


# Text

Dôležitým grafickým objektom je text. Prostredníctvom tohto je možné do schémy vklada textové popisy, vysvetlivky, komentáre a pod. Vemi dôležitou úlohou textových reazcov je zobrazovanie aktuálnych (živých) hodnôt objektov systému D2000. Takéto reazce musia ma špeciálny formát - podrobnejšie informácie v kapitole [Pripojovanie na zobrazovanie hodnôt objektov](#).

## Vloženie textu do grafickej schémy

- V nástrojovej lište [Kreslenie](#) kliknite na tlačidlo **Text** .
- Do vstupného políka, ktoré sa otvorí na obrazovke, napíšte požadovaný text.  
Možnosť použiť

[Slovník](#)

(pre otvorenie stlače

**CTRL+L**

).

**Zadávanie textu**  
Teplota pary

- V grafickej schéme kliknite na pozíciu, kde má byť umiestnený zadaný text.

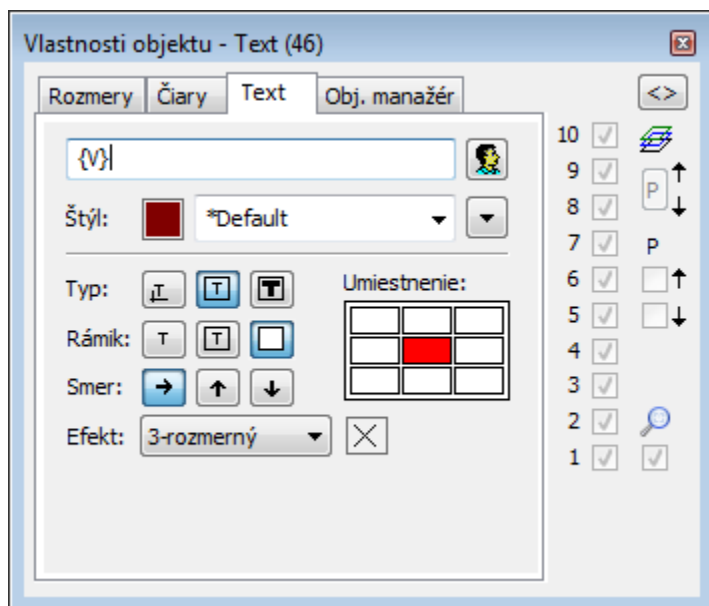
**Poznámka:** Textový reazec vložený do grafickej schémy môže obsahovať maximálne 250 znakov.

## Parametre textu

Parametre mnohouholníka sa definujú v [paletke Vlastnosti objektu](#). Táto paletka je tvorená niekoľkými stránkami. Mnohouholník môže pri parametroch rámkov a podkladu používať parametre zo záložky [Iary](#) zhodné s [obdĺžnikom](#). Výsledok môže byť napríklad:



Text má zároveň vlastnú záložku Text, v ktorej možno definovať jeho rôzne parametre, ako napr. farbu, textový štýl, umiestnenie a pod. Parametre textu sa definujú v [paletke Vlastnosti objektu](#). Táto paletka je tvorená niekoľkými stránkami. Nasledujúci text popisuje iba parametre týkajúce sa objektu text.



