

nero
simply enjoy™



Příručka
Nero CoverDesigner

Informace o autorských právech a ochranných známkách

Tento dokument a veškerý její obsah je chráněna mezinárodními autorskými právy a dalšími právy na ochranu duševního vlastnictví a je majetkem společnosti Nero AG a jejích dceřiných společností, poboček nebo držitelů licencí. Všechna práva vyhrazena. Žádná část tohoto dokumentu nesmí být reprodukována, přenášena ani přepisována bez výslovného písemného svolení společnosti Nero AG. Všechny obchodní názvy a ochranné známky nebo názvy služeb jsou majetkem svých příslušných vlastníků. Uvedené ochranné známky jsou uváděny výslovně pouze pro informační účely. Společnost Nero AG v maximální možné míře odmítá veškeré nároky pokračující ustanovení o záručních právech. Společnost Nero AG nenesie žádnou odpovědnost za správnost obsahu tohoto dokumentu. Obsah dodaného softwaru a tohoto dokumentu může být změněn bez předchozího upozornění. Některé aplikace sady Nero Suites vyžadují technologie vyvinuté třetími stranami. Některé z těchto technologií jsou v této sadě zahrnuty jakou zkušební verze. Pro neomezené používání je třeba tyto technologie aktivovat online (bezplatně) nebo odesláním aktivního faxu. Společnost Nero se zavazuje poté vydat data nezbytná pro aktivaci technologií třetích stran, aby bylo možné sadu Nero 11 nebo Nero 11 Platinum využívat neomezeně. Pro neomezené používání sady je proto nutné mít připojení k Internetu nebo fax.

Pokud nejste držitelem autorských práv nebo nemáte svolení od jejich držitele, může duplikování, reprodukce, pozměňování nebo distribuce materiálů chráněných autorským právem představovat porušení národních nebo mezinárodních zákonů na ochranu autorských práv. Pokud si nejste jisti svými právy, kontaktujte svého právního poradce.

Copyright © 2011 Nero AG a držitelé licencí. Všechna práva vyhrazena.

Nero, Nero BackItUp, Nero Burn, Nero Burning ROM, Nero CoverDesigner, Nero Digital, Nero Express, Nero Kwik Media, Nero Kwik Backup, Nero Kwik Blu-ray, Nero Kwik Burn, Nero Kwik DVD, Nero Kwik Faces, Nero Kwik Mobile Sync, Nero Kwik Play, Nero Kwik Photobook, Nero Kwik Places, Nero Kwik Sync, Nero Kwik Themes, Nero Kwik Video Tuner, Nero MediaBrowser, Nero Media-Streaming, Nero Recode, Nero RescueAgent, Nero SmartDetect, Nero Simply Enjoy, Nero SmoothPlay, Nero StartSmart, Nero SoundTrax, Nero Surround, Nero Video, Nero Video Express, Nero WaveEditor, Burn-At-Once, LayerMagic, Liquid Media, SecurDisc, logo SecurDisc, Superresolution a UltraBuffer jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Nero AG.

Gracenote, CDDB, MusicID, MediaVOCS, logo a logotyp Gracenote a logo „Powered by Gracenote“ jsou registrované ochranné známky nebo ochranné známky společnosti Gracenote v USA a jiných zemích. Vyrobeno na základě licence od společnosti Dolby Laboratories. Dolby, Pro Logic a symbol dvojitého D jsou registrované ochranné známky společnosti Dolby Laboratories, Inc. Důvěrné neveřejné dílo. Copyright 2011 Dolby Laboratories. Všechna práva vyhrazena. Vyrobeno na základě licence pod americkým patentem č.: 5 956 674; 5 974 380; 6 487 535 a dalšími americkými a světovými patenty, které již byly vydány nebo čekají na vydání. DTS, symbol DTS, a DTS spolu se symbolem jsou registrované ochranné známky a DTS Digital Surround, DTS 2.0+ Digital Out a logo DTS jsou ochranné známky společnosti DTS, Inc. Produkty zahrnují také software. © DTS, Inc. Všechna práva vyhrazena. AVCHD a logo AVCHD, AVCHD Lite a logo AVCHD Lite jsou ochranné známky společnosti Panasonic Corporation a Sony Corporation. Facebook je registrovaná ochranná známka společnosti Facebook, Inc. Yahoo! a Flickr jsou registrované ochranné známky společnosti Yahoo! Inc. My Space je ochranná známka společnosti MySpace, Inc. Google, Android a YouTube jsou ochranné známky společnosti Google, Inc. Apple, Apple TV, iTunes, iTunes Store, iPad, iPod, iPod touch, iPhone, Mac a QuickTime jsou ochranné známky společnosti Apple Inc. registrované v USA a v dalších zemích. Blu-ray Disc, Blu-ray, Blu-ray 3D, BD-Live, BONUSVIEW, BDXL, AVCREC a logo jsou ochranné známky společnosti Blu-ray Disc Association. Logo DVD je ochranná známka společnosti Format/Logo Licensing Corp. registrovaná v USA, Japonsku a dalších zemích. Bluetooth je ochranná známka vlastněná společností Bluetooth SIG, Inc. Logo USB je ochranná známka společnosti Universal Serial Bus Implementers Corporation. ActiveX, ActiveSync, Aero, Authenticode, Bing, DirectX, DirectShow, Internet Explorer, Microsoft, MSN, Outlook, Windows, Windows Mail, Windows Media, Windows Media Player, Windows Mobile, Windows.NET, Windows Server, Windows Vista, Windows XP, Windows 7, Xbox, Xbox 360, PowerPoint, Silverlight, logo Silverlight, Visual C++, tlačítko Start systému Windows Vista a logo Windows jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Microsoft Corporation v USA a dalších zemích. FaceVACS a Cognitec jsou registrované ochranné známky nebo ochranné známky společnosti Cognitec Systems GmbH. DivX a DivX Certified jsou registrované ochranné známky společnosti DivX, Inc. DVB je registrovaná ochranná známka společnosti DVB Project. NVIDIA, GeForce, ForceWare, CUDA jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti NVIDIA. Sony, Memory Stick, PlayStation a PSP jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Sony Corporation. HDV je ochranná známka společnosti Sony Corporation a Victor Company of Japan, Limited (JVC). 3GPP je ochranná známka institutu ETSI (European Telecommunications Standards Institute). Tento program obsahuje software vyvinutý sdružením OpenSSL Project pro použití se součástí OpenSSL Toolkit. (<http://www.openssl.org/>) OpenSSL: copyright (C) 1998-2005 The OpenSSL Project. Všechna práva vyhrazena. Tento program obsahuje šifrovací software, který napsal Eric Young (eay@cryptsoft.com)\Tento program obsahuje software, který napsal Tim Hudson (tjh@cryptsoft.com)\Šifrovací software v Open SSL: copyright (C) 1995-1998 Eric Young (eay@cryptsoft.com). Všechna práva vyhrazena. Adobe, Acrobat, Reader, Premiere, AIR a Flash jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Adobe Systems, Incorporated. AMD Athlon, AMD Opteron, AMD Sempron, AMD Turion, AMD App Acceleration, ATI Catalyst, ATI Radeon, ATI, Remote Wonder a TV Wonder jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Advanced Micro Devices, Inc. Linux je registrovaná ochranná známka společnosti Linus Torvalds. CompactFlash je registrovaná ochranná známka společnosti SanDisk Corporation. UPnP je registrovaná ochranná známka společnosti UPnP Implementers Corporation. Ask a Ask.com jsou registrované ochranné známky společnosti IAC Search & Media. IEEE je registrovaná ochranná známka institutu The Institute of Electrical and Electronics Engineers, Inc. Philips je registrovaná ochranná známka společnosti Koninklijke Philips Electronics.N.V. InstallShield je registrovaná ochranná známka společnosti Macrovision Corporation. Unicode je registrovaná ochranná známka společnosti Unicode, Inc. Check Point je registrovaná ochranná známka společnosti Check Point Software Technologies Ltd. LabelFlash je ochranná známka společnosti Yamaha Corporation. LightScribe je registrovaná ochranná známka společnosti Hewlett-Packard Development Company, L.P. Intel, Intel Media SDK, Intel Core, Intel XScale a Pentium jsou ochranné známky nebo registrované ochranné známky společnosti Intel Corporation v USA a dalších zemích. MP3 SURROUND, MP3PRO a odpovídající loga jsou ochranné známky společnosti Thomson S.A.

Další názvy produktů a značek mohou být ochrannými známkami jejich příslušných vlastníků a neznají spojitost se sponzorstvím nebo souhlasem vlastníků.

Společnost Nero AG si vyhrazuje právo měnit specifikace bez předchozího upozornění. Použití tohoto produktu je podmíněno přijetím podmínek licenční smlouvy s koncovým uživatelem při instalaci softwaru. www.nero.com

Nero AG, Im Stoeckmaedle 18, 76307 Karlsbad, Německo



Index

1	Úspěšný start	6
1.1	O příručce	6
1.2	O aplikaci Nero CoverDesigner	6
1.3	Verze aplikace Nero CoverDesigner	6
1.4	Práce s aplikací Nero CoverDesigner	7
2	Spuštění programu	8
3	Hlavní obrazovka	9
3.1	Řádek menu	9
3.2	Panel nástrojů	10
3.2.1	Standardní panel nástrojů	10
3.2.2	Panel nástrojů Zobrazit	12
3.2.3	Panel nástrojů Text	12
3.2.4	Panel nástrojů Editace objektů	12
3.2.5	Panel nástrojů Zarovnání	13
3.2.6	Panel nástrojů Nástroje	13
3.2.7	Plovoucí panel nástrojů	14
3.3	Oblast kreslení	14
3.4	Objekty	15
3.5	Dynamické objekty	15
4	Okno Nový dokument	16
4.1	Typ dokumentu	17
4.2	Standardní typ dokumentu	17
4.3	Typ dokumentu Pouzdro DVD	18
4.4	Typ dokumentu Tenké pouzdro DVD	19
4.5	Typ dokumentu Pouzdro BD	19
4.6	Typ dokumentu Tenké pouzdro BD	20
4.7	Dokument typu Obal na více disků	20
4.8	Typ dokumentu Maxiobal	21
4.9	Typ dokumentu Tenký obal	21
4.10	Typ dokumentu Mini CD	21
4.11	Typ dokumentu Vizitka	21
4.12	Typ dokumentu Obdélníková vizitka	22
4.13	Typ dokumentu LightScribe	22
5	Vytvoření nového dokumentu	23
5.1	Vytvoření dokumentu Nero AAC	23
5.2	Vytvoření nového dokumentu nebo obrazového dokumentu	23
6	Editace dokumentu	25
6.1	Přidání prvku obalu	25



6.2	Pozdější editace šablony	25
6.3	Přidělení typu papíru	25
7	Návrh prvku obalu	27
7.1	Vložení objektu	27
7.2	Editace objektu	29
7.3	Převod uměleckého textu	30
7.4	Uplatnění obrazových efektů	30
7.5	Vkládání a úpravy pozadí	31
8	Okno Data dokumentu	33
8.1	Dokument	34
8.2	Disk	34
8.3	Zvuková data/data kapitoly	35
8.4	Systém souborů	35
8.5	Data videa/obrázku	36
8.6	Položka dat	36
8.6.1	Stopa/Kapitola	36
8.6.2	Informace o souboru	36
8.6.3	Obrázek	37
9	Okno Vlastnosti a Vlastnosti pozadí	38
9.1	Záložka Pero	39
9.2	Záložka Výplň	40
9.3	Záložka Text	43
9.4	Záložka Textové pole	43
9.5	Záložka Ohnutí	43
9.6	Záložka Obrázek	44
9.7	Obrazové efekty	45
9.8	Záložka Importovat obrázek	47
9.9	Záložka Stopy a Složka	48
9.10	Záložka Pole	50
10	Okno Geometrie	52
10.1	Okno geometrie pro ohnuté objekty	52
11	Okno Zarovnat objekty	54
12	Nástroje designu	55
12.1	Mřížka	55
12.2	Vodítka	55
13	Vytváření a úprava šablon	56
13.1	Vytvoření šablony	56
13.2	Editace šablony	57







14	Uložení dokumentu	58
15	Ukládání obalů do souborů Nero AAC	59
16	Tisk dokumentu	60
16.1	Okno Tisk	60
16.1.1	Záložka Vlastnosti	60
16.1.2	Záložka Prvky	62
17	Nastavení tisku a typy papíru	64
17.1	Kalibrace tiskárny	64
17.2	Okno Typy papíru	64
17.3	Vytváření profilů druhů papíru	67
17.4	Výchozí nastavení typu papíru	68
18	Tisk štítků LightScribe	69
18.1	Okno vlastností tisku LightScribe	69
19	Tisk štítků Labelflash	71
19.1	Okno Vlastnosti tisku Labelflash	71
20	Nero MediaBrowser	74
21	Nastavení programu	77
21.1	Okno Možnosti aplikace	77
21.2	Zadání výchozího nastavení pro objekty	77
22	Technické informace	79
22.1	Systémové požadavky	79
22.2	Zvukové formáty a kodeky	79
22.3	Formáty videa a kodeky	79
22.4	Formáty obrázků	79
22.5	Formáty playlistů	79
23	Indexu	80
24	Kontakt	82

1 Úspěšný start

1.1 O příručce

Tato příručka je určena pro všechny uživatele, kteří se chtějí naučit používat aplikaci Nero CoverDesigner. Je založena na procesech a vysvětluje způsob dosažení konkrétních cílů krok za krokem.

Pro co nejlepší používání tohoto dokumentu si povšimněte následujících konvencí:

	Označuje varování, podmínky či pokyny, které je třeba plně dodržovat.
	Označuje doplňující informace či rady.
1. Start...	Číslo na začátku řádku označuje požadavek na akci. Tyto akce proveďte v uvedeném pořadí.
	Označuje průběžný výsledek.
	Označuje výsledek.
[OK]	Označuje části textu či tlačítka, která se objevují v rozhraní programu. Zobrazují se tučně.
(viz...)	Označuje odkazy na další kapitoly. Jsou provedeny ve formě odkazů a zobrazují se červeně a podtržené.
[...]	Označuje klávesové zkratky pro zadávání příkazů.

1.2 O aplikaci Nero CoverDesigner

Nero CoverDesigner je výkonná aplikace pro vytváření vlastních prvků obalu jako jsou brožurky, vsádky a etikety. Nero CoverDesigner podporuje prvky obalu pro širokou škálu typů disků jako jsou obaly na CD, DVD boxy, obaly na disky Blu-ray, multiboxy, maxi CD, tenké obaly, vizitky a další.

Nero CoverDesigner podporuje vypalovačky LightScribe a Labelflash, které můžete používat pro přímý tisk etiket na kompatibilní média.

1.3 Verze aplikace Nero CoverDesigner

Aplikace Nero CoverDesigner je dodávána jako součást sady Nero Multimedia Suite nebo aplikace Nero Burning ROM.

Aplikace Nero CoverDesigner, která tvoří součást softwaru Nero Burning ROM, nenabízí přístup k nástroji Nero MediaBrowser, pokud nenainstalujete aplikaci Nero Kwik Media.

Sadu softwaru Nero Burning ROM můžete kdykoli upgradovat na stránkách www.nero.com.

Aplikace Nero CoverDesigner je dostupná ve dvou různých verzích: Nero CoverDesigner a Nero CoverDesigner Essentials.

Aplikace Nero CoverDesigner Essentials není vybavena těmito funkcemi:

- Vytváření a vypalování obalů pomocí technologie LightScribe
- Vytváření a vypalování obalů pomocí technologie Labelflash

Viz také

 [Nero MediaBrowser →74](#)

1.4 Práce s aplikací Nero CoverDesigner

Pokud si pomocí Nero CoverDesigner přejete vytvořit etiketu, musíte nejdříve vytvořit nový dokument. Pokud má dokument obsahovat playlist, složku a/nebo pole, zadejte data dokumentu.

Nyní můžete dokument navrhout dle přání. Můžete:

- podle potřeby přidávat prvky obalu,
- přidělovat další šablony,
- vkládat a upravovat objekty jako jsou text a obrázky na záložky a
- navrhovat pozadí.

Před tiskem dokumentu můžete provést různá nastavení tisku.



Pomocí vypalovačky LightScribe a Nero CoverDesigner můžete tisknout etikety přímo na média LightScribe (viz [Tisk etiket LightScribe→ 69](#)).



Pomocí vypalovačky Labelflash a Nero CoverDesigner můžete tisknout etikety přímo na média Labelflash (viz [Tisk etiket Labelflash→ 71](#)).



Funkce vytváření a vypalování etiket pomocí LightScribe nebo Labelflash je k dispozici jen v plné verzi.

Svou verzi Essentials můžete kdykoli inovovat na webu www.nero.com a získat tak plnou verzi se všemi funkcemi.

2 Spuštění programu

Při spouštění aplikace Nero CoverDesigner postupujte následovně:

1. Vyberte nabídku **Start** (ikona Start) > **(Všechny) Programy** > **Nero** > **Nero 11** > Nero CoverDesigner.

➔ Otevře se okno aplikace Nero CoverDesigner.



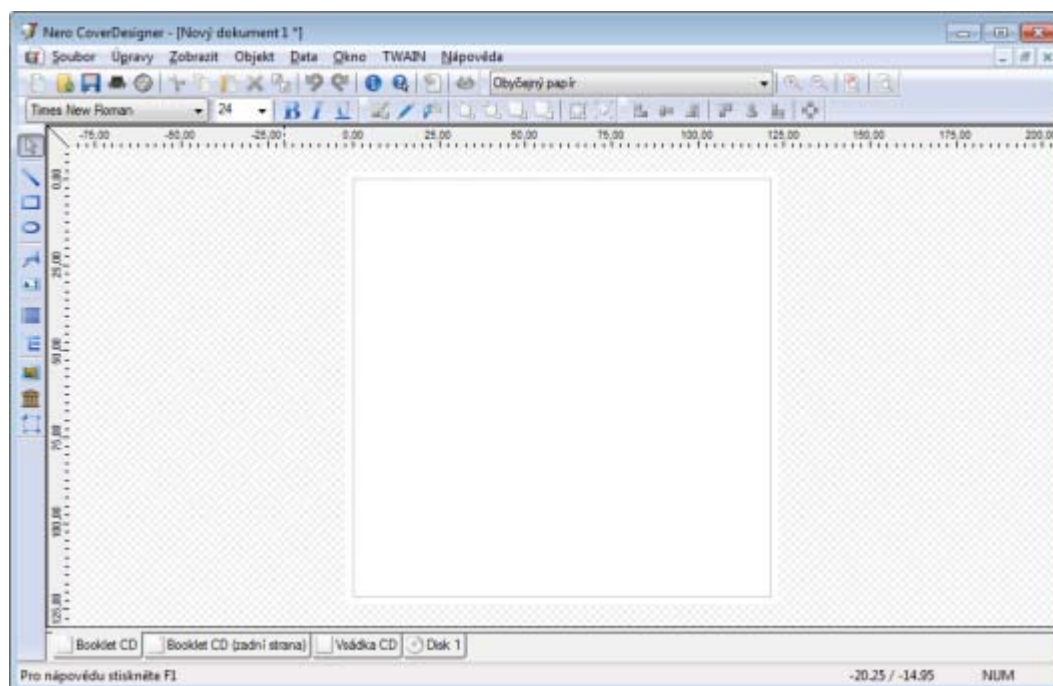
Aplikaci Nero CoverDesigner lze také spustit z **Uvítací aplikace**.

➔ Spustili jste aplikaci Nero CoverDesigner.

3 Hlavní obrazovka

Hlavní obrazovka je výchozím bodem pro veškeré kroky, které lze pomocí Nero CoverDesigner provést.

Obrazovka se skládá z lišty nabídky, několika panelů nástrojů a oblasti kreslení.



