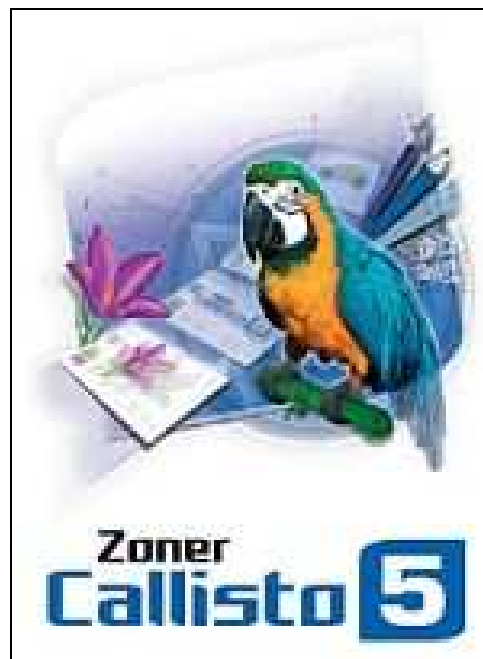


VEKTOROVÝ EDITOR ZONER CALLISTO ZÁKLADNÍ FUNKCE



OBSAH

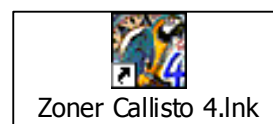
O PROGRAMU	3
SPUŠTĚNÍ PROGRAMU	3
UKONČENÍ PROGRAMU	3
PRACOVNÍ PROSTŘEDÍ	3
ZÁKLADNÍ TYPY PRÁCE	5
KRESLENÍ ZÁKLADNÍCH OBJEKTŮ - TVARY	5
ZPŮSOBY KRESLENÍ TVARŮ	5
ČÁRY A KŘIVKY	6
KLASICKÁ ČÁRA – KRESLENÁ Z JEDNOHO BODU DO DRUHÉHO	6
KŘIVKA „OD RUKY“	6
KŘIVKA S NASTAVENÍM VEKTORU	6
OBECNÉ OPERACE S OBJEKTY	7
VYBRÁNÍ OBJEKTU	7
PŘEMÍSTĚNÍ OBJEKTU	7
ZMĚNA VELIKOSTI OBJEKTU	7
OTOČENÍ A ZKOSENÍ OBJEKTU	7
TVAROVÁNÍ OBJEKTŮ	8
NASTAVENÍ BAREV OBJEKTU	9
TEXT A PRÁCE S TEXTEM	9
VKLÁDÁNÍ TEXTU	9
TEXT NA KŘIVCE	10
BARVY TEXTU	10
VKLÁDÁNÍ EXTERNÍCH ZDROJŮ	11
VLOŽENÍ EXTERNÍHO OBRÁZKU	11
VLOŽENÍ TABULKY	11
HLADINY A PRÁCE S NIMI	13
PŘIDÁNÍ HLADINY	13
ODEBRÁNÍ HLADINY	13
PRÁCE S HLADINAMI A JEJICH POUŽÍVÁNÍ	14
HLADINY SÍŤ, VODÍCÍ LINKY, VZOROVÁ STRÁNKA	14
EFEKTY ZONERU CALLISTO	15
NEJČASTĚJI POUŽÍVANÉ EFEKTY	15
DALŠÍ PRÁCE S OBJEKTY	16
ZMĚNA POLOHY OBJEKTŮ	16
ZRCADLENÍ OBJEKTŮ	16
SESKUPENÍ OBJEKTŮ	16
NASTAVENÍ PARAMETRŮ STRÁNKY	17
PŘEHLED FUNKCÍ ZONER CALLISTO	18

O PROGRAMU

Český program Zoner Callisto je program pro zpracování vektorové grafiky. Svými vlastnostmi, logikou a způsobem ovládání je podobný světoznámým programům Corel Draw a Adobe Illustrator. Obsahuje sice méně funkcí, ale díky cenové dostupnosti a schopnostem je více než dostačující pro běžné domácí použití i náročnější grafické práce. Vytváří dokumenty typu **.ZMF**.

SPUŠTĚNÍ PROGRAMU

- Poklepáním na ikonu programu na pracovní ploše.
- Přes nabídku START-PROGRAMY-Zoner Callisto.
- Poklepáním na ikonu programu v sekci pro rychlé spuštění programů v hlavním panelu.
- Otevřením už existujícího dokumentu typu **.ZMF**.




UKONČENÍ PROGRAMU

- Zvolíme příkaz **SOUBOR-KONEC**.
- Použijeme klávesovou zkratku **ALT+F4**.
- Použijeme tlačítko pro ukončení programu v titulní liště okna.
- Vybereme funkci **ZAVŘÍT** ze systémového menu programu (ikona na začátku titulní lišty, záhlaví programu).
- Vybereme funkci **ZAVŘÍT** z místní nabídky (kontextového menu) titulní lišty (záhlaví) programu.



PRACOVNÍ PROSTŘEDÍ

1. **Titulní lišta** (záhlaví okna programu – okna aplikace) se systémovou ikonou, názvem programu, názvem otevřeného dokumentu a třemi tlačítky pro práci s oknem programu.
2. **Hlavní menu** (panel nabídek) s tlačítkem pro uzavření dokumentu v okně programu (program zůstává otevřený). Obsahuje seznam všech funkcí programu. 
3. **Panely nástrojů** (pruhy ikon a nástrojů) – první panel shora obsahuje vždy jiná tlačítka podle toho, jaký je aktuálně zvolený pracovní nástroj nebo funkce (alternativní panel nástrojů). Druhý panel je určen pro formátování textu.
4. **Vodorovné a svislé pravítko**
5. **Základní panel nástrojů** – svisle na levém okraji pracovní plochy. Slouží pro vytváření nejzákladnějších objektů a pro jejich editaci (úpravu).

6. **Nástroje pro změnu měřítka a pohledu na pracovní plochu dokumentu.**

Kliknutím na tlačítko se symbolem lupy a + můžeme kteroukoliv část pracovní plochy přiblížit (nastavíme se myší na pomyslný levý horní roh objektu, který chceme přiblížit, zmáčkneme levé tlačítko a taháme směrem k pomyslnému dolnímu pravému rohu objektu. Po uvolnění tlačítka se označená část dokumentu zvětší). Klepnutím na tlačítko lupy se symbolem – se pohled na dokument zmenší. Ikona se symbolem papíru zobrazí aktuální stránku dokumentu tak, aby se celá vešla na pracovní plochu. Další ikona nastaví takovou velikost, aby byly vidět všechny objekty na ploše. Předposlední tlačítko zobrazuje část pracovní plochy s označenými objekty a poslední zobrazuje celou pracovní plochu.