Text

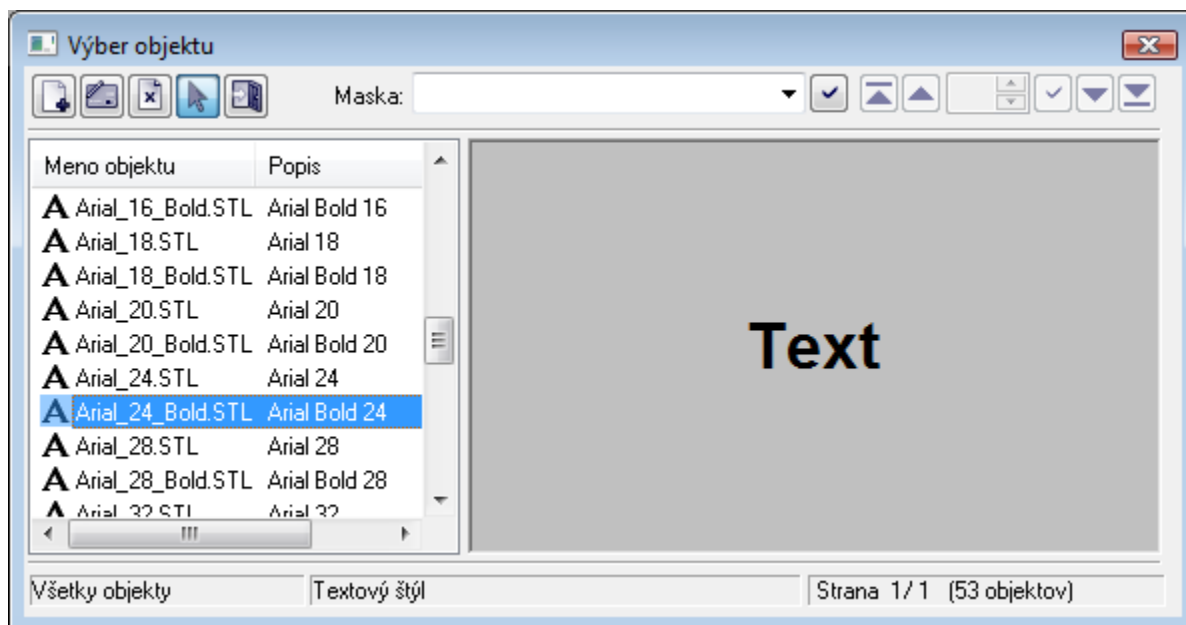
Vstupné políko obsahuje textový reazec zodpovedajúci vybranému textovému objektu. Tento reazec bol zadáný pri vytváraní textu - krok 2. Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlače **CTRL+L**).

Farba

Výber farby textu. Po kliknutí na ukážku farby sa zobrazí [paleta farieb](#). Kliknutím myši na niektoré z farebných políok sa definuje farba textu.




Štýl

Kliknutím na tlačidlo **Štýl** sa otvorí zoznam definovaných textových štýlov. Štýl vybraný z tohto zoznamu sa použije pre daný textový objekt. Prává časť dialógového okna obsahuje zoznam textových štýlov, avšak ukážku z vybraného štýlu. Viac sa o textových štýloch dozviete v kapitole [Konfigurácia textových štýlov](#).






## Typ

Definovanie typu umiestnenia daného textu do grafickej schémy.

	Text je umiestnený do grafickej schémy na pozíciu kurzora.
	Text je umiestnený do vytvoreného obdžnika, zachováva si proporcie poda definície textového štýlu. Pozícia textu v obdžniku sa definuje pomocou červeného obdžnika - deväť možností umiestnenia textu. Poet efektov je obmedzený na prvé dva.
	Text je umiestnený do vytvoreného obdžnika tak, že vyplní celú oblas obdžnika, nezachováva si proporcie poda definície textového štýlu.




## Rámik

Pre typy umiestnenia textu **v obdžniku** a **do obdžnika** je možné definova spôsob kreslenia obdžnika - rámiku obkolesujúceho daný text.

	Rámik, do ktorého je umiestnený text, nie je kreslený.
	Je kreslená iba obvodová iara rámiku, do ktorého je umiestnený text. Parametre obvodovej iary je možné definova na stránke <b>iary</b> , farbu iary na stránke <b>Farby</b> .
	Je kreslená nielen obvodová iara rámiku, ale aj výplň rámiku. Parametre obvodovej iary je možné definova na stránke <b>iary</b> , farbu iary a vzhľad výplne rámiku na stránke <b>Farby</b> .

## Smer

Nastavenie smeru vykresovania daného textu.

	Text je vykreslený zava doprava.
	Text je vykreslený zdola nahor.
	Text je vykreslený zhora nadol.

## Efekt

Rozbaovací zoznam sa nachádza v pravom dolnom rohu dialógového okna. Výber niektorého z textových efektov. Nasledujúce obrázky demonštrujú použitie jednotlivých efektov.

Normálny	Normálny - bez efektu
<b>Podklad</b>	Text s podkladom
<b>Tieňový</b>	Tieňový efekt

<b>Priestorový</b>	Priestorový efekt
<b>Priestorový 2</b>	Priestorový efekt .2
<b>3-rozmerný</b>	Trojrozmerný efekt

**Poznámka:** Efekt **Podklad** vykreslí pod textom obdĺžnikovú plochu vyfarbenú farbou podľa položky **2. farba**. Táto farba je zachovaná aj pri zobrazení objektu v procese [D2000 HI](#) - použitá zobrazovacia paleta nemá na podklad definovaný týmto efektom žiaden vplyv.

2. farba

Výber farby, ktorá sa používa pri textových efektoch.



#### Súvisiace stránky:

[Kreslenie grafických objektov](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)