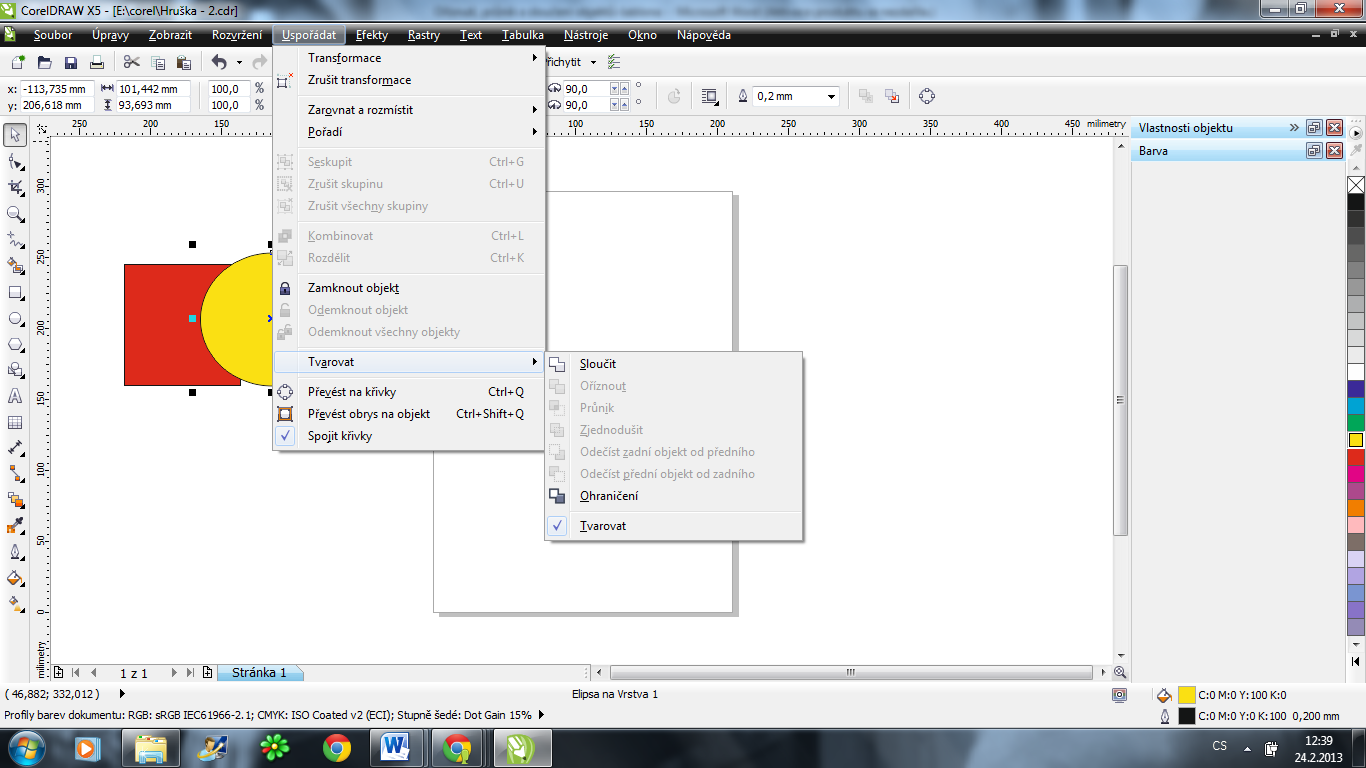
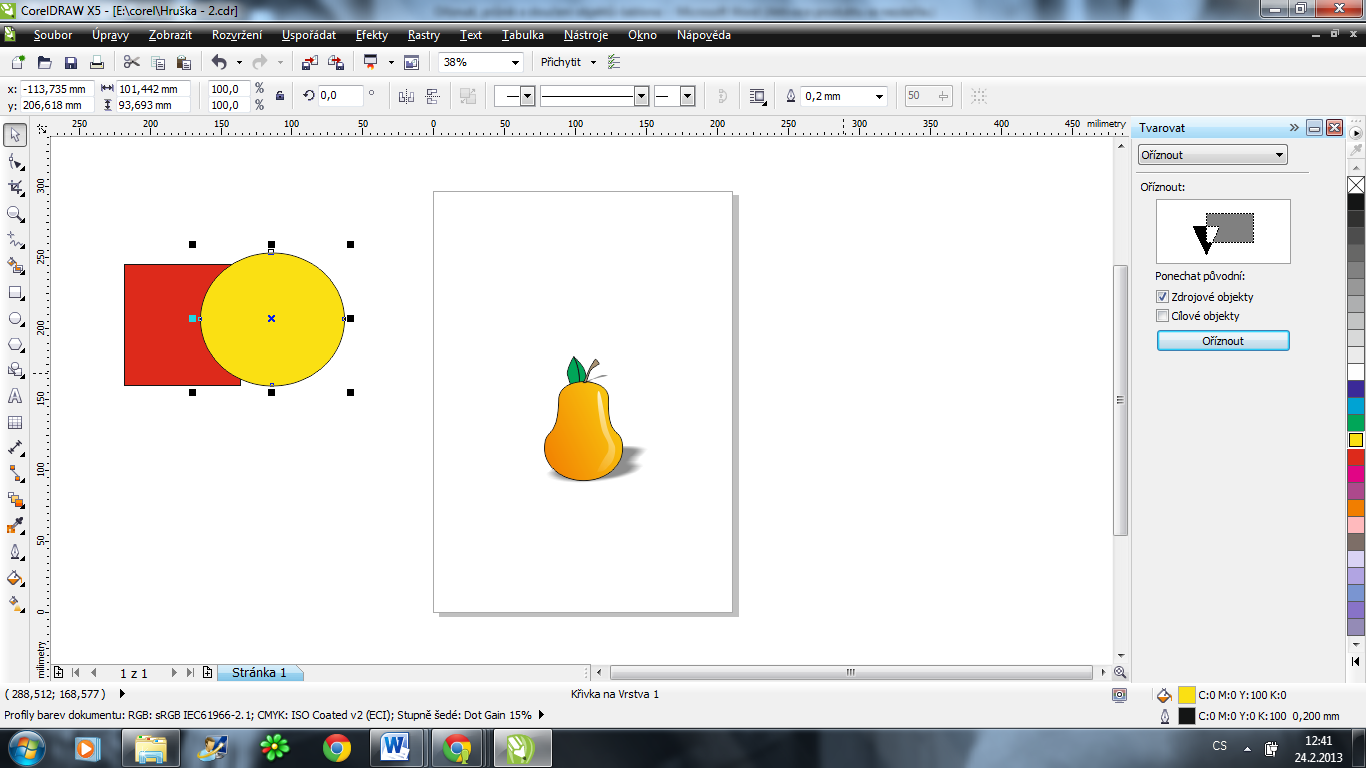
Oříznutí, průnik a sloučení objektů v programu CorelDraw