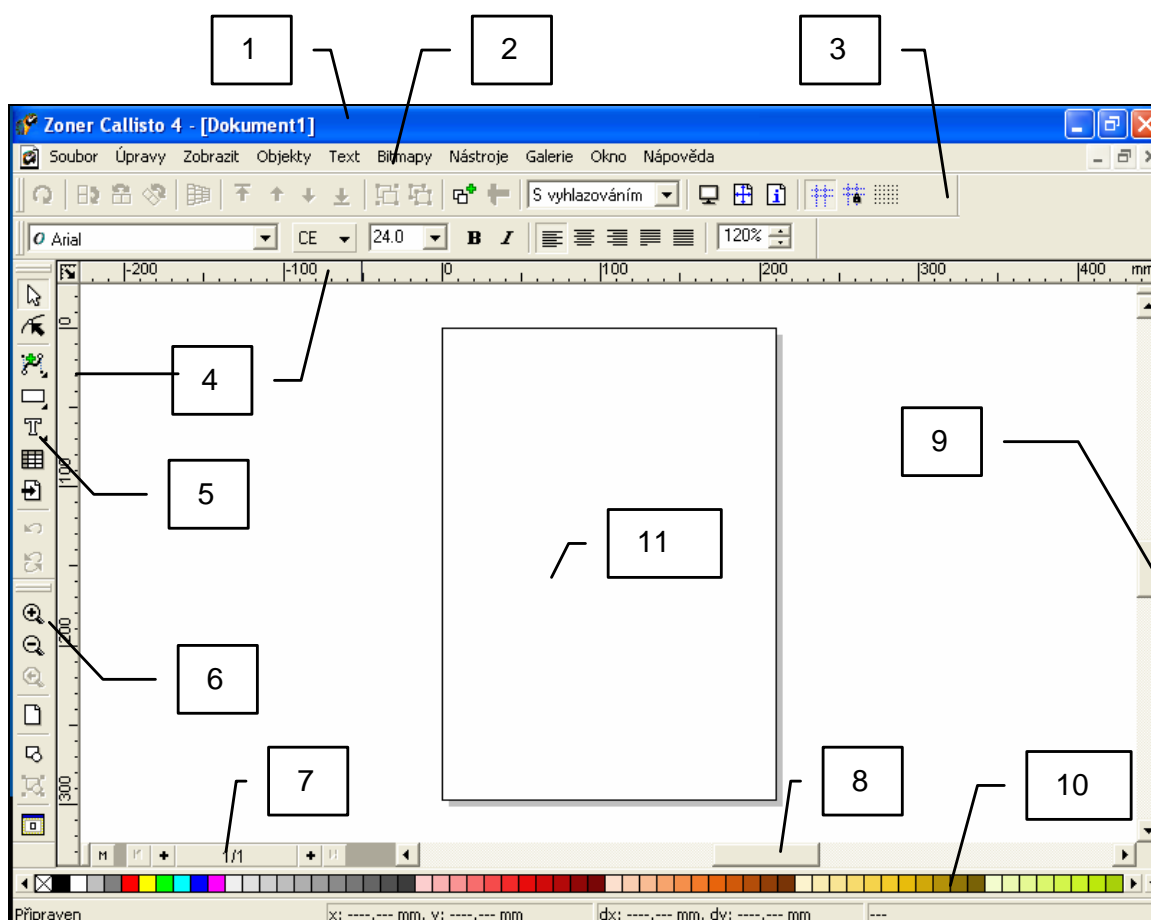
7. **Přepínač mezi stránkami** a možnost vytvářet nové stránky.

8. **Vodorovný posuvník.**

9. **Svislý posuvník.**

10. **Barevná paleta** (kliknutím na zvolenou barvu levým tlačítkem myši zabarvujeme obrys vybraného objektu, pravým tlačítkem jeho výplň). Tlačítko s šipkou směrem dolů na pravém okraji palety nabízí další barvy, tlačítko s křížkem na začátku paletu učiní barvu průhlednou.

11. **Pracovní plocha programu.**

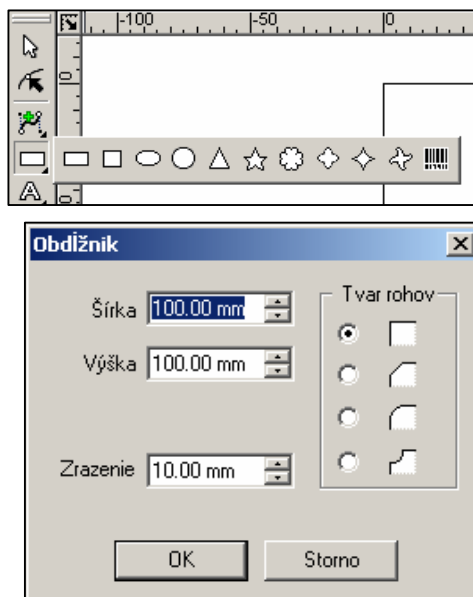


ZÁKLADNÍ TYPY PRÁCE

KRESLENÍ ZÁKLADNÍCH OBJEKTŮ - TVARY

Většina propagačních materiálů, letáků, plakátů, vizitek apod. se skládá ze základních geometrických tvarů, které jsou následně upraveny, změněny, sloučeny, obarveny, aby výsledkem byl takový objekt, jaký si uživatel přeje do dokumentu vložit. Zoner Callisto disponuje celou řadou základních tvarů, ze kterých při práci vycházíme.

1. Všechny dostupné tvary nalezneme po stisknutí a podržení tlačítka s obdélníkem v základním panelu nástrojů na levém okraji pracovní plochy.
2. V zobrazené liště klikneme na vybraný tvar.
3. Vzhled myšního kurzoru se změní na křížek se symbolem vybraného tvaru. Nastavíme se do pracovního prostoru na místo, kde chceme tvar umístit.
4. Stiskneme a držíme stisknuté levé tlačítko myši a táháme potřebným směrem. Na ploše se tenkou čarou vytváří vybraný tvar.
5. Po vybrání tvaru z nabídky můžeme také kliknout jednou levým tlačítkem do zvoleného místa pracovní plochy a zobrazí se nám dialogový panel pro zadání parametrů tvaru (rozměry, počet cípů u hvězd apod.).



