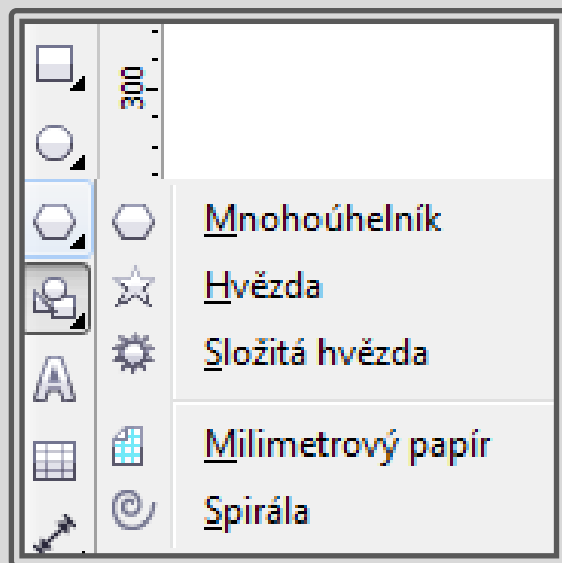
- **Ruční režim** – kreslení jednotlivých úseček a křivek
- Nástroj **Čára se 2 body** umožňuje nakreslit úsečku určenou dvěma body.
- **Bézierův režim** – kreslení křivek po segmentech
- **Malířské techniky**: štětec, sprej, kaligrafické pero, pero citlivé na tlak
- **Pero** – kreslení křivek po segmentech
- Nástroj **B-Spline** umožňuje kreslení křivek pomocí řídících bodů, které tvarují křivku bez jejího rozdělení na segmenty
- **Lomená čára** – křivky a čáry v režimu náhledu
- Nástroj **Křivka se 3 body** slouží ke kreslení křivek definováním počátečního, koncového a středového bodu.



Základní tvary



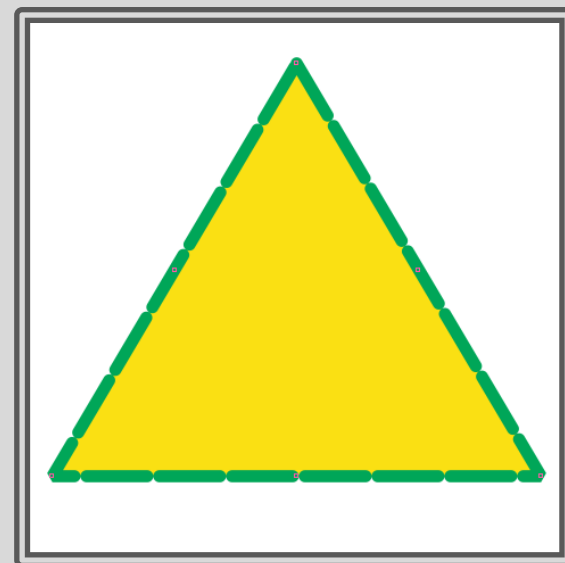
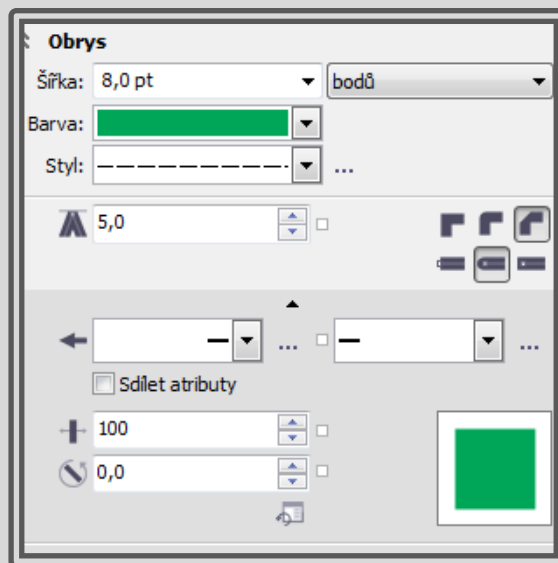
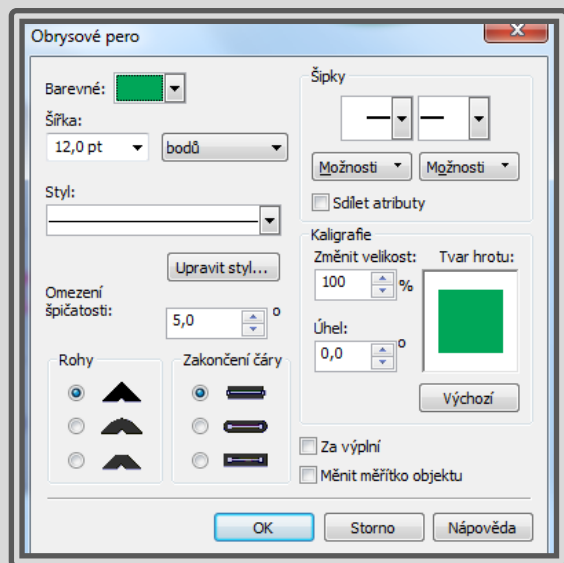
- Aplikace CorelDRAW umožňuje kreslit základní tvary, které mají vlastnosti obrysu a výplně. Např. obdélník, elipsa, mnohoúhelník, hvězda, šipka, spirála, mřížka...