Oříznutí, průnik a sloučení jsou nástroje, které používáme k vytváření nepravidelných tvarů.

Nástroj nalezneme v kartě **Uspořádat** pod nabídkou **tvarovat**



V levé části okna se objeví ovládací okno tvarovat\.



Ve kterém můžeme přepínat mezi nástrojem **Oříznutí**, **Sloučení** a **Průnik**

**Nástroj Tvarování – sloučit**

Označíme jeden objekt, použijeme nástroj sloučit a aplikujeme ho na objekt druhý. Vlastnosti nově vytvořeného objektu se odvozují od objektu, na který nástroj použijeme

Vybraný je žlutý kruh a sloučení aplikujeme na červený čtverec

Vybraný je červený čtverec a sloučení aplikujeme na žlutý kruh

**Nástroj Tvarování – Oříznutí**

Jedním objektem ořízneme část objektu druhého. Opět je důležité, který objekt je vybrán a na který se aplikuje

Vybraný je žlutý kruh a ořízneme s ním červený čtverec

Vybraný je červený čtverec a ořízneme s ním žlutý kruh

**Nástroj Tvarování – Průnik**

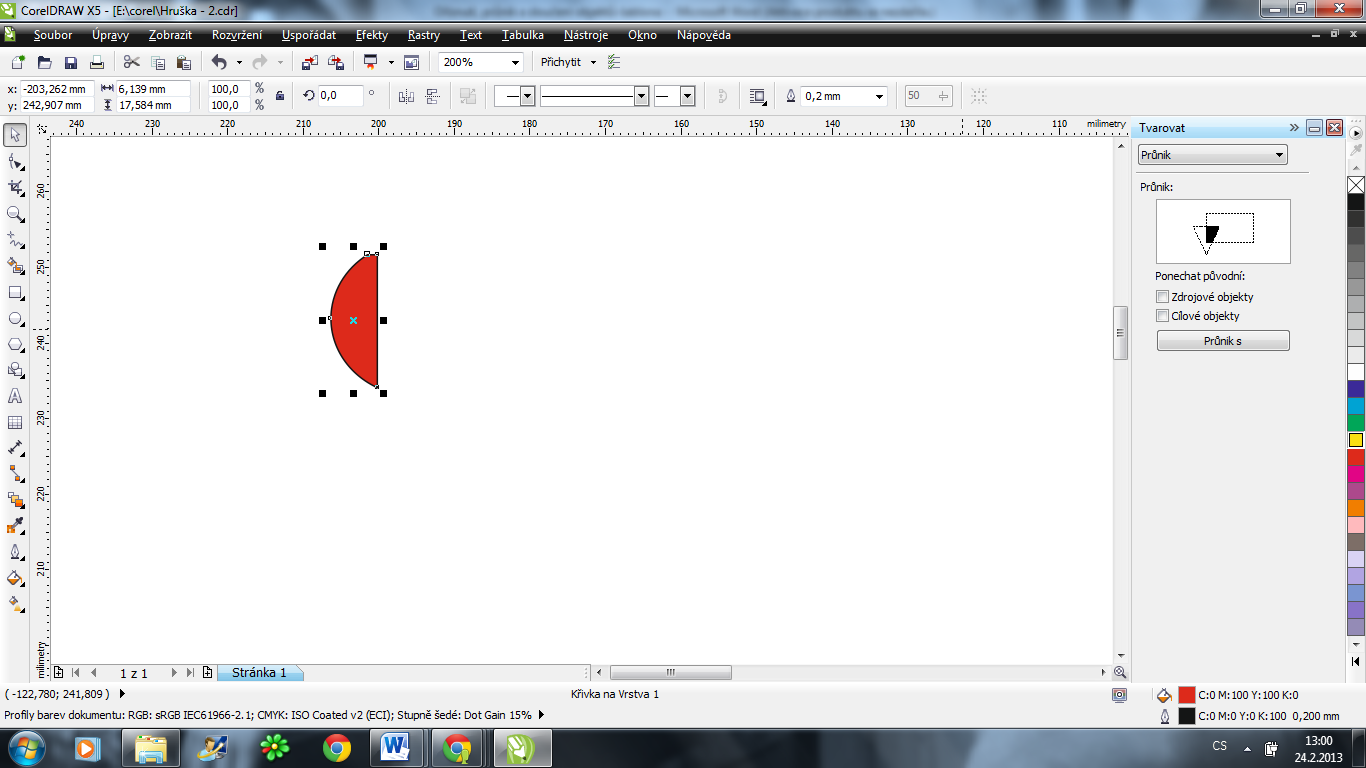
Průnik dvou objektů je tvořen jejich společnou částí. Vlastnosti se přebírají od toho objektu, na který se nástroj aplikuje.

Vybraný je červený čtverec a aplikujeme průnik na žlutý kruh

Vybraný je žlutý kruh a aplikujeme průnik na červený čtverec

Při těchto operacích můžeme také ponechávat původní i cílové objekty, zatržením výběru v dialogovém okně.



**Úkol: Hruška**



Postup:

|  |  |
| --- | --- |
| Vytvoříme elipsu 1: šířka 35mm, výška 25 mm a umístěte ji na střed –klávesa P  Vytvoříme elipsu 2: šířka 55 cm, výška 45 a umístíme na střed – P  Vytvoříme čtverec o hraně 30 mm a umístíme na střed |  |
| Objekty zarovnáme na dolní hranici objektů – klávesa B |  |
| Větší elipsu za pomocí klávesy CTRL (pro stejný tvar) otočíme směrem dolů a *y* souřadnici čtverce zmenšíme o 15 mm |  |
| Všechny objekty označíme a aplikujeme na ně nástroj **sloučit** |  |
| Vybereme nástroj tvar a odstraníme 4 uzly, které vznikly v místě sloučení |  |
| Vzniklou hrušku vybarvíme pomocí interaktivního dvoubarevného přechodu |  |
| Pomocí ručního režimu přikreslíme odlesk |  |
| Odstraníme obrysovou čáru a přidáme interaktivní průhlednost odlesku |  |
| Hrušce odstraníme černý obrys, pomocí nástroje ruční režim dokreslíme stopku a lísteček, který dotvarujeme nástrojem tvar a umístíme jej pod hrušku – Pravé tlačítko myši – pořadí – o jeden krok vzad |  |

A je hotovo



AUTOR NEUVEDEN. *Vektory CorelDRAW: Základní 2D objekty jinak* [online]. [cit. 25.2.2013]. Dostupný na WWW: http://www.grafika.cz/rubriky/vektory/coreldraw-zakladni-2d-objekty-jinak-130124cz