ZPŮSOBY KRESLENÍ TVARŮ

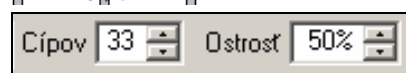
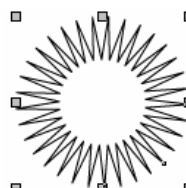
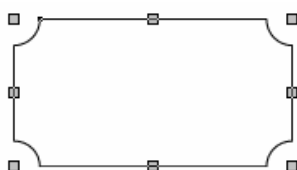
Po zvolení libovolného tvaru se příslušně změní tlačítka prvního panelu nástrojů. První tlačítko vytváří tvar z jednoho rohu do protějšího. Druhé tlačítko vytváří tvar z jeho středu. U některých tvarů je i možnost, kterou nabízí první tlačítko ve druhé ukázce – vytváření ze středu s možností rotace tvaru.



Alternativní panel pro obdélník (možnost volby tvaru rohů a jejich sražení).



Alternativní panel pro hvězdu (množnost volby počtu cípů hvězdy a jejich ostrosti).



ČÁRY A KŘIVKY

Dalším důležitým typem objektů je i čára a křivka. Díky nim je možné kreslit a vytvářet vlastní objekty bez omezení. Pro čáry a křivky jsou určeny nástroje na panelu, který se zobrazí po kliknutí a chvilce držení myši na tlačítku čáry.

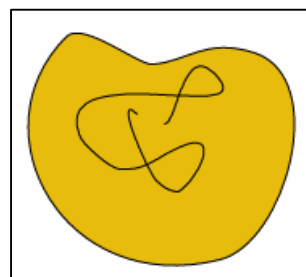
KLASICKÁ ČÁRA – KRESLENÁ Z JEDNOHO BODU DO DRUHÉHO

1. Klikneme na tlačítko čáry.
2. V dokumentu se nastavíme na místo, kde bude čára začínat (první bod čáry).
3. Stiskneme a držíme stisknuté levé tlačítko myši a taháme požadovaným směrem, čára se vykresluje.
4. Uvolníme levé tlačítko myši, čára je hotová.
5. V kreslení můžeme pokračovat – z místa, kde skončila první čára začneme kreslit další. Tímto způsobem můžeme vykreslit libovolný obrazec. Program tyto čáry spojuje do jednoho celku.
6. Přesně vodorovnou nebo přesně svislou čáru vytvoříme při současném podržení klávesy CTRL (tehdy program dovolí kreslit pouze ve vodorovném a svislém směru a pod úhly, které jsou násobky 15°).
7. Po vybrání tlačítka čáry můžeme také jen kliknout v dokumentu levým tlačítkem. Tím vytvoříme první bod čáry. Kliknutím na jiném místě dokumentu vytvoříme poslední bod čáry a vykreslí se čára mezi těmito body.



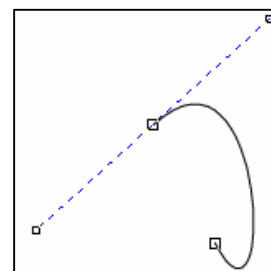
KŘIVKA „OD RUKY“

1. Klikneme na tlačítko pro kreslení čáry od ruky.
2. Nastavíme se na plochu, stiskneme a držíme levé tlačítko a kreslíme volně rukou. Po uvolnění tlačítka myši můžeme pokračovat s další křivkou.
8. Jestliže při kreslení křivky od ruky spojíme její počáteční a koncový bod, vznikne objekt, který může mít nejen čáru ale i výplň.



KŘIVKA S NASTAVENÍM VEKTORU

1. Je možné nakreslit křivku s možností nastavení vektoru na jejím začátku a konci.
2. Klikneme na ikonu křivky s vektorem.
3. Nastavíme myš do prostoru dokumentu, stiskneme a držíme levé tlačítko myši. Pohybujeme myší (u prvního bodu vzniká tečkovaná čára, která určuje tvar vektoru, který křivku definuje). Uvolníme levé tlačítko.
4. Klikneme do koncového bodu budoucí křivky a myší nastavíme parametry směrového vektoru, Teď už můžeme vidět tvar budoucí křivky.



Alternativní panel nástrojů – křivky

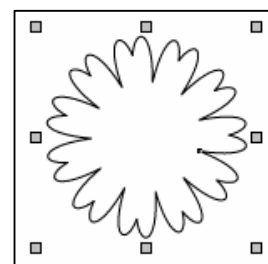
- | | |
|---------------------|---------------------------|
| 1 – kreslení úsečky | 5 – napojit na existující |
| 2 – kreslení křivek | 6 – nová křivka |
| 3 – ostrý přechod | 7 – douzavřit tvar |
| 4 – po 15 stupních | |



OBECNÉ OPERACE S OBJEKTY

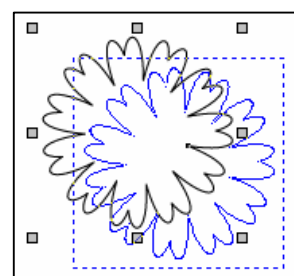
VYBRÁNÍ OBJEKTU

Jakýkoliv objekt vložený nebo nakreslený do pracovní plochy dokumentu je možné kdykoliv modifikovat – změnit jeho polohu, velikost, barvu, barvu výplně, tloušťku čáry obrysu a u některých typů objektů i další parametry – počet cípů apod. Před začátkem práce s už existujícím objektem ho musíme vybrat – použijeme první tlačítko v základním panelu nástrojů na levém okraji obrazovky a klikneme do objektu. Vybrání se projeví zobrazením úchopových bodů v rozích a středech stran objektu.



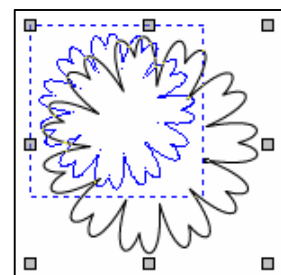
PŘEMÍSTĚNÍ OBJEKTU

1. Vybereme objekt, který budeme přesouvat. Nastavíme myš dovnitř objektu.
2. Stiskneme a držíme stisknuté levé tlačítko myši a taháme požadovaným směrem.
3. Na požadované pozici tlačítko myši uvolníme – objekt bude přemístěn.



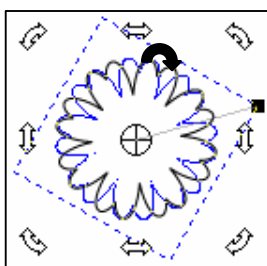
ZMĚNA VELIKOSTI OBJEKTU

1. Vybereme objekt, kterého velikost budeme měnit.
2. Nastavíme se na úchopový bod v požadovaném směru tak, že se tam zobrazí oboustranná šipka. Stiskneme a držíme stisknuté levé tlačítko myši a taháme požadovaným směrem. Velikost objektu se průběžně mění.
3. Po dosažení požadované velikosti objektu uvolníme levé tlačítko myši.
4. Při změně velikosti objektu tažením za rohové úchopové body se velikost mění proporcionalně vodorovně i svisle, nedochází k deformaci.

