

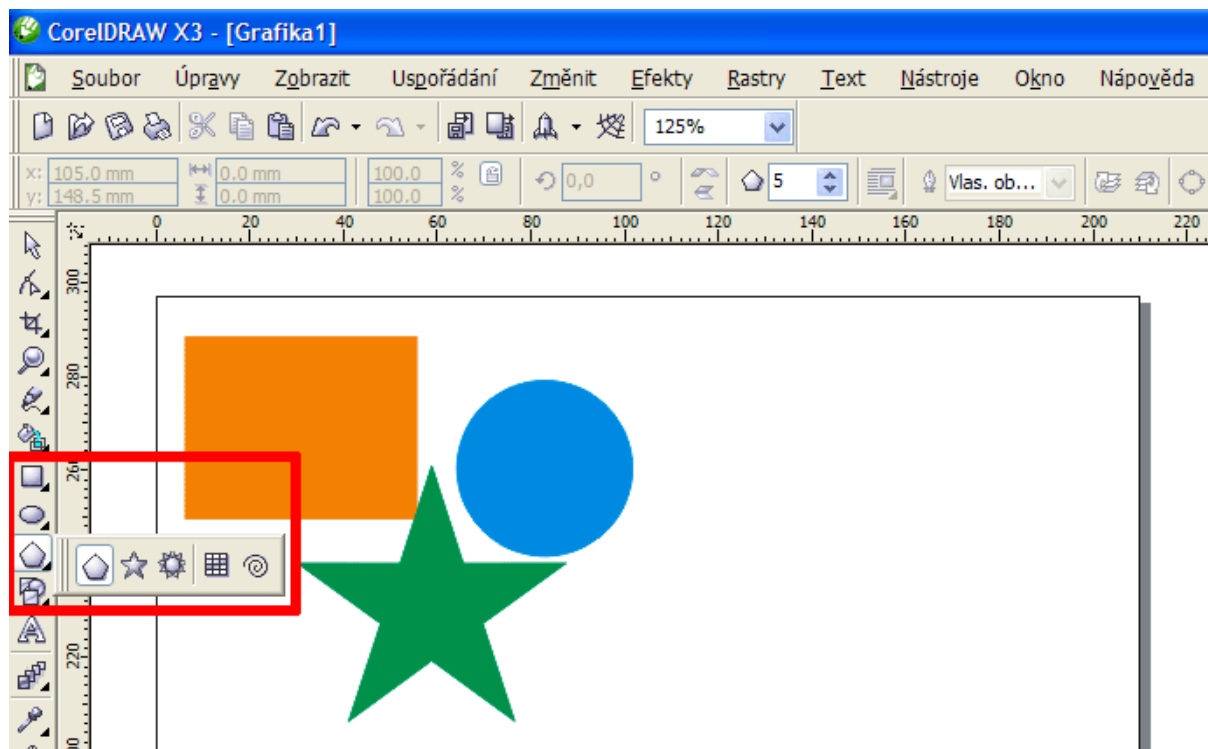


INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

Číslo projektu	CZ.1.07/1.5.00/34.0556
Číslo materiálu	VY_32_INOVACE_VC_IKT_12
Název školy	Střední průmyslová škola a Vyšší odborná škola Příbram, Hrabákova 271, Příbram II
Autor	Martin Vacek
Tématická oblast	Počítačová grafika
Téma	Corel Draw – základní postupy
Ročník	druhý
Datum tvorby	říjen 2012
Anotace	V dokumentu jsou ukázány základní postupy pro kreslení v programu Corel Draw X3.