Vlastnosti obrysu



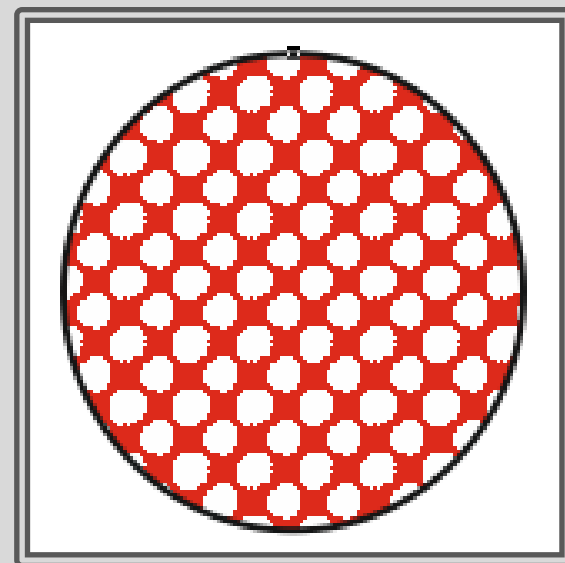
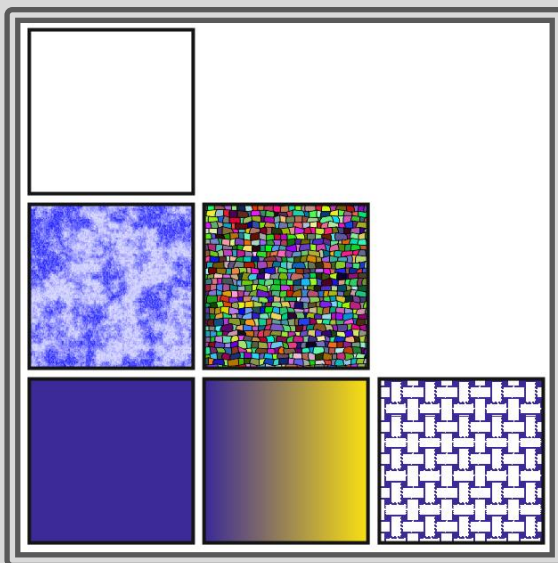
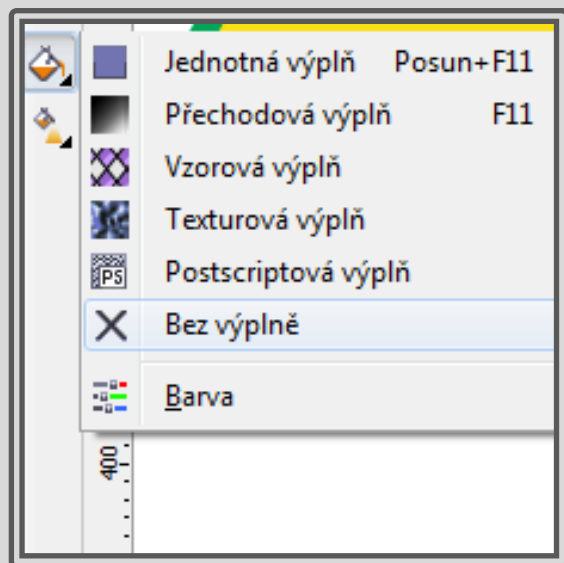
- V panelu **vlastnosti objektu** lze nastavit **šířka obrysu**. **Barvu** obrysu lze nastavit výběrem v paletě barev pomocí pravého tlačítka myši.
- Další vlastnosti (barva, šířka, styl, zakončení, tvar hrotu, rohy, zakončení čáry) lze nastavit nástrojem **Obrysové pero**. 
- Nebo na ukotvitelném panelu **vlastnosti objektu** (Okno Ukotvitelné panely Vlastnosti objektu).



