

# Obdžnik

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

Minimálne zaoblenie rohov (hodnota 0)

Maximálne zaoblenie rohov (hodnota 99)

## Vytvorenie obdžnika

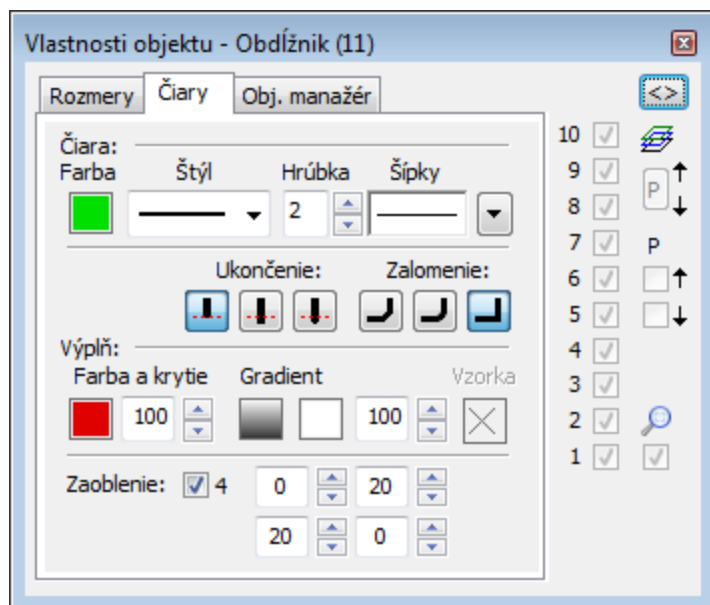


1. V nástrojovej lište [Kreslenie](#) kliknite na tlačidlo **Obdžnik**.
2. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude vrchol obdžnika a kliknite myšou.
3. Umiestnite kurzor na pozíciu v schéme, kde bude protiahly vrchol obdžnika a kliknite myšou.

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

## Parametre obdžnika

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



### Farba

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

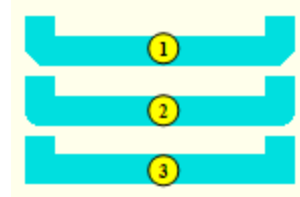
Výber štýlu obrysových iar obdžnika. Zoznam obsahuje niekoľko štýlov iary - napr. plná, iarkovaná, bodkovaná, bodkoiarkovaná.

### Hrúbka

Definovanie hrúbky obrysovej iary obdžnika. Najtenšia iara má hrúbku 1, najhrubšia 99. Hodnota 0 je určená pre neviditeľnú iaru.

### 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 priehadnos 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 tlaidló, 3D rámik, 3D kruhové tlaidló).

Výber gradientu sa prevádza výberom z okna



Kde 1 a 2 odpovedá 1. a 2. farbe v ierno bielom prevedení. Tlaidló vpravo hore je kreslenie bez gradientu a ostatné tlaidlá znázorujú kreslenie pre daný gradient. Tlaidló s modrou farbou zodpovedá stav pri otvorení voby.

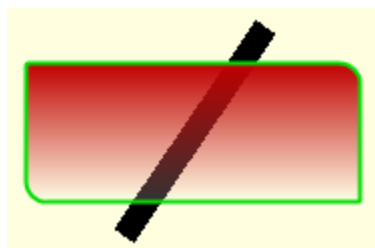
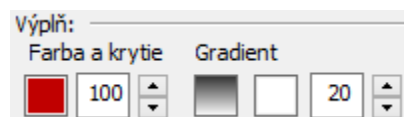
#### Prvá gradientová farba a krytie

Farba kopíruje nastavenie farby výplne objektu. Krytie definuje priehadnos objektu. Parameter je z rozsahu 0-100, kde 0 je nulové krytie objekt je priehadný a 100 úplne krytie – objekt je nepriehadný.

#### Druhá gradientová farba a krytie

Nasleduje nastavenie druhej gradientovej farby a krytia. Druhá farba sa dá nastaviť z ESL skriptu funkciou [%HI\\_SetBackColor2](#).

Príklad:



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 tlaidló 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 stupu 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](#)