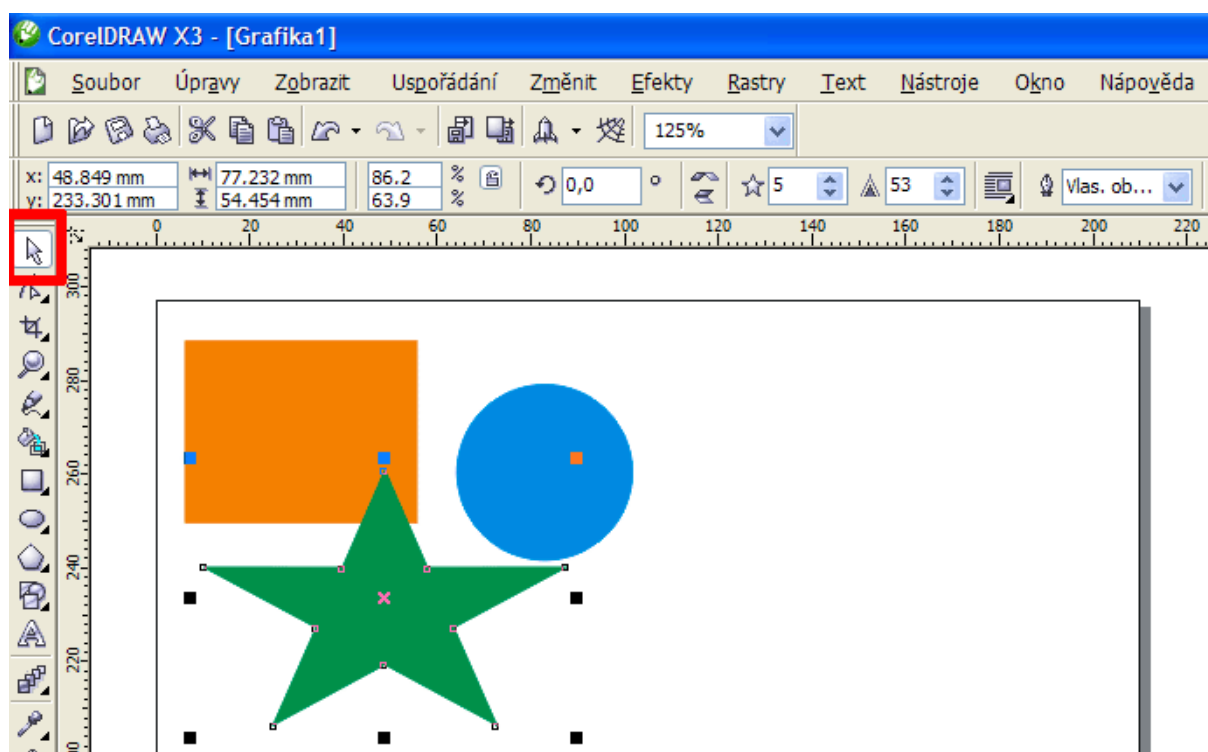
Corel Draw – základní postupy

Nejjednodušší varianta je kreslení pomocí základních tvarů.