Vlastnosti výplně



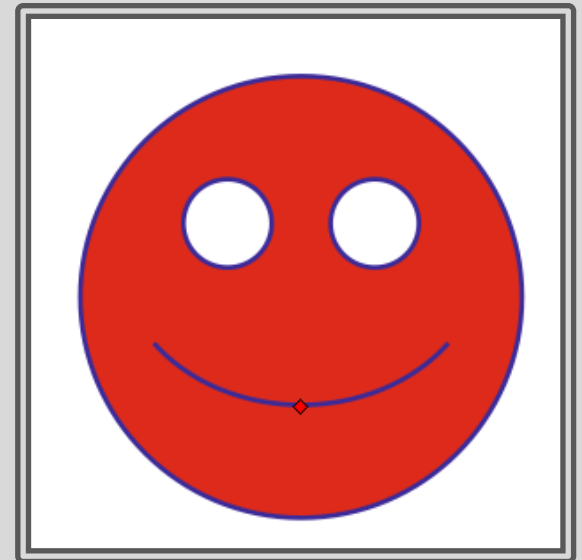
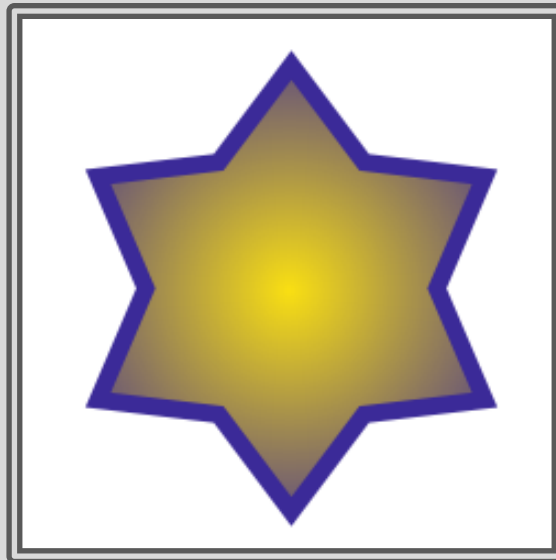
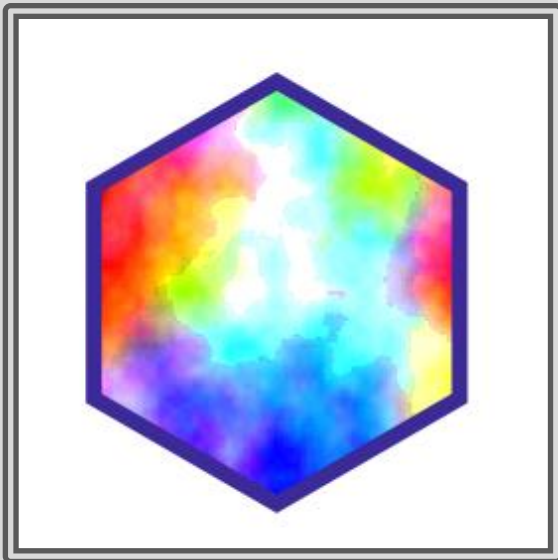
- **Jednotnou barvu** výplně lze nastavit výběrem v paletě barev pomocí levého tlačítka myši.
- Složitější výplně lze najít pod nástrojem Výplň
- Nebo na ukotvitelném panelu **Vlastnosti objektu** (Okno Ukotvitelné panely Vlastnosti objektu).



