

# Vektorová grafika

Kresba se skládá z objektů. Každý objekt má svůj *typ, pozici, čáru a výplň*.

## Software:

- *Corel Draw* -- mezinárodní standard, cca 5 000 Kč, pro profesionální práci
- *Zoner Callisto* –pro občasné použití stačí

## Obslužné prvky

- *Hlavní panel* – nalevo
- *vedlejší panel* - nahoře — mění se podle činnosti
- *Menu* – nahoře – moc se nepoužívá
- *Galerie* – otevírají se z menu, plovoucí objekt, podle činnosti
- *Paleta* – dole, posuvná, LM= barva čáry, PM= barva výplně

## Hlavní panel nástrojů

- *Vytváření objektů*
  - Přibližná velikost – tažením myši
  - Přesná velikost – klepnutím a dopsáním rozměrů
  - Další parametry jsou ve vedlejším panelu (nahore)
- Ukazovátka (šipka)
  - Vybrání objektu (více objektů se vybere s SHIFT nebo orámováním)
  - Přesouvání
  - Změna velikosti symetrická nebo asymetrická
  - Pořadí objektů (vrstvy)
  - Barva čáry (levá myš), barva výplně (pravá myš) na paletě
- Lupa (měřítko zobrazení)
  - +, -- , předchozí
  - celá stránka
  - všechny objekty; všechny vybrané objekty
  - celá pracovní plocha
- Text
  - Text odstavcový (T) – jako běžný text, lze zarovnávat atd. pomocí vedlejšího panelu.
  - Text umělecký (A) – lze tvarovat (základnu, jednotlivá písmena)
- Vkládání rastrových obrázků
  - Tlačítkem
  - Ze schránky Kopírovat/Vložit
- Vkládání úseček a křivek
- Tvarování
  - Vložit obrazec (např. kruh)
  - Kladívkem na vedlejším panelu rozbít na křivky
  - Křivky lze různě tvarovat, rozdělovat atd. – tvarovací tlačítko a vedlejší panel

## **Další prvky**

- *Vodící linky*- svislá a vodorovná, vytahují se z levého a horního okraje, jsou magnetické pro objekty.
- *Souřadnice* :
  - x, y – ukazují pozici kurzoru,
  - dx a dy - ukazují pozici vybraného objektu.

## **Hladiny**

Objekty je možno ukládat do více hladin, můžeme měnit viditelnost a tisknutelnost hladiny, každou hladinu je možno zamknout.

## **Příklad**

### **Sněhulák**

- svislá vodící linka – přesně na střed stránky – podle měřítka
- vytváření kruhu od středu – vedl. panel nástrojů
- jemný posun objektů pomocí šipkových kláves
- vytvoření skupiny objektů a její zrušení
- zobrazení jen vybraných objektů – hlava
- kopírování – přesun s CTRL
- výplň 2 objektů současně – barevný přechod.