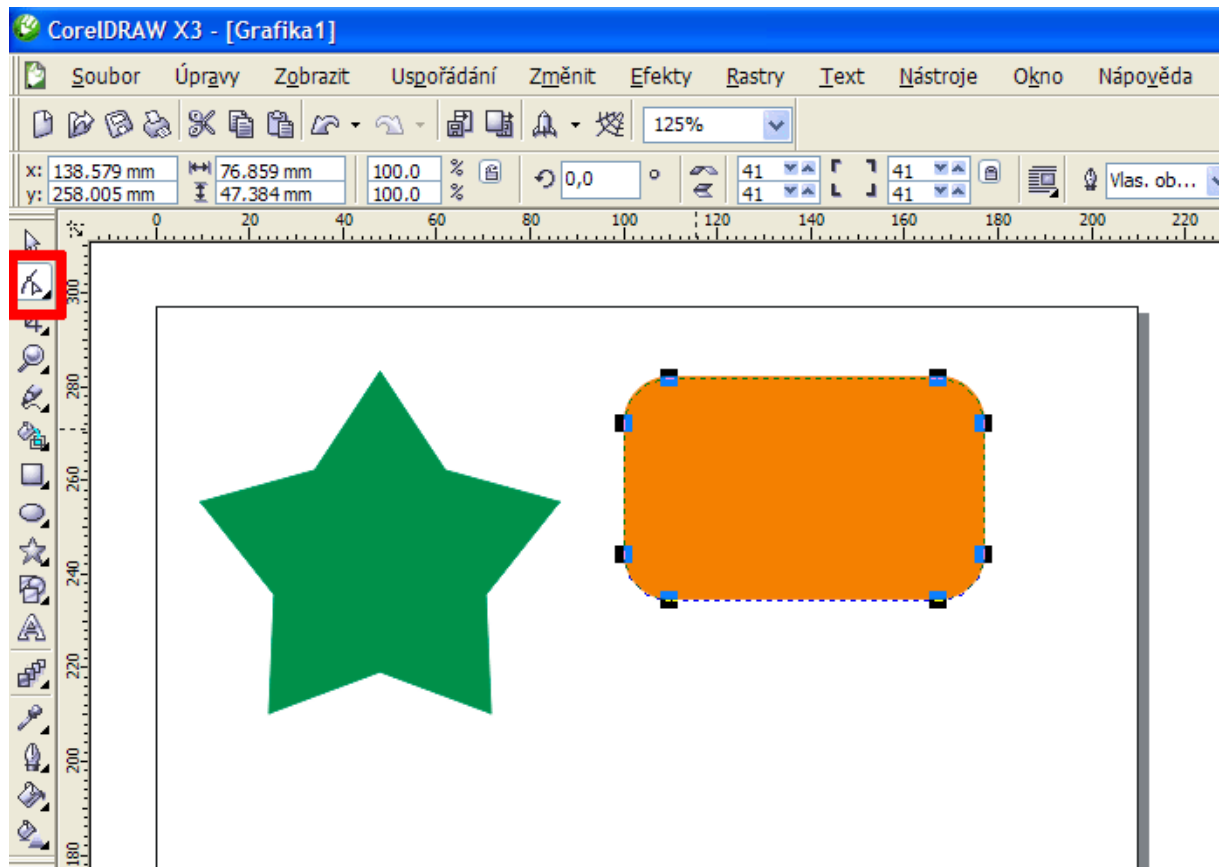


Přidržením kláves **Ctrl**, **Alt** nebo **Shift** se dostaneme na další možnosti při kreslení tvarů.

Označování objektů a základní úpravy (posun, velikost, rotace) provádíme nástrojem **Výběr**. Více objektů označíme oknem nebo přidržením klávesy **Shift**.



Tvar objektu (zakulacení rohů obdélníku, ostrost hvězdy atd.) můžeme doladit pomocí nástroje **Tvar**.