Hlavní obrazovka Nero CoverDesigner

3.1 Řádek menu

Řádek nabídek nabízí následující nabídky:

Nabídka Soubor	Otevírá nabídku Soubor , která nabízí funkce související se souborem, jako je otevření, uložení a zavření. Navíc můžete ukládat soubory jako šablony, nastavit tiskárnu a typy papíru, provést nastavení týkající se programu, jakož i importovat a exportovat informace z a do souborů Nero AAC.
Nabídka Úpravy	Otevírá nabídku Úpravy , která nabízí funkce úprav, jako je vyjmutí, vložení, duplikace a odstranění. Navíc můžete kopírovat vlastnosti, měnit použitou šablonu, měnit pozadí prvků obalu, jakož i dle přání přidávat nebo vymazávat prvky obalu.
Nabídka Zobrazit	Otevírá nabídku Zobrazit , která umožňuje skrýt nebo zobrazit prvky obrazovky a obalu. Navíc můžete zobrazit a použít mřížku a vodící lišty, jakož i zobrazit objekty pouze v části pro úpravu.

Nabídka Objekt	Otevírá nabídku Objekt , kterou lze použít pro úpravu jednotlivých objektů vašeho návrhu: Můžete vkládat objekty, měnit jejich tvar a polohu, seskupovat objekty a otevírat okno Vlastnosti , ve kterém můžete upravit vlastnosti objektů. Navíc můžete vložit pozadí a nastavit výchozí nastavení pro objekty.
Nabídka Data	Otevírá nabídku Data s položkou Data dokumentu , která umožňuje zadat data specifická pro dokument, jako je název disku nebo položky stop.
Nabídka Okno	Otevírá nabídku Okno , která umožňuje změnit polohu a uspořádání více otevřených dokumentů na hlavní obrazovce (část kreslení). Je možné rovněž zavřít všechny otevřené dokumenty.
Nabídka TWAIN	Otevírá nabídku TWAIN , která vám umožňuje skenovat obrázky, pokud je připojen skener.
Nabídka Nápověda	Otevírá nabídku Nápověda , která nabízí informace o různých tématech.

















3.2 Panely nástrojů

V Nero CoverDesigner jsou k dispozici následující panely nástrojů:

Standardní	Nabízí standardní funkce pro dokument a objekty.
Zobrazit	Umožňuje vám přiblížit nebo oddálit část kreslení. Navíc můžete vybrat typ papíru pro aktuální dokument.
Text	Umožňuje vám formátovat text. Navíc můžete vybrat písmo a velikost textu.
Změna objektů	Nabízí funkce pro změnu a úpravu objektů.
Nástroje	Nabídne různé nástroje, které můžete použít pro vložení nebo výběr objektů v části kreslení.
Zarovnat	Umožňuje zarovnávat objekty.

3.2.1 Standardní panel nástrojů

Na panelu nástrojů **Standardní** jsou k dispozici následující ikony:

	Otevírá okno Nový dokument , ve kterém můžete vybrat typ dokumentu a šablonu pro nový dokument.
	Otevírá existující dokument Nero CoverDesigner nebo šablonu Nero CoverDesigner.
	Ukládá aktuální dokument Nero CoverDesigner.
	Tiskne aktuální dokument Nero CoverDesigner.
	Otevírá okno Vlastnosti tisku LightScribe , ve kterém můžete nastavit možnosti tisku pro technologii LightScribe a tisknout štítky LightScribe. Tato ikona je k dispozici pouze pokud je připojena vypalovačka LightScribe.
	Vyjme vybraný objekt a uloží ho do schránky.
	Kopíruje vybraný objekt do schránky.
	Vloží zkopírovaný objekt do oblasti kreslení.
	Vymaže vybraný objekt.
	Aplikuje vlastnosti jednoho objektu na druhý.
	Zruší poslední krok úprav.
	Obnovuje krok úprav, který byl vzat zpět.
	Otevírá okno O aplikaci Nero CoverDesigner , ve kterém můžete zobrazit například číslo verze.
	Otevírá zabudovanou online nápovědu.
	Otevírá okno Data dokumentu , ve kterém můžete zadat data, jako je název disku a stopy pro dokument.
	Otevírá okno Vlastnosti tisku Labelflash , ve kterém můžete nastavit možnosti tisku pro technologii Labelflash a tisknout štítky Labelflash. Tato ikona je k dispozici, pouze pokud je připojena vypalovačka Labelflash.







Funkce vytváření a vypalování etiket pomocí LightScribe nebo Labelflash je k dispozici jen v plné verzi.

Svou verzi Essentials můžete kdykoli inovovat na webu www.nero.com a získat tak plnou verzi se všemi funkcemi.






3.2.2 Panel nástrojů Zobrazit

Na panelu nástrojů **Zobrazení** jsou k dispozici následující ikony:

	Zvětšuje stávající velikost náhledu části kreslení.
	Zmenšuje stávající velikost náhledu části kreslení.
	Obnovuje standardní náhled části kreslení.
	Zvětšuje vybranou oblast části kreslení.










3.2.3 Panel nástrojů Text

Na panelu nástrojů **Text** jsou k dispozici následující ikony:

	Změní vybraný text na tučný.
	Změní vybraný text na kurzívu.
	Podtrhuje vybraný text.

3.2.4 Panel nástrojů Editace objektů

Na panelu nástrojů **Změna objektů** jsou k dispozici následující ikony:








	Pro vybraný objekt otevře okno Vlastnosti .
	Použije barvu ohraničení pro vybraný objekt.
	Použije barvu výplně pro vybraný objekt.
	Nastaví polohu vybraného objektu před všechny ostatní.
	Přesune vybraný objekt za všechny ostatní.
	Přesune vybraný objekt o jednu pozici směrem nahoru.
	Přesune vybraný objekt o jednu pozici směrem dozadu.
	Seskupí více vybraných objektů.
	Zruší seskupení objektů.

Viz také

 [Okno Vlastnosti a Vlastnosti pozadí → 38](#)

3.2.5 Panel nástrojů Zarovnaní

Na panelu nástrojů **Zarovnat** jsou k dispozici následující ikony:

	Zarovná objekt k levému okraji.
	Vystředí objekt vodorovně.
	Zarovná objekt k pravému okraji.
	Zarovná objekt k hornímu okraji.
	Vystředí objekt svisle.
	Zarovná objekt k dolnímu okraji.
	Otevře okno Zarovnat objekty . Zde můžete zarovnat objekt vzhledem k jinému objektu.

Viz také

 [Okno Zarovnat objekty →54](#)

3.2.6 Panel nástrojů Nástroje

Na panelu nástrojů **Nástroj** jsou k dispozici následující ikony:

	Aktivuje nástroj volby, který můžete použít k volbě objektů.
	Aktivuje nástroj čáry, který můžete použít ke vložení čáry.
	Aktivuje nástroj obdélníku, který můžete použít k vložení obdélníku.
	Aktivuje nástroj elipsy, který můžete použít k vložení elipsy.
	Aktivuje nástroj textu, který můžete použít k vložení textové grafiky.
	Aktivuje nástroj textového pole, který můžete použít k vložení textového pole.
	Aktivuje nástroj playlistu, který můžete použít ke vložení playlistu. Playlist je seznam zvukových souborů (stop).
	Aktivuje nástroj adresáře, který můžete použít k vložení složky. Složka obsahuje datové soubory.
	Aktivuje nástroj obrázku, který můžete použít ke vložení obrázku.
	Otevírá aplikaci Nero MediaBrowser, kterou můžete použít ke vložení obrázku.
	Aktivuje nástroj pole, který můžete použít k vložení různých polí.



Playlisty, adresáře a pole jsou dynamické objekty. Zde je používán obsah, který jste zadali do dat dokumentu. Tato data můžete i upravovat. Dynamické objekty jsou mimořádně užitečné pro vytváření šablon.



Nero MediaBrowser

Nero MediaBrowser je nástroj, který můžete použít ke snadnému vyhledávání, prohlížení a otevírání mediálních souborů a jejich přidávání do vašeho projektu. Pomocí aplikace Nero MediaBrowser můžete přistupovat ke knihovně médií obsahující všechny mediální soubory, které byly indexovány aplikací Nero Kwik Media. Aplikace Nero MediaBrowser byla navržena, aby umožňovala přístup z několika aplikací Nero.

Aplikace Nero MediaBrowser a knihovna médií jsou dodávány s aplikací Nero Kwik Media a jsou instalovány společně. Podrobnější informace naleznete v příručce aplikace Nero Kwik Media.

Viz také

 [Nero MediaBrowser →74](#)

3.2.7 Plovoucí panel nástrojů

Když vyberete dynamický objekt a ponecháte kurzor myši nad objektem, objeví se po krátké chvíli plovoucí panel nástrojů.

Na plovoucím panelu nástrojů plavání jsou k dispozici následující ikony:

	Otevře okno Vlastnosti .
	Otevírá okno Data dokumentu .

Viz také

 [Okno Data dokumentu →33](#)

 [Okno Vlastnosti a Vlastnosti pozadí →38](#)

3.3 Oblast kreslení

Prvky obalu se navrhují v části kreslení. Část kreslení sestává ze složek pro jednotlivé prvky obalu, které patří k vybranému typu dokumentu nebo které jste přidali do uživatelského vlastního typu, jakož i pravítka v horní části a vlevo.

Záložky kreslicí části můžete použít na přepínání mezi jednotlivými prvky obalu. Pokud si přejete prohlížet více prvků obalu současně, můžete vybrat prvky obalu, které se mají zobrazit v nabídce **Zobrazení**: část kreslení pak bude rozdělena na podokna.

Na záložkách najdete:

- upravitelnou, nestínovanou oblast o velikosti a tvaru vybraného prvku obalu, v níž se navrhuje prvek obalu; a
- stínovanou, neupravitelnou oblast.



Šedivá čára v upravitelné oblasti je hranice prvku obalu. Bílé vnější ohraničení představuje oblast přesahu, kterou můžete nastavit na záložce **Tisk** v okně **Možnosti aplikace** (viz [Okno Možnosti aplikace → 77](#)).

3.4 Objekty

Objekt v Nero CoverDesigner je prvek návrhu, který lze umístit do části kreslení. Objekt lze vložit, kopírovat, přesunout, měnit jeho velikost, tvar a vzhled a lze ho upravovat.

V Nero CoverDesigner jsou k dispozici následující objekty:

- Geometrické objekty: čára, obdélník, elipsa
- Umělecký text
- Textové pole
- Obrázek
- Dynamické objekty: seznamy stop, adresáře a pole

3.5 Dynamické objekty

Playlisty, složky a pole jsou dynamické objekty. Tyto objekty získávají většinu svého obsahu z dat dokumentu. Proto do těchto objektů nemůžete zadávat text; místo toho musíte obsah zadat do dat dokumentu.


K dispozici jsou následující dynamické objekty:

Playlist	Playlist získává svůj obsah z dat dokumentu, která obsahují data stop/kapitol pro stopy/kapitoly zvukového CD. Tímto obsahem může být automaticky přidělené pořadové číslo stopy nebo informace o interpretovi a/nebo názvu.
Adresář	Adresář získává svůj obsah z dat dokumentu, která obsahují soubory ze systému souborů datového disku CD. Tímto obsahem může být automaticky přidělené pořadové číslo, cesta souboru a/nebo název souboru.
Pole	Pole získávají svůj obsah z dat dokumentu, například z informací o názvu, interpretovi, názvu disku a/nebo data vydání. Navíc je možné zobrazit i informace o datu uložení či tisku a položky uživatelem zadaného textu.

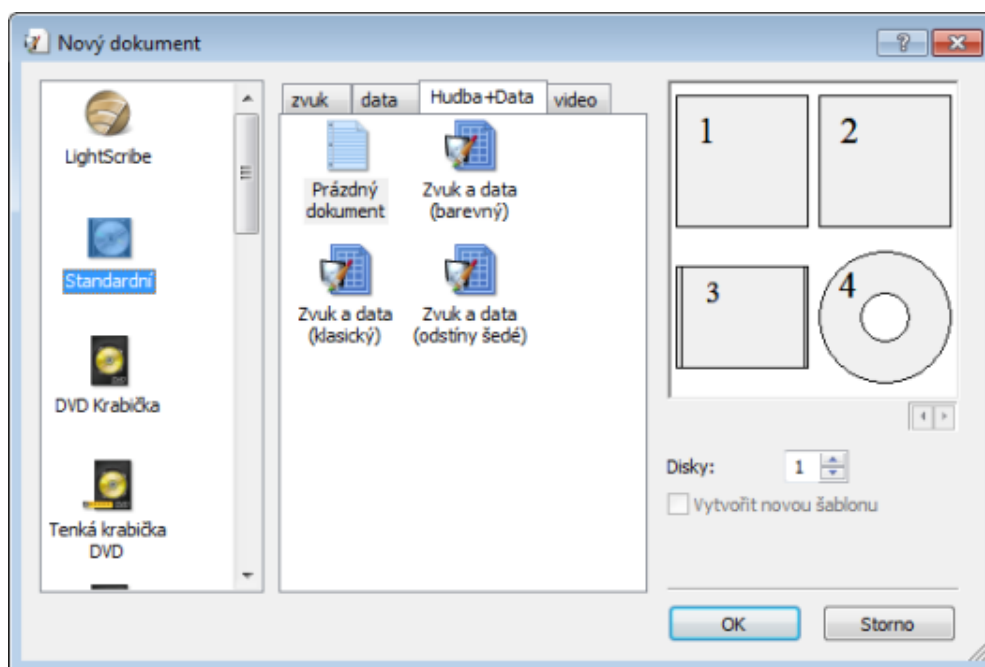
Viz také

[Okno Data dokumentu →33](#)

4 Okno Nový dokument

Když spustíte Nero CoverDesigner, automaticky se spolu s hlavní stránkou otevře okno **Nový dokument**. Toto okno je úvodním bodem pro vytvoření nového dokumentu. Okno můžete otevřít také pomocí ikony  na panelu nástrojů hlavní obrazovky.

Okno **Nový dokument** se skládá ze dvou výběrových seznamů, okna náhledu a možností nastavení.



Nový dokument

Typy dokumentů se zobrazují v levém výběrovém seznamu. Šablony pro vybraný typ dokumentu se zobrazují v pravém výběrovém seznamu a k dispozici jsou čtyři záložky:

Zvuk	Pro typ disku Zvukové CD
Data	Pro datový typ disku
Hudba+Data	Pro smíšený zvukový a datový disk
Video	Pro typ Video disk

Záložky obsahují šablony pro jednotlivé typy disků. Šablony mohou pro zvuková CD obsahovat pole jako je doba přehrávání nebo seznam stop. Typ disku se automaticky správně nastaví v datech dokumentu šablony. Prvky obalu lze zobrazit v návrhu šablony v okně náhledu. V okně **Nový dokument** jsou k dispozici následující možnosti nastavení:

Disky	V dokumentu nastaví číslo prvku obalu Disku . Do dokumentu je možné přidat až čtyři disky.
Vytvořit novou šablonu	Vytváří šablonu, t.j. dokument se uloží ve formátu *.nct a objeví se v seznamu šablon.

OK	Vytváří nový dokument a zavírá okno.
Storno	Ruší postup a zavírá okno.

4.1 Typ dokumentu

Pomocí Nero CoverDesigner můžete vybrat různé typy dokumentů. Jednotlivé typy dokumentů obsahují předdefinované prvky obalu, které můžete navrhnout.

K dispozici jsou následující prvky obalu:

Brožura	Vložte do vnitřní části pouzdra disku CD, DVD nebo Blu-ray jako brožuru nebo samostatný list. Nachází se na přední části pouzdra disků z průhledného plastu. Obvykle obsahuje další informace o disku, jako jsou názvy stop zvukových disků CD.
Inlay	Vložte zadní část pouzdra disku CD. Do vnější části pouzder disků DVD a Blu-ray je vložen souvislý list. Inlay je viditelný zvnějšku.
Disk	Štítek ve formě disku.
Mini disk/(obdélníková) vizitka	Štítek ve formátu mini disku/vizitky/obdélníkové vizitky.



Když vyberete typ dokumentu, do dokumentu se automaticky vloží prvky obalu, které můžete navrhnout.



Pokud chcete vybrat prvek obalu sami, vyberte typ dokumentu **Vlastní**. Zde můžete do stávajícího dokumentu vložit jakýkoliv prvek obalu, který chcete, a to pomocí položky nabídky **Úpravy > Vložit novou stránku**.



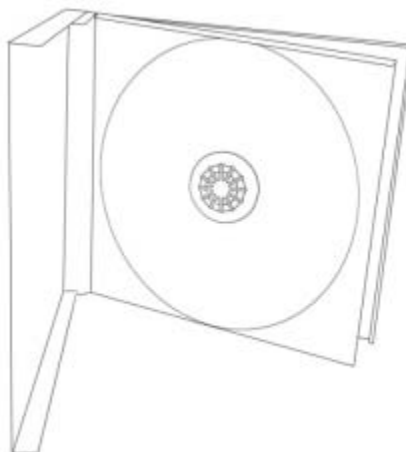
Typ dokumentu **Úplná šablona** nabízí veškeré prvky obalu.



K typům dokumentů **Standardní**, **Pouzdro DVD**, **Pouzdro BD**, **Obal na více disků**, **Maxiobal**, **Tenký obal** a **Vlastní** můžete přidat až čtyři disky jako prvky obalu, a to přidáním dalšího disku k datům dokumentu (viz část [Okno Data dokumentu](#) → 33).



4.2 Standardní typ dokumentu

Standardní typ dokumentu odpovídá běžnému obalu na CD. Obal je obvykle vyroben z plastu. Přední a zadní strana jsou spojeny kloubem. Na přední straně zevnitř je místo na booklet. CD drží vevnitř přihrádka. Přihrádku lze odstranit. Pod přihrádkou je místo pro vsádku.



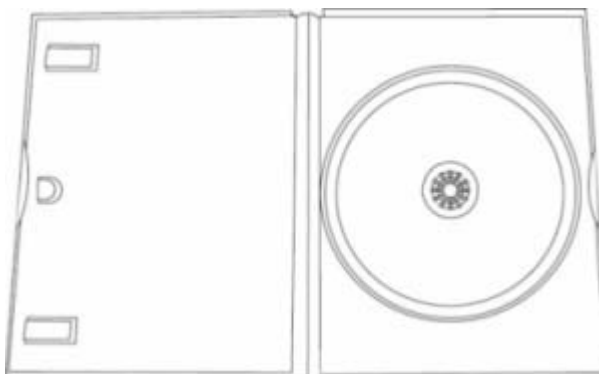
Klasický obal na CD

Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvky:

	Booklet CD (přední strana)
	Booklet CD (zadní strana)
	Vsádka
	Disk




4.3 Typ dokumentu Pouzdro DVD

Obal DVD je typ obalu pro DVD. Balení je větší než běžný obal na CD a uprostřed má sklad. Booklet se vkládá dovnitř. Vsádka se vkládá mezi plastovou fólii a vnějšek.



DVD Krabička




Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvky:

	DVD booklet pro vnitřek
	Vsádka DVD pro obal
	Disk

4.4 Typ dokumentu Tenké pouzdro DVD

Typ dokumentu **Tenké pouzdro DVD** odpovídá obvyklému tenkému pouzdru disků DVD. Tenká pouzdra jsou běžně vyrobená z průhledného plastu. Přední a zadní část jsou spojeny kloubem. Za přední částí se nachází prostor pro brožuru. Příhrádka udržuje disk DVD uvnitř. Lze ji odebrat.

Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvky:


	Brožura do tenkého pouzdra DVD
	Brožura do tenkého pouzdra DVD (střední)
	Disk



4.5 Typ dokumentu Pouzdro BD

Pouzdro BD je typ pouzdra pro disky Blu-ray. Uprostřed něj se nachází ohyb. Brožura je vložena dovnitř. Inlay je vložen mezi plastovou fólii a vnější část.




Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvky:

	Brožura BD
	Inlay BD
	Disk

4.6 Typ dokumentu Tenké pouzdro BD

Typ dokumentu **Tenké pouzdro BD** odpovídá obvyklému tenkému pouzdru disků Blu-ray. Tenká pouzdra jsou běžně vyrobená z průhledného plastu. Přední a zadní část jsou spojeny kloubem. Za přední částí se nachází prostor pro brožuru. Příhrádka udržuje disk Blu-ray uvnitř.

Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvky:

	Brožura do tenkého pouzdra BD
	Brožura do tenkého pouzdra BD (střední)
	Disk

4.7 Dokument typu Obal na více disků

Krabička na více disků je typ balení pro více CD a obvykle se otevírá na dvou stranách.

Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvky:

	Booklet CD (přední strana)
	Booklet CD (zadní strana)
	Přední vsádka CD
	Zadní vsádka CD
	Disk 1
	Disk 2



4.8 Typ dokumentu Maxiobal

Formát maxisingl byl vyvinut pro singlová CD, t.j. CD, která obsahují jednu stopu místo celého alba. Obal maxisinglu je tenčí než klasický obal na CD. Místo bookletu obsahuje vpravo list, který se dvakrát složí tak, aby bylo možné číst jeho hřbet. Příhrádka obsahující CD je integrovaná do obalu a nelze ji odstranit.



Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvky:

	Velká vsádka
	Disk

4.9 Typ dokumentu Tenký obal

Tenký obal je tenčí než maxi CD. Používá se pro jednotlivá CD a datové disky vytvořené doma. Místo bookletu obsahuje samostatný list, který se neskládá.



Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvky:

	Booklet CD (přední strana)
	Booklet CD (zadní strana)
	Disk

4.10 Typ dokumentu Mini CD

Mini CD je CD s průměrem 8 cm. Většina jednotek má v mechanice prohlubeň pro mini CD.

Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvek:

	Malá vsádka (přední strana)
	Malá vsádka (zadní strana)
	Mini disk

4.11 Typ dokumentu Vizitka

Oválná vizitka je známá i jako CD vizitka a často se používá pro reklamní účely.

Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvek:

	Vizitka
---	---------



4.12 Typ dokumentu Obdélníková vizitka

Obdélníková vizitka má stejný formát jako standardní vizitka.

Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvek:



4.13 Typ dokumentu LightScribe

Máte-li zapojenu vypalovačku LightScribe, můžete také tisknout na štítkovou stranu disku LightScribe, a to s pomocí Nero CoverDesigner. Štítková strana disku má speciální barevnou nebo termální vrstvu, která se ve vypalovačce zahřeje laserem a tak se na ni vytskne obrázek a text.



Tato funkce je k dispozici jen v plné verzi. Svou verzi Essentials můžete kdykoli inovovat na webu www.nero.com a získat tak plnou verzi se všemi funkcemi.



Tato funkce je k dispozici pouze u vypalovaček, které podporují technologii LightScribe.

Pomocí Nero CoverDesigner lze navrhnout následující prvek:





5 Vytvoření nového dokumentu

V Nero CoverDesigner existují tři typy dokumentů. Odlišují se způsobem vytváření pozadí pro prvky obalu.

Standardní dokument	Pozadí vytvoří uživatel dle přání nebo se převezme ze šablony.
Obrázkový dokument	Vybraný obrázek se používá jako pozadí pro veškeré prvky obalu.
Dokument Nero AAC	Grafika obalu uložená v souboru Nero AAC (*.mp4) se použije jako pozadí pro veškeré prvky obalu.

5.1 Vytvoření dokumentu Nero AAC

Pomocí Nero CoverDesigner je možné extrahovat obal, který byl uložen v souboru Nero AAC a následně ho použít jako základ pro dokument Nero CoverDesigner.

Pro vytvoření dokumentu Nero AAC postupujte následovně:


1. Klepněte na nabídku **Soubor > Import obalu a dat z Nero AAC**.
 - ➔ Otevře se okno **Otevřít**.
2. Vyberte soubor Nero AAC, který obsahuje obal a poté klepněte na tlačítko **Otevřít**.
 - ➔ Otevře se okno **Nový dokument**; je vybrán typ dokumentu **Vlastní**.
3. Pro navržení obalu pro zvuk Nero AAC klepněte na záložku **Zvuk**.
Pro navržení obalu pro video Nero AAC klepněte na záložku **Video**.
4. Vyberte šablonu **Obal Nero AAC**.
5. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - ➔ Okno **Nový dokument** se zavře. V oblasti kreslení se zobrazí prvky obalu, které byly uloženy do souboru Nero AAC. Obal se použije jako obrázek pozadí.
 - ➔ Vytvořili jste nový dokument Nero AAC a nyní můžete návrh dokončit. Metadata uložená v souboru Nero AAC byla přidána do dat dokumentu a můžete je použít například k vytvoření playlistu.

Viz také

 [Návrh prvku obalu →27](#)

5.2 Vytvoření nového dokumentu nebo obrazového dokumentu

Pro vytvoření nového dokumentu nebo obrázkového dokumentu postupujte následovně:

1. Pro vytvoření nového dokumentu klepněte na panelu nástrojů na ikonu .
 - ➔ Zobrazí se okno **Nový dokument**.



2. Pro vytvoření nového obrázkového dokumentu:
 1. Z nabídky vyberte **Soubor > Nový obal z obrázku**.
 - Otevře se okno **Otevřít**.
 2. Vyberte požadovaný obrázkový soubor a klepněte na tlačítko **Otevřít**.
 - Zobrazí se okno **Nový dokument**.
3. Vytvoření nového obrázkového dokumentu pomocí aplikace Nero MediaBrowser:
 1. Klepněte na nabídku **Soubor > Nový obal z aplikace Nero MediaBrowser**.
 - Otevře se aplikace Nero MediaBrowser a zobrazí se záložka **Fotografie**.
 2. Vyberte požadovaný obrázkový soubor a klepněte na tlačítko **Přidat**.
 - Zobrazí se okno **Nový dokument**.
4. Z levého výběrového seznamu vyberte typ dokumentu.
 - Pravý výběrový seznam zobrazuje šablony pro vybraný typ dokumentu; dle výchozího nastavení je vybrána záložka **Zvuk**.
5. Klepněte na jednu ze záložek v pravém výběrovém seznamu a vyberte typ disku.
 - Výběrový seznam zobrazuje šablony pro vybraný typ dokumentu a disku.
6. Vyberte již navrženou šablonu nebo šablonu **Prázdný dokument** z výběrového seznamu vpravo.
 - V oblasti náhledu se zobrazí vybraná šablona.
7. V příslušných případech zadejte počet disků, které by měl dokument obsahovat.



Počet disků v dokumentu můžete později zvýšit přidáním disku do dat dokumentu.

8. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - Okno **Nový dokument** se zavře. Pokud jste vybrali šablonu, která obsahuje dynamické objekty, zobrazí se okno **Data dokumentu**.
9. Pokud byla zobrazena **Data dokumentu**, zadejte data dokumentu a klepněte na **OK**.
 - Data dokumentu se použijí a okno **Data dokumentu** se zavře. V oblasti kreslení se na záložkách zobrazí prvky obalu vybraného dokumentu. Pokud jste vytvořili obrázkový dokument, vloží se vybrané obrázky jako obrázek pozadí pro všechny prvky obalu.
 - Vytvořili jste nový dokument a nyní můžete návrh dokončit.

Viz také

-  [Typ dokumentu →17](#)
-  [Návrh prvku obalu →27](#)

6 Editace dokumentu

6.1 Přidání prvku obalu

Pokud jste vybrali typ dokumentu **Vlastní** na záložce **Disk 1** je zpočátku k dispozici pouze prvek obalu. K dokumentu však můžete přidávat nové prvky obalu.

Postupujte následovně:

1. Na hlavní obrazovce vyberte nabídku **Úpravy > Vložit novou stránku**.
 - ➔ Otevře se okno **Vložit stránku**.
2. Vyberte prvek obalu, který chcete přidat do stávajícího dokumentu.
3. Klepněte na tlačítko **Vložit**.
 - ➔ Okno se zavře. Do dokumentu se přidá odpovídající záložka s novým prvkem obalu.



Prvky obalu můžete vymazat pomocí položky nabídky **Úpravy > Odstranit aktuální stránku**. Dokument však musí obsahovat alespoň jeden prvek obalu.

6.2 Pozdější editace šablony

Můžete změnit šablonu používanou pro dokument a vybrat jiný vzor.



Data původního dokumentu zůstanou beze změny, avšak nikoli všechny vložené objekty. Vložené objekty jsou uchovány, pouze pokud vyberete šablonu se stejným typem dokumentu a disku.

Pro úpravu šablony postupujte následovně:

1. Na hlavní obrazovce vyberte z nabídky **Úpravy > Změnit šablonu**.
 - ➔ Zobrazí se okno **Vybrat novou šablonu a počet disků**. Podobá se oknu **Nový dokument**.
2. Z výběrového seznamu vpravo vyberte novou šablonu.
 - ➔ Okno **Vybrat novou šablonu a počet disků** se zavře.
 - ➔ Dokument se zobrazí s designem vybrané šablony.



6.3 Přidělení typu papíru

Každému prvku obalu můžete přidělit typ papíru. Přitom může dojít ke změně rozměrů prvku obalu. Přidělení typu papíru obvykle znamená, že chcete tisknout na speciální typ, například od konkrétního výrobce.



Změna velikosti prvku obalu

Pokud změníte velikost prvku obalu, mohou se objekty dostat mimo oblast kreslení: objekty jsou umístěny absolutně ve vztahu k pravítku, t.j. rozměrům stránky a nevztahují se k prvku obalu samotnému.

Pro přidělení typu papíru pro prvek obalu postupujte následovně:





1. Klepněte na záložku, která obsahuje požadovaný prvek obalu.
 - ➔ Zobrazí se prvek obalu.
2. Klepněte na rozbalovací nabídku na liště **Zobrazení**.
 - ➔ Otevře se rozbalovací nabídka.
3. Vyberte typ papíru.
 - ➔ Rozbalovací nabídka se zavře a prvku obalu je přidělen vybraný typ papíru. Velikost, rozměry a/nebo poloha prvku obalu se mohou změnit.

7 Návrh prvku obalu

7.1 Vložení objektu


Do oblasti kreslení v aplikaci Nero CoverDesigner můžete vkládat objekty, pomocí nichž můžete navrhovat prvky obalu dokumentu. Vložený objekt se automaticky vybere a je možné jej upravit.






Pro nakreslení prvku obalu můžete do části kreslení vložit objekty. Postupujte následovně:

1. Vložení čáry:
 1. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - Kurzor se změní na nitkový kříž se symbolem čáry.
 2. Klepněte na oblast kreslení a přetáhněte kurzor.
 - Čára je vložena.
2. Vložení obdélníku:
 1. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - Kurzor se změní na nitkový kříž se symbolem obdélníku.
 2. Klepněte na oblast kreslení a přetáhněte kurzor.
 - Obdélník je vložena.
3. Vložení elipsy:
 1. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - Kurzor se změní na nitkový kříž se symbolem elipsy.
 2. Klepněte na oblast kreslení a přetáhněte kurzor.
 - Elipsa byla vložena.
4. Vložení uměleckého textu:
 1. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - Kurzor se změní na nitkový kříž s písmenem A.
 2. Klepněte na oblast kreslení.
 - Vloží se vertikální čára.
 3. Text zadejte přímo do oblasti kreslení.
 4. Stiskněte klávesu Enter.



Nemůžete vkládat umělecký text se zalomením řádku. Pro vkládání delšího textu se zalomením řádku používejte objekt **Textové pole**.

5. Vložení textového pole:
 1. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - Kurzor se změní na nitkový kříž s „Abc“.
 2. Klepněte na oblast kreslení a přetáhněte kurzor.
 - Okno **Vlastnosti** se otevře na záložce **Textové pole**.

3. Do pole vstupů zadejte text.
4. Specifikujte možnosti textu.
5. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - Vloží se textové pole s textem, který jste zadali.
6. Vložení playlistu nebo složky:
 1. Na panelu nástrojů klepněte na ikonu  nebo .
 - Kurzor se změní na nitkový kříž se symbolem playlistu nebo složky.
 2. Klepněte na oblast kreslení a přetáhněte kurzor.
 - Vloží se playlist nebo složka. Pokud jste vložili data dokumentu, zobrazí se odpovídající obsah.
7. Vložení obrázku:
 1. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - Otevře se okno prohlížeče **Otevřít**.
 2. Vyberte obrazový soubor a poté klepněte na tlačítko **Otevřít**.
 - Okno **Otevřít** se zavře. Kurzor myši se změní na nitkový kříž se symbolem kamery a kolem ukazatele se zobrazí rám vybraného obrázku.
 3. Klepněte na oblast kreslení.
 - Vloží se vybraný obrázek.
8. Vložení obrázku pomocí aplikace Nero MediaBrowser:
 1. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - Otevře se aplikace Nero MediaBrowser a zobrazí se záložka **Fotografie**.
 2. Vyberte obrazový soubor a poté klepněte na tlačítko **Přidat**.
 - Aplikace Nero MediaBrowser se zavře. Kurzor myši se změní na nitkový kříž se symbolem kamery a kolem ukazatele se zobrazí rám vybraného obrázku.
 3. Klepněte na oblast kreslení.
 - Vloží se vybraný obrázek.
9. Vložení pole:
 1. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - Otevře se rozšířené dialogové okno a zobrazí typy polí.
 2. Vyberte typ pole.
 - Kurzor se změní na nitkový kříž a na pozadí se zobrazí obrysy vybraného pole.
 3. Klepněte na oblast kreslení.
 - Vložilo se pole. Pokud jste do dat dokumentu vložili názvy nebo hodnoty, zobrazí se odpovídající obsah. Pokud jsou data dokumentu prázdná, zobrazí se v závorkách název typu pole.
 - Úspěšně jste vložili objekt. Nyní ho můžete upravit a pokračovat v návrhu obalu. Vložený objekt se automaticky vybere a zobrazí se rámec s kotevními body rámu a rotační šipkou.


Viz také

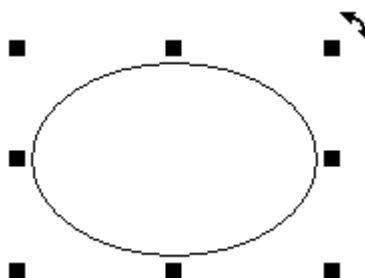
 [Nero MediaBrowser](#) →74

7.2 Editace objektu

Pomocí Nero CoverDesigner můžete upravit vložený objekt. V případě potřeby můžete změnit velikost, tvar, polohu a barvu.



Pro změnu velikosti, tvaru nebo polohy objektu postupujte následovně:

1. Na panelu nástrojů klepněte na ikonu  (nástroj volby).
2. Vyberte objekt, který chcete upravit.
 - Kolem objektu se zobrazí rám s kotvicími body a šipkou natočení.



Vybraný objekt


3. Přesná změna polohy, velikosti a/nebo natočení objektu:
 1. V nabídce zvolte **Objekt > Geometrie**.
 - Zobrazí se okno **Geometrie**.
 2. Zadejte požadovanou polohu, velikost a úhel natočení.
 3. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - Okno se zavře a objekt je upraven tak, aby odpovídal vašim novým zadáním.
4. Přesné zarovnání objektu v oblasti kreslení:
 1. V nabídce zvolte **Objekt > Zarovnat**.
 - Zobrazí se **okno Zarovnat objekty**.
 2. Nastavte požadované možnosti.
 3. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - Okno se zavře a objekt se umístí dle nových zadání.
5. Chcete-li provést ruční změnu polohy objektu, držte stisknuté tlačítko myši a objekt posuňte.
6. Pro změnu polohy těžiště ohnutého textu:
 1. Klepněte na těžiště.
 - Kurzor se změní na nitkový kříž.
 2. Posuňte těžiště a držte přitom tlačítko myši.
 - Došlo ke změně polohy těžiště.
7. Pro manuální změnu velikosti nebo tvaru objektu:
 1. Posuňte kurzor myši na kotvicí bod rámu.
 - Kurzor myši se změní na dvojí šipku, která zobrazuje směr, kterým můžete objekt táhnout.

2. Klepněte na kotvicí bod a zatáhněte požadovaným směrem.
 - Objekt se zvětší nebo zmenší.
8. Pro manuální změnu natočení objektu:
 1. Posuňte kurzor myši na rotační šipku rámu.
 - Kurzor myši se změní na rotační šipku.
 2. Kleněte na šipku natočení a natočte objekt požadovaným směrem.
 - Došlo ke změně natočení objektu.
9. Pro změnu vlastností jako pero, výplň, písmo, atd.:
 1. Klepněte na ikonu .
 - Otevře se dialogové okno **Vlastnosti**. Záložky zobrazené v okně závisí na momentálně vybraném objektu.
 2. Na záložky zadejte vlastnosti.
 3. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - Okno se zavře a objekt je upraven tak, aby odpovídal vašim novým zadáním.
10. Pro změnu obsahu uměleckého textu:
 1. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - Kurzor se změní na nitkový kříž s písmenem A.
 2. Klepněte na umělecký text a změňte obsah dle přání.
 3. Stiskněte klávesu Enter.
 - Upravili jste objekt.

7.3 Převod uměleckého textu

Pomocí Nero CoverDesigner můžete převést umělecký text na grafický prvek. Po převodu již není možné měnit vlastnosti textu.



Pro převod uměleckého textu postupujte následovně:

1. Na panelu nástrojů klepněte na ikonu  (nástroj volby).
2. Vyberte umělecký text, který chcete převést.
 - Kolem textu se zobrazí rám s kotvicími body a šipkou natočení.
3. V kontextové nabídce vyberte **Převést na křivky**.
 - Otevře se okno, které vás informuje, že text bude převeden na grafický prvek a že již nebude možné upravovat vlastnosti textu.
4. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - Dialogové okno se zavře a umělecký text je převeden.
 - Úspěšně jste převedli umělecký text na grafický prvek. Záložky **Pero** a **Výplň** jsou k dispozici v okně **Vlastnosti**.

7.4 Uplatnění obrazových efektů

V Nero CoverDesigner můžete na obrázky použít širokou paletu efektů.

Postupujte následovně:


1. Na panelu nástrojů klepněte na ikonu  (nástroj volby).
2. Vyberte obrázek, který chcete upravit.
 - ➔ Kolem textu se zobrazí rám s kotvicími body a šipkou natočení.
3. Klepněte na ikonu .
 - ➔ Otevře se dialogové okno **Vlastnosti**.
4. Klepněte na tlačítko **Efekty**.
 - ➔ Zobrazí se nabídka.
5. Vyberte požadovaný efekt.
 - ➔ Otevře se dialogové okno obsahující náhled před a po.



Pro některé efekty se neotevře žádné okno; efekt se uplatní okamžitě, jako například efekt **Negativ**.

6. Pomocí posuvníku vyberte požadovanou hodnotu.
7. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - ➔ Okno se zavře. Část obrázku zobrazuje aktuální vzhled obrázku.
8. Pokud chcete, přidejte další efekty.
9. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - ➔ Okno **Vlastnosti** se zavře. Obrázek v oblasti kreslení se upraví tak, aby odpovídal vašim novým zadáním.



Pokud nejste s efektem(y) spokojeni, můžete váš poslední krok(y) vzít zpět pomocí ikony  na panelu nástrojů.

Počet kroků, které můžete vzít zpět, závisí na hodnotě, která byla zadána v nastavení programu. Tuto hodnotu můžete rovněž změnit v okně **Předvolby aplikace** (viz [Okno předvolby aplikace](#) → 77).

Viz také

-  [Obrazové efekty](#) →45



7.5 Vkládání a úpravy pozadí

Pomocí aplikace Nero CoverDesigner můžete vkládat a upravovat pozadí. Pozadí můžete vkládat nebo upravovat pro všechny prvky obalu dokumentu současně nebo můžete vkládat a upravovat pozadí jednotlivých prvků obalu.

