

# Zoner Callisto

Autor: Mgr. Jaromír JUŘEK

Kopírování a jakékoliv další využití výukového materiálu je povoleno pouze s uvedením odkazu na [www.jarjurek.cz](http://www.jarjurek.cz).

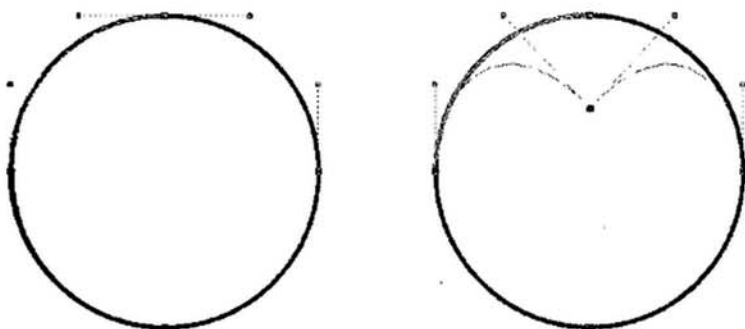
## 1. Zoner Callisto

### **Osnova výuky:**

- do jaké skupiny programů Zoner Callisto patří
- rozdíl mezi grafickým programem bitmapovým a vektorovým
- seznámení s prostředím programu Zoner Callisto
- Bézierova křivka a její význam
- převod úsečky na Bézierovu křivku
- nástroj pro ruční kreslení a jeho parametry
- nástroj pro obrys a vlastnosti pera a jeho parametry
- text - práce s textem odstavcovým a uměleckým - rozdíly mezi nimi; jejich parametry
- tvorba tvarované křivky - praktické cvičení
- tvorba tvarovaného srdce - praktické cvičení
- tvorba koštěte - praktické cvičení na spojování křivek
- vytváření tvarovaných písmenek - praktické cvičení
- tabulka a její způsob zadání v programu Zoner Callisto - její význam
- způsob zadávání dat do tabulky; dodatečná editace tabulky
- formátování textu v programu
- uložení vytvořené kresby, včetně uložení do formátu JPG a PDF
- Práce s uzly na křivce
- práce s galeriemi v programu
- tvorba hvězdy - praktické cvičení
- tvorba akční nabídky v letáku - praktické cvičení
- vytváření stínu a jeho parametry
- vytváření textu psaného do oblouku, ukládání textu na křivku

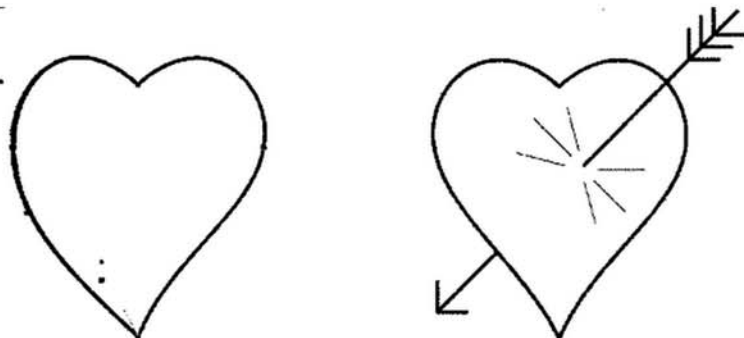
### **Tvorba tvarovaného stínovaného srdce - popis pracovního postupu:**

1. Z nástrojů pro vkládání tvarů si zvolte ten pro vložení kruhu a natáhněte jím do dokumentu větší kruh.
2. Přepněte na tvarovací nástroj a klepnutím na kladivo v alternativním panelu nástrojů jej převed'te na křivku.



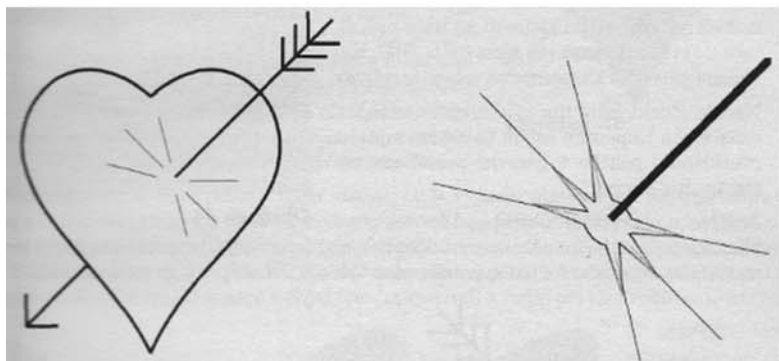
3. Uchopte horní uzel myší a se stisknutou klávesou Shift jej posuňte dolů. Totéž potom udělejte i s dolním uzlem.

4. Myší klepněte na některý z úseků, které tvoří dolní vrchol srdce, aby se označil. Pak jej uchopte myší někde poblíž dolního vrcholu a posuňte směrem dovnitř objektu.
5. Přepněte na nástroj pro vkládání jednoduchých úseček.
6. Nyní z jednotlivých úseček postupně nakreslete šíp a praskliny kolem něj. Aby ty úsečky, které mají být rovnoběžné, byly, mějte při jejich natahování myší buď zapnutý přepínač "po 15 stupních" v alternativním panelu, nebo držte stisknutou klávesu CTRL.



