



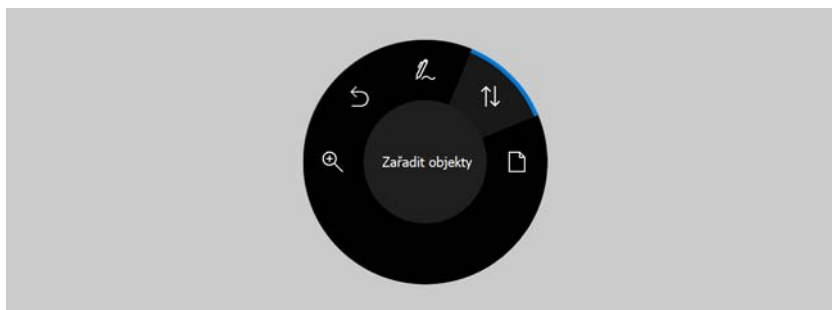
Doplňěk pro Surface Dial

CorelDRAW Graphics Suite vám umožňuje využívat Microsoft Surface Dial a další otočné voliče, díky nimž se můžete soustředit na tvůrčí činnost. Otočný volič vám pomůže přirozeně a ergonomicky kreslit a tvořit a je zvláště užitečný v kombinaci se stylusem. Při skicování nebo navrhování pomocí stylusu tak můžete druhou rukou snadno přecházet mezi nástroji a úlohami.

Otočný volič se dá používat ve dvou režimech: mimo obrazovku (umístěný na stole) a na obrazovce (umístěný na obrazovce).

Režim mimo obrazovku

Když je otočný volič umístěný na stole, jeho rozhraní na obrazovce vám umožňuje zvětšit či zmenšit zobrazení nebo vracet a opakovat akce. Kromě toho můžete procházet stránky dokumentu a měnit pořadí objektů přesunutím vybraných objektů před nebo za jiné objekty. Navíc vám otočný volič může pomáhat s efektivnějším používáním nástroje LiveSketch. Další informace naleznete v tématu „Otočné voliče a nástroj LiveSketch“ na straně 6.



Zobrazené uživatelské rozhraní zařízení Surface Dial při použití v režimu mimo obrazovku v softwaru CorelDRAW.

Požívání otočného voliče v režimu mimo obrazovku

- 1 Stisknutím otočného voliče zobrazte nabídku na obrazovce a pak stisknutí uvolněte.
- 2 Otočením voliče vyberte některý z následujících příkazů ze zobrazené nabídky a klikněte.
 - **Lupa** – umožňuje zvětšit či zmenšit zobrazení.
 - **Zpět** – umožňuje vrátit nebo opakovat akce.
 - **LiveSketch** – umožňuje vrátit a okamžitě upravit tahy při použití nástroje **LiveSketch**. Další informace naleznete v tématu „Používání nástroje LiveSketch s otočným voličem v režimu mimo obrazovku“ na straně 7.
 - **Zařadit objekty** – umožňuje přesunout vybraný objekt nahoru nebo dolů v pořadí objektů.
 - **Stránka** – umožňuje procházet stránky dokumentu.
- 3 Úlohu dokončíte otočením voliče ve směru nebo proti směru hodinových ručiček.