Pro vložení pozadí a úpravu jeho vlastností postupujte následovně:

1. Chcete-li vložit nebo upravit pozadí aktuálního prvku obalu, klepněte na nabídku **Objekt > Vlastnosti pozadí**.
Chcete-li vložit nebo upravit pozadí pro všechny prvky obalu, klepněte na nabídku **Úpravy > Změnit veškerá pozadí**.
→ Otevře se okno **Vlastnosti pozadí**.
2. Pro vytvoření barevného pozadí:
 1. Klepněte na záložku **Výplň**.
 2. V případě přání vyberte barvu a styl.
3. Vložení obrázku do pozadí:
 1. Klepněte na záložku **Obrázek**.
 2. Chcete-li procházet k obrazovému souboru, klepněte na tlačítko **Soubor**.
 3. Chcete-li použít skener, klepněte na tlačítko **TWAIN**.
 4. Chcete-li k výběru obrazového souboru použít aplikaci Nero MediaBrowser, klepněte na tlačítko **Nero MediaBrowser**.
→ V části **Obrázek** se zobrazuje náhled obrázku. Část **Režim natažení** je aktivní.
 5. V části **Režim natažení** zadejte měřítko obrázku v pozadí.
 6. Na obrázek použijte požadované efekty.
4. Klepněte na tlačítko **OK**.
→ Zobrazí se pozadí dle vašeho nastavení.

Viz také

- ☰ Záložka **Obrázek** →44
- ☰ **Obrazové efekty** →45
- ☰ **Nero MediaBrowser** →74

8 Okno Data dokumentu

V okně **Data dokumentu** můžete prohlížet a/nebo zadávat data dokumentu. Data dokumentu rozhodují o obsahu playlistu dynamických objektů, složky a polí, které lze použít při návrhu obalu nebo štítku. Můžete zadat obsah, jméno, atd., disku, pro který si přejete vytvořit obal nebo štítek.



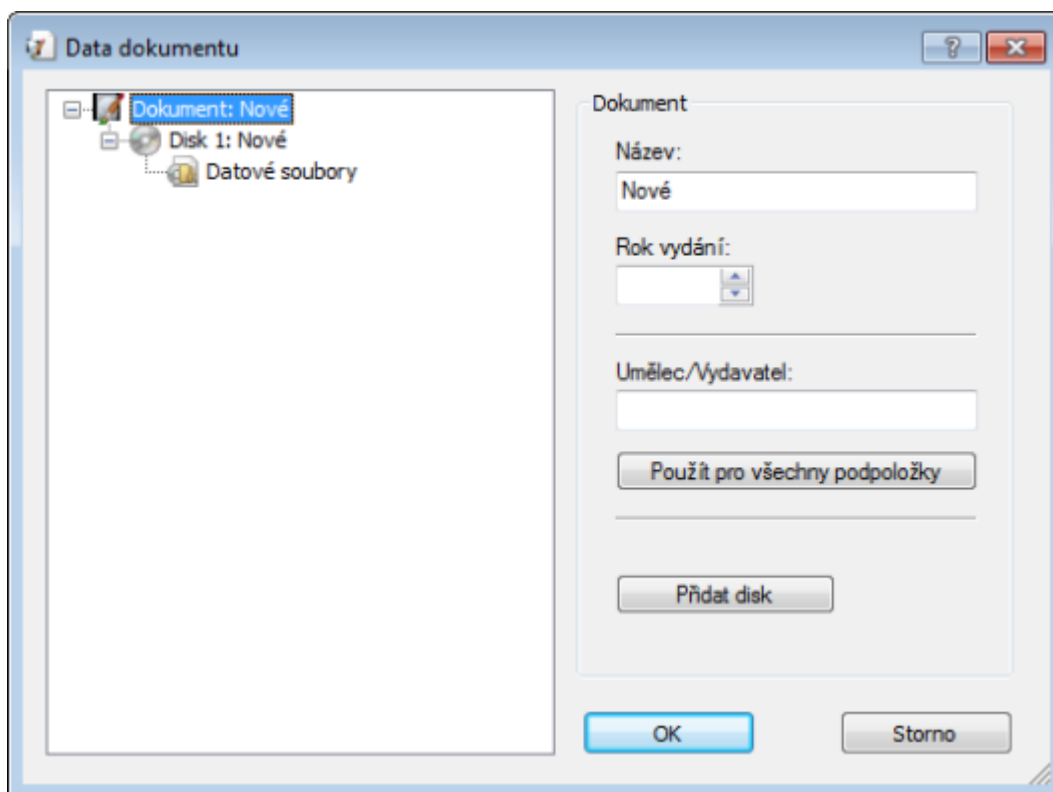
Při spuštění aplikace Nero CoverDesigner z jiné aplikace sady Nero jsou data dokumentu automaticky vyplněna informacemi z disku, jsou-li k dispozici.



Data můžete importovat ze souboru Nero AAC do dat dokumentu, a to volbou **Soubor > Importovat z Nero AAC**.

Dle výchozího nastavení se data dokumentu skládají alespoň z **Dokument**, **Disk 1** a typu dat. Další položku můžete sami přidat.

Pro otevření okna zvolte v nabídce **Data > Data dokumentu**.



Data dokumentu

Okno se skládá ze dvou částí: v části vlevo se zobrazují prvky dat dokumentu ve stromové struktuře; v části vpravo se zobrazují možnosti vstupu pro momentálně vybraný prvek.

Stromová struktura dat dokumentu může mít až 4 úrovně a představuje strukturu projektu nebo disku. Můžete zadat informace, které lze následně použít u dynamických objektů na všech úrovních.

Horní nebo první úroveň vždy obsahuje prvek **Dokument**, který znamená celý projekt. Další úroveň, druhá, označuje disky obsažené v projektu. Do prvku **Dokument** můžete přidat až 4 disky. Můžete uvést typ disku pro každý jednotlivý disk; toto zadání má vliv na třetí a čtvrtou úroveň. Existují čtyři typy disků, ze kterých můžete vybírat:

- **Zvuk** pro typ disku Zvukové CD
- **Data** pro datové disky
- **Hudba+Data** pro smíšený zvukový a datový disk
- **Video** pro video disky

Dle výchozího nastavení se pro disky použije typ disku, které jste vybrali při vytvoření dokumentu v okně **Nový dokument**.

Třetí úroveň obsahuje typ nebo typy dat, které jsou obsaženy na disku vybraného typu. Například zvukové CD obsahuje zvukové soubory – jinými slovy, typ dat **Data zvuku/kapitoly**. Datový disk obsahuje pouze data – jinými slovy typ dat **Systém souborů**.

Čtvrtá úroveň obsahuje obsah disku pod odpovídajícím typem dat. Například zvukové soubory (**stopy**) jsou uvedeny pod typem **Data zvuku/kapitoly** a datové soubory pod typem dat **Systém souborů**.

8.1 Dokument

Pro prvek **Dokument** jsou v části **Dokument** vpravo k dispozici následující možnosti vstupu:

Titul	Specifikuje název dokumentu. Dle výchozího nastavení se název dokumentu použije také ve vstupním poli Titulky pro disk. Tato informace se používá pro pole typu Název .
Rok vydání	Určuje rok vydání. Tato informace se používá pro pole typu Rok .
Umělec/Vydavatel	Určuje interpreta nebo vydavatele. Tato informace se používá pro pole typu Interpret .
Použit pro všechny podpoložky	V odpovídající polích vstupů použije položky interpreta nebo vydavatele Interpret/Vydavatel pro Disk a Interpret pro Stopy .
Přidat disk	Přidává disk k datům dokumentu. Přidat lze až čtyři disky. Do dokumentu se přidají příslušné záložky od Disk 1 do Disk 4 s novými prvky obalu pro štítek disku.

8.2 Disk

Pro prvek **Disk** jsou v části **Disk** vpravo k dispozici následující možnosti vstupu:

Titulky	Udává název disku. Dle výchozího nastavení se v poli vstupů použije název dokumentu. Tato informace se používá pro pole typu Název disku .
Typ	Určuje typ disku. K dispozici jsou čtyři typy: Zvuk , Data , Hudba+Data a Video . V závislosti na vybraném typu disku bude disk na následující úrovni obsahovat odlišné typy dat. Tato informace se používá pro pole typu Typ disku .
Umělec/Vydavatel	Udává interpreta nebo vydavatele disku. Tato informace se používá pro pole typu Interpret disku .
Použit pro všechny podpoložky	V poli vstupů použije položky interpreta nebo vydavatele Interpret pro stopy.
Odstranit	Vymazává disk z dat dokumentu a jeho odpovídající záložku z dokumentu.

8.3 Zvuková data/data kapitoly

Pro typy disků **Zvuk**, **Hudba+Data** a **Video** se zobrazí položka **Data zvuku/kapitoly**. Informace o počtu stop a celkové době přehrávání se zobrazí v části **Data zvuku/kapitoly** vpravo.

K dispozici jsou následující tlačítka:

Přidat stopu	Přidává k datům položky stop.
Odstranit vše	Vymazává veškeré stopy z dat.

8.4 Systém souborů

Pro typy disků **Data**, **Hudba+Data** a **Video** se zobrazí položka **Data systému souborů**. Informace o počtu položek a celkové velikosti se zobrazí v části **Data systému souborů** vpravo.

K dispozici jsou následující tlačítka:

Přidat soubory	Otevře okno prohlížeče, v němž můžete vybrat soubor. K datům se přidá nová položka a automaticky se uplatní informace o souboru.
Odstranit vše	Vymaže veškeré položky souboru z dat.
Přidat složku	Otevře okno prohlížeče, v němž můžete vybrat složku. Složka se přidá k datům jako položka souboru.

8.5 Data videa/obrázku

Pro typ disku **Video** se zobrazí položka **Data videa/obrázku**. Počet obrázků se zobrazí v oblasti **Data videa/snímku obrazovky** vpravo.

K dispozici jsou následující tlačítka:

Přidat obrázek	Otevře okno prohlížeče, v němž můžete vybrat obrázek. K datům se přidá nová položka a automaticky se uplatní informace o souboru; obrázek se uloží do dokumentu Nero CoverDesigner.
Odstranit vše	Vymaže veškeré položky souboru z dat.



Přidání položky

Pokud přidáte k datům položku, informace ze vstupu se použije na data dokumentu a struktura dat se příslušným způsobem rozšíří.



Přidání obrázku

Pokud přidáte obrázek, uloží se také do dokumentu. Stopy, složky a datové soubory se do dokumentu neukládají.

8.6 Položka dat

8.6.1 Stopa/Kapitola

Pro položku dat **Stopa/Kapitola** jsou v části **Zvuková stopa** vpravo k dispozici následující možnosti vstupu:

Titul	Uvádí název stopy.
Interpret	Určuje interpreta stopy.
Doba hraní	Určuje dobu přehrávání stopy.
Rozšířené informace	Poskytne doplňující informace o stopě.
Odstranit	Vymaže položku stopy.

8.6.2 Informace o souboru

Pro položku dat **Informace o souboru** se v oblasti **Data o souboru** vpravo zobrazuje velikost a cesta souboru.

K dispozici jsou následující možnosti vstupu:

Titul	Udává název souboru.
Cesta	Udává původ souboru.
Velikost	Udává velikost souboru v bajtech.
Odstranit	Vymaže položku souboru.

8.6.3 Obrázek


Pro položku dat **Obrázkový soubor** jsou v části vpravo k dispozici následující možnosti vstupu:

Titul	Uvádí název obrázku.
Odstranit	Vymaže položku obrázku.



9 Okno Vlastnosti a Vlastnosti pozadí

Okno **Vlastnosti** nebo **Vlastnosti pozadí** nabízí mnohé možnosti nastavení pro objekty i pozadí. K dispozici jsou různé záložky v závislosti na aktuálně vybraném objektu.

Okno **Vlastnosti** pro vybraný objekt lze otevřít pomocí ikony . Objekt můžete změnit úpravou možností nastavení v okně.

Okno **Vlastnosti pozadí** lze otevřít pro všechna pozadí výběrem možnosti **Úpravy > Změnit veškerá pozadí** nebo pro pořadí aktuálního prvku obalu výběrem možnosti **Objekt > Vlastnosti pozadí** z nabídky. Pozadí můžete vkládat a editovat pomocí možností nastavení.

K dispozici jsou následující záložky:

Pero	Určuje, zda má objekt ohraničení. Také můžete nastavit šířku a barvu ohraničení. Tato záložka je k dispozici pro všechny objekty
Výplň	Uvádí, zda má objekt výplň či nikoliv a pokud ano, jaké barvy. Můžete rovněž nastavit styl a barvu. Tato záložka je k dispozici pro obdélník, elipsu, umělecký text, textové pole, playlist, adresář, objekty pole a pozadí.
Text	Rozhoduje o obsahu a možnostech pro text. Tato záložka je k dispozici pro objekty text a pole.
Písmo	Určuje písmo, styl a velikost textu. Navíc můžete rozhodnout, zda se má text zobrazit přeškrtnutě, podtrženě nebo malým písmem. V náhledu se vždy zobrazí vaše změny. Tato záložka je k dispozici pro objekty text a pole.
Textové pole	Umožňuje vám zadat a formátovat text. Tato záložka je k dispozici pro objekt textového pole.
Ohnutí	Ohýbá objekty. Tato záložka je k dispozici pro textové pole, playlist a objekty adresáře.
Obrázek	Umožňuje vám vybrat a editovat obrázek. Tato záložka je k dispozici pro obrázek, textové pole, playlist, objekty adresáře a pozadí.
Importovat obrázek	Nabízí funkce importu pro obrázky. Tato funkce je mimořádně užitečná pro vytváření šablon. Například zde můžete určit, zda má být při spuštění nástroje Nero CoverDesigner a vytvoření odpovídající kompilace automaticky zobrazen náhled jako v aplikaci Nero Burning ROM. Tato záložka je k dispozici pro objekt obrázku.
Stopy	Nabízí možnosti pro obsah a vzhled playlistu.

Adresář	Nabízí možnosti pro obsah a vzhled adresáře.
Pole	Nabízí možnosti pro obsah a vzhled polí.

9.1 Záložka Pero

Záložka **Pero** nabízí nastavení pro ohraničení objektu.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

	Aktivuje ohraničení.
Šířka	Rozhoduje o šířce ohraničení.
Barva	Zobrazuje barvu ohraničení. Barvu můžete nastavit pomocí barevného kruhu, posuvníku jasu nebo polí vstupu v části Zvolit barvu .
<p>Barevný kruh</p> 	Rozhoduje o barvě ohraničení. Malý čtvereček můžete posouvat doprostřed barevného kruhu. To rozhoduje o barvě. Barvu, která byla vybrána, vidíte v poli zobrazení Barva .
<p>Posuvník jasu</p> 	Rozhoduje o jasu barvy ohraničení. Požadovanou hodnotu nastavíte pomocí posuvníku. Jas, který byl vybrán, vidíte v poli zobrazení Barva .
Odstín	Nastavuje odstín. Můžete zadat hodnoty od 0 do 255. Čtvereček se pohybuje po obvodu barevného kruhu proti směru hodinových ručiček, se začátkem vpravo s hodnotou 0 = červená.

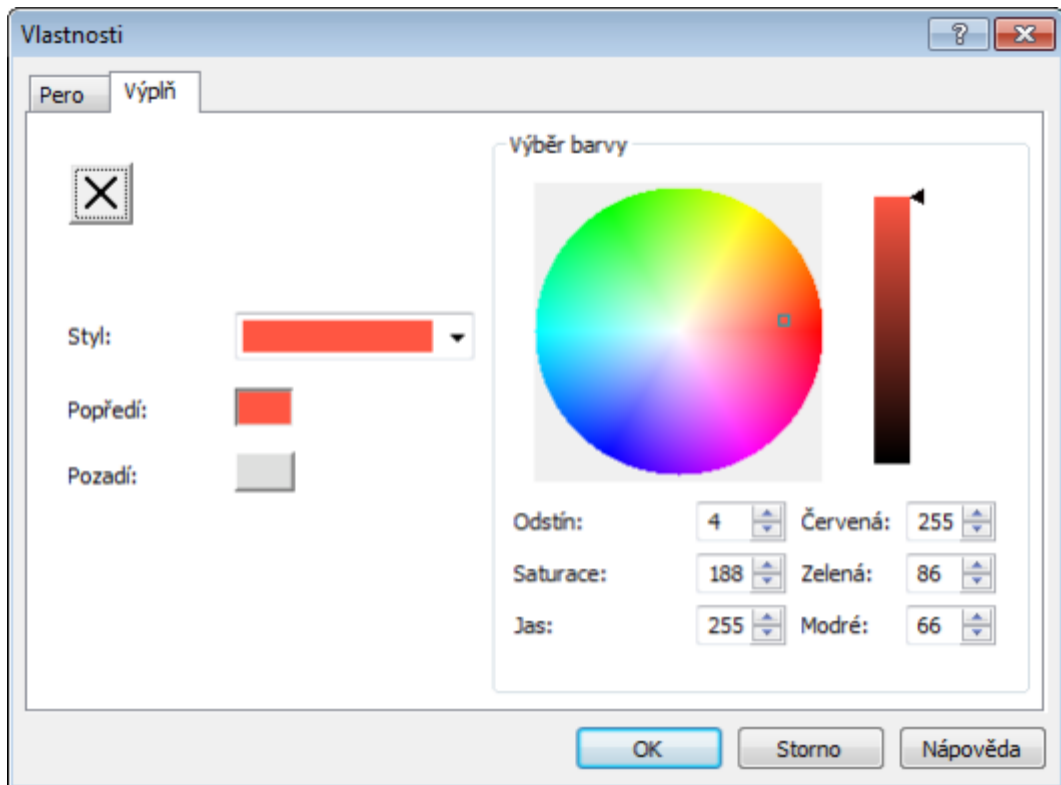
Sytost	Definuje sytost barvy. Můžete zadat hodnoty od 0 do 255. Čtvereček se posouvá po barevném kruhu po přímkce směrem ven. Sytost 255 znamená, že jedna barevná složka má hodnotu 255 a ostatní dvě mají hodnotu 0.
Jas	Rozhoduje o jasů barvy. Můžete zadat hodnotu mezi 0 a 255. Posuvník jasu se posouvá nahoru nebo dolů. 255 znamená maximální jas.
Červená	Definuje červenou složku barvy. Můžete zadat hodnotu mezi 0 a 255. 255 znamená zcela červenou barvu.
Zelená	Definuje zelenou složku barvy. Můžete zadat hodnotu mezi 0 a 255. 255 znamená zcela zelenou barvu.
Modrá	Definuje modrou složku barvy. Můžete zadat hodnotu mezi 0 a 255. 255 znamená zcela modrou barvu.



Pokud se červená, zelená a modrá složka rovnají, pak je barva ohraničení černá (jas 0), bílá (jas 255) nebo šedivá (hodnota jasu mezi 0 a 255).

9.2 Záložka Výplň

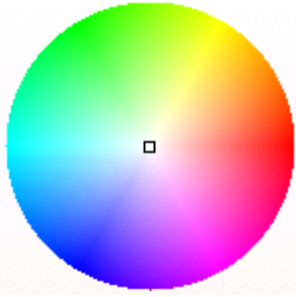

Záložka **Výplň** nabízí možnosti konfigurace pro výplň objektu.



Záložka Výplň

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

	Aktivuje výplň. Pokud je vypnuta možnost výplň, je pozadí objektů průhledné.
Styl	Volí styl. Styl je vždy kombinace dvou barev: barvy popředí a pozadí. Dle výchozího nastavení není vybrán žádný styl.
Popředí	Zobrazuje barvu popředí. Klepnutím na tlačítko změníte barvu popředí, t.j. použijete veškeré změny provedené v části Zvolit barvu pro barvu popředí. Tlačítko zobrazuje barvu výplně, pokud nebyl vybrán žádný styl.
Pozadí	Zobrazuje barvu pozadí. Klepnutím na tlačítko změníte barvu popředí, t.j. použijete veškeré změny provedené v části Zvolit barvu pro barvu pozadí. Tlačítko je šedivé, pokud nebyl vybrán žádný styl.

