

VEKTOROVÉ KRESLENÍ – ZÁKLADNÍ ČINNOSTI

Seznámení s prostředím

- kreslicí plocha (můžeme kreslit i mimo kreslicí „čtvrtku“; tiskne se jen to, co je na čtvrtce; to, co je nakresleno mimo ni, se „propisuje“ na další stránky)
- pravítka – nastavení počátku souřadnic (bodů 0,0) – vytažením z levého horního rohu
- vodící linky – „vytahují“ se z pravítek (Zobrazit → Přichytit k vodícím linkám)
- lupa – pro přesné, detailní kreslení (také pro rychlé nalezení „ztracené“ kreslicí čtvrtky – Zobrazit stránku – **Shift+F4**)
- celoobrazovkový náhled – **F9**

Paleta barev (Okno → Paleta barev → Výchozí paleta CMYK)

- levé tlačítko myši – **výplň**
- pravé tlačítko myši – **obrys**
- bez výplně/obrysu (přeškrtnutý čtvereček)
- podržet levé tlačítko – další odstíny (pro výběr barvy opět můžeme použít levé i pravé tlačítko myši)

Kreslení objektů (nastavení dalších vlastností v panelu vlastností)

- **Ctrl** – kreslení pravidelný tvar (kruh, čtverec, čára v 15° naklonění)
- **Shift** – kreslení objektu z jeho středu

Výběr objektu a výběr více objektů (aktivní nástroj Výběr)

- ťuknout na objekt
- další objekty do výběru přidáváme s klávesou **Shift** nebo nakreslíme pomyslný obdélník kolem vybíraných objektů nebo stiskneme **Ctrl+A** (vybere se vše na kreslicí ploše)

Mazání

- klávesa **Delete**

Seskupení objektů

- vybrat více než jeden objekt, ťuknout na výběru pravým tlačítkem myši a Seskupit nebo **Ctrl+G**
- výběr jednoho objektu v rámci seskupení – s klávesou **Ctrl**

Změna pořadí objektů

- pravé tlačítko myši a Změnit → Pořadí

Typy výplní

- jednotná (jednobarevná)
- přechodová výplň
- vzorky
- textury

Zkosení

- podruhé ťuknout na vybraný objekt – stranové šipky

Otáčení

- podruhé ťuknout na vybraný objekt – rohové šipky
- možno posunout střed otáčení (i mimo objekt)

Kopie

- schránka (**Ctrl+C** a **Ctrl+V**) – kopie objektu se umístí na originál
- duplikát **Ctrl+D**
- chytit myši za objekt, posunout ho a kopii „umístit“ ťuknutím do pravého tlačítka myši

Překlopení

- chytit za stranovou úchytku, přetáhnout přes objekt na druhou stranu (s **Ctrl** stejná velikost)
- zachovat i původní objekt – kopii „umístit“ ťuknutím do pravého tlačítka myši

Opakování poslední činnosti

- **Ctrl+R**

Tvarování objektů

- nakreslit objekt a převést ho na křivky **Ctrl+Q**
- aktivovat nástroj **Tvar**
- případně změnit typ uzlu (ostrý, hladký, symetrický) a tvarovat pomocí tečen
- případně změnit čáru na křivku či naopak