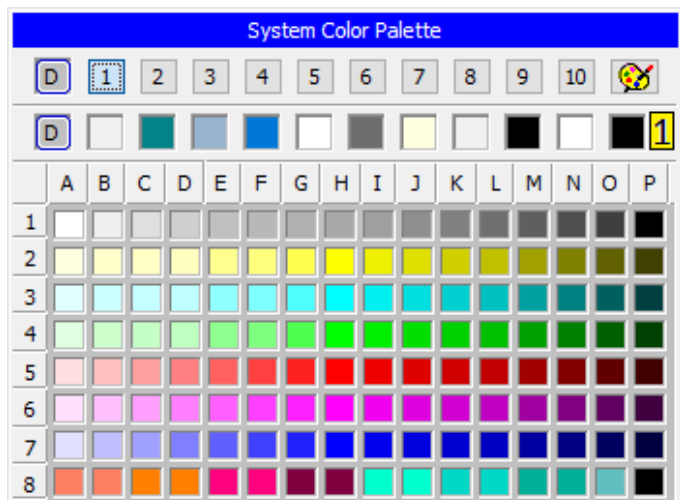


# Výber a editácia systémových farieb (D2000)

V systéme je definovaných 1280 farieb, ktoré možno použiť v schémach. Prvých 112 (z 1. stránky) je pevných, ostatné je možné v aplikácii preddefinovať. Voba farby sa vykonáva v okne nasledovného tvaru:

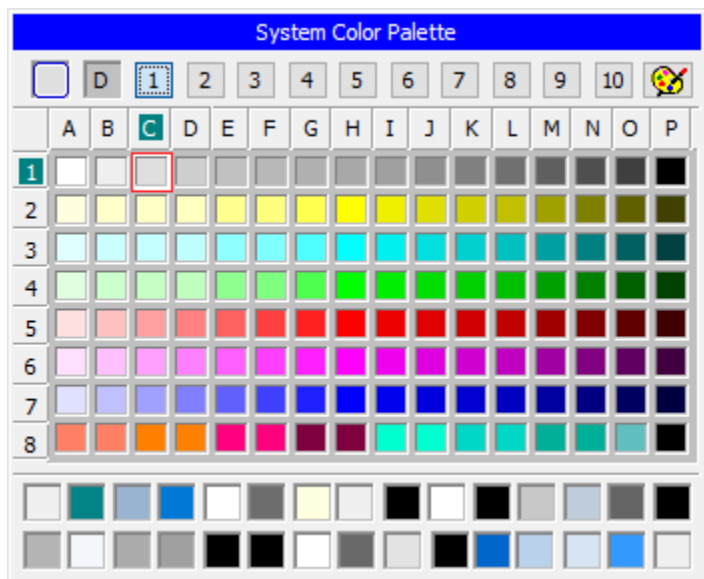


Hlavička palety farieb zobrazuje názov palety. Farby sú lenené do 10 skupín po 128 farbách, medzi ktorými sa prepína pomocou tlačidiel 1..10. Pri otvorení okna sa vyberie skupina, na ktorej sa nachádza vstupná farba. Výstupná farba je zobrazená vavo hore a v poli farieb je oznaená červeným rámkom a zvýrazneným íslom a písmenom definujúcim pozíciu farby v paletе.

Vpravo hore je tlačidlo štartujúce editáciu farieb. Toto tlačidlo je zobrazené iba v grafickom editore pre užívateľov s administrátorskými prístupovými právami, pričom existujú výnimky, kedy sa toto tlačidlo nezobrazuje (napr. pri výbere farieb v [parametroch schémy](#)). Výber farby sa vykoná stlačením avého tlačidla myši nad zvolenou farbou.

Riadok (1) obsahuje predvolebnú farbu pre windows prvky a je zobrazený iba pri vobe farby pre ne a je oznaený písmenom D a ukážky niektorých farieb definovaných v prostredí Windows (napr. farba titulu aktívneho okna, pozadia okien, textu v oknách, ...). Tieto farby sa nedajú editovať v tomto dialógovom okne.