<p>Barevný kruh</p> 	<p>Rozhoduje o barvě výplně. Malý čtvereček můžete posouvat doprostřed barevného kruhu. To rozhoduje o barvě. Barvu, která byla vybrána, vidíte v poli zobrazení Barva.</p>
<p>Posuvník jasu</p> 	<p>Rozhoduje o jasu barvy ohraničení. Požadovanou hodnotu nastavíte pomocí posuvníku. Jas, který byl vybrán, vidíte v poli zobrazení Barva.</p>
<p>Odstín</p>	<p>Nastavuje odstín. Můžete zadat hodnoty od 0 do 255. Čtvereček se pohybuje po obvodu barevného kruhu proti směru hodinových ručiček, se začátkem vpravo s hodnotou 0 = červená.</p>
<p>Sytost</p>	<p>Definuje sytost barvy. Můžete zadat hodnoty od 0 do 255. Čtvereček se posouvá po barevném kruhu po přímkce směrem ven. Sytost 255 znamená, že jedna barevná složka má hodnotu 255 a ostatní dvě mají hodnotu 0.</p>
<p>Jas</p>	<p>Rozhoduje o jasu barvy. Můžete zadat hodnotu mezi 0 a 255. Posuvník jasu se posouvá nahoru nebo dolů. 255 znamená maximální jas.</p>
<p>Červená</p>	<p>Definuje červenou složku barvy. Můžete zadat hodnotu mezi 0 a 255. 255 znamená zcela červenou barvu.</p>
<p>Zelená</p>	<p>Definuje zelenou složku barvy. Můžete zadat hodnotu mezi 0 a 255. 255 znamená zcela zelenou barvu.</p>
<p>Modrá</p>	<p>Definuje modrou složku barvy. Můžete zadat hodnotu mezi 0 a 255. 255 znamená zcela modrou barvu.</p>



9.3 Záložka Text

Záložka **Text** nabízí možnosti nastavení a rozhoduje o obsahu objektů **Text** a **Pole**.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Jen pro čtení	Pokud je pole vstupů v části Obsah šedivé, nelze již text upravovat. Tato možnost je mimořádně užitečná, když vytváříte šablony.
Ohnout	Ohne text dolním okrajem kolem středového bodu.
Otočit text o 180 stupňů	Natočí text o 180 stupňů, t.j. text se natočí horní hranou kolem středového bodu. Tato možnost je k dispozici, pouze pokud je zatrženo zaškrtačací políčko Ohnout .
Obsah	Definuje obsah textu. Pro objekty Pole je tato možnost šedivá, protože obsah se generuje dynamicky z dat dokumentu.

Viz také

 [Vytvoření šablony → 56](#)

9.4 Záložka Textové pole

Obsah textového pole vkládáte na záložce **Textové pole**. Na rozdíl od uměleckého textu je u textového pole možné zalomení řádku. K dispozici jsou obvyklé možnosti úpravy textu: volba písma a velikosti, tloušťka, kurzíva, podtržení, zarovnání, barva, kopírování a vkládání.

K dispozici jsou následující zaškrtačací políčka:

Přizpůsobit tvaru	Zobrazí text pouze v upravitelné části i když leží textové pole částečně mimo. Velikost písma se nezmění.
Jen pro čtení	Zašedí obsah záložky tak, že text již není možné upravovat. Tato možnost je mimořádně užitečná, když vytváříte šablony.

Viz také

 [Vytvoření šablony → 56](#)

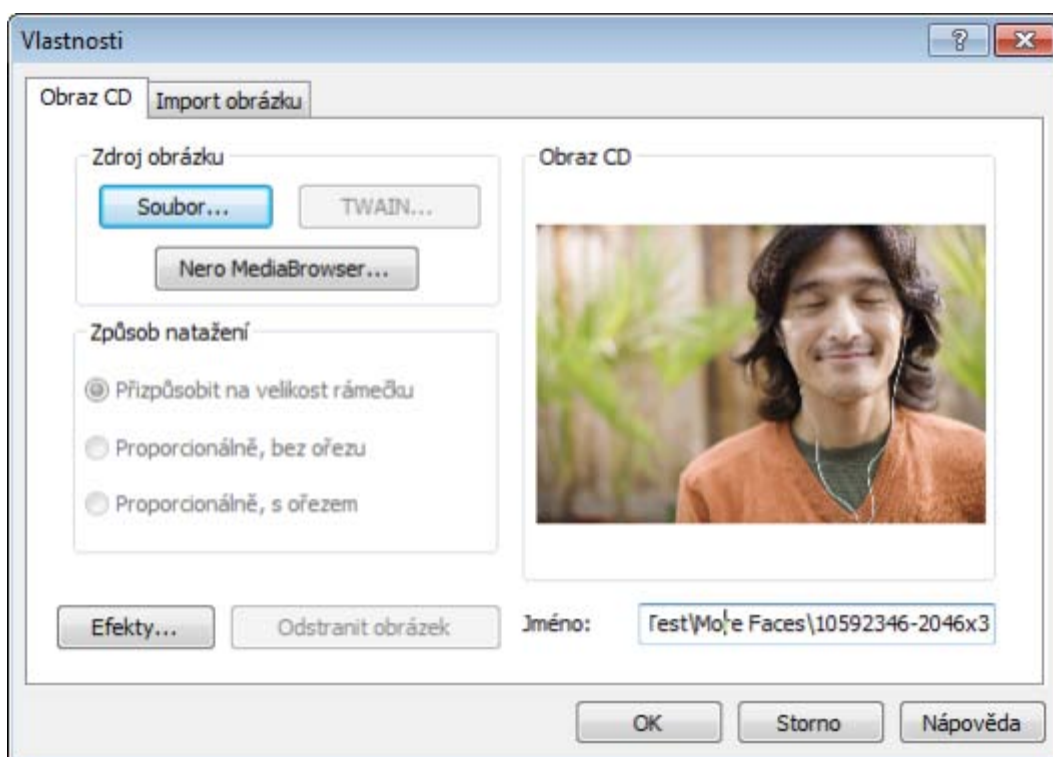
9.5 Záložka Ohnutí

Na záložce **Ohnout** jsou k dispozici následující zaškrtnuté políčka:

Ohnout objekt	Ohne text dolním okrajem kolem středového bodu.
Otočit text o 180 stupňů	Natočí text o 180 stupňů, t.j. text se natočí horní hranou kolem středového bodu. Tato možnost je k dispozici, pouze pokud je zatrženo zaškrtnuté políčko Ohnout objekt .

9.6 Záložka Obrázek

Na záložce **Obrázek** můžete vybrat obrázek a v případě potřeby ho upravit. V části **Obrázek** se zobrazuje náhled obrázku. Pole **Název** uvádí název souboru.



Záložka Obrázek

V oblasti **Zdroj obrázku** jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Tlačítko Soubor	Otevře okno prohlížeče, v němž můžete vybrat obrázek.
Tlačítko TWAIN	Naskenuje obrázek. Tato funkce je k dispozici, pouze pokud máte nainstalovaný skener.
Tlačítko Nero MediaBrowser	Otevírá aplikaci Nero MediaBrowser, kterou můžete použít k výběru obrázku.

V oblasti **Režim natažení** jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Přepínač Přizpůsobit na velikost rámečku	Upraví obrázek tak, aby odpovídal velikosti pozadí nebo rámu. Pokud jsou pozadí nebo rám větší nebo menší než obrázek, dojde ke zvětšení nebo zmenšení obrázku podle potřeby. To znamená, že může dojít k narušení šířky a/nebo výšky obrázku.
Přepínač Proporcionálně, bez ořezu	Upraví obrázek v poměru k velikosti pozadí nebo rámu; poměr šířky a délky obrázku (poměr stran) zůstane stejný. Pokud jsou pozadí nebo rám větší nebo menší než obrázek, mohou se nad/pod obrázkem nebo vlevo/vpravo od obrázku objevit prázdná místa. Nejdelší strana rozhoduje o tom, jak se změní velikost obrázku.
Přepínač Proporcionálně, s ořezem	Upraví obrázek v poměru k velikosti pozadí nebo rámu; poměr šířky a délky obrázku (poměr stran) zůstane stejný. Pokud jsou pozadí nebo rám větší nebo menší než obrázek, mohou být části nad/pod obrázkem nebo vlevo/vpravo od obrázku oříznuty. Nejkratší strana rozhoduje o tom, jak se velikost obrázku změní.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Tlačítko Efekty	Otevírá nabídku, ve které můžete vybrat různé efekty, které se použijí u obrázku.
Tlačítko Odstranit obrázek	Odstraní obrázek.



9.7 Obrazové efekty

V Nero CoverDesigner je k dispozici několik efektů pro obrázky.

Upravit efekt:

Jas	Otevírá okno Jas s náhledem obrázku předtím a potom. Pro zesvětlení či ztmavení obrázku posuňte posuvník Jas doleva nebo doprava.
Kontrast	Otevírá okno Kontrast s náhledem obrázku předtím a potom. Pro zesílení či zeslabení kontrastu obrázku posuňte posuvník Kontrast doleva nebo doprava.
Gama	Otevírá okno Gama s náhledem obrázku předtím a potom. Pro zesvětlení či ztmavení středních tónů obrázku posuňte posuvník Gama doleva nebo doprava.
Ekvalizér	Aplikuje na obrázek efekt Vyvážit . Tento efekt rovnoměrně distribuuje hodnoty jasu barev. Tento efekt je vhodný pro úpravu obrázku, který je příliš světlý nebo tmavý. Je rovněž užitečný pro zviditelnění objektů ve stínu.

Efekt Filtr:

Reliéf	Vytváří reliéfní verzi obrázku.
Vyprat	Generuje akvarelovou verzi obrázku, díky čemu je obrázek měkčí a zrnitější.
Mozaika	Otevírá okno Mozaika s náhledem obrázku předtím a potom. Posunutím posuvníku Mozaika doprava se zrnitost obrázku zvýší a vytvoří tak mozaikový efekt.
Kontura	Nakreslí hrany povrchů v obrázku a vytvoří tak efekt kontur.
Parabolický > Konvexní	Vytvoří konvexní pohled.
Parabolický > Konkávní	Vytvoří konkávní pohled.
Posterizace	Otevírá okno Posterizace s náhledem obrázku předtím a potom. Posuvník Posterizace posuňte doprava nebo doleva a vytvořte tak efekt olejové malby.
Doostřit	Otevírá okno Doostřit s náhledem obrázku předtím a potom. Posunutím posuvníku Ostrost doprava se ostrost a tvrdost obrázku zvýší.

Rozostřit	Otevírá okno Rozostřit s náhledem obrázku předtím a potom. Posunutím posuvníku Rozostřit doprava obrázek změkčíte a rozostříte. Přitom dojde k propojení jednotlivých oblastí.
Solarizace	Otevírá okno Solarizace s náhledem obrázku předtím a potom. Posuvník Solarizace posuňte doleva a posilte tak efekt osvětlení. Pro obrácení hodnot a vytvoření negativu posuňte posuvník zcela doleva.

Efekt **Převrátit**:

Vodorovně	Převrátí obrázek vodorovně a zobrazí ho jako zrcadlový obraz.
Svisle	Svisle převrátí obraz, který se zobrazuje hlavou dolů.

Ostatní efekty:

Negativ	Vytváří negativ obrazu.
Prohnutí	Otevírá okno Prohnutí s náhledem obrázku předtím a potom. Posuvník Prohnutí posuňte doprava nebo doleva pro prohnutí nebo roztažení obrazu ze středu.
Víření	Otevírá okno Víření s náhledem obrázku předtím a potom. Posuvník Víření posuňte doprava nebo doleva pro víření obrazu doprava nebo doleva.
Otáčení	Otevírá okno Natočit s náhledem obrázku předtím a potom. Posuvník Natočit posuňte doprava a otočte tak obraz o 90°, 180° nebo 270°.

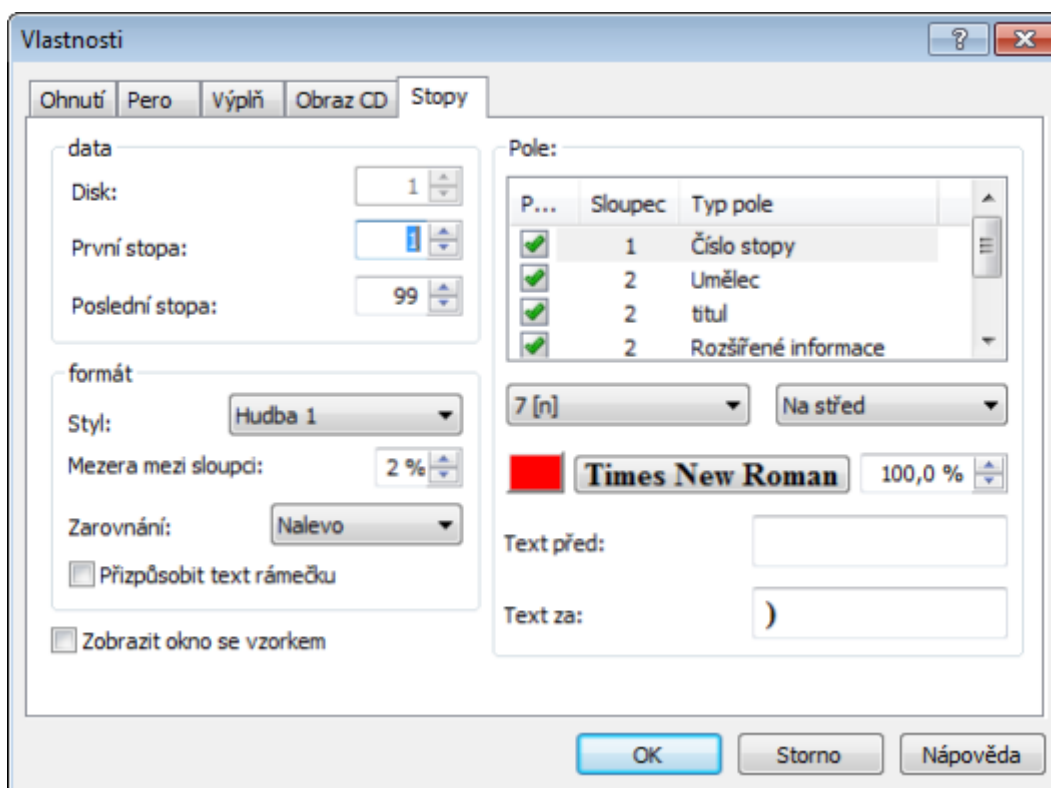
9.8 Záložka Importovat obrázek

Záložka **Import obrázku** nabízí následující možnosti nastavení:

Importovat, je-li to možné	Aktivuje rozbalovací nabídku Obrázek pro import .
Obrázek pro import	Vybírá obrázek, který se má importovat. K dispozici jsou následující položky: Nic : Neimportuje se žádný obrázek. Video obraz : Importuje obraz, který jste vložili do položky Data videa/obrázku v datech o dokumentu. O tom, který obraz se importuje, můžete rozhodnout v polích Číslo disku a Číslo obrázku . Obal alba : Importuje obrázek ze souboru Nero AAC (pokud je to technicky možné).
Importovat originální obrázek	Importuje zadaný obrázek. Pokud byl obrázek pozměněn, můžete toto tlačítko použít k opětovnému importu původního obrázku.

9.9 Záložka Stopy a Složka

Na záložkách **Stopy** a **Složka** můžete určit vzhled playlistu nebo složky a vybrat obsah, který se bude zobrazovat. Playlist obsahuje informace ze zvukových souborů, složka obsahuje informace z datových souborů. Text do playlistu/složky nemůžete sami vkládat – obsah se načítá z údajů o dokumentu.



Záložka Stopy/Složka

K dispozici jsou následující možnosti konfigurace:

Zaškrťací políčko Zobrazit okno se vzorkem	Otevře se okno náhledu Vzorek . Zrušením zatržení zaškrťacího políčka zavřete okno náhledu.
--	--

V oblasti **Data** jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Pole vstupů Disk	Specifikuje disk, z něhož by měly být získány informace. Tato možnost je aktivní pouze tehdy, když byl v datech dokumentu zadán více než jeden disk.
Pole vstupů První stopa/položka	Specifikuje, kterým zvukovým/datovým souborem by měl playlist/složka začínat.

Pole vstupů Poslední stopa/položka	Specifikuje, kterým zvukovým/datovým souborem by měl playlist/složka končit.
--	--

V oblasti **Formát** jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Rozbalovací nabídka Styl	Vybírá definovaný styl, který se má zobrazit v playlistu/složce. Styl lze upravit v části Pole .
Pole vstupů Mezera mezi sloupci	Nastavuje odstup sloupce v procentech.
Rozbalovací nabídka Zarovnání	Specifikuje zarovnání textu.
Zaškrťovací políčko Přizpůsobit text rámečku	Zobrazí text pouze v upravitelné oblasti, i když playlist/složka leží částečně mimo. Velikost písma se dle potřeby upraví. Tato funkce je užitečná zejména v případě, kdy chcete později přidělit další typ papíru.

V oblasti **Pole** jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Výběrový seznam	Zobrazuje pole, která jsou k dispozici ve vybraném stylu, jako je číslo stopy nebo cesta k souboru. Význam jednotlivých sloupců je následující: Použit: Pole se zobrazuje v seznamu stop/složce. Pokud toto zaškrťovací políčko není zatrženo, pole není v playlistu/složce viditelné. Sloupec: Označuje sloupec, ve kterém se pole zobrazí. Typ pole: označuje typ pole, např. číslo stopy nebo titul.
Levá rozbalovací nabídka	Vybírá formát vybraného pole. Text lze zobrazit normálně, s velkými písmeny, s malými písmeny nebo obráceně. Čísla lze zobrazit jako jednotlivé číslice, dvojité číslice nebo římská čísla. Čas přehrávání lze zobrazit v různých formátech, např. v sekundách, M:SS, H:MM:SS, atd. Velikost souboru lze zobrazit v bytech, kB nebo MB.
Pravá rozbalovací nabídka	Vybírá zarovnání vybraného pole. Zarovnání vždy odkazuje na celý sloupec, ve kterém se pole nachází.
	Otevírá okno Výběr barvy takže můžete pro vybrané pole definovat barvu. Okno je stejné jako okno v části Výběr barvy na záložkách Pero a Výplň . Tlačítko zobrazuje momentálně vybranou barvu.

Times New Roman	Otevírá okno Písmo v němž můžete vybrat písmo, styl a efekty pro vybrané pole. V rozbalovací nabídce Znaky můžete rovněž specifikovat znakovou sadu, která se má použít. Náhled textu se zobrazí v části Vzorek . Tlačítko zobrazuje aktuálně vybrané písmo.
Pole vstupů pro procenta	Specifikuje relativní velikost písma v procentech pro vybrané textové pole.
Pole vstupů Text před	Specifikuje relativní velikost písma v procentech pro vybrané textové pole.
Pole vstupů Text za	Specifikuje text, který by se měl objevit po vybraném poli v seznamu stop/složce.

Viz také

 [Záložka Výplň →40](#)

9.10 Záložka Pole

Záložka **Pole** nabízí možnosti nastavení pro pole. Pole získávají svůj obsah z větší části z údajů o dokumentu. Záložka **Pole** se skládá z výběrového seznamu **Typ pole**, části **Možnosti** a zaškrtačacího políčka.

Veškeré typy polí jsou uvedeny ve výběrovém seznamu **Typ pole**. Oblast **Možnosti** se týká vybraného typu pole. Ne všechny možnosti nastavení jsou k dispozici pro všechny typy pole.