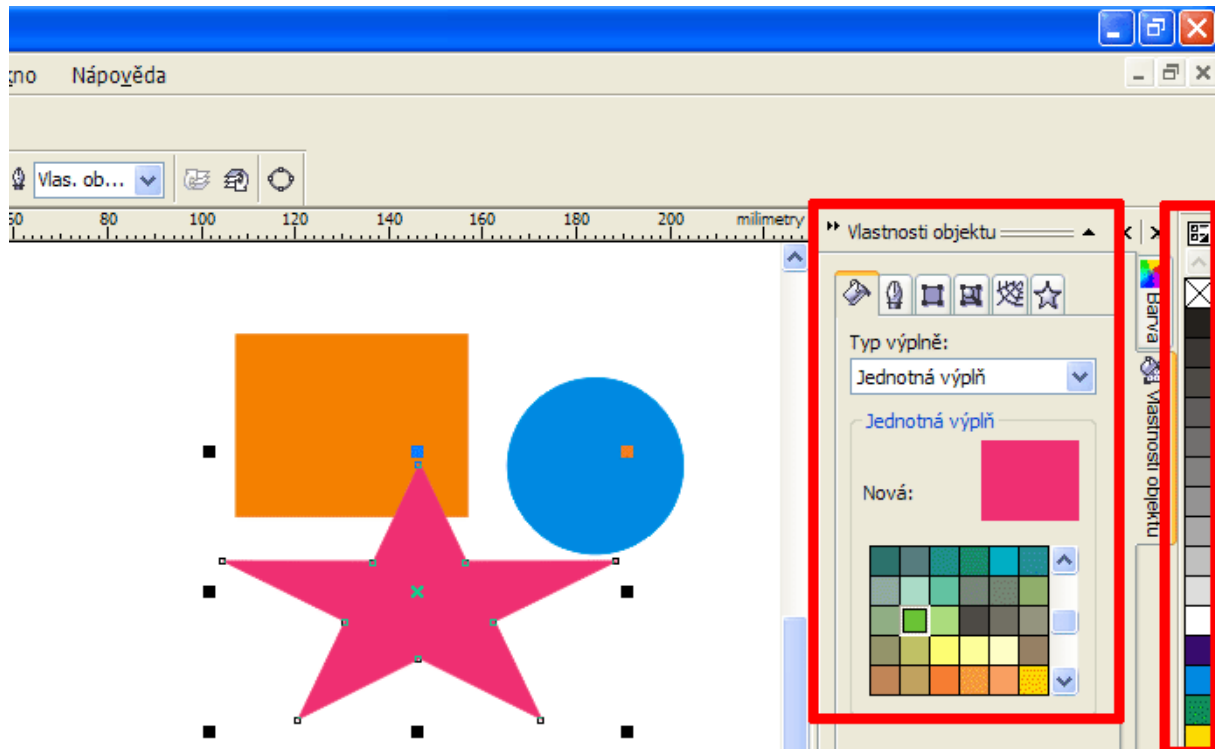


Tažením objektu pomocí pravého tlačítka myši můžeme vytvořit **kopii**.

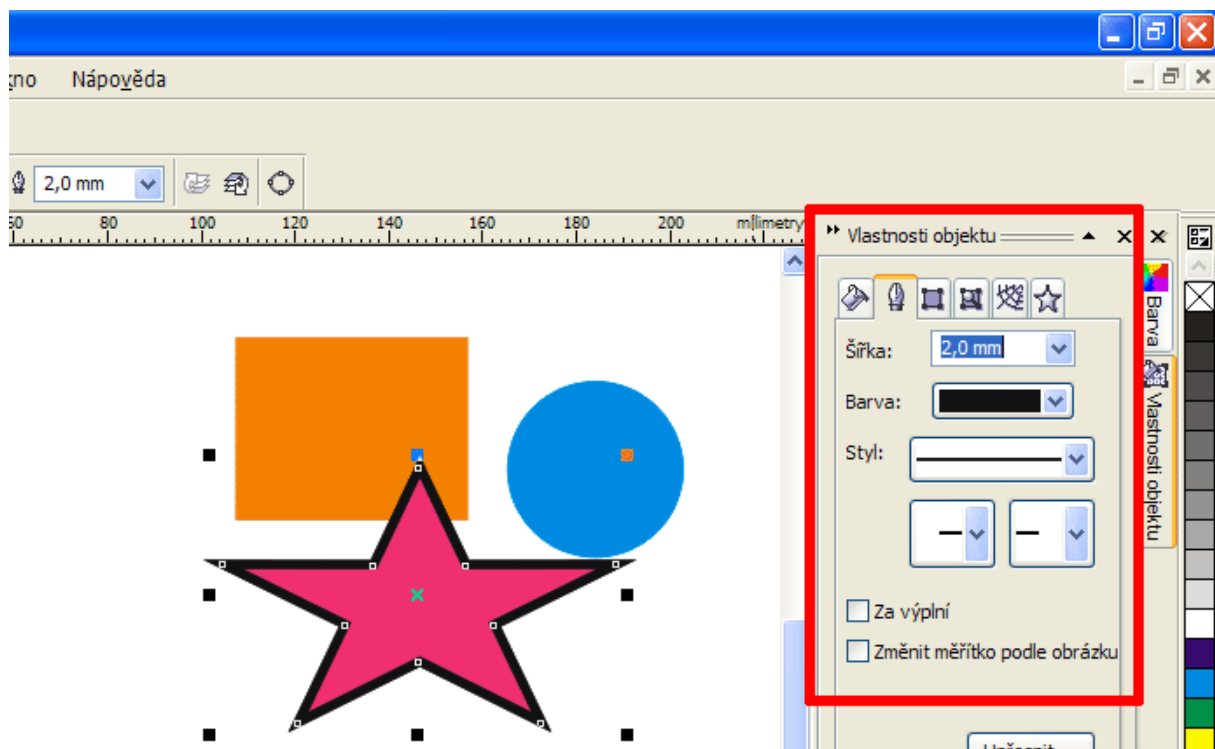


Objekt vybarvíme pomocí palety barev nebo pomocí panelu **Vlastnosti objektu**.