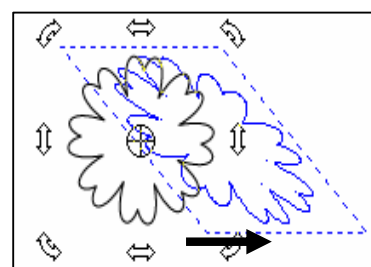


OTOČENÍ A ZKOSENÍ OBJEKTU

1. Pokud na vybraný objekt klikneme podruhé levým tlačítkem, úchopové body se změny ze čtverečků na šipky a uprostřed objektu se zobrazí kruh s křížkem. Jde o režim, ve kterém můžeme objektem otáčet.



2. Jestliže držíme stisknuté kterékoliv rohové šipce a pohybujeme myší, otáčíme objektem. Osou otáčení je křížek uprostřed objektu. U myši se zobrazí symbol otáčení.
3. Jestliže držíme stisknuté levé tlačítko myši na šipce uprostřed strany objektu, můžeme objekt v daném směru zkosit.
4. Polohu bodu otáčení – kruhu s křížkem - můžeme také měnit – přetáhneme ho na požadované místo stisknutým levým tlačítkem myši.



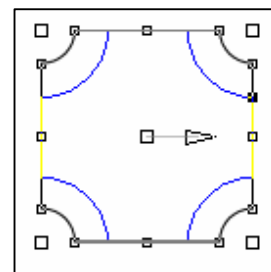
levé tlačítko myši na

TVAROVÁNÍ OBJEKTŮ

Kromě toho, že objekt můžeme uchopit, otáčet a natahovat běžnými úchopovými body, je možné tvar objektů ještě detailněji měnit pomocí speciálních úchopových bodů, a to až na úroveň křivek, ze kterých je objekt složen.

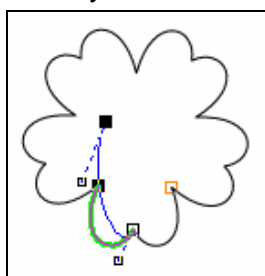


1. Klikneme na objekt, který chceme modifikovat.
2. V základním panelu nástrojů na levém okraji okna programu vybereme druhé tlačítko seshora.
3. Z objektu zmizí klasické úchopové body a zobrazí se menší body, kterých je více než původních.
4. Nastavíme se na některý úchopový bod, stiskneme a držíme stisknuté levé tlačítko myši a taháme úchopovým bodem požadovaným směrem. Spolu s tažením se posouvají i související křivky nebo hrany objektu.
5. Po uvolnění tlačítka máme nový nebo modifikovaný tvar objektu.

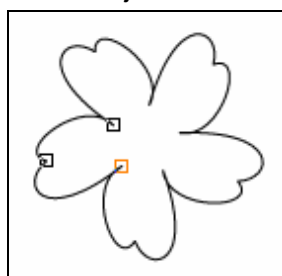


Podobně jako u čtverce nebo obdélníku můžeme deformovat i tvar mnohoúhelníku nebo objektu typu hvězda.

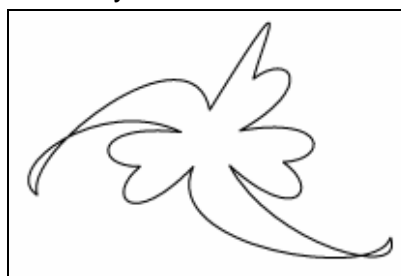
1. Označíme objekt typu hvězda.
2. Klikneme na příslušné tlačítko v základním panelu nástrojů, zobrazí se úchopové body pro deformaci objektu.
3. Klikneme na úchopový bod mezi dvěma oblouky objektu a tažením tvarujeme vrchol hvězdy. Stejně se změny tvary všech vrcholů, celý objekt má jednolitou - symetrickou podobu.
4. Pokud se při kliknutí na černou šipku neobjevili úchopové body jednotlivých křivek, ale jenom celkové – obrysově, je nutné v horní části okna v panelech nástrojů kliknout na tlačítko ve tvaru hvězdy.
5. Pokud chceme deformovat jednotlivé oblouky různě, po vybrání nástroje černé šipky ještě v horním panelu nástrojů vybereme tlačítko se symbolem kladívka – rozbijeme tvar na jednotlivé čáry.



Původní objekt připravený pro modifikaci



Původní objekt po modifikaci černou šipkou



Původní objekt po tvarování rozbitím kladívkem na jednotlivé segmenty

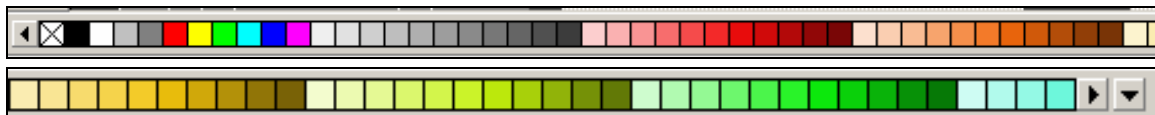
Alternativní panel – tvarování křivek



- | | | |
|-----------------------|------------------------|-----------------------------|
| 1 – přidat uzel | 5 – symetrický přechod | 9 – napojit na existující |
| 2 - odebrat uzel | 6 – hladký přechod | 10 – douzavřit novým úsekem |
| 3 – převést na úsečku | 7 – ostrý přechod | 11 - rozdělit |
| 4 – převést na křivku | 8 – po 15 stupních | |

NASTAVENÍ BAREV OBJEKTU

U vektorových objektů můžeme nastavit barvu popředí (obrysu, čáry) a barvu pozadí (výplně). Nejde to však u všech typů objektů do stejné míry, např. u vloženého rastrového obrázku můžeme nastavit maximálně jeho okraje. U nakresleného vektorového objektu můžeme nastavit barvu téměř jakéhokoliv barevného segmentu. Pro nastavení barev má program Zoner Callisto na dolním okraji okna barevnou paletu.



