


Obdžnik

Obdžnik je grafický objekt určený dvoma protiahľými bodmi (vrcholmi obdžnika), ktoré sa definujú pri jeho vytváraní. Pri kreslení obdžnika môžete stanovi stupe zaoblenia rohov. Vekos tohto parametra sa definuje v [paletke Vlastnosti objektu](#) - položka **Zaoblenie**.

Minimálne zaoblenie rohov (hodnota 0)

Maximálne zaoblenie rohov (hodnota 99)

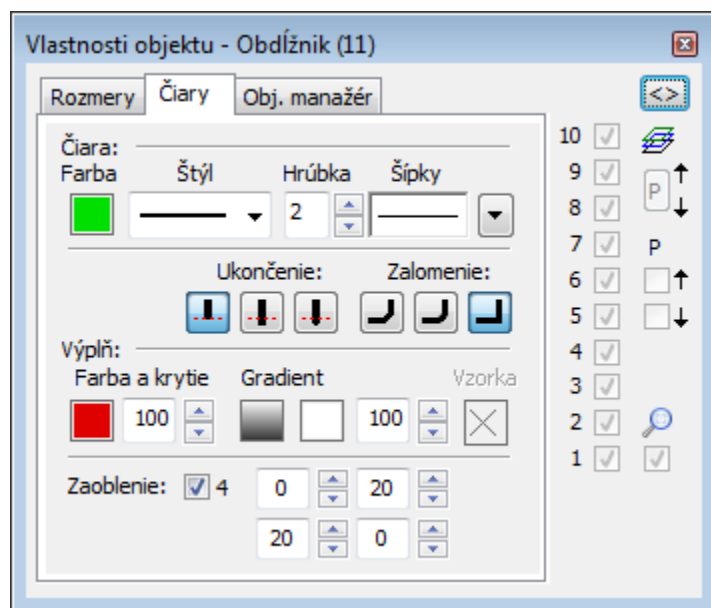
Vytvorenie obdžnika

1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) kliknite na tlačidlo **Obdžnik** .
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude vrchol obdžnika a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahľý vrchol obdžnika a kliknite myšou.

Tip: Ak chcete vytvori štvorec, držte pri kreslení obdžnika stlačenú klávesu Shift.

Parametre obdžnika

Parametre obdžnika sa definujú v [paletke Vlastnosti objektu](#). Táto paletka je tvorená niekoľkými asami (stránkami). V nasledujúcom texte sú popísané iba parametre týkajúce sa grafického objektu obdžnik.



iara

Výber farby iary sa nachádza pod textom iara. Po kliknutí na ukážku farby sa zobrazí [paleta farieb](#). Kliknutím myši na niektoré z farebných políok sa nastaví daná farba ako farba iary.

Štýl

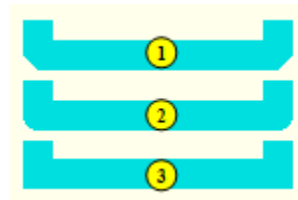
Výber štýlu obrysových iar obdžnika. Zoznam obsahuje niekoľko štýlov iary - napr. plná, iarkovaná, bodkovaná, bodkoiarkovaná.

Hrúbka

Definovanie hrúbky obrysovej iary obdžnika. Najtenšia iara má hrúbku 1, najhrubšia 40.

Zalomenie

Nastavenie typu zalomenia spojnic.



Výpl

Farba a krytie

Nastavenie farby a krytia výplne grafického objektu. Po kliknutí na ukážku farby sa zobrazí [paleta farieb](#). Kliknutím myši na niektoré z farebných políok sa definuje farba výplne.

Krytie definuje priehadnosť objektu. Parameter je z rozsahu 0-100, kde 0 je nulové krytie objekt je priehadný a 100 úplne krytie – objekt je nepriehadný.

Gradient

Definovanie gradientovej výplne pre plošné grafické objekty (obdžnik, mnohoúhelník, kruh, ...) a 3D grafické objekty (viacnásobná 3D iara, 3D tlaidlo, 3D rámik, 3D kruhové tlaidlo).

Výber gradientu sa prevádza výberom 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. Tlaidlo s modrou farbou zodpovedá stav pri otvorení voby.

Prvá gradientová farba a krytie

Farba kopíruje nastavenie farby výplne objektu. Krytie definuje priehadnosť objektu. 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 nastaviť 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.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient nepodporuje efekty.

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

Vzorka

Výber výplovej vzorky grafického objektu. Kliknutím na tlačidlo s ukážkou príslušnej vzorky sa obdžnik vyplní touto vzorkou, ktorá bude mať farbu podľa voby **Farba - Výpl**. Vzorka sa dá vybrať iba ak sa nepoužíva gradientová výplň a objekt má 100 % krytie.

Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient podporuje iba plnú vzorku.

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

Zaoblenie

Nastavenie stupňa zaoblenia rohov grafického objektu (0-99). Hodnota 0 znamená, že objekt nemá zaoblené rohy. Maximálnemu zaobleniu rohov zodpovedá hodnota 99. Voba 4 umožňuje definovať zaoblenie každého rohu samostatne.



Súvisiace stránky:

[Kreslenie grafických objektov](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)