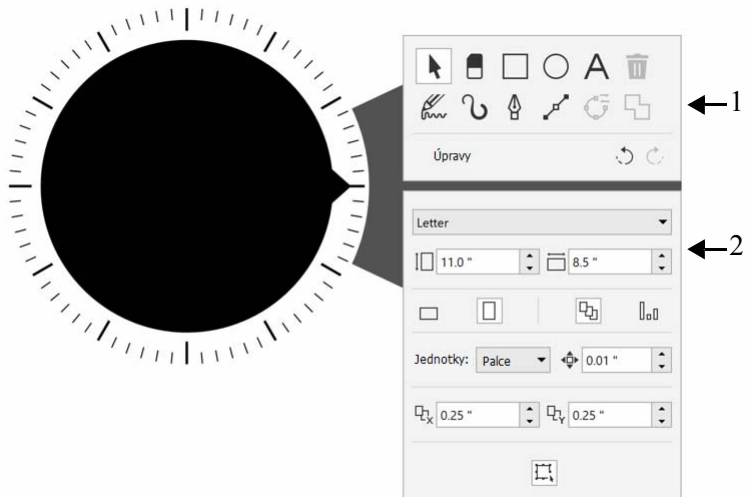
Režim na obrazovce

V režimu na obrazovce (když otočný volič umístíte na obrazovku) je zobrazené uživatelské rozhraní navrženo tak, aby připomínalo malířskou paletu, a umožňuje rychlý přístup k nástrojům a ovládacím prvkům prostřednictvím panelů **Nástroj** a **Vlastnost**. K výběru nástroje nebo ovládacího prvku v zobrazeném uživatelském rozhraní můžete použít stylus nebo stačí prostě klepnout na dotykovou obrazovku zařízení.

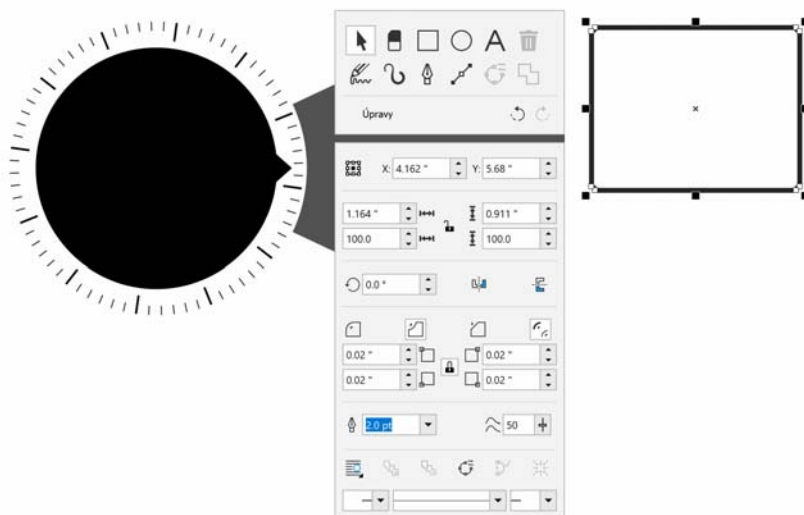
Výchozí panel **Nástroj** umožňuje přepínat mezi následujícími nástroji: **Výběr**, **Guma**, **Obdélník**, **Elipsa**, **Text**, **Pero** a **Bézierův režim**. Dále máte přístup k běžně používaným příkazům jako **Odstranit**, **Převést na křivky** a **Sloučit**.

Z panelu **Vlastnost** můžete upravovat nastavení dokumentu, nástroje a objektu. Můžete například změnit rozměry a orientaci dokumentu nebo jednotku měření.

Panel **Vlastnost** se podobá panelu vlastností. Obsahuje ovládací prvky, které souvisejí s vybraným nástrojem a objektem. Při každém přepnutí nástrojů na panelu **Nástroj** se panel **Vlastnost** aktualizuje, abyste mohli vlastnosti nástroje a objektu ihned upravovat. Když máte například vybraný objekt v okně kresby, pomocí panelu **Vlastnost** můžete rychle upravit šířku a výšku objektu či šířku obrysu. Objekt také můžete zrcadlit a otočit. Pokud potřebujete upravit hodnoty vlastnosti, otočný volič vám umožní je přesně vyladit.



*Zobrazené uživatelské rozhraní otočného voliče umístěného v okně kreslení: Panel **Nástroj** (1) a panel **Vlastnost** (2).*



*Panel **Nástroj** zobrazuje ovládací prvky umožňující upravovat vybraný objekt, v tomto případě obdélník.*

Odstraněním, přidáním nebo změnou uspořádání nástrojů si můžete panel **Nástroj** přizpůsobit na míru svým pracovním postupům, abyste měli po ruce přehlednou a zároveň kompletní sbírku nástrojů.



