

## **4.5 Úprava rastrových a vektorových obrazů v grafických editorech**

**Ing. Tomáš Srový, PhD**

**Obsah předmětu:** Produkt Corel Draw je primárně určen pro tvorbu čarové, pérové, obecně vektorové grafiky. Ta se skládá z objektů, které jsou tvořeny z čar, křivek, jednoduchých geometrických objektů (kruhy, elipsy, čtverce, obdélníky, trojúhelníky, mnohoúhelníky). Obrisy a výplně objektů lze libovolně upravovat. Mohou být použity různé tloušťky tahů, různé styly tahů (spojité, přerušované, kaligrafické), různá zakončení čar (hranaté, zaoblené), různé barvy tahů. Výplně objektů mohou být tvořeny jednoduchými barvami, které se vyberou z palety barev, mohou jimi být i barevné přechody, texturové výplně, rastrové výplně aj. V těchto programech se připravují tiskové podklady pro letáky, plakáty, postery, koláže, překreslují se loga, jednoduché grafiky jenž by kvalitou jejich rastrové podoby nedostačovaly pro tisk.

### **Sylabus předmětu:**

1. Úvod k práci s programem Corel Draw, seznámení s menu programu a základní nabídkou.
2. Nastavení parametru stránky, mřížka, vodící linky, nastavení výplně, obrysu.
3. Kreslení čar – kreslení přímek, křivek, Bézierových křivek, pero, kótování.
4. Kreslení objektů – elipsa, kružnice, mnohoúhelník, manipulace s objekty.
5. Výplně, obrisy – jednobarevné, přechodové, texturové, rastrové.
6. Transformace objektů – změna měřítko, posun, rotace zešíkmení, zrcadlení, tvarování textu..
7. Vrstvy – práce s vrstvami, uspořádání.
8. Práce s textem – řetězcový text, odstavcový text.
9. Speciální efekty – perspektiva, použití obálky, deformace, prostorové efekty, interaktivní stín.

### **Literatura povinná:**

1. Corel Draw, pdf, M. Fribert

**Semestr/hodin:** 14 hodin