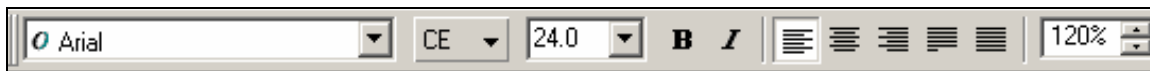
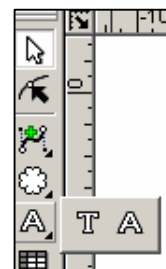
1. Vybereme objekt, u kterého si přejeme změnit barvy, zobrazí se kolem něj úchopové body – čtverečky.
2. Kliknutím levým tlačítkem na kteroukoliv barvu v paletě změníme barvu popředí – čáry.
3. Kliknutím pravého tlačítka na libovolnou barvu v paletě změníme barvu výplně objektu.
4. Kliknutím levým tlačítkem myši na úplně poslední tlačítko v paletě (šipka směrem dolů) otevřeme okno pro namíchání vlastní barvy. Chceme-li namíchanou barvu používat častěji, tlačítkem NAPLNIT ji doplníme do seznamu barev.
5. Kliknutím na barvu s křížkem na začátku palety dosáhneme průhlednost.

TEXT A PRÁCE S TEXTEM

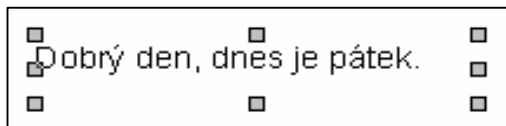
Na rozdíl od klasických textových editorů se v grafických programech text vkládá formou nového objektu – textového rámečku, textového pole. Text se potom chová jako jakýkoliv jiný objekt – můžeme ho přesouvat, umístit na přesně stanovenou pozici apod. Rozeznáváme dva režimy texty – T – základní, odstavcový text a A – umělecký text.

VKLÁDÁNÍ TEXTU

1. V základním panelu nástrojů klikneme na ikonu textu.
2. V pracovní ploše vymežíme prostor pro text – vykreslíme rámeček – jakobychom vykreslovali obdélník – od pomyslného levého horního rohu textového rámečku k pomyslnému pravému dolnímu.
3. Uvolníme tlačítko myši, textový rámeček je vytvořen. Můžeme začít psát požadovaný text. Editace napsaného textu je naprosto shodná s textovým editorem, jen možností je méně.
4. Pro editaci textu používáme horní panel nástrojů s možnostmi úpravy textu – typ, velikost, řez, zarovnání apod., nebo hlavní menu TEXT.



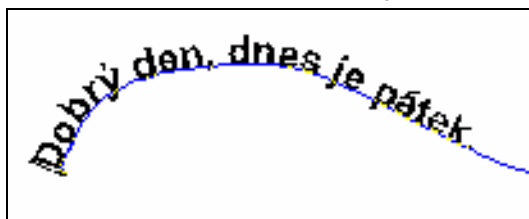
- Po opuštění textového rámu (kliknutí kamkoliv mimo něj), se dovnitř vrátíme dvojným poklepáním do rámu.
- Jestliže hotový rám vybereme a pomocí úchopových bodů změníme jeho velikost, přizpůsobí se automaticky i obsah rámu.
- Vybráním textového rámečku a po chvíli druhým kliknutím levého tlačítka můžeme rám stejně jako kterýkoliv jiný objekt otáčet.



TEXT NA KŘIVCE

Specialitou vytváření písma je možnost vytvořit text na křivce. Text může být namísto klasických řádků umístěn na jakékoliv námi definované křivce jakéhokoliv vektorového objektu. Text na křivce je velmi působivý, ale jeho používání vždy dobře zvažujeme.

- Vytvoříme křivku, na kterou budeme text umísťovat. Můžeme použít i ikonu křivky.
- Klikneme na ikonu uměleckého textu – A, kurzor myši se změní na myš s písmenem. Zároveň se nahoře zobrazí alternativní panel nástrojů. První tlačítko umísťuje text na křivku, druhé tlačítko po dokončení psaní textu vymaže nebo ponechá křivku, na kterou budeme text psát.
- Klikneme na samotnou křivku. Zobrazí se kurzor a můžeme začít psát.
- Kromě ručně vytvořené křivky můžeme umístit text i na jakýkoliv už existující objekt, např., hvězdu.
- Editace textu na křivce je shodná s editací textu v textovém rámečku.



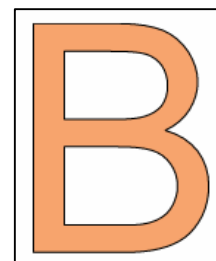
Psaní textu na křivce



Hotový text na křivce vybraný pro editaci

BARVY TEXTU

I písmo může být barevné. Může mít dokonce dvě barvy – jednu pro obrysovou čáru (standardně je vypnutá) a jednu pro výplň. Před nastavením barvy vybereme-označíme do bloku text, slovo, písmeno. Kliknutím levým tlačítkem na některou barvu v paletě obarvíme obrys písmen, kliknutím pravým tlačítkem vybarvíme výplň. Kliknutím na barvu s křížkem dosáhneme průhlednost písma.



VKLÁDÁNÍ EXTERNÍCH ZDROJŮ

Kromě vlastnoručně nakreslených vektorových objektů můžeme do dokumentu vložit i celou řadu externích objektů (vektorových a rastrových). Můžeme zde vložit ilustraci z programů Adobe Illustrator, Corel Draw, AutoCAD, soubory formátu .wmf, .eps, .zbr, .zmf, .cdr, .ai apod. Z rastrových formátů dovede Zoner Callisto zpracovat všechny běžně používané typy souborů - .bmi, .bmp, .pcx, .tif, .jpg, .gif, .tga atd.

VLOŽENÍ EXTERNÍHO OBRÁZKU

1. Všechny typy obrázků vkládáme stejným postupem.
2. V hlavním menu programu vybereme funkci **SOUBOR-IMPORT**.
3. Zobrazí se stromová struktura počítače, otevíráme potřebné složky a hledáme obrázek, který budeme vkládat.
4. Na vybraný obrázek dvakrát klikneme, nebo jednou a potom na tlačítko OTEVŘÍT.
5. Klikneme v pracovním prostoru Zoneru na místo, kde chceme mít levý horní roh vkládaného obrázku a taháme směrem k pomyslnému pravému dolnímu rohu – vykreslujeme obdélník.
6. Obrázek se vloží do dokumentu a dále s ním můžeme pracovat jako s jakýmkoliv jiným objektem.
7. Pro vložení obrázku můžeme použít i jedno z tlačítek základního panelu nástrojů na levém okraji pracovní plochy.

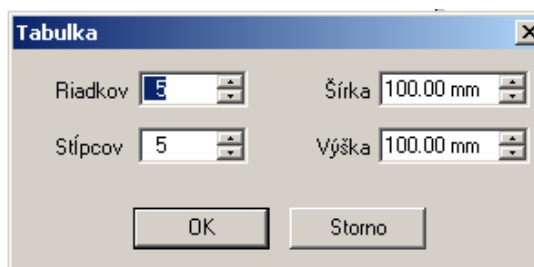


VLOŽENÍ TABULKY

Program Zoner Callisto má v sobě integrovanou podporu tabulek. Díky tomu je vytvoření tabulky a její úprava velice snadná. Uživatel se může věnovat tvorbě tabulky a neztrácí čas kreslením čar.



