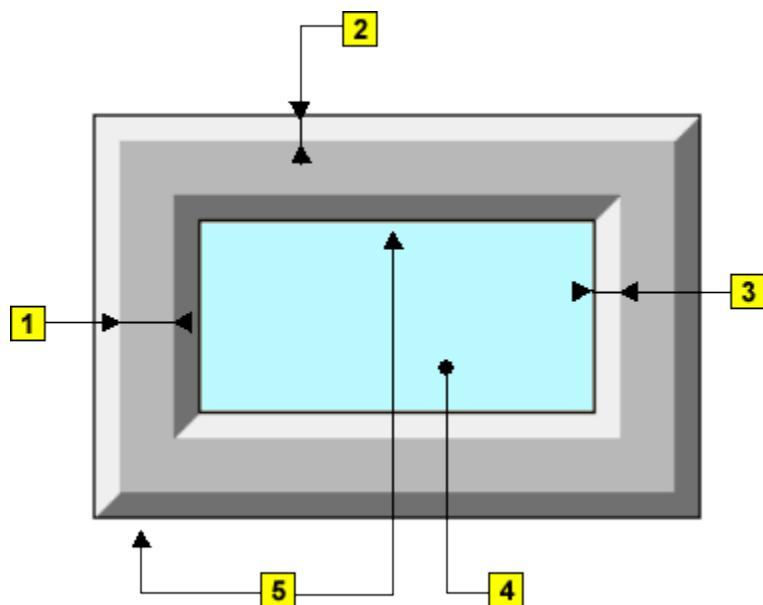



Rámik

Rámik je trojrozmerný grafický objekt, ktorého vzhľad a jednotlivé parametre (asti) znázoruje nasledujúci obrázok.



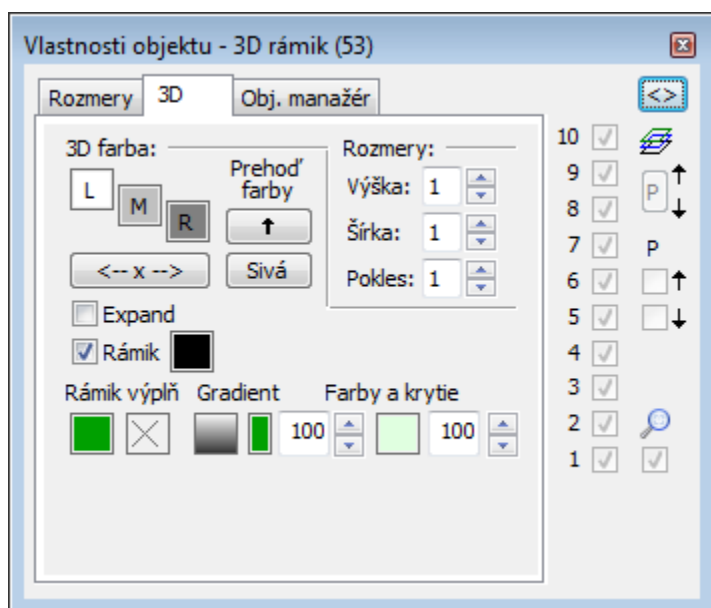
1	Šírka 3D rámika
2	Výška 3D rámika
3	Pokles 3D rámika
4	Výpl 3D rámika
5	Rámik

Vytvorenie 3D rámika

1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) kliknite na tlačidlo **3D Rámik** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude vrchol rámika a kliknite myšou.
3. Kurzor presute na pozíciu v schéme, kde bude protiahly vrchol rámika a kliknite myšou.

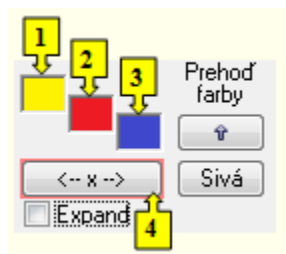
Parametre 3D rámika

Parametre 3D rámika sa definujú v [paletke Vlastnosti objektu](#). Táto paletka je tvorená niekoľkými asami (stránkami). V nasledujúcom texte sú popísané iba parametre týkajúce sa objektu 3D rámik - stránka **3D**.