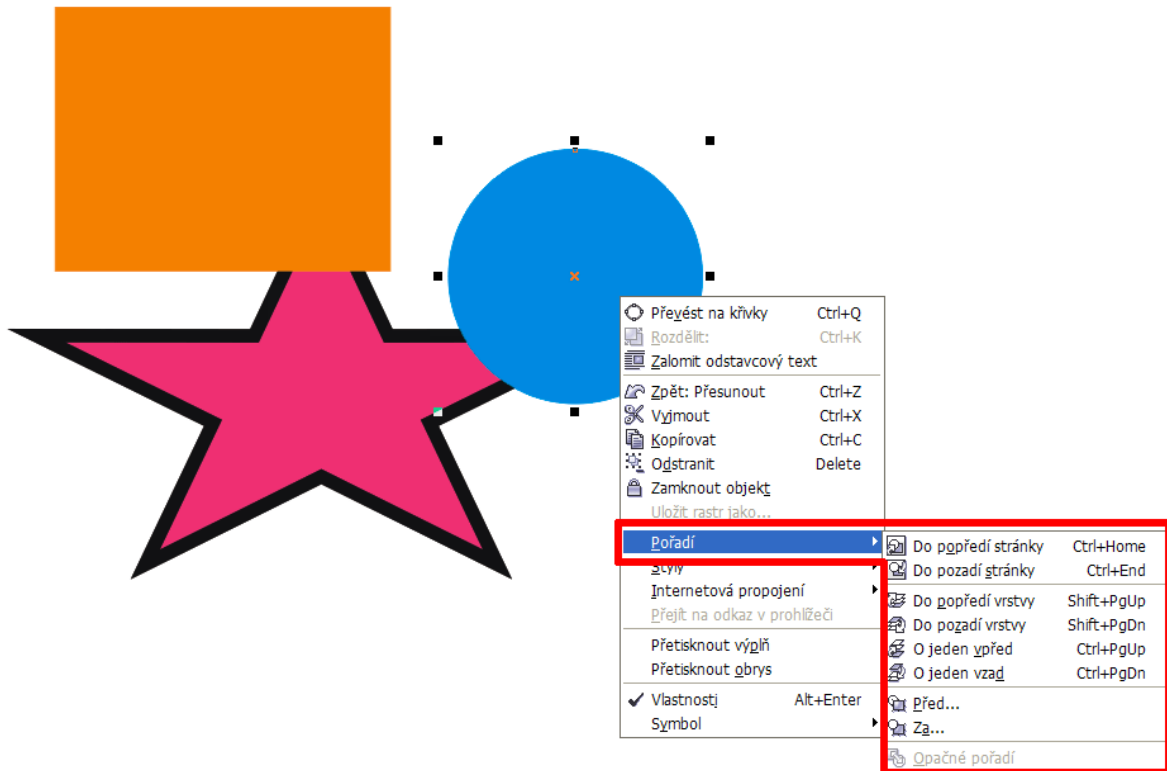
Levé tlačítko myši – barva výplně
 Pravé tlačítko myši – barva obrysu



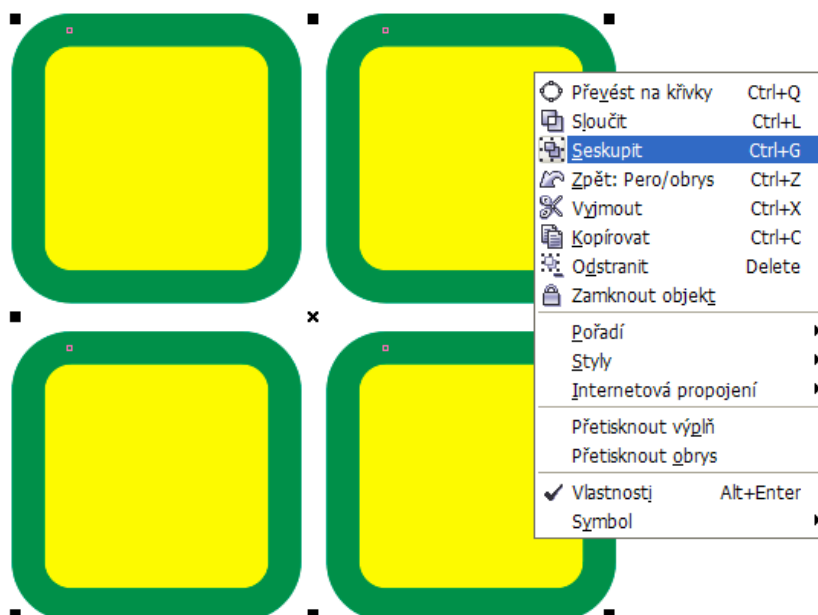
Sílu obrysu nastavíme opět v panelu **Vlastnosti objektu**.