1. K vytvoření tabulky používáme jednu z ikon základního panelu nástrojů na levém okraji okna. Pokud na ni klikneme, kurzor myši se změní na šipku s mřížkou.
2. Klikneme kamkoliv do plochy, kde má být tabulka.
3. Zobrazí se dialogový panel pro zadání parametrů tabulky (počet řádků a sloupců).
4. Tabulka se vloží do plochy.
5. Vzhled tabulky připomíná tabulkový procesor, ale ovládání je jiné. Po buňkách se pohybujeme pomocí kláves se šipkami na klávesnici nebo klikáním do požadovaných buněk.
6. Obsah jednotlivých buněk je možné zadávat nebo editovat, pokud do buňky dvakrát klikneme nebo stiskneme klávesu F2.
7. Text v buňkách tabulky můžeme editovat stejně jako text v textovém rámu (typy písma, velikosti, řezy, barvy,).



8. Text, který se z hlediska velikosti nebo délky do buňky nevejde, jeví se, jakoby v buňce vůbec nebyl.
9. Pokud tabulku opustíme (klikneme kamkoliv mimo ni), chová se potom jako jakýkoliv jiný celistvý objekt a můžeme s ní stejně manipulovat. Chceme-li obsah tabulky opět editovat, nejprve do ní dvakrát klikneme.

	A	B	C	D	E
1	aaaaaa				
2	bbbbbb				
3	ffffff				
4					

aaaaaa				
bbbbbb				
ffffff				

Tabulka v editačním režimu

Tabulka v klasickém režimu jako objekt

V celé tabulce i jednotlivých buňkách je možné nastavit barvy – ohraničení i výplň buněk. Teoreticky může mít každá buňka jiný obrys a jiné pozadí. Označíme-vybereme jednu buňku, skupinu buněk nebo celou tabulku a barvy nastavujeme pomocí palety na dolním okraji okna programu známým postupem levým nebo pravým tlačítkem.

Alternativní panel nástrojů - tabulka



- | | |
|--------------------------|----------------------------|
| 1 – přesné rozměry buněk | 4 – zarovnání obsahu buněk |
| 2 – přidání buněk | 5 – ohraničení buněk |
| 3 – odebrání buněk | 6 – barva textu |

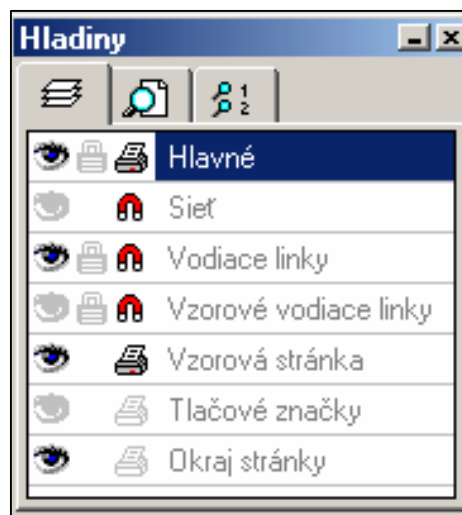
HLADINY A PRÁCE S NIMI

U složitějších návrhů grafických materiálů můžeme využívat další nástroj programu Zoner Calisto – hladiny, neboli vrstvy. Je to možnost rozdělit si všechny objekty v dokumentu do několika jakoby nad sebou plovoucích vrstev (jakobchom jednotlivé objekty dokumentu kreslili na průhledné fólie, které potom naskládáme přes sebe).

Můžeme si vybrat, do které vrstvy který objekt nakreslíme, která vrstva bude nad nebo pod kterou jinou hladinou, kdykoliv můžeme kteroukoliv hladinu dočasně nebo i trvale zviditelnit nebo odstranit. Hladiny a nástroje pro práci s nimi zobrazíme postupem hlavní menu **GALERIE-HLADINY**. Seznam hladin se zobrazí u pravé hrany programu.

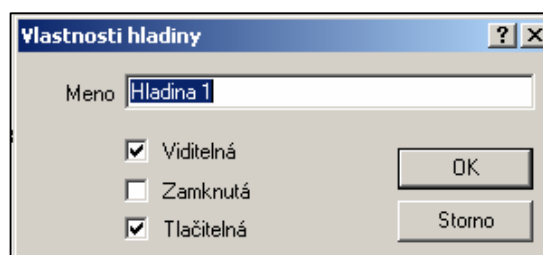
Hladiny se rozdělují na tzv. virtuální, které se u každého dokumentu vytvářejí automaticky a na všechny ostatní, které může uživatel libovolně upravovat.

- **Ikona oka** slouží k identifikaci stavu viditelné nebo neviditelné hladiny. Pokud je oko poloprůhledné, obsah hladiny je neviditelný. Kliknutím na ikonu oka můžeme hladinu zviditelnit nebo naopak.
- **Ikona zámku** značí, že hladina je uzamčená proti jakýmkoliv úpravám. Veškeré objekty v hladině jsou také uzamčeny.
- **Ikona tiskárny** značí, zda je daná hladina a objekty v ní tisknutelná nebo ne. Pokud je u hladiny tiskárna vypnutá, potom se objekty, které tato hladina obsahuje, nebudou tisknout.
- **Magnet** slouží u některých typů hladin jako indikátor přitahování objektů k mřížce nebo vodičkům. Magnet mají pouze hladiny typu vodičí linky a síť.
- Každá hladina může mít své libovolné jméno. Slouží pro lepší orientaci uživatele v případném větším množství hladin v dokumentu.
- Hladina, která je zvýrazněna modře (na kterou klikneme), je aktivní – v té právě pracujeme.



PŘIDÁNÍ HLADINY

Novou hladinu do seznamu hladin přidáme tak, že klikneme do bílého prostoru pod už existujícími hladinami pravým tlačítkem myši a z otevřené nabídky vybereme funkci PŘIDAT. Zobrazí se dialogový panel pro zadání jména a vlastností hladiny.



ODEBRÁNÍ HLADINY

Kteroukoliv uživatelem vytvořenou hladinu můžeme odstranit tak, že vyvoláme její místní nabídku (klikneme na jméno hladiny pravým tlačítkem) a z nabídky vybereme funkci SMAZAT. Smazáním hladiny automaticky dochází k trvalému smazání všech objektů, které se na této hladině nachází.