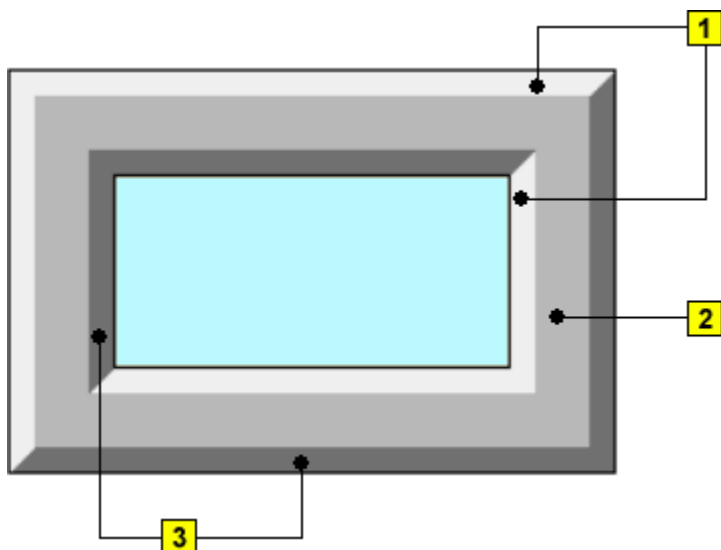


3D farba

Nastavenie farieb grafického objektu.



1	1. farba grafického objektu.
2	2. farba grafického objektu (farba povrchu rámiku).
3	3. farba grafického objektu.
Preho farby	Výmena 1. farby (1) za 2. farbu (3) a naopak.
4	Definovanie farby 2. farby. 1. a 3. farba bude doplnená automaticky nasledovne: <ul style="list-style-type: none"> 1. farba - 5. políko pred definovaným políkom 2. farby v palette farieb. 2. farba - 5. políko za definovaným políkom 2. farby v palette farieb.
Sivá	Automatické nastavenie 3D farieb v odtieoch šedej farby.
Expand	Ak je políko zaškrtnuté, 1. a 3. farba sa schová. Tieto farby sú vypoítané poda 2. farby.



Rámik

Nastavenie farby rámika, ktorý je kreslený na vonkajšej obvodovej a vnútornej strane 3D rámika.

Rámik výpl

Nastavenie farby výplne 3D rámika a výplovej vzorky rámika ak nie je vybraná gradientová výpl.

Gradient

Definovanie gradientovej výplne. Tá sa dobí výberom gradientu z okna



Kde 1 a 2 odpovedá 1. a 2. farbe v ierno bielom prevedení. Tlaidlo vpravo hore je kreslenie bez gradientu a ostatné tlaidlá znázorujú kreslenie pre daný gradient. Tlaidlu s modrou farbou zodpovedá stav pri otvorení voby.

Farby a krytie

Farba za výberom gradientu je iba informácia kopíruje nastavenie 3D farby objektu. Krytie definuje priehadnos farby. Parameter je z rozsahu 0-100, kde 0 je nulové krytie objekt je priehadný a 100 úplne krytie – objekt je nepriehadný.

Nasleduje nastavenie druhej gradientovej farby a krytia. Druhá farba sa dá nastavi z ESL skriptu funkciou [%HI_SetBackColor2](#).

Použitie gradientového efektu definovaného sa dá z ESL skriptu vypnú-zapnú funkciou [%HI_Set_PaintEffects](#).

Upozornenie: Pri použití gradientového efektu, obrysové iary grafického objektu nemenia pri [nastavení výrezu](#) (zoom) svoju hrúbku.

Rozmery

Výška

Nastavenie výšky 3D objektu (1-99).

Šírka

Nastavenie šírky 3D objektu (1-99).

Pokles

Nastavenie poklesu 3D objektu (1-99).

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient nepodporuje kreslenie objektu **Rámik**.

Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastností objektov pre D2000 Tenký klient](#).



Súvisiace stránky:

[Kreslenie grafických objektov](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)