Obvykle jsou k dispozici následující možnosti:

Typ pole	Určuje typ pole. K dispozici jsou následující typy polí: Titul, Interpret, Typ disku, Rok, Titul disku, Interpret disku, Počet stop, Celková doba přehrávání, Celková velikost souborů, Poslední datum uložení, Datum tisku a Zadaný text.
Zaškrtačací políčko Pevná velikost	Specifikuje, že text má pevnou výšku, a to i pokud se velikost rámce změní. Výška textu vychází z velikosti písma, která je nastavena na záložce Písmo . Není-li zaškrtačací políčko zatrženo, upraví se velikost textu tak, aby odpovídala velikosti rámce a obráceně. Tato funkce není k dispozici pro ohnutý text.

V oblasti **Možnosti** jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

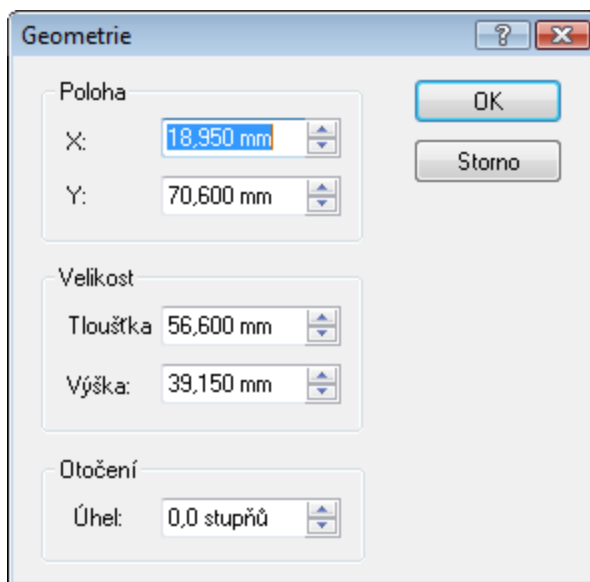
Rozbalovací nabídka Zarovnání	Specifikuje zarovnání vybraného typu pole v rámečku.
Rozbalovací nabídka Disk	Určuje, ke kterému disku se vybraný typ pole vztahuje.
Rozbalovací nabídka Formát času	Specifikuje formát pro čas přehrávání.
Rozbalovací nabídka Formát velikosti	Specifikuje formát pro velikost souboru.
Rozbalovací nabídka Formát data	Specifikuje formát pro datum.
Text vstupu Zadaný text	Specifikuje text pro typ pole Zadaný text .
Text vstupu Text před	Specifikuje text, který by se měl objevit před vybraným typem pole.
Text vstupu Text za	Specifikuje text, který by se měl objevit za vybraným typem pole.



Typ pole, který vyberete ve výběrovém seznamu **Typ pole**, se použije na vložené pole i když jste mu dříve přidělili jiný typ pole.

10 Okno Geometrie

Poloha, velikost a natočení objektu se stanoví v okně **Geometrie**. Pro otevření okna vyberte z nabídky **Objekt > Geometrie**.



Okno Geometrie

V části **Poloha** jsou k dispozici následující vstupní pole:

X	Specifikuje souřadnici X levého horního bodu rámu.
Y	Specifikuje souřadnici Y levého horního bodu rámu.

V části **Rozměr** jsou k dispozici následující vstupní pole:

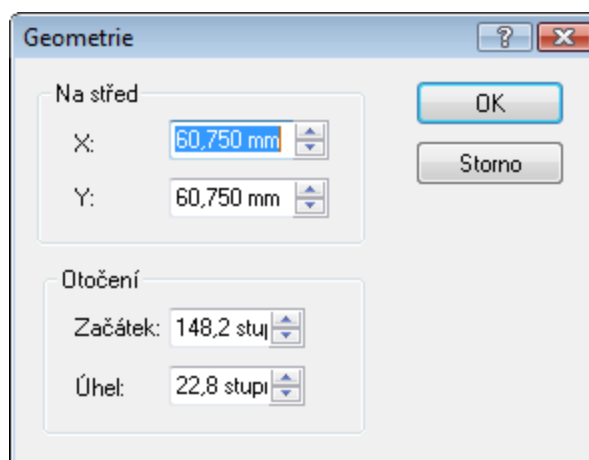
Šířka	Specifikuje šířku objektu v milimetrech.
Výška	Specifikuje výšku objektu v milimetrech.

V části **Natočení** jsou k dispozici následující vstupní pole:

Úhel	Specifikuje úhel natočení.
-------------	----------------------------

10.1 Okno geometrie pro ohnuté objekty

Pro ohnuté prvky se v okně **Geometrie** specifikuje střed a pozice prvku ve vztahu ke středu.
Pro otevření okna vyberte z nabídky **Objekt > Geometrie**.



Okno geometrie pro ohnuté objekty

V části **Střed** jsou k dispozici následující vstupní pole:

X	Specifikuje souřadnici X středového bodu (kolem kterého se objekt otáčí).
Y	Specifikuje souřadnici Y středového bodu (kolem kterého se objekt otáčí).

V části **Natočení** jsou k dispozici následující vstupní pole:

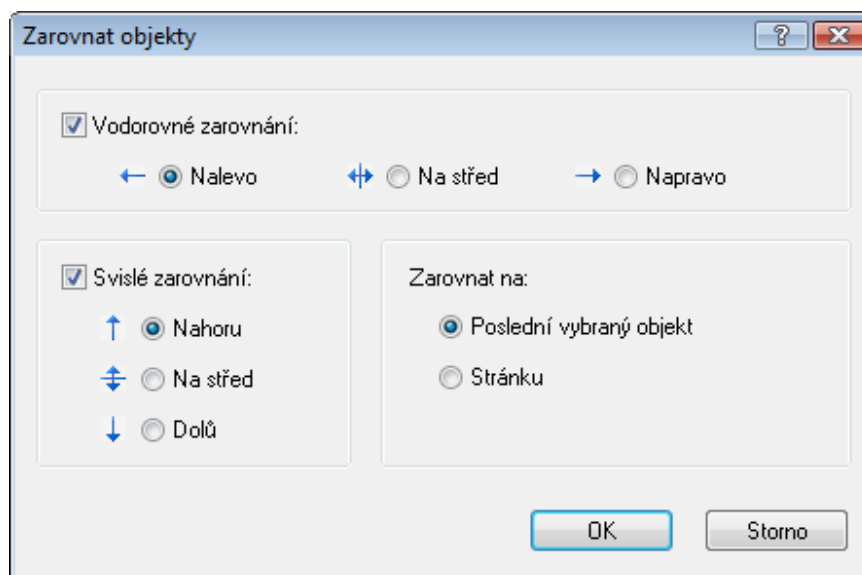
Začátek	Specifikuje polohu textu ve vztahu ke středu. Počáteční bod textu se nachází na levém okraji prvního znaku. Rozdělení na stupně je jedna z často používaných matematických funkcí: 0 stupňů se nachází vpravo ve výšce středu a jednotky postupují proti směru hodinových ručiček.
Oblouk	Specifikuje oblouk, který se má pro text použít. Pokud vyberete například 180 stupňů, text se zalomí do půlkruhu.

11 Okno Zarovnat objekty

Okno **Zarovnat objekty** zarovná prvky týkající se stránky, t.j. upravitelnou oblast kreslení nebo jiné objekty. Pro otevření okna zvolte v nabídce **Objekt > Zarovnat**.



Tato funkce není k dispozici pro ohnuté objekty.



Okno Zarovnat objekty

Toto okno obsahuje následující zaškrťovací políčka a tlačítka předvolby:

Zaškrťovací políčko Vodorovné zarovnání	Specifikuje vodorovné zarovnání. K dispozici jsou tři tlačítka předvolby: Doleva: zarovná objekt k levému okraji. Doprostřed: vystředí objekt. Doprava: zarovná objekt k pravému okraji.
Zaškrťovací políčko Svislé zarovnání	Specifikuje svislé zarovnání. K dispozici jsou tři tlačítka předvolby: Nahoru: zarovná objekt k hornímu okraji. Doprostřed: vystředí objekt. Dolů: Zarovná objekt k dolnímu okraji.
Přepínač Poslední vybraný objekt	Zarovnává navzájem objekty. Pro použití této funkce je třeba vybrat dva objekty; objekt, který byl vybrán jako druhý, se zarovná podle prvního. Tato funkce je užitečná pro nastavení polohy dvou objektů na sebe, např. text na obrázek.
Přepínač Stránka	Zarovná objekty na stránce, t.j. upravitelné části.

12 Nástroje designu

12.1 Mřížka

Pro umístění objektů lze použít mřížku. V Nero CoverDesigner se mřížka zobrazí jako řada bodů s identickými vertikálními a horizontálními rozestupy.

V nabídce **Zobrazit** Nero CoverDesigner jsou k dispozici následující možnosti:

Ukázat mřížku	Zobrazí mřížku
Přichytávat na mřížku	Přichytává objekty k mřížce. Objekty se přichytí k bodům na mřížce, když jsou přemístěny nebo vytvořeny v jejich blízkosti.
Nastavení mřížky	Zobrazí okno Nastavení mřížky , ve kterém můžete specifikovat horizontální a vertikální rozmístění bodů mřížky.

12.2 Vodítka

Vodítka jsou čáry, které lze využít jako pomůcku pro umístění objektů. V Nero CoverDesigner se vodítka lišty zobrazují jako přerušované modré čáry.

V nabídce **Zobrazit** Nero CoverDesigner jsou k dispozici následující možnosti:

Položka Ukázat vodítka	Zobrazí vodítka.
Položka Přichytávat na vodítka	Zarovná objekty podél vodítek. Objekty se přichytí k vodítkům, když jsou přemístěny nebo vytvořeny v jejich blízkosti.
Položka Nastavit vodítka	Otevírá okno Nastavit vodítka , ve kterém můžete vytvořit horizontální a/nebo vertikální vodítka.



Manuální vytvoření vodítek

Klepnutím na horizontální nebo vertikální pravítko a přetažením vodítka do oblasti kreslení můžete manuálně vytvořit vodící linky.

13 Vytváření a úprava šablon


13.1 Vytvoření šablony

Pomocí Nero CoverDesigner můžete vytvořit vlastní šablony.



Data dokumentu nejsou uložena, pokud se dokument uloží jako šablona.

Abyste to provedli, postupujte následovně:

1. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - ➔ Zobrazí se okno **Nový dokument**.
2. Vyberte typ dokumentu a prázdnou nebo předdefinovanou šablonu.
3. Zaškrtněte políčko **Vytvořit novou šablonu**.
4. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - ➔ Okno **Nový dokument** se zavře a přednastavené prvky obalu pro vybraný typ dokumentu se zobrazí v oblasti kreslení.



Pokud jste vybrali typ dokumentu **Vlastní**, můžete přidávat nové prvky obalu výběrem volby **Upravit > Vložit novou stránku** z nabídky.

5. Navrhněte dokument podle požadavků.
6. V nabídce vyberte položky **Soubor > Uložit**.
 - ➔ Otevře se okno **Uložit jako**.
7. Pokud se zobrazí složka **Dokumenty**, vyberte složku **Šablony** Nero CoverDesigner z rozvírací nabídky **Uložit v**.
8. Zadejte název souboru a klepněte na tlačítko **Uložit**.



I pokud jste na začátku nezatrhli zaškrťovací políčko **Vytvořit novou šablonu**, můžete šablonu přesto vytvořit. V tomto případě vyberte položku **Uložit jako šablonu** v nabídce **Soubor**. Ujistěte se, že jste soubor šablony uložili do složky Nero CoverDesigner **Šablony** tak, aby se objevoval v seznamu šablon.

- ➔ Soubor šablony se uloží pod vybraným názvem. Nyní bude k dispozici v seznamu šablon okna **Nový dokument** pod typem dokumentu a disku, který jste vybrali při jeho vytváření nebo jehož prvky obalu byly v souboru šablony obsaženy.




Výchozí cesta k šabloně aplikace Nero CoverDesigner se nachází v adresáři **Program Files > Nero > Nero 11 > Nero CoverDesigner > Templates**. Tuto cestu můžete změnit v okně **Možnosti aplikace** na záložce **Složky**.

13.2 Editace šablony

V Nero CoverDesigner můžete upravit šablony.

Postupujte následovně:

1. Z nabídky vyberte **Soubor > Otevřít**.
 - ➔ Otevře se okno prohlížeče.
2. Požadovaný soubor šablony Nero CoverDesigner (*.nct) vyberte ze složky Nero CoverDesigner **Šablony** a poté klepněte na tlačítko **Otevřít**.
 - ➔ Okno prohlížeče se zavře. Objeví se okno s dotazem, zda si přejete šablonu upravit.
3. Klepněte na tlačítko **Ano**.
 - ➔ Otevře se šablona dokumentu.
4. Upravte dokument dle potřeby.
5. Klepněte na tlačítko .
 - ➔ Změny se uloží do šablony. Nyní můžete šablonu zavřít a použít ji k vytvoření nového dokumentu.

14 Uložení dokumentu

Dokument, který jste vytvořili v Nero CoverDesigner, můžete uložit. To uloží veškeré prvky obalu dokumentu a veškerá data dokumentu, která jste zadali.

Chcete-li dokument uložit, postupujte následovně:

1. V nabídce vyberte položky **Soubor > Uložit**.
 - ➔ Otevře se okno **Uložit jako**.
2. Zadejte název souboru a cestu, kam se má soubor uložit.
3. Klepněte na tlačítko **Uložit**.
 - ➔ Okno **Uložit jako** se zavře a dokument je uložen.

15 Ukládání obalů do souborů Nero AAC

Pomocí Nero CoverDesigner můžete uložit obal alba v souboru Nero AAC. Nero AAC je formát MPEG-4, který slouží k ukládání zvukových a video souborů, které mohou obsahovat doplňující informace. Tento formát byl vyvinut společností Nero AG. Navržené prvky obalu se uloží do souboru jako umění obalu. To znamená, že obrátek vašeho konečného návrhu prvků obalu se vytvoří a uloží jako obrázek pozadí.



Stávající prvky obalu stejného typu (např. booklet) se v souboru Nero AAC přepíše. Doporučujeme vám vytvořit předem dokument Nero AAC (viz [Vytvoření dokumentu Nero AAC → 23](#)), abyste viděli, zda již byla do souboru Nero AAC uložena nějaká grafika obalu.

Musí být splněny následující podmínky:

- ▲ Vytvořili jste dokument doplněný o navržené prvky obalu.

Pro uložení obalu do souboru Nero AAC postupujte následovně:

1. Klepněte na nabídku **Soubor > Export do Nero AAC**.
 - ➔ Otevře se okno **Uložit jako**.
2. Vyberte soubor Nero AAC, do kterého chcete uložit obal.
3. Klepněte na tlačítko **Uložit**.
 - ➔ Prvky obalu se uloží do souboru Nero AAC. Nyní můžete soubor Nero AAC použít pro vytvoření dokumentu Nero AAC, který bude obsahovat uložené prvky obalu.

Viz také

- [Vytvoření dokumentu Nero AAC → 23](#)



16 Tisk dokumentu

Musí být splněny následující podmínky:

▲ Již máte otevřený dokument.

Pro tisk dokumentu nebo jeho části postupujte následovně:

1. Otevřete nabídku **Soubor > Tisk**.
➔ Otevře se okno **Tisk**.
2. Na záložce **Obecné** vyberte tiskárnu.
3. Na záložce **Vlastnosti** vyberte požadované možnosti.
4. Na záložce **Prvky** vyberte prvky obalu, které se mají vytisknout.
5. Pokud jste prvku obalu přidělili jiný typ papíru, zkontrolujte jej pod oblastí náhledu a podívejte se, v jakém pořadí se bude typ papíru tisknout. Papír/média vložte do tiskárny ve správném pořadí.
6. Klepněte na tlačítko **OK**.
➔ Vytiskne se dokument nebo vybrané prvky obalu.

16.1 Okno Tisk

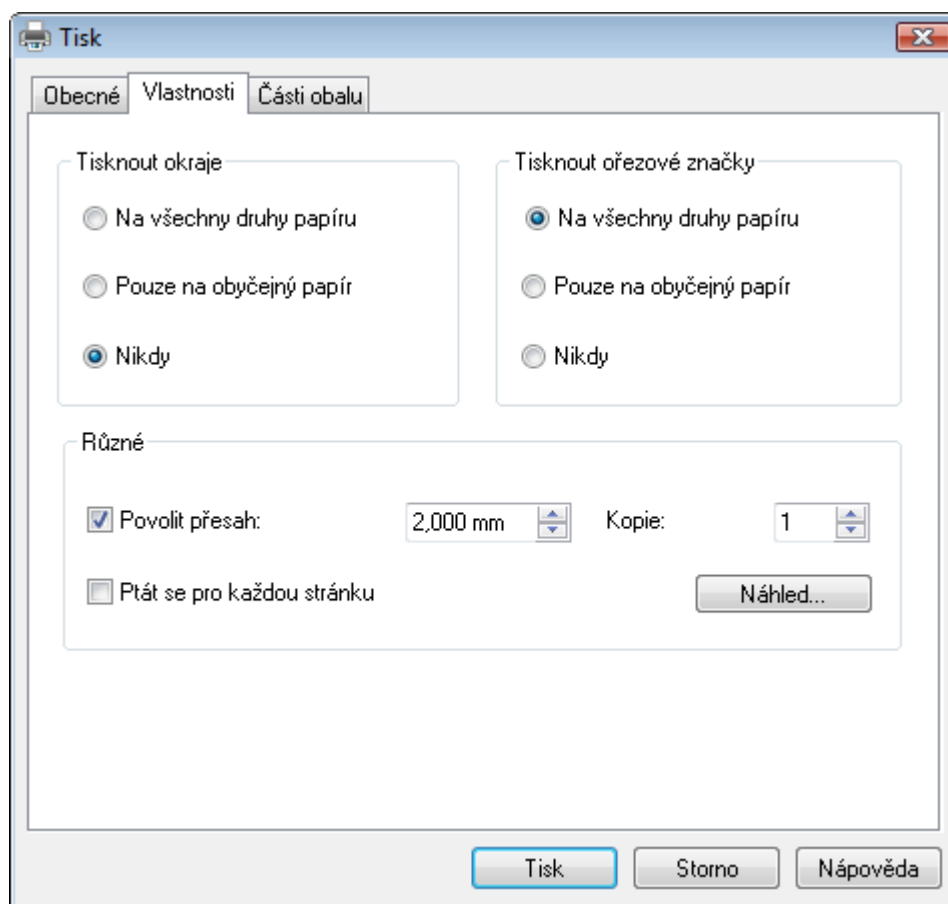
Možnosti tisku pro dokument nastavíte před tiskem v okně **Tisk**.

Okno se skládá ze tří záložek:

Obecné	Umožňuje výběr tiskárny.
Vlastnosti	Nabízí možnosti nastavení pro okraje tiskového papíru a značky ořezání, jakož i přesah.
Prvky	Vyberte prvky obalu pro tisk.

16.1.1 Záložka Vlastnosti

Záložka **Vlastnosti** obsahuje tři části: **Hranice tiskové oblasti**, **Tisk značek ořezu** a **Různé**.



Okno Tisk, záložka Vlastnosti

V oblasti **Hranice tiskové** oblasti jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Přepínač Na všechny druhy papíru	Tiskne ohraničení pro všechny druhy papíru.
Přepínač Pouze na obyčejný papír	Tiskne ohraničení pouze na typ obyčejného papíru.
Přepínač Nikdy	Nikdy netisknout ohraničení.

V oblasti **Tisknout ořezové značky** jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Přepínač Na všechny druhy papíru	Tiskne ořezové značky na všechny druhy papíru.
Přepínač Pouze na obyčejný papír	Tiskne ořezové značky pouze na typ obyčejného papíru.
Přepínač Nikdy	Nikdy netiskne ořezové značky.