PRÁCE S HLADINAMI A JEJICH POUŽÍVÁNÍ

Obecně platí, že hladina, která je v seznamu hladin zvýrazněna modře, je aktivní. V této hladině se nacházíme a jakékoliv vložení či přidání objektů se děje právě v této hladině. Na samotné pracovní ploše není vidět, který objekt se nachází ve které hladině – to poznáme až ve chvíli, kdy některou hladinou skryjeme.

Jakoukoliv hladinu skryjeme či znovu zobrazíme kliknutím na symbol oka této hladiny. Skrytá hladina není smazaná, pouze ji není vidět. Podobně můžeme kteroukoliv hladinu nastavit jako tisknutelnou nebo netisknutelnou – kliknutím na ikonu tiskárny.

HLADINY SÍŤ, VODÍCÍ LINKY, VZOROVÁ STRÁNKA ...

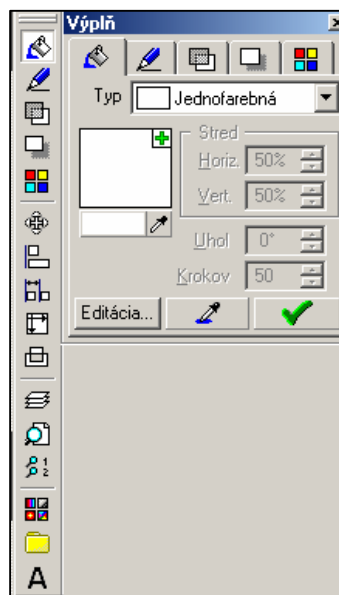
Hladiny Síť, Vodící linky, Vzorová stránka, Vzorové vodící linky, Tiskové značky a Okraj stránky jsou v každém dokumentu a nelze je smazat. Jsou to hladiny spíše pomocné, slouží k lepší práci s programem nebo poskytují komplexnější tiskový výstup. Např. hladiny Vzorové vodící linky a Vodící linky slouží jako vodítka pro umístění objektů na stránce. U těchto hladin se nachází namísto ikony tiskárny ikona podkovy, která v zapnutém stavu indikuje, že objekt se bude automaticky přitahovat k vodícím linkám.

EFEKTY ZONERU CALLISTO

I se zdánlivě jednoduchými objekty (čára, obdélník apod.) je možné vytvářet zajímavé efekty. Pro tento účel má program Zoner Callisto několik nástrojů, např. vytvoření průhlednosti, nastavení stínu apod.

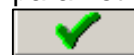
Panel nástrojů efektů zobrazíme postupem hlavní menu ZOBRAZIT-PANELY NÁSTROJŮ-GALERIE. Na pravém okraji okna programu se zobrazí galerie efektů. Panely jednotlivých efektů můžeme vybírat i z hlavního menu GALERIE.

Galéria Okno Pomoc	
✓ Výplň	Ctrl+1
Pero	Ctrl+2
Priehľadnosť	Ctrl+3
Tieň	Ctrl+4
Farby	Ctrl+5
Transformácia	Ctrl+6
Zarovnanie objektov	Ctrl+7
Rozmiestnenie objektov	Ctrl+8
Zjednotenie veľkosti	Ctrl+9
Logické operácie	Ctrl+0
Hľadiny	Ctrl+Shift+1
Správca pohľadov	Ctrl+Shift+2
Pohľady	Ctrl+Shift+3
Štýly	Ctrl+Shift+6
Kliparty	Ctrl+Shift+7
Symboly	Ctrl+Shift+8

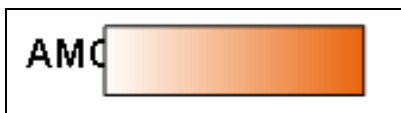


NEJČASTĚJI POUŽÍVANÉ EFEKTY

- **Nastavení výplně vybraného objektu** – vybíráne typ grafické barevné výplně, jako výplň objektu můžeme vložit i bitmapový-rastrový obrázek. Po nastavení parametrů je odešleme na vykonání kliknutím na tlačítko se symbolem „fajfky“.



- **Nastavení průhlednosti objektu** – používáme např. když máme v grafickém návrhu více dokumentů nad sebou. Díky průhlednosti můžeme vidět skrz horní objekt. Na prvním obrázku vidíme dva neprůhledné objekty – text a obdélník, na druhém obrázku je obdélník průhledný.



- **Nastavení stínu** jakéhokoliv objektu. Můžeme nastavit typ stínu, jeho velikost, zkosení, rozmazání apod. Na ukázce máme nastavení stínu pro text a např. pro objekt hvězda. Hvězda má výplň z rastrového obrázku a je průhledná.



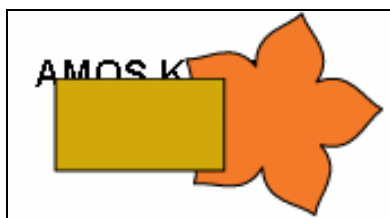
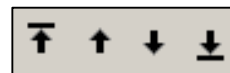
- **Zarovnaní vybraného objektu** – tato funkce umožňuje přesně umístit objekt vzhledem k vybranému rámcí (např. okraji stránky).

DALŠÍ PRÁCE S OBJEKTY



ZMĚNA POLOHY OBJEKTŮ

Máme-li na ploše více objektů, vrství se tyto objekty v pořadí, v jakém je vytváříme. Objekty se mohou navzájem překrývat v pořadí, které nám nevyhovuje a potřebujeme je přeskupit. Po vybrání libovolného objektu se kolem něj vytvoří základní úchopové body a aktivizuje se panel nástrojů uvedený na začátku této kapitoly. Pro přesun objektů nahoru a dolů mezi sebou používáme šipky. Šipky nahoru a dolů přesunou objekt o jeden sousední objekt nahoru nebo dolů. Šipka s čarou nahoře nebo dole přesune vybraný objekt úplně nahoru nebo úplně dolů nad nebo pod ostatní objekty.



ZRCADLENÍ OBJEKTŮ

V některých případech potřebujeme objekt otočit, ale tak, aby byl vytvořen jeho zrcadlový obraz (např. když máme obrázek nebo fotografii, kde se postava dívá „ven“ z plochy). Pro zrcadlení používáme další tři ikony z horního panelu nástrojů.



SESKUPENÍ OBJEKTŮ

Často se v případě, že máme na hladině mnoho objektů, dostaneme do situace, že nějakou skupinu objektů už máme graficky upravenou, doladěnou a chceme zachovat její vzájemné rozmístění, pracovat s ní jako s celkem. Program Zoner umožňuje slučovat více objektů do jednoho tak, že sloučené objekty se potom chovají jako jeden celek, ale toto sloučení není nevratné. Kdykoliv později můžeme tuto skupinu rozdělit na jednotlivé objekty.