V novej verzii sa prechádza na tvar

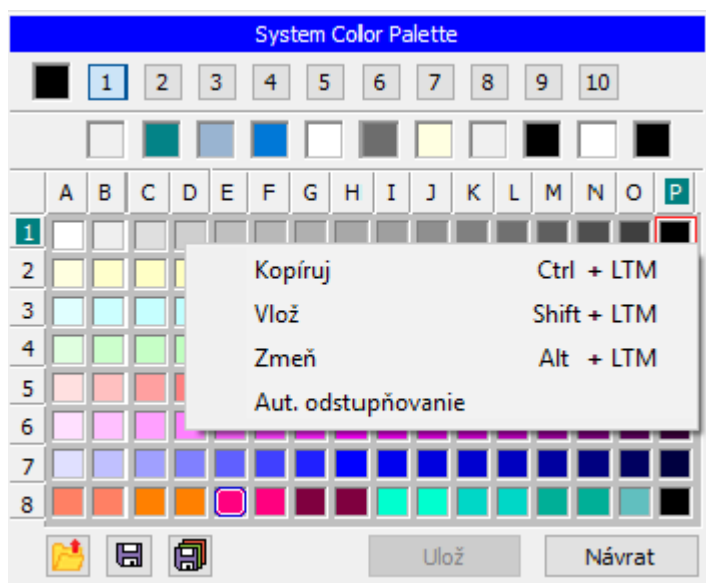


poskytujúci rozšírenú ponuku farieb definovaných v prostredí Windows

## Editácia systémových farieb

Editácia farieb je povolená len v procese [D2000 GrEditor](#). Pre [D2000 HI](#) je táto možnosť zakázaná. V systémových farbách sa prvých 112 farieb nedá zmeniť (1. skupina, riadky 1-7).

Po stlačení tlačidla editácie  sú v okne sprístupnené ďalšie tlačidlá:



V okne môžeme robiť s farbami nasledovné operácie:

1. Editovať farbu - kliknutím avého tlačidla myši nad zvolenou farbou alebo stlačením pravého tlačidla a vobou **Zmeň**.
2. Odpamätať si definíciu farby v schránke farby - kliknutím avého tlačidla myši nad zvolenou farbou pri stlačení klávese Ctrl alebo stlačením pravého tlačidla a vobou **Kopíruj**.
3. Vyíť obsah v schránke farby a farbu uložiť na dané miesto - kliknutím avého tlačidla myši nad zvolenou farbou pri stlačení klávese Shift alebo stlačením pravého tlačidla a vobou **Vlož**.
4. Automaticky odstupovať odtiene zvolenej farby stlačením avého tlačidla myši nad zvolenou farbou v poslednom riadku a výberom položky **Aut. odstupňovanie**. V tomto riadku sa odstupujú odtiene vybranej farby.
5. Prekopírovať definíciu farby na nové miesto - stlačením avého tlačidla myši nad zvolenou farbou pri stlačení klávese Ctrl a pustením tlačidla nad cieľným miestom.

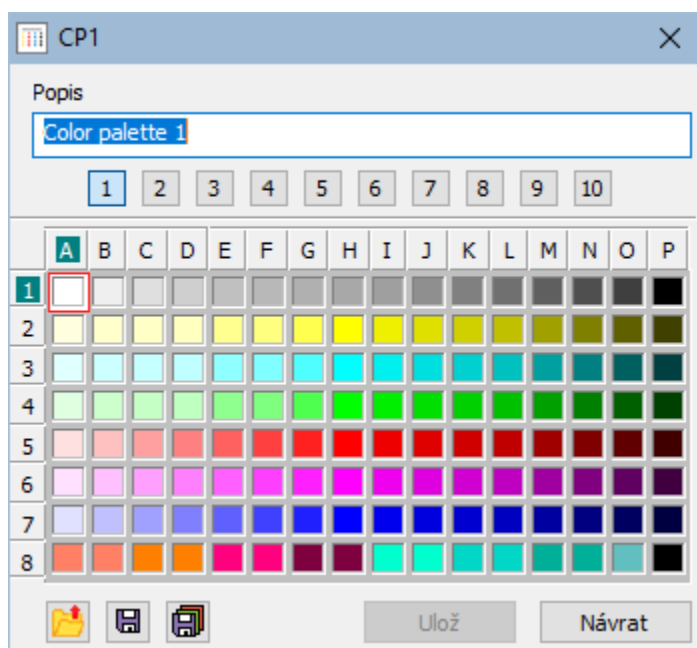
Význam tlačidiel umiestnených v avej dolnejasti:

	Naíť paletu farieb zo súboru na disku.
	Uloží na disk zobrazenú paletu farieb.
	Uloží na disk celú paletu farieb.