*Vlevo: Výchozí panel **Nástroj**. Vpravo: Přizpůsobený panel **Nástroj**. V tomto příkladu jsou přidány nové nástroje (**Oříznout**, **Nůž** a **Inteligentní kreslení**). Tlačítko **Odstranit** je odstraněno a uspořádání nástrojů je změněno.*




Výběr nástrojů a změny vlastností pomocí otočného ovladače v režimu na obrazovce

- 1 Umístěte otočný volič na obrazovku druhou rukou, než kterou kreslíte.
Vedle otočného voliče se zobrazí panely **Nástroj** a **Vlastnost**.
- 2 Pomocí stylusu nebo myši proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Změna vlastností dokumentu	Ujistěte se, že v okně kreslení není vybrán žádný objekt. Vyberte nástroj Výběr na panelu Nástroj . Na panelu Vlastnost vyberte ovládací prvek. Otočením voliče ve směru nebo proti směru hodinových ručiček upravte hodnoty.
Výběr nástroje	Vyberte nástroj na panelu Nástroj .
Změna vlastností nástroje a objektu	Vyberte požadovaný ovládací prvek na panelu Vlastnost . Otočením voliče ve směru nebo proti směru hodinových ručiček upravte hodnoty.

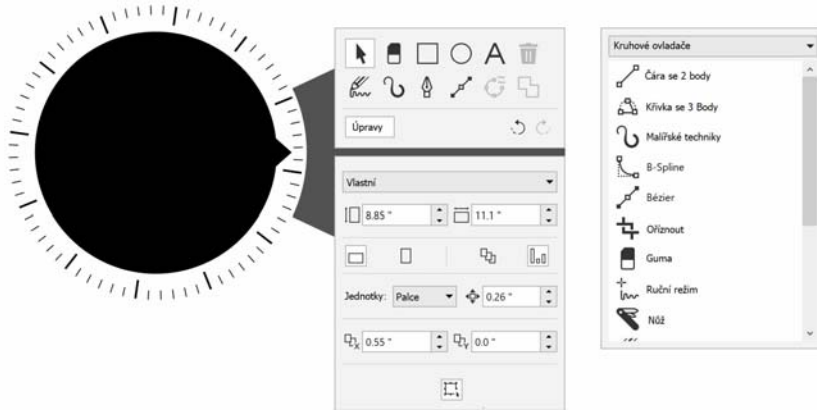
Odstranění, převod nebo sloučení objektů pomocí otočného voliče v režimu na obrazovce

- 1 Umístěte otočný volič na obrazovku.
Vedle otočného voliče se zobrazí panely **Nástroj** a **Vlastnost**.
- 2 Pomocí stylusu nebo myši proveďte úlohu z následující tabulky.

Akce	Postup
Odstranění vybraného objektu	Vyberte tlačítko Odstranit  na panelu Nástroj .
Převod vybraných objektů na křivky	Vyberte tlačítko Převést na křivky  na panelu Nástroj .
Sloučení vybraných objektů	Vyberte tlačítko Sloučit  na panelu Nástroj .