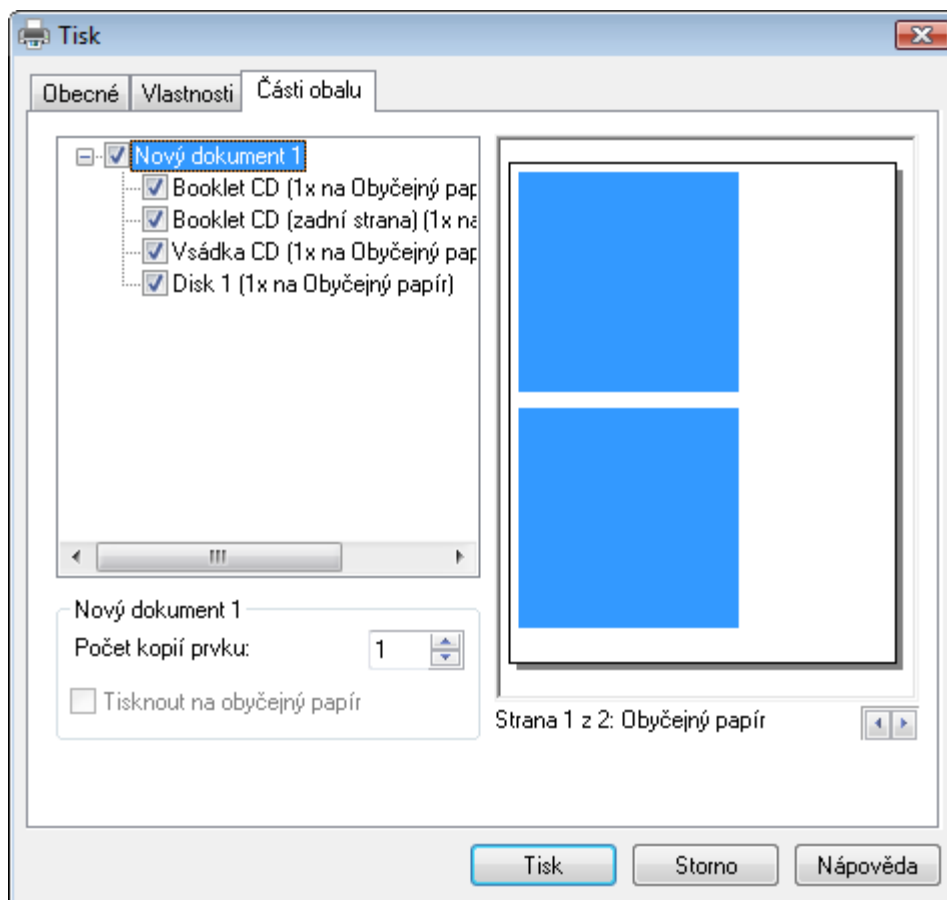
V oblasti **Různé** jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Zaškrtačací políčko/ Pole vstupů Zapnout Přesahy	Umožňuje přesahy a určuje jak daleko za okraj se bude prvek obalu tisknout.
Zaškrtačací políčko Ptát se pro každou stránku	Specifikuje, že tisk musí být pro každou novou stránku potvrzen.
Pole vstupů Počet kopií	Specifikuje kolikrát se má dokument vytisknout.
Tlačítko Náhled	Otevírá okno Náhled tisku .

16.1.2 Záložka Prvky

Záložka **Prvky** obsahuje výběrový seznam, oblast náhledu a možnosti konfigurace. Ve výběrovém seznamu můžete vybrat prvky obalu, které chcete vytisknout.

Oblast náhledu zobrazuje jak budou prvky obalu, které se mají tisknout, vypadat na stránce. Typ papíru, na které se momentálně vybrané prvky obalu vytisknou, se zobrazí pod oblastí náhledu. Prvky obalu, které se vytisknou, se zobrazí modře – prvky obalu, které se nevytisknou, se zobrazí šedivě.



Okno Tisk, záložka Prvky

Na záložce **Prvky** jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Pole vstupů Počet kopií prvku	Určuje kolikrát se má vybraný prvek obalu vytisknout.
Zaškrťovací políčko Tisknout na obyčejný papír	Tiskne vybraný prvek obalu na obyčejný papír. Toto zaškrťovací políčko je k dispozici, pouze pokud nebyl pro prvek obalu přidělen typ obyčejného papíru.

17 Nastavení tisku a typy papíru

17.1 Kalibrace tiskárny

Pomocí Nero CoverDesigner můžete kalibrovat vaši tiskárnu, abyste zajistili přesné zarovnání tisku. Doporučujeme vám kalibrovat vaši tiskárnu pokaždé, když vyberete typ papíru a tiskárnu.

Pro kalibraci vaší tiskárny postupujte následovně:

1. Před kalibrací vyberte požadovaný typ papíru a tiskárnu.
2. Otevřete nabídku **Soubor > Možnosti**.
 - ➔ Zobrazí se okno **Možnosti aplikace**.
3. Klepněte na záložku **Tisk**.
4. Klepněte na tlačítko **Vytisknout kalibrační list**.
 - ➔ Vytiskne se kalibrační list.
5. Kalibrační list uprostřed složte horizontálně i vertikálně.
6. Rozbalte kalibrační list a přečtěte si hodnoty, při kterých obě zalomené čáry protnou osu.
7. Pokud se zalomené čáry neprotínají uprostřed osy, zadejte vertikální a horizontální hodnoty ze stránky kalibrace do polí **Posun tisku (vodorovný/svislý)** na záložce **Tisk**.
8. Pro kontrolu nového zadání opakujte kroky 4 až 6. Pokud se zalomené čáry protínají uprostřed osy, pokračujte dalším krokem. Jinak zopakujte předchozí krok.
9. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - ➔ Okno **Možnosti aplikace** se zavře. Nastavení kalibrace jsou uložena a vaše tiskárna je nyní kalibrována.

17.2 Okno Typy papíru

V okně **Typy papíru** si můžete prohlížet předdefinované typy papíru nebo vytvářet vaše vlastní přízpůsobené. Okno můžete otevřít klepnutím na nabídku **Soubor > Typy papíru**.

Uživatelské typy papíru jsou užitečné pro změnu velikosti a zobrazení prvku obalu.

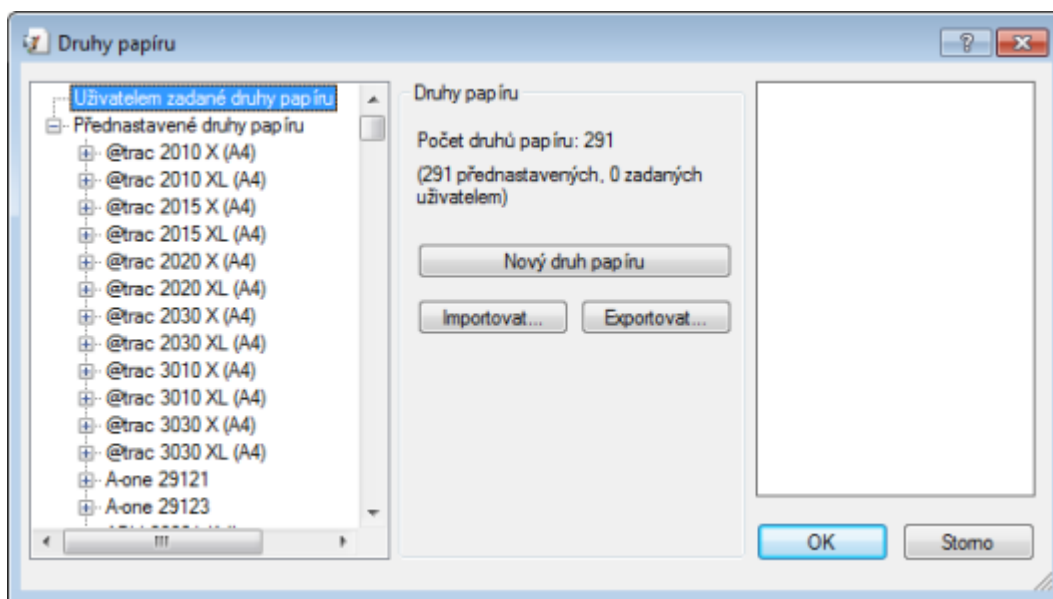
Předdefinované typy papíru byly nastaveny tak, aby odpovídaly specifikacím výrobce pro štítky a papíry. Například některé speciální papíry vyžadují specifické umístění prvku obalu. Štítky mohou mít různou velikost.

Můžete vybrat typy papíru, které jsou zde nabízeny, nebo ty, které vytvoříte v hlavní části obrazovky a můžete je přiřadit ke stávajícím prvkům obalu.

Okno se skládá ze tří částí. Uživatelské vlastní a předdefinované typy papíru se zobrazují ve výběrovém seznamu v části vlevo. Každý typ může obsahovat jeden či více štítků. Tyto štítky odpovídají prvkům obalu v Nero CoverDesigner.

Možnosti nastavení pro uživatelské vlastní typy papíru se zobrazují v prostřední části. Tyto možnosti nastavení jsou pro předdefinované typy papíru šedivé.

Velikost a poloha prvků obalu se zobrazuje v oblasti náhledu vpravo.



Okno Typy papíru

V oblasti **Uživatelské druhy papíru** jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Nový druh papíru	Přidává nový typ papíru.
Import	Importuje definiční soubor typu papíru ve formátu DAT. Do uživatelských typů papíru se přidají nové typy papíru.
Export	Exportuje definiční soubor typu papíru ve formátu DAT. Exportují se všechny uživatelské typy papíru.

V položce typ papíru jsou k dispozici následující možnosti konfigurace:

Název	Specifikuje název typu papíru.
Šířka/Výška	Specifikuje šířku a výšku.
Na výšku	Specifikuje, že na papír se tiskne v režimu na výšku.
Na šířku	Specifikuje, že na papír se tiskne v režimu na šířku.
Přidat položku	Zobrazí výběrový seznam, který můžete použít pro výběr prvku obalu. Vybraný prvek obalu se přidá do typu papíru.
Vymazat druh papíru	Vymazává stávající typ papíru.

V položce vstup/prvek obalu jsou k dispozici následující možnosti konfigurace položek **Brožurky a Vsádky**:

Šířka/Výška	Specifikuje šířku a výšku.
Poloha (X/Y)	Specifikuje polohu prvku obalu na papíru, který byl definován v profilu typu papíru.
Šířka hřbetu	Specifikuje šířku hřbetu, t.j. střední části vsádky. Pole vstupů je k dispozici pro všechny vsádky.
Šířka zadní části	Specifikuje šířku zadní části, t.j. části, která je přeložená. Toto pole je k dispozici pro prvky obalu maxi booklet a vsádku mini CD (zadní).

V položce vstup/prvek obalu jsou k dispozici následující možnosti konfigurace položek **Disk a Mini CD**:

Vnější poloměr	Specifikuje vnější průměr a tím i velikost tisknutelné oblasti (okraj disku).
Vnitřní poloměr	Specifikuje vnitřní průměr a tím i velikost netisknutelné části (otvor disku).
Poloha (X/Y)	Specifikuje polohu prvku obalu na papíru, který byl definován v profilu typu papíru.

V položce vstup/prvek obalu jsou k dispozici následující možnosti konfigurace položky **Vizitky**:

Šířka/Výška	Specifikuje šířku a výšku. Toto pole je k dispozici pro prvky Obálka vizitky a Vizitka (obdélníková).
Průměr vrubu	Specifikuje průměr klapky. Toto pole je k dispozici pro prvek Obálka vizitky.
Šířka pásu	Specifikuje šířku založeného švu. Toto pole je k dispozici pro prvek Obálka vizitky.
Průměr vnějšího okraje	Specifikuje vnější průměr a tím i velikost tisknutelné oblasti (okraj disku). Toto pole je k dispozici pro prvek Vizitka.
Průměr vnitřního otvoru	Specifikuje vnitřní průměr a tím i velikost netisknutelné oblasti. Toto pole vstupů je k dispozici pro prvky Vizitka a Vizitka (obdélníková).

Hraniční obdélník (X/Y)	Specifikuje velikost obdélníku a tím i oválný tvar vizitky. Toto pole je k dispozici pro prvek Vizitka.
Zaoblené rohy (X/Y)	Specifikuje průměr zaoblených rohů na disku. Toto pole je k dispozici pro prvek Vizitka (obdélníková).
Poloha (X/Y)	Specifikuje polohu prvku obalu na papíru, který byl definován v profilu typu papíru.

17.3 Vytváření profilů druhů papíru

V Nero CoverDesigner můžete vytvářet své vlastní typy papíru. Uživatelem definované typy papíru jsou k dispozici v části hlavní stránky pro prvky obalu, které byly přidány jako štítky pro typ papíru.



Vytvoření uživatelských typů papíru je užitečné pro návrhy obalů a štítků, jejichž rozměry se liší od standardních měř.

Pro vytvoření typu papíru postupujte následovně:

1. Klepněte na nabídku **Soubor > Tisk**.
 - ➔ Otevře se okno **Typy papíru**.
2. Ve výběrovém seznamu vyberte položku **Uživatelem zadané druhy papíru**.
3. V části **Typy papíru** klepněte na tlačítko **Přidat typ**.
 - ➔ Podpoložka **Typ 1** se přidá do položky **Uživatelem zadané druhy papíru**.
4. Vyberte podpoložku **Typ 1**.
 - ➔ Zobrazí se část **Typy papíru**.
5. V části **Typy papíru** zadejte název a rozměry typu papíru.
6. Klepněte na tlačítko **Přidat položku**.
 - ➔ Zobrazí se výběrový seznam prvků obalu.
7. Vyberte prvek obalu, který chcete přidat pro typ papíru.
 - ➔ Vybraný prvek obalu se přidá do typu papíru.
8. Vyberte vložený prvek obalu.
9. V části uprostřed určete rozměry jako je výška/šířka a poloha prvku obalu na papíře.
10. Zopakujte předchozí čtyři kroky pro každý prvek obalu, který chcete přidat k typu papíru.
11. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - ➔ Okno **Typy papíru** se zavře.
 - ➔ Typ papíru je uložen a je nyní k dispozici pro vybrané prvky obalu v rozbalovací nabídce panelu nástrojů **Zobrazit**.

17.4 Výchozí nastavení typu papíru

Na záložce **Typy papíru** v okně **Možnosti aplikace** můžete nastavit výchozí nastavení pro typy papíru.

K dispozici jsou následující možnosti nastavení:

Výběrový seznam a rozbalovací nabídka Druhy papíru	Určuje výchozí typ papíru pro vybrané prvky obalu.
Zaškrťovací políčko Výchozí volba prvků pro tisk	Dle výchozího nastavení vybírá pro tisk veškeré prvky obalu dokumentu. Pokud zrušíte zatržení tohoto zaškrťovacího políčka, musíte před tiskem v okně Tisk manuálně vybrat prvek obalu.
Zaškrťovací políčko Zobrazit výchozí metriku štítku	Zobrazuje běžnou velikost disku, když přidělíte typ papíru s průměrem, který se liší od standardní hodnoty prvku obalu.

18 Tisk štítků LightScribe

Máte-li připojenu vypalovací mechaniku LightScribe, můžete také tisknout na štítkovou stranu LightScribe CD/DVD, a to s pomocí Nero CoverDesigner. Štítková strana disku má speciální barevnou nebo termální vrstvu, která se ve vypalovačce zahřeje laserem a tak se na ni vytiskne obrázek a text.




Tato funkce je k dispozici jen v plné verzi. Svou verzi Essentials můžete kdykoli inovovat na webu www.nero.com a získat tak plnou verzi se všemi funkcemi.



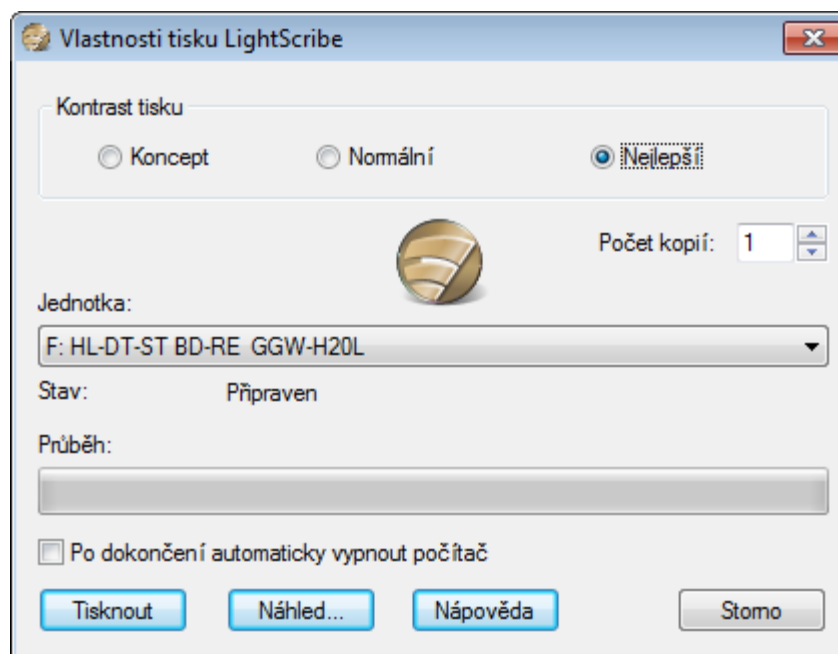
Tato funkce je k dispozici pouze u vypalovaček, které podporují technologii LightScribe.

Chcete-li vytisknout štítek LightScribe, postupujte následovně:

1. Vytvořte nový dokument pomocí typu dokumentu **LightScribe**.
 - ➔ Dokument obsahuje záložku **Disk 1** s prvkem obalu pro štítek disku.
2. Navrhněte štítek disku dle přání.
3. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - ➔ Otevře se okno **Vlastnosti tisku LightScribe**.
4. Nastavte požadované volby pro tisk.
5. Do vypalovací mechaniky LightScribe vložte zapisovatelný disk LightScribe se štítkovou stranou směrem dolů.
6. Klepněte na tlačítko **Tisk**.
 - ➔ Spustí se proces tisku. Jeho průběh můžete sledovat ve stavovém řádku. Jakmile tisk skončí, zobrazí se dialogové okno **Nero – LightScribe** a zobrazí se zpráva o výsledku procesu tisku.
7. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - ➔ Úspěšně jste vytvořili a vytiskli vlastní štítek LightScribe.

18.1 Okno vlastností tisku LightScribe

Vlastnosti tisku vašeho štítku LightScribe můžete upravit tak, aby odpovídal vašim požadavkům v okně **Vlastnosti tisku LightScribe**.



Okno Vlastnosti tisku LightScribe

K dispozici jsou následující možnosti:

Oblast Kontrast tisku	Upravuje požadovanou kvalitu tisku. Toto tlačítko volby je dle výchozí nastavení nastaveno na Běžný .
Pole vstupů Počet kopií	Definuje počet kopií, které požadujete.
Rozbalovací nabídka Jednotka	Definuje požadovanou vypalovačku. K dispozici je jen v případě více dostupných vypalovaček LightScribe.
Zaškrťací políčko Po dokončení automaticky vypnout počítač	Po vytištění štítku vypne počítač (pokud je to možné).
Tlačítko Tisk	Spustí tisk štítku.
Tlačítko Náhled	Otevře dialogové okno Náhled tisku LightScribe . Zde se zobrazí náhled štítku.

19 Tisk štítků Labelflash

Pomocí Nero CoverDesigner můžete tisknout štítky na štítkovou a/nebo datovou stranu DVD Labelflash.




Tato funkce je k dispozici jen v plné verzi. Svou verzi Essentials můžete kdykoli inovovat na webu www.nero.com a získat tak plnou verzi se všemi funkcemi.



Tato funkce je k dispozici pouze pro vypalovačky Labelflash.