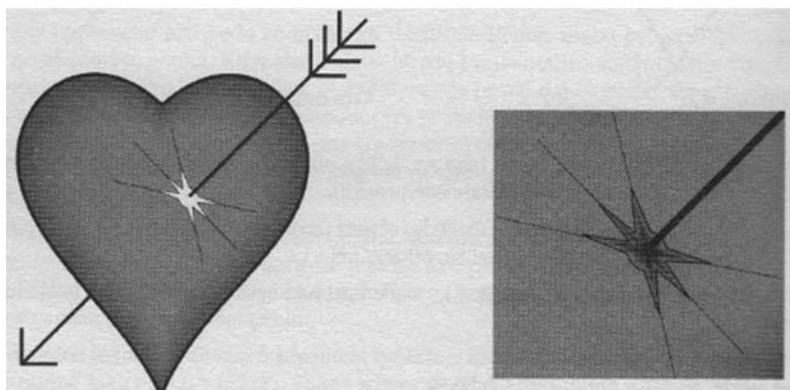
### **Nyní srdce obarvíme, aby vypadalo plasticky:**

1. Vytvořte objekt podobného tvaru, jako je na pravém obrázku tak, aby se jeho střed nacházel v místě vpichu šípu a cípy se dotýkaly čar - prasklin.



2. Výběrovým nástrojem označte ústřední objekt (srdce) a zobrazte si galerii Výplň (v menu Galerie ---> Výplň nebo klávesovou zkratkou CTRL + 1).
3. V galerii klepněte na tlačítko Editace a zde nastavte tyto parametry:
  - typ výplně - přizpůsobivá
  - střed - ponechte v obou směrech 50 %
  - počet kroků - asi 200 (podle velikosti objektu, raději vyšší)
  - barvy:
    - mezní okrajová - tmavě červená (R:145, G:7, B:7)
    - mezní středová - jasně červená (255, 0, 0)
    - na pozici 67 - jasně červená (255, 0, 0)
    - na pozici 33 - mírně tmavší červená (232, 12, 12)
4. Nastavení potvrďte volbou OK a v galerii pak klepnutím na zelené zatržítko.
5. Výběrovým nástrojem (měl by být stále aktivní) vyberte nový hvězdicový objekt. V galerii Výplň nastavte přizpůsobivou výplň od černé uvnitř po jasně červenou na okraji, bez žádných dalších barev (tzn. po klepnutí na tlačítko Editace... zvolte Smazat vše a potvrďte OK). Nastavení potvrďte klepnutím na zelené zatržítko.
6. Nechte objekt ještě tím výběrovým nástrojem označený a klepnutím levým tlačítkem myši na přeškrtnuté políčko v barevné paletě mu nastavte "bez obrysu".

7. Je-li třeba, podsuňte objekt pod úsečka - praskliny klepnutím (popřípadě několikerým klepnutím) na tlačítko "o jeden dolů" v alternativním panelu nástrojů.

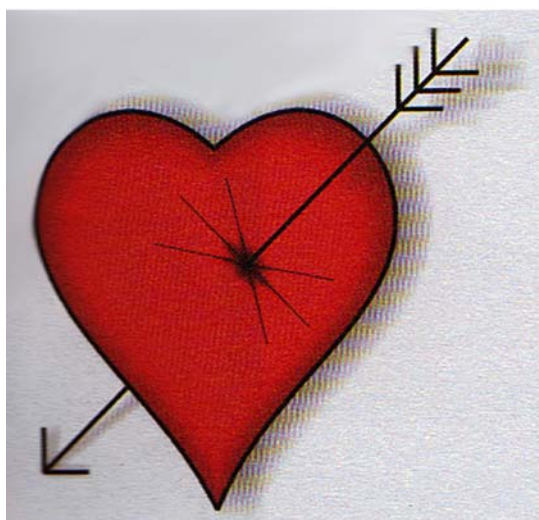


### **Nastavení stínu:**

Pokusíme se navodit dojem, že polštářkovité srdce leží na podložce, ale protínající šíp směřuje k podložce šikmo - špičkou se podložky dotýká, koncem vzdaluje.

1. Výběrovým nástrojem označte vlastní srdce a zobrazte si galerii Stín (stačí se v galerii Výplň přepnout na čtvrtou záložku). V ní nastavte měkký stín s vodorovným posunutím 2 mm (podle velikosti objektu), svisle bez posunutí. Rozmazání dejte větší, asi 5 mm (opět záleží na celkové velikosti objektu).
2. Nastavení potvrďte klepnutím na zelené zatržítko.
3. Nyní vyberte dolní část šípu, a pokud není, spojte její části do kombinace (nejrychleji klávesovou zkratkou CTRL + K). Jí v galerii Stín nastavte měkký stín bez posunutí (tzn. posunutí v obou směrech bude 0 mm), ale s náklonem 15°. Rozmazání nastavte menší, asi jen 1,5 mm (podle velikosti objektu). Potvrďte.
4. Nakonec označte (a příp. ještě zkombinujte) horní část šípu a v galerii Stín jí nastavte opět měkký stín bez posunutí a s náklonem 15°, ale s větším rozmazáním - asi 3 mm (opět záleží na velikosti objektu). Nastavení potvrďte

### **Finální práce by měla vypadat takto:**





## Obsah



1. Zoner Callisto

2