### Editácia farebných paliet

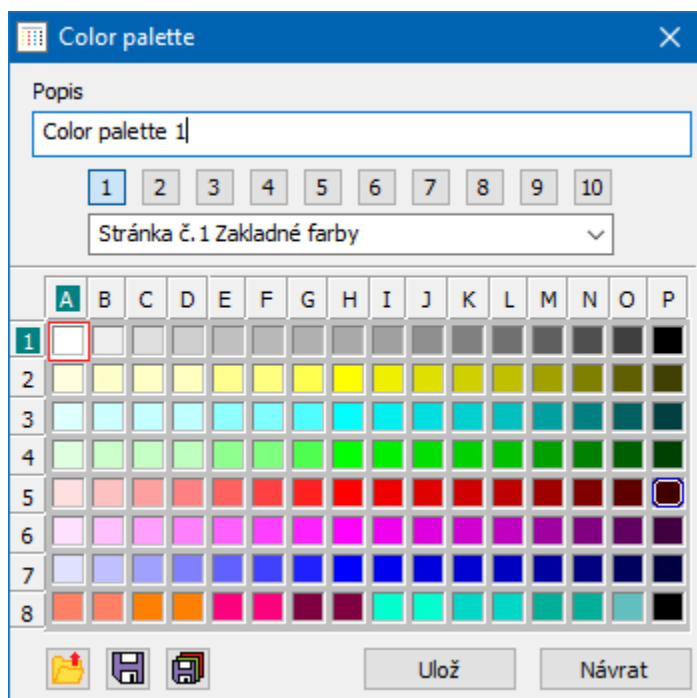
Editácia farieb je povolená v procese **D2000 GrEditor**. Po vobe v menu Konfigurácia Gr\Farebné palety... alebo po stlačení tlačidla sa otvorí okno zoznamu farebných paliet, v ktorom môžeme vytvoriť novú alebo upraviť existujúcu farebnú paletu.

Otvorí sa okno editácie:



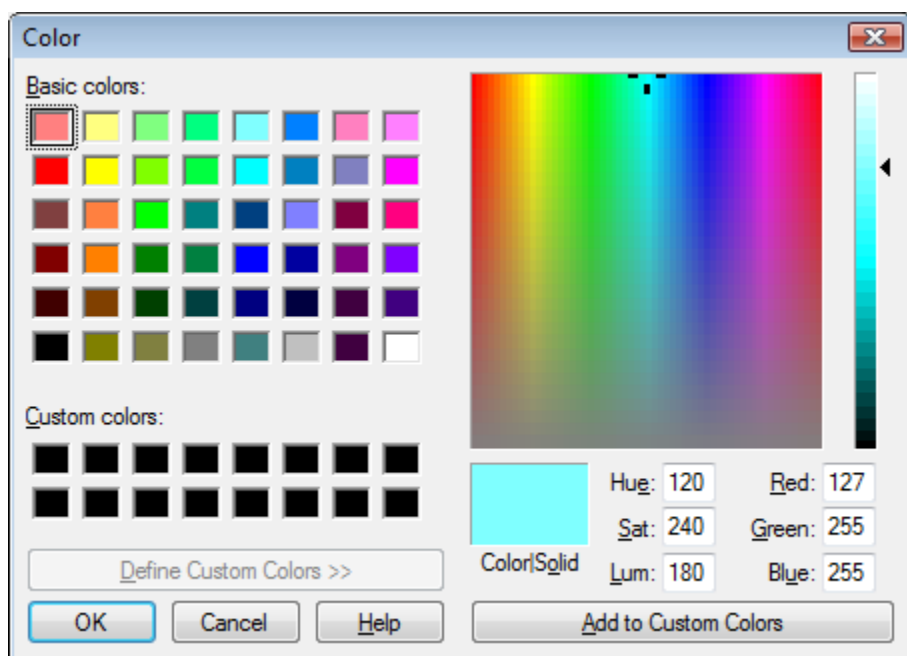
a editácia následovne prebieha obdobne ako pri systémových paletách. Na rozdiel od Systémových farieb je možné zmeniť každú farbu.

V novej verzii sa okno editácie mení a umožňuje nastaviť popis ku stránke v grafickej palete



### Editácia farby

Po vobe editácie farby sa zobrazí nasledovné systémové okno:



V okne vyberieme farbu a stlačíme tlačidlo OK. Výsledná farba sa zapíše na požadovanú pozíciu.