

# Tlaidlo (Kreslenie grafických objektov)

Grafický objekt **Tlaidlo** je vhodné použiť na ovládanie objektov systému D2000, otváranie grafických informaných okien (schémy, grafy), štartovanie povelových súborov a pod. Tlaidlo je zložený grafický objekt, ktorý sa skladá zo samotného tlaidla a textu. Nasledujúce obrázky demonštrujú ukážky tlaidla.



## Vytvorenie tlaidla

1. V nástrojovej lište **Kreslenie** kliknite na tlaidlo **Tlaidlo** .
2. Do vstupného riadku, ktorý sa otvorí na pracovnej ploche editora, napíšte **textový reazec** pre zobrazenie v tlaidle.

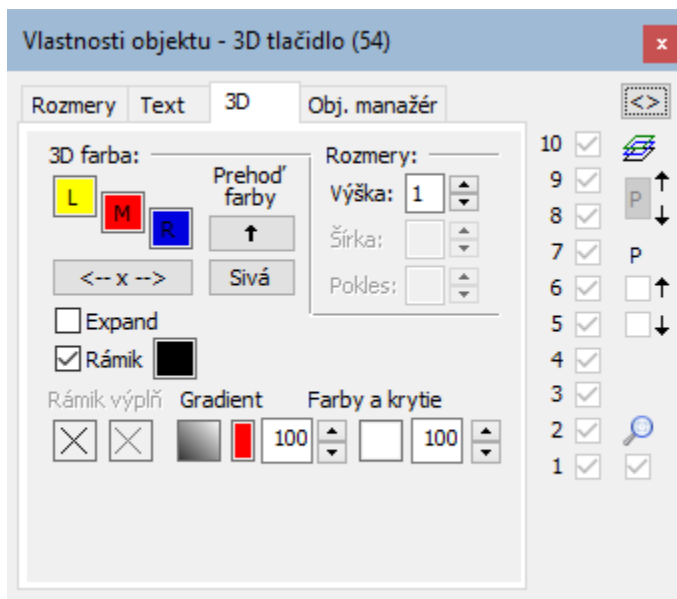
**Zadávanie textu**

OK

3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude roh tlaidla a kliknite myšou.
4. Kurzor presuňte na pozíciu v schéme, kde bude protiahly roh tlaidla a kliknite myšou.

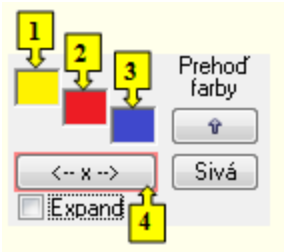
## Parametre tlaidla

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



3D farba

Nastavenie farieb grafického objektu.



1	Prvá farba grafického objektu.
2	Druhá farba grafického objektu (farba povrchu tlačidla).
3	Tretia farba grafického objektu.
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"><li>• Prvá farba - piate políko pred definovaným políkom druhej farby v <a href="#">palette farieb</a>.</li><li>• Druhá farba - piate políko za definovaným políkom druhej farby v <a href="#">palette farieb</a>.</li></ul>
Sivá	Automatické nastavenie 3D farieb v odtieoch šedej farby.
Expand	Ak je políko zaškrtnuté, 1. a 3. farba sa schová. Tieto farby sú vypoítané pod 2. farby.

Rámik

Nastavenie farby rámika, ktorý je kreslený po obvode tlačidla. Rámik je možné podľa potreby vypnúť a zapnúť.

Gradient

Definovanie gradientovej výplne. Tá sa dobí výberom gradientu z okna



Kde 1 a 2 odpovedá 1. a 2. farbe v ierno bielom prevedení. Tlačidlo vpravo hore je kreslenie bez gradientu a ostatné tlačidlá znázorujú kreslenie pre daný gradient. Tlačidlo s modrou farbou zodpovedá stavu 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 nastaviť z ESL skriptu funkciou [%HI\\_SetBackColor2](#).

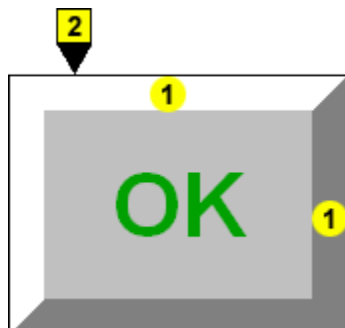
Použitie gradientového efektu definovaného sa dá z ESL skriptu vypnúť-zapnúť funkciou [%HI\\_Set\\_PaintEffects](#).

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

## Rozmery

### Výška

Nastavenie výšky tlačidla (1-99).



1	Výška tlačidla.
2	Rámik okolo tlačidla.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Pre objekt **Tlačidlo (3D)** nie je implementované zarovnanie textu v objekte.  
Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastností objektov pre D2000 Tenký klient](#).



### Súvisiace stránky:

[Kreslenie grafických objektov](#)  
[Grafický objekt - Text](#)  
[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)