Přizpůsobení panelu Nástroj

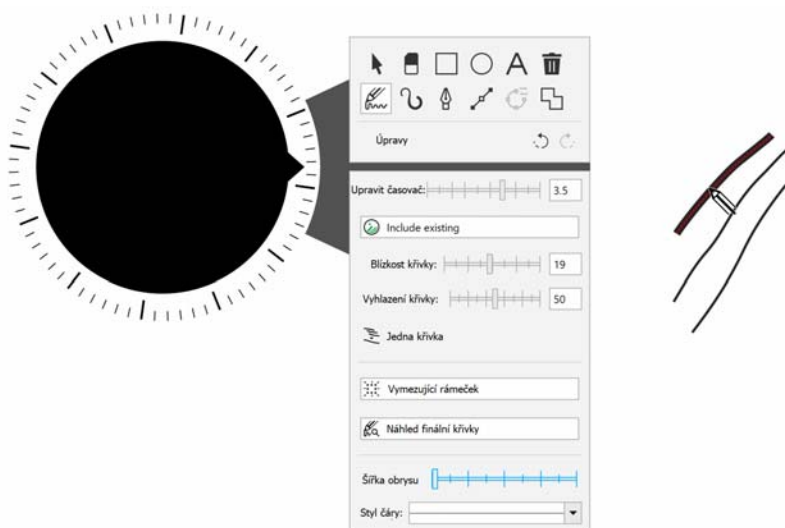
- 1 Umístěte otočný volič na obrazovku.
Vedle otočného voliče se zobrazí panely **Nástroj** a **Vlastnost**.
- 2 Pomocí stylusu nebo myši vyberte možnost **Upravit** na panelu **Nástroj**.
Otevře se panel **Přizpůsobení**.
- 3 Chcete-li přidat nástroj, přetáhněte jej z panelu **Přizpůsobení** na panel **Nástroj**.
- 4 Chcete-li nástroj odstranit, přetáhněte jej pryč z panelu **Nástroj**.
- 5 Chcete-li změnit uspořádání panelu **Nástroj**, přetáhněte požadované nástroje na nové místo.



*Prizpůsobení panelu **Nástroj** přidáním, odstraněním a změnou uspořádání nástrojů.*

Otočné voliče a nástroj LiveSketch

Otočný volič může být obzvláště užitečný při skicování pomocí nástroje LiveSketch. V režimu mimo obrazovku můžete pomocí otočného voliče snadno vracet a opakovat tahy. V režimu na obrazovce můžete měnit různé vlastnosti nástrojů a tahu. Navíc nebudete muset používat klávesnici k resetování časovače a tahy se v obou režimech otočného voliče upraví okamžitě.



*Panel **Vlastnost** zobrazuje ovládací prvky související s nástrojem **LiveSketch**.*

Používání nástroje LiveSketch s otočným voličem v režimu mimo obrazovku

- 1 V softwaru CorelDRAW klepněte na nástroj **LiveSketch** v okně nástrojů.
- 2 Stisknutím otočného voliče vyvolejte nabídku na obrazovce, otočením voliče vyberte **LiveSketch** a klikněte.
- 3 Začnete skicovat a proveďte některou z těchto akcí:
 - Chcete-li vrátit nebo opakovat tahy, otočte voličem proti směru nebo ve směru hodinových ručiček.
 - Chcete-li tah okamžitě upravit, než uplyne doba prodlevy, klikněte.

Používání nástroje LiveSketch s otočným voličem v režimu na obrazovce

- 1 V softwaru CorelDRAW klepněte na nástroj **LiveSketch** v okně nástrojů.
- 2 Umístěním otočného voliče na obrazovku vyvolejte nabídku na obrazovce.
- 3 Proveďte některou z akcí uvedených v následující tabulce.

Akce	Postup
Změna nastavení nástroje LiveSketch	Pomocí stylusu nebo myši vyberte požadovaný ovládací prvek na panelu Vlastnost . Otočením voliče ve směru nebo proti směru hodinových ručiček upravte hodnoty.
Resetování časovače a okamžitá změna tahů	Během skicování pomocí nástroje LiveSketch klikněte otočným voličem, když chcete tah dokončit, než uplyne doba prodlevy. Tip: Bez otočného voliče můžete časovač resetovat a tahy okamžitě změnit stisknutím klávesy Enter .

Otočné voliče a Corel PHOTO-PAINT

V softwaru Corel PHOTO-PAINT neexistuje rozdíl mezi režimem otočného voliče na obrazovce a mimo obrazovku. Bez ohledu na to, zda je otočný volič umístěn na obrazovce nebo na stole, vám zobrazené uživatelské rozhraní umožní přístup k těmto příkazům: **Zpět**, **Lupa** a **Zařadit objekty**.