Úkoly



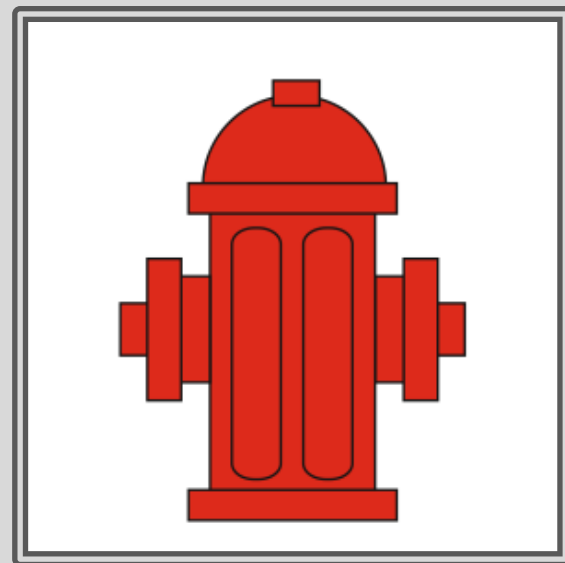
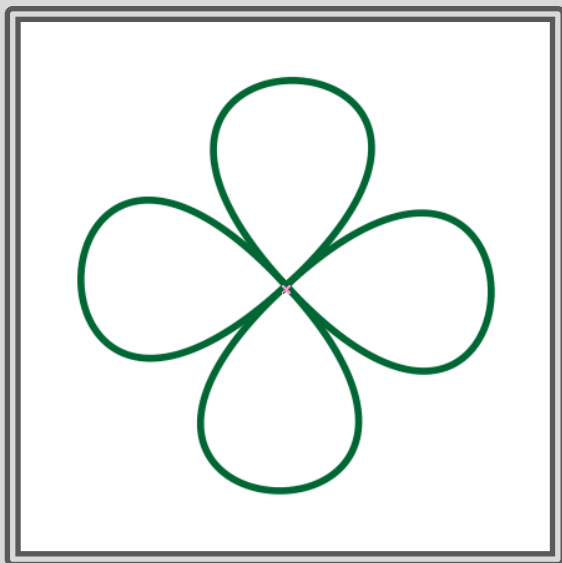
- Nakreslete šestiúhelník a vyplňte ho texturovou výplní.
- Nakreslete šesticípou hvězdu a vyplňte ji radiální přechodovou výplní.
- Nakreslete smajlíka.



Úkoly



- Pomocí beziérových křivek nakreslete čtyřlístek.
- Nakreslete houbu a její klobouk vyplňte vzorovou výplní.
- Pomocí základních tvarů nakreslete jednoduchý objekt.



Použití díla



Materiály jsou určeny pro bezplatné používání pro potřebu výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízeních.

Jakékoli další využití podléhá autorskému zákonu.

Kontakt: Milana.Soukupova@gmail.com