Pro tisk štítku Labelflash na štítkovou stranu nebo tisk DiskT@2 na datovou stranu vašeho DVD postupujte následovně:

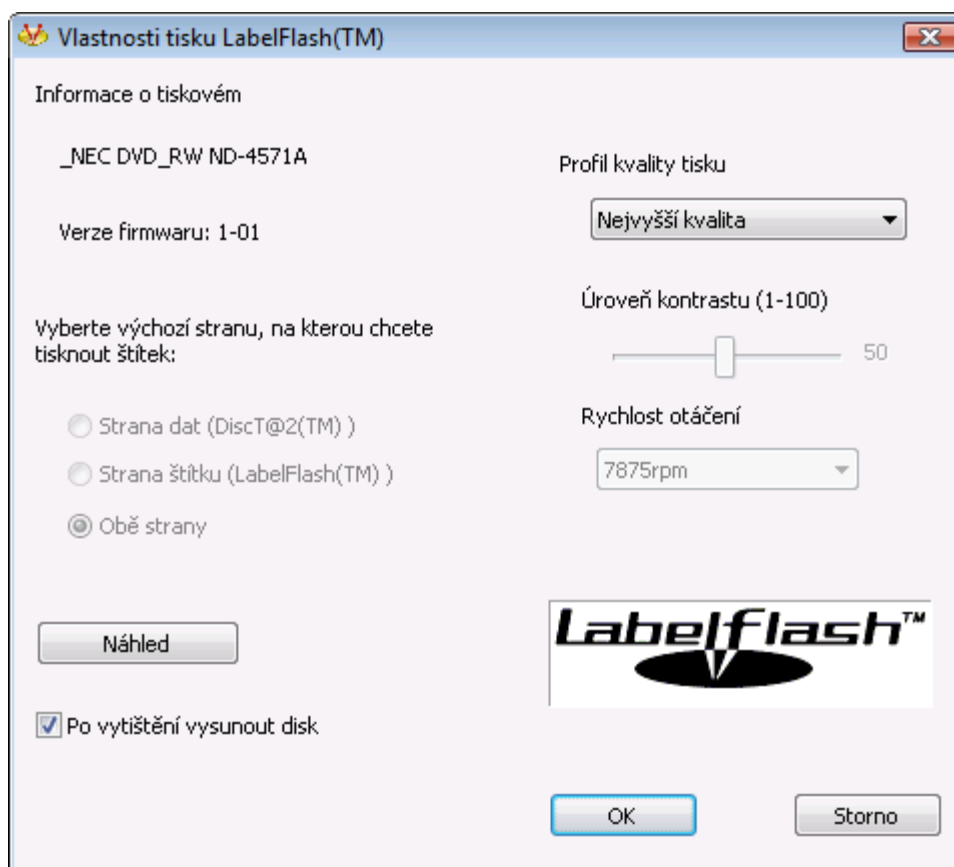
1. Vytvořte nový dokument jakéhokoli typu, např. **Standardní**.
2. Klepněte na záložku **Disk 1**.
3. Dle přání upravte štítek disku.
4. Klepněte na ikonu  na panelu nástrojů.
 - ➔ Otevírá okno **Labelflash - Vlastnosti tisku**.
5. Nastavte požadované volby pro tisk.
6. Vyberte stranu, na kterou chcete tisknout.
 - ➔ Logo v levém dolním rohu zobrazuje odpovídající logo Labelflash nebo DiskT@2.
7. Pokud si přejete vytisknout štítek Labelflash na štítkovou stranu, vložte prázdný disk Labelflash do vypalovačky štítkovou stranou směrem dolů. Pokud si přejete vytisknout štítek DiskT@2 na datovou stranu, vložte prázdný disk Labelflash do vypalovačky datovou stranou směrem dolů.
8. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - ➔ Otevře se okno **Tisk Labelflash** nebo **Tisk DiskT@2** a spustí se proces tisku. Stav procesu můžete sledovat na liště postupu. Jakmile tisk skončí, otevře se okno uvádějící výsledek procesu tisku.
9. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - ➔ Úspěšně jste vytvořili a vytiskli vlastní štítek Labelflash nebo DiskT@2.

Viz také

 [Vytvoření nového dokumentu nebo obrazového dokumentu → 23](#)

19.1 Okno Vlastnosti tisku Labelflash

V okně **Vlastnosti tisku Labelflash** můžete upravit vlastnosti tisku vašeho štítku Labelflash tak, aby odpovídal vašim požadavkům.



Okno Vlastnosti tisku Labelflash

K dispozici jsou následující možnosti konfigurace a tlačítka:

Rozbalovací nabídka Profil pro	Upravuje požadovanou kvalitu tisku. Pro změnu míry kontrastu a rychlosti otáčení vyberte Vlastní .
Posuvník Míra kontrastu	Specifikuje míru kontrastu pro tisk.
Rozbalovací nabídka Rychlost otáčení	Specifikuje rychlost otáčení DVD.
Tlačítko předvolby Datová strana	Určuje, že dle výchozího nastavení by se mělo tisknout jen na datovou stranu.

Tlačítko volby Štítky	Určuje, že dle výchozího nastavení by se mělo tisknout jen na štítkovou stranu.
Tlačítko volby Obě strany	Uvádí, že dle výchozího nastavení by se měly vytisknout obě strany.
Tlačítko Náhled tisku	Otevírá okno Náhled tisku , které nabízí přibližný vzhled štítku, jak bude vypadat na Labelflash DVD.
Zaškrtávací políčko Po tisku vysunout disk	Vysune disk po dokončení tisku.
Tlačítko Vypálit (zobrazí se místo tlačítka OK)	Spustí proces tisku.

20 Nero MediaBrowser

Nero MediaBrowser je nástroj, který můžete použít ke snadnému vyhledávání, prohlížení a otevírání mediálních souborů a jejich přidávání do vašeho projektu.

Pomocí aplikace Nero MediaBrowser můžete přistupovat ke knihovně médií obsahující všechny mediální soubory, které byly indexovány aplikací Nero Kwik Media. Aplikace Nero MediaBrowser byla navržena, aby umožňovala přístup z několika aplikací Nero.



Aplikace Nero MediaBrowser a knihovna médií jsou dodávány s aplikací Nero Kwik Media a jsou instalovány společně. Podrobnější informace naleznete v příručce Nero Kwik Media.

Aplikaci Nero MediaBrowser lze otevřít prostřednictvím ikony 🏛️. Přestože můžete ikonou aplikace Nero MediaBrowser volně pohybovat po pracovní ploše, je součástí Nero CoverDesigner.

Aplikace Nero MediaBrowser zobrazuje pouze mediální soubory, které lze použít v odpovídajícím projektu Nero CoverDesigner. Chcete-li do projektu přidat mediální soubory, v aplikaci Nero MediaBrowser vyberte mediální soubory a klepněte na tlačítko **Přidat**.






Nero MediaBrowser

Panel úloh procházení je výchozí bod pro procházení aplikace Nero MediaBrowser. Kategorie (**Fotografie a videa**, **Hudba** a **Projekty**) jsou stejné jako v nástroji Nero Kwik Media. Každá z kategorií nabízí **panel pro vyhledávání**. V daný okamžik je možné vyhledávat pouze v rámci jedné kategorie. Jakmile klepnete na jednu z kategorií, níže se zobrazí odpovídající oblast procházení.


Pro každou kategorii jsou dostupná různá zobrazení: Klepnutím na jednu z položek v horní části seznamu (např. **Časová osa**) se zobrazí stejné zobrazení, jako když klepnete na odpovídající karty v aplikaci Nero Kwik Media. Klepnutím na jednu z kolekcí v dolní části seznamu zobrazíte obsah kolekce vytvořené v aplikaci Nero Kwik Media. Pokud v aplikaci Nero MediaBrowser klepnete na jednu z položek seznamu, v oblasti obsahu níže se zobrazí odpovídající obsah.

V oblasti obsahu lze používat **dynamický posuvník**. Pokud přetáhnete jezdec v určitém směru, zahájíte nepřetržitý posun ve zvoleném směru. Rychlost posunu lze nastavit vzdáleností přetažení jezdce od středu posuvníku. Pokud jezdec uvolníte, vrátí se zpět do středové polohy a posun se zastaví.

Pro kategorii **Fotografie a videa** jsou k dispozici tato zobrazení:


Položka Časová osa	Zobrazí všechny fotografie a videa v chronologickém pořadí podle data vytvoření.
Položka Obličeje	Zobrazuje všechny fotografie, v nichž byly zjištěny a pojmenovány obličeje osob, v abecedním pořadí. Nepotvrzené a nepojmenované obličeje nejsou zobrazeny. Obličeje jsou seskupeny do stohů. K jednotlivým stohům lze přistupovat poklepáním. Je třeba nainstalovat aplikaci Nero Kwik Faces.
Kolekce Označené	Zobrazí se aktuálně označený obsah. Týká se položky Označené v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.
Kolekce Album 	Zobrazuje obsah inteligentních alb a uživatele vytvořených alb. Týká se položky Alba fotografií a videí v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.
Kolekce Skupina osob 	Zobrazuje obsah uživatelem vytvořených skupin osob. Pomocí ikony  můžete přepínat mezi zobrazením celé fotografie a pouze obličejů. Týká se položky Obličeje v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media. Je třeba nainstalovat aplikaci Nero Kwik Faces.


Pro kategorii **Hudba** jsou dostupná následující zobrazení:

Položka Album	Zobrazí všechny zvukové skladby v abecedním pořadí podle alba.
Položka Interpret	Zobrazí všechny zvukové skladby v abecedním pořadí podle interpreta.
Položka Žánr	Zobrazí všechny zvukové skladby v abecedním pořadí podle žánru.
Kolekce Označené	Zobrazí se aktuálně označený obsah. Týká se položky Označené v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.
Kolekce Playlist 	Zobrazuje obsah uživatelem vytvořených playlistů. Týká se položky Playlist v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.

Pro kategorii **Projekty** je dostupné toto zobrazení:

Položka Časová osa	Zobrazí všechny projekty v chronologickém pořadí podle data vytvoření.
Kolekce Prezentace	Zobrazuje obsah uživatelem vytvořených prezentací. Týká se položky Prezentace v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.
Kolekce Fotoalbum	Zobrazuje obsah uživatelem vytvořených fotoalb. Týká se položky Fotoalba v bočním panelu aplikace Nero Kwik Media.

Okno **Možnosti** otevřete klepnutím na tlačítko  v horním panelu úloh. Možnosti se vztahují přímo na Nero Kwik Media. Zobrazí se následující možnost nastavení:

Knihovna	Zobrazí oblast nastavení Správce knihoven . Od začátku jsou k dispozici tři výchozí složky (výchozí složky systému Windows) pro Fotografie , Hudbu a Videa , a to v oblasti Sledované složky nebo jednotky . Pokud chcete přidat vlastní složky médií, klepněte na tlačítko Přidat a vyberte požadovanou složku v navigačním stromu. Aktualizace knihovny bude provedena při spuštění aplikace Nero Kwik Media. Chcete-li odstranit složku ze seznamu sledovaných složek, klepněte na tlačítko  .
-----------------	---

21 Nastavení programu

21.1 Okno Možnosti aplikace

Můžete provést nastavení, která rozhodují o obecném vzhledu a chování Nero CoverDesigner, a to v okně **Možnosti aplikace**. Okno můžete otevřít klepnutím na nabídku **Soubor > Možnosti**.

Okno obsahuje následující záložky:



Obecné	Nabízí obecné možnosti nastavení pro Nero CoverDesigner jako je zobrazování informačních zpráv a měrné jednotky specifické pro příslušnou zemi.
Adresáře	Specifikuje cestu pro dokumenty, šablony a importované soubory.
Druhy papíru	Nabízí možnost nastavení druhů papíru.
Tisk	Specifikuje oblast přesahu a umožňuje vám kalibrovat vaši tiskárnu.
Vrátit zpět	Nabízí možnosti vrácení akcí. Zde můžete nastavit maximální vyhrazenou paměť, počet možných kroků vrácení zpět nebo neomezený počet kroků vzetí zpět.
LightScribe	Umožňuje vám specifikovat možnosti nastavení pro vypalovačky LightScribe jako je kvalita tisku, výchozí jednotka (je-li nainstalováno několik vypalovaček LightScribe), výchozí šablona etikety a rozlišení tisku. Tato nastavení se používají, pouze pokud je k dispozici vypalovačka LightScribe.



Funkce vytváření a vypalování etiket pomocí LightScribe nebo Labelflash je k dispozici jen v plné verzi.

Svou verzi Essentials můžete kdykoli inovovat na webu www.nero.com a získat tak plnou verzi se všemi funkcemi.

Viz také

-  [Výchozí nastavení typu papíru →68](#)
-  [Kalibrace tiskárny →64](#)



21.2 Zadání výchozího nastavení pro objekty

V Nero CoverDesigner můžete uvést výchozí nastavení pro objekty. Výchozí nastavení rozhoduje o položkách pro objekt na záložkách okna **Vlastnosti**.



Výchozí nastavení nelze nastavit pro obrázky.

Pro zadání výchozího nastavení pro objekty postupujte následovně:

1. Pro zadání výchozího nastavení pro geometrické objekty:
 1. Z nabídky vyberte **Objekt > Výchozí vlastnosti grafiky**.
 - Otevře se okno **Výchozí vlastnosti** se záložkami **Pero** a **Výplň**.
 2. Na záložkách specifikujte požadované vlastnosti.
 3. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - Okno se zavře. Nyní se dle výchozího nastavení vloží geometrické objekty s vybranými vlastnostmi.
2. Pro konfiguraci výchozího nastavení pro umělecký text a pole:
 1. Z nabídky vyberte **Objekt > Výchozí vlastnosti uměleckého textu**.
 - Otevře se okno **Výchozí vlastnosti** se záložkami **Pero**, **Výplň**, **Písmo** a **Pole**.
 2. Na záložkách specifikujte požadované vlastnosti.
 3. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - Okno se zavře. Nyní se dle výchozího nastavení vloží umělecký text a pole s vybranými vlastnostmi.
3. Pro konfiguraci výchozího nastavení pro textová pole, seznamy stop a složky:
 1. Z nabídky vyberte **Objekt > Výchozí vlastnosti textového pole**.
 - Otevře se okno **Výchozí vlastnosti** se záložkami **Pero**, **Výplň**, **Složka** a **Stopy**.
 2. Na záložkách specifikujte požadované vlastnosti.
 3. Klepněte na tlačítko **OK**.
 - Okno se zavře. Nyní se dle výchozího nastavení vloží textová pole, seznamy stop a složky s vybranými vlastnostmi.
 - Úspěšně jste provedli výchozí nastavení pro objekty.



Některé změny, které provádíte na záložkách se za některých okolností nemusí na objektech projevit.

Viz také

 [Okno Vlastnosti a Vlastnosti pozadí → 38](#)



22 Technické informace

22.1 Systémové požadavky

Aplikace Nero CoverDesigner je součástí produktu Nero, který jste nainstalovali. Požadavky aplikace na systém jsou stejné jako požadavky produktu. Podrobné požadavky na systém tohoto produktu a všech dalších produktů Nero naleznete v části Podpora na webových stránkách www.nero.com.

22.2 Zvukové formáty a kodeky

- Nero AAC Codec (MP4)

22.3 Formáty videa a kodeky

- Nero AAC Codec (MP4)

22.4 Formáty obrázků

- Bitmap (BMP)
- Device Independent Bitmaps (DIB)
- Graphics Interchange Format (GIF)
- Joint Photographic Expert Group (JPEG, JPG, JPE)
- Picture Exchange (PCX)
- Portable Network Graphics (PNG)
- Portable Pixel Map (PPM)
- Targa Image File (TGA)
- Tagged Image File Format (TIFF, TIF)
- Windows Media File (WMF)
- Portable BitMap (PBM) – pouze pro čtení
- Word Perfect Graphic (WPG)

22.5 Formáty playlistů

- Chromeleon Driver Configuration Plugin Nero File (CDC)

23 Indexu

Šablona			
Uložit.....	56		
Vybrat.....	16		
Vybrat jiný motiv.....	25		
Vytvořit.....	16		
Vytvořit vlastní šablony.....	56		
Štítek LightScribe			
Tisk.....	69		
CD vizitka.....	21		
Data dokumentu			
Obsah používaný dynamickými objekty.....	15		
Použití.....	33		
Zadat informace o dokumentu.....	34		
Dokument			
Tisk dokumentu.....	11, 60		
Uložení dokumentu.....	11, 58		
Vytvoření nového dokumentu.....	23		
DVD Krabička.....	19		
Dynamické objekty.....	15		
Dynamický objekt			
Adresář.....	15		
Definování vzhledu.....	48		
Playlist.....	15		
Pole.....	15		
Určování typů polí.....	50		
Geometrické objekty.....	15		
Grafika obalu.....	59		
Klasický obal na CD.....	18		
Konvence, příručka.....	6		
Krabička na více disků.....	20		
Maxisingl.....	21		
Mini CD.....	21		
Nabídka			
Data.....	10		
Nápověda.....	10		
Objekt.....	10		
Okno.....	10		
Soubor.....	9		
TWAIN.....	10		
Úpravy.....	9		
Zobrazit.....	9		
Nero AAC			
Export obalu.....	59		
Extrakce obalu.....	23		
Import.....	33		
Uložení obalu.....	59		
Nero MediaBrowser.....	14, 74		
Obal na CD.....	18		
Objekt.....	15		
Barevná výplň.....	41		
Definování ohraničení.....	39		
Funkce pro úpravy.....	11		
Konfigurace výchozích nastavení.....	78		
Nastavit polohu a velikost.....	52		
Nastavit úhel natočení.....	52		
Ohýbání objektu.....	38		
Prvek návrhu.....	27		
Úpravy objektu.....	29		
Vlastnosti.....	38		
Vložení objektu.....	27		
Vložit objekt.....	13		
Zarovnání.....	13, 54		
Oblast kreslení.....	14		
Obrázek			
Kontrast.....	46		
Otáčení.....	47		
Použít efekt.....	46		
Použít filtr.....	46		
Převrátit vodorovně nebo svisle.....	47		
Přizpůsobit na velikost rámečku.....	45		
Úprava barvy.....	46		
Pouzdro BD.....	20		
Pozadí.....	32		
Vlastnosti.....	38		
Vložení obrázku na pozadí.....	32		
Program			
Informace o upgradu.....	7		
Možnosti.....	77		
O programu.....	6		
Přehled práce.....	7		
Spuštění programu.....	8		
Verze.....	7		

Prvek návrhu	15
Prvek obalu	
Brožura	17
Disk.....	17
Inlay	17
Návrh prvku obalu	27
Odebírání prvků obalu.....	25
Přidání dalších disků	17
Přidání prvku obalu	25
Přehled práce	7
Příručka, konvence	6
Start	
Prostřednictvím nabídky Start	8
Z jiné aplikace.....	33
Systémové požadavky	79
Tenké pouzdro BD	20
Tenké pouzdro DVD	19
Tenký obal.....	21
Text	
Chránit	43
Otáčení	43
Textové pole	
Chránit	43
Natočit	44
Zalomení řádku	27
Tisk	
Kalibrace tiskárny	64
Oblast přesahu.....	77
Povolit přesah	62
Tisk dokumentu.....	60
Tisknout okraje.....	61
Tisknout ořezové značky.....	62
Typ disku.....	16
Typ papíru	64
Vizitka.....	21
Vlastnosti	
Adresář	39
Importovat obrázek	38
Obrázek	38
Ohnutí.....	38
Pero.....	38
Písmo	38
Pole	39
Stopy	38
Text.....	38
Textové pole	38
Výplň.....	38
Vzít zpět	31

24 Kontakt

Nero CoverDesigner je produkt společnosti Nero AG.

Nero AG

Im Stoeckmaedle 18
76307 Karlsbad
Německo

Internet: www.nero.com
Nápověda: <http://support.nero.com>
Fax: +49 724 892 8499

Nero Inc.

330 N Brand Blvd Suite 800
Glendale, CA 91203-2335
USA

Internet: www.nero.com
Nápověda: <http://support.nero.com>
Fax: (818) 956 7094
E-mail: US-CustomerSupport@nero.com

Nero KK

Rover Center-kita 8F-B, 1-2-2
Nakagawa-chuou Tsuzuki-ku
Yokohama, Kanagawa
Japonsko 224-0003

Internet: www.nero.com
Nápověda: <http://support.nero.com>

Copyright © 2011 Nero AG a držitelé licencí. Všechna práva vyhrazena.