

Všeobecné pravidlá kreslenia

Všeobecné pravidlá kreslenia objektov

- **avé tlačidlo myši** sa používa na vytváranie objektov. Jeho použitie závisí od typu vytváraného grafického objektu.
- **Pravé tlačidlo myši** sa používa na prerušenie (zrušenie) kreslenia objektu.
- **Kláves Shift** sa používa na nastavenie ďalšieho bodu vytvárajúceho objektu pod uhlom, ktorý je násobkom uhla 45° (kreslenie iar, mnohoúhelníka apod.).
- **Kláves Ctrl** umožňuje po vytvorení objektu pokračovať vo vytváraní objektu rovnakého typu, priom pozícia, na ktorej je tento objekt vytvorený je určená predchádzajúcim objektom - napr. vytváranie sústredných kružníc (pri vypnutej vobe [Auto edit](#)).
- **Dvojklik avého tlačidla** sa používa na ukonenie vytvárania objektu, ktorý má vopred neurený počet bodov potrebných na jeho vytvorenie (napr. viacnásobná iara, mnohoúhelník).
- **Kláves Ctrl + pravé tlačidlo myši** - krok späť pri vytváraní grafického objektu. Táto akcia zruší naposledy vytvorený bod objektu (napr. mnohoúhelníka).

Default vlastnosti grafických objektov

Grafický objekt vytvorený v grafickom editore sa vykreslí s použitím tzv. default (predvolených) parametrov. Ak je napríklad pre farbu iar predvolená modrá farba, tak všetky nové objekty vytvorené v editore budú mať modrú obrysovú iaru. Ak chcete, aby vytvorené grafické objekty mali iný vzhľad ako súčasný, je potrebné nastaviť iné default parametre.

Nastavenie default parametrov

1. V prípade, že je vybratý nejaký grafický objekt, prípadne viacero objektov, zrušte výber vykonaním niektorej z nasledujúcich akcií:

- kliknite kurzorom do priestoru schémy mimo grafické objekty,
- kliknite na tlačidlo vytvárania ubovoného grafického objektu - nástrojový panel [Kreslenie](#).

Záhlavie [paletky Vlastnosti objektu](#) sa zmení na "Default vlastnosti".

2. V paletke **Vlastnosti objektu/Default vlastnosti** nastavte podľa potreby požadované default parametre grafických objektov.

Tieto parametre sa použijú pri vytváraní nových grafických objektov t.j. každý nový objekt bude vytvorený podľa nastavených default parametrov. Samozrejme tieto parametre je možné kedykoľvek modifikovať podľa potreby.

Parametre objektov

Vytvorené objekty preberajú farbu, vzorku a ďalšie parametre nastavené v paletke Vlastnosti objektu. Výnimkou sú parametre pripojovania, ktoré nemusia byť definované pre každý objekt.



Súvisiace stránky:

[Kreslenie grafických objektov](#)