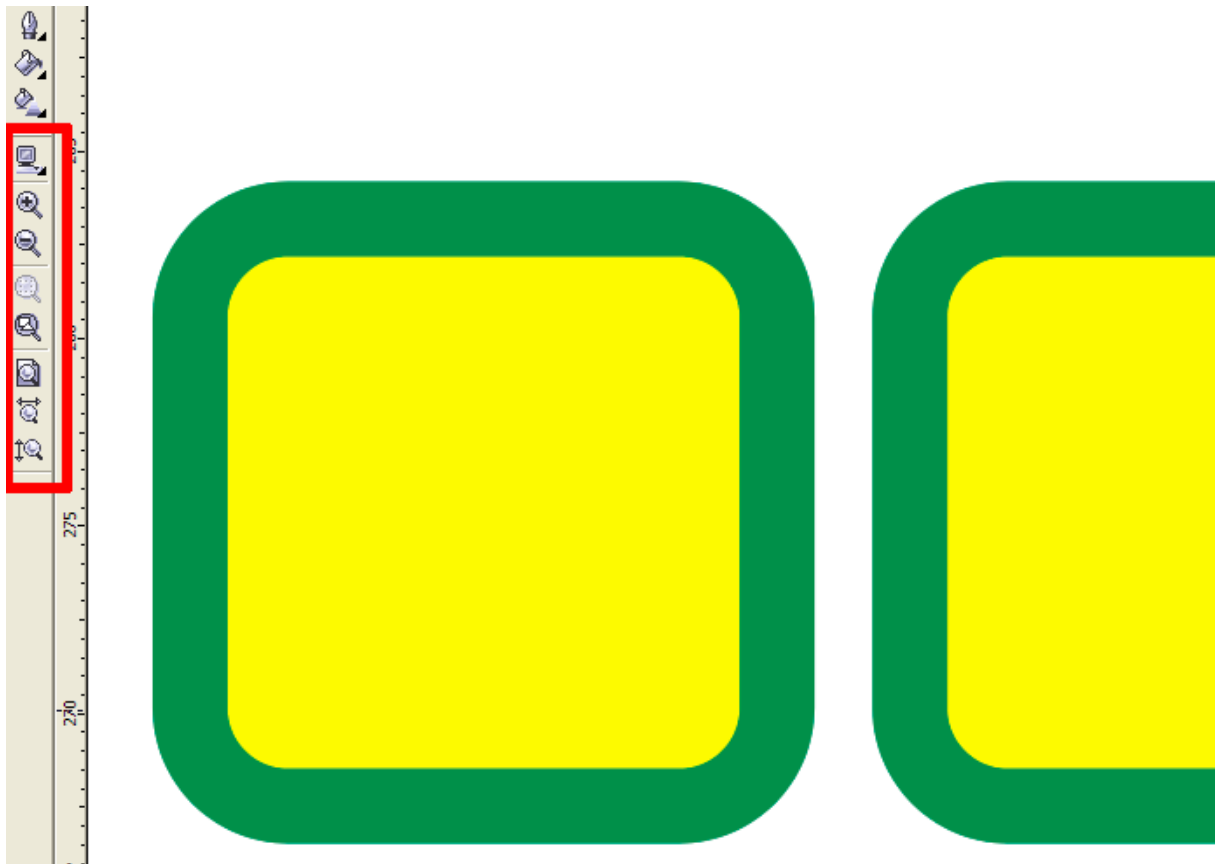
Pořadí objektů můžeme změnit pravým tlačítkem myši nebo rychleji pomocí zkratek **Ctrl+PageUp** a **Ctrl+PageDown**



Při označení více objektů můžeme vytvořit **skupinu**. Skupina se poté chová jako jeden objekt.



Přiblížení a oddálení pohledu na kresbu ovládáme kolečkem myši nebo pomocí panelu nástrojů **Lupa**.



Ilustrace: archiv autora