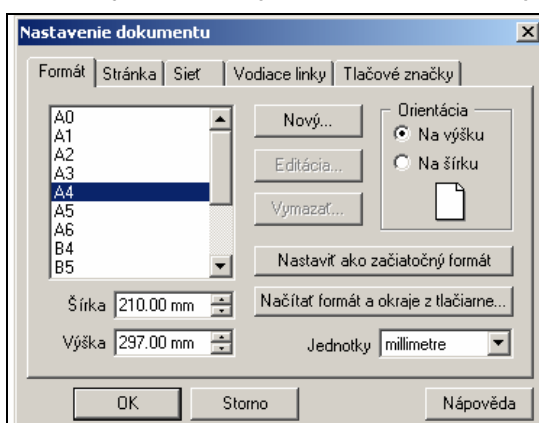
1. Označíme všechny objekty, které chceme sloučit. Držíme stisnutou klávesu SHIFT a postupně klikáme do slučovaných objektů.
2. Klikneme v horním panelu nástrojů na ikonu sloučení nebo použijeme postup hlavní menu **OBJEKTY-VYTVOŘIT SKUPINU** (klávesová zkratka je CTRL+G).
3. Sloučené objekty opět oddělíme kliknutím na tlačítko rozpojení, nebo vybereme postup hlavní menu **OBJEKTY-ROZDĚLIT SKUPINU** (klávesová zkratka CTRL+U).

NASTAVENÍ PARAMETRŮ STRÁNKY

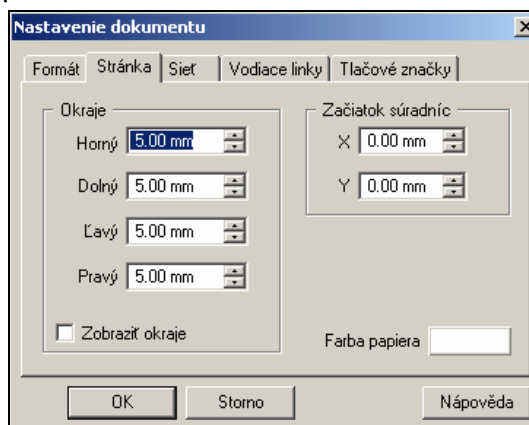
V hlavním menu programu **SOUBOR** vybereme funkci **NASTAVENÍ DOKUMENTU**. Zobrazí se dialogový panel s několika záložkami. Pro běžného uživatele jsou nejdůležitější záložky **FORMÁT** a **STRÁNKA**.

Na záložce **FORMÁT** nastavujeme formát stránky z uvedené nabídky, její orientaci, nebo můžeme vytvořit svůj vlastní formát tlačítkem **NOVÝ**.

Na záložce **STRÁNKA** nastavujeme okraje stránky. Tyto okraje slouží pouze jako vizuální ohraničení oblasti, za kterou by se už neměl vyskytovat žádný objekt. Dále můžeme zvolit, jestli tyto okraje mají, nebo nemají být viditelné. Volby barva papíru umožňuje nastavit pracovní barevnost papíru.



Nastavení dokumentu – formát



Nastavení dokumentu – stránka

PŘEHLED FUNKCÍ ZONER CALLISTO

SOUBOR

- Nový, Ctrl+N
- Nový podle šablony, Ctrl+Shift+N
- Otevřít, Ctrl+O
- Zavřít
- Uložit, Ctrl+S
- Uložit jako, Ctrl+Shift+S
- Odeslat dokument
- Import, Ctrl+Shift+I
- Export, Ctrl+Shift+E
- Naskenovat obrázek
- Nastavení dokumentu, Ctrl+F
- Informace o dokumentu
- Tisk, Ctrl+P
- Nastavení tisku
- Naposledy otevřené dokumenty
- Konec

ZOBRAZIT

- Vodící linky, L
- Zamknout vodící linky
- Síť, G
- Překreslit, F5
- Celoobrazovkový přehled, F10
- Separace
- Kvalita vykreslování
- Pohledy
- Panely nástrojů
- Paleta
- Stavový řádek
- Právítka
- Celá obrazovka, F9
- Možnosti, Ctrl+M

NÁSTROJE

- Převést objekty na bitmapy
- Míchání barev
- Vytvořit šipky

OKNO

- Nové okno
- Rozdělit
- Kaskáda
- Dlaždice
- Uspořádat ikony

ÚPRAVY

- Zpět, Ctrl+Z
- Opakovat, Ctrl+Y
- Vyjmout, Ctrl+X
- Kopírovat, Ctrl+C
- Vložit, Ctrl+V
- Vložit jinak, Ctrl+Shift+V
- Vymazat, Delete
- Vybrat vše, Ctrl+A
- Zrušit výběr, ESC
- Invertovat výběr, I
- Vybrat
- Kopírovat do souboru, Ctrl+W
- Vložit do souboru, Ctrl+Shift+W

OBJEKTY

- Vytvořit skupinu, Ctrl+G
- Rozdělit skupinu, Ctrl+U
- Kombinovat, Ctrl+K
- Zrušit kombinace, Ctrl+Shift+K
- Vytvořit přechod, Ctrl-Shift+B
- Zrušit přechod, Ctrl+Shift+L
- Logické operace
- Pořadí objektů
- Uzamčení objektů
- Vícenásobné kopírování
- Zdvojení, Ctrl+D
- Duplikační režim
- Zrušit transformace
- Převést na křivky, Ctrl+Q

TEXT

- Editovat text, Ctrl+T
- Umístit na křivku
- Zrušit transformaci textu

BITMAPY

- Zrušit průhlednost
- Jas-Kontrast
- Upravit RGB
- Upravit HSV
- Zaostřit
- Rozmazat
- Přetlačit
- Kontury
- Mozaika
- Dvoubarevný
- Odstíny barev
- Inverze
- Nastavit filtry

GALERIE

- Výplň, Ctrl+1
- Pero, Ctrl+2
- Průhlednost, Ctrl+3
- Stín, Ctrl+4
- Barvy, Ctrl+5
- Transformace, Ctrl+6
- Zarovnání objektů, Ctrl+7
- Rozmístění objektů, Ctrl+8
- Sjednocení velikosti, Ctrl+9
- Logické operace, Ctrl+0
- Hladiny, Ctrl+Shift+1
- Správce pohledů, Ctrl+Shift+2
- Pohledy, Ctrl+Shift+3
- Styly, Ctrl+Shift+6
- Kliparty, Ctrl+Shift+7
- Symboly, Ctrl+Shift+8