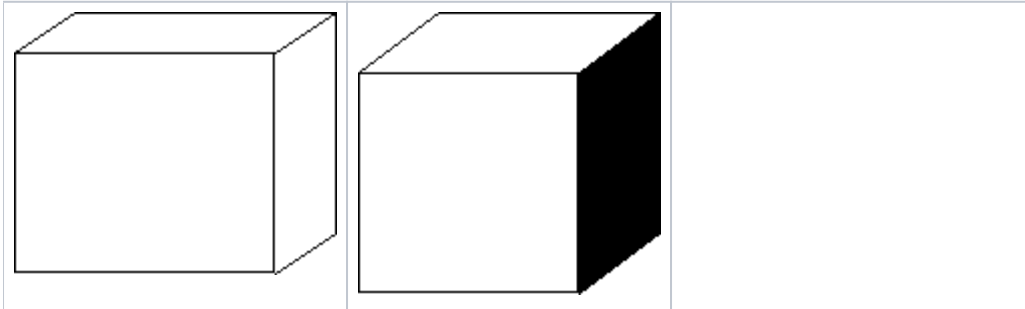



Kváder

Kváder je trojrozmerný grafický objekt. Použitím tohto objektu je možné vytvára ubovoné kvádre alebo kocky. Nasledujúce obrázky demonštrujú použitia kvádra.



Vytvorenie kvádra

1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) kliknite na tlačidlo **Kváder** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude vrchol prednej steny kvádra a kliknite myšou.
3. Presuňte kurzor na pozíciu, kde bude protiahly vrchol prednej steny kvádra a kliknite myšou.
4. Pohybom myši uríte hĺbku kvádra (súradnica z) a kliknite myšou.

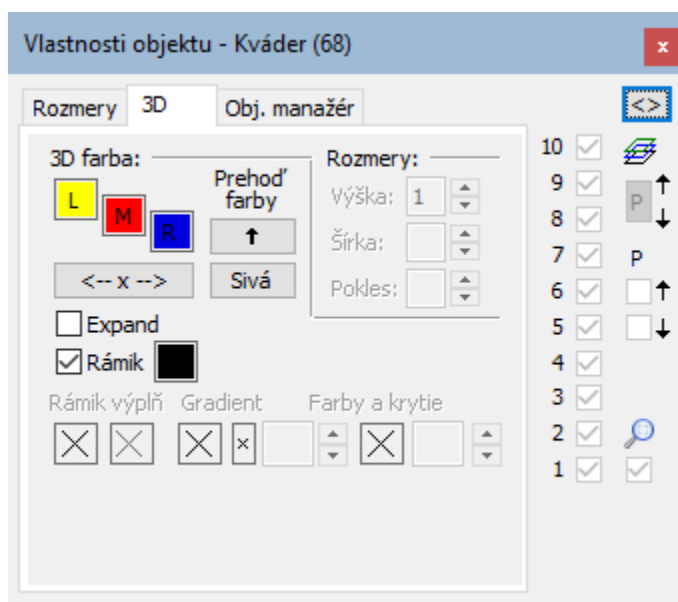
Tip 1: Ak pri vytváraní prednej steny kvádra držíte stlačenú klávesu Shift, vytvoríte štvorcovú stenu.

Tip 2: Ak pri urovaní hĺbky kvádra držíte stlačenú klávesu Shift, bude bočná hrana zvierajú s prednou stenou uhol 45°.

Kváder môže byť kreslený buď ako viacfarebný objekt, alebo sú kreslené len jeho obrysy. Farby kvádra môžete zvoliť podľa vlastnej potreby.

Parametre kvádra

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



3D farba

Nastavenie farieb grafického objektu.



1	Prvá farba kvádra - vrchná stena
2	Druhá farba kvádra - predná stena
3	Tretia farba kvádra - bočná stena
Preho farby	Výmena prvej farby (1) za druhú farbu (3) a naopak
4	Definovanie farby druhej farby. Prvá a tretia farba bude doplnená automaticky nasledovne: <ul style="list-style-type: none"> Prvá farba - piate políko pred definovaným políkom druhej farby v palette farieb. Druhá farba - piate políko za definovaným políkom druhej 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 podľa 2. farby.

Rámik

Nastavenie farby hrán kvádra.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient nepodporuje kreslenie objektu **Kváder**.
Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient](#).



Súvisiace stránky:

[Kreslenie grafických objektov](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)