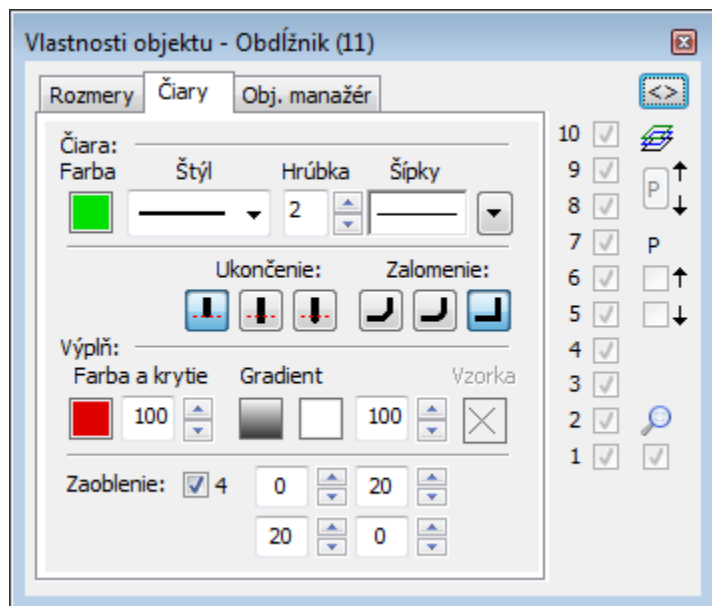



# Paletka Vlastnosti objektu

Každý grafický objekt má svoju vlastnú množinu parametrov. Tieto parametre sú zobrazené v paletke **Vlastnosti objektu**. Táto paletka obsahuje niektoré parametre, ktoré sú spoločné pre viacero objektov (napr. farba iary, farby výplne, hrúbka iary a pod.) a tiež špeciálne objektovo závislé parametre (efekt textu pre objekt Text, zdvih pre tlačidlá a pod.).



V paletke je možné nastavi parametre grafického objektu ešte pred jeho vytvorením, alebo najprv vytvorí objekt s aktuálnymi parametrami, a potom modifikovať požadované parametre podľa potreby.

Tlačidlo  sa zobrazuje, keď je vybraných viacero objektov. Umožňuje kopírovať vlastnosti grafického objektu, definované v paletke **Vlastnosti objektu**, na ostatné objekty, ktoré sú vybrané v [skupine objektov](#). Po stlačení tlačidla sa parametre aktívneho grafického objektu prekopírujú ostatným grafickým objektom v skupine. Parametre sa prekopírujú len pre grafické objekty toho istého typu ako je aktívny objekt. Neprenášajú sa nasledovné parametre: poloha objektu, bitové mapy a príslušnosť ku [zoskupeniam grafických objektov](#). Pre grafické objekty typu [Viacnásobná iara](#) a [Mnohouholník](#) sa nemenia ani rozmery grafických objektov.

Tlačidlo  otvorí paletku [Prípojenie objektu](#). Táto funkcia funguje aj opano, t.j. v paletke **Prípojenie objektu** otvorí paletku **Vlastnosti objektu**.

Keď nie je vybraný žiadny objekt, dajú sa v paletke **Vlastnosti objektu** editovať prednastavené parametre (vlastnosti) grafických objektov, podľa ktorých sa potom vytvárajú nové objekty. Text v titulkovom páse je v znení:  
"Vlastnosti objektu - Default vlastnosti"

Paletka pre nastavenie vlastností grafických objektov zobrazuje [vrstvy](#).

Paletka **Vlastnosti objektu** môže, v závislosti od typu vybraného grafického objektu, obsahovať nasledujúce záložky.

Záložka	Parametre v záložke
<a href="#">Rozmery</a>	Zmena rozmerov a pozície grafického objektu.
<a href="#">iary</a>	Nastavenie parametrov iary - výber farby výplne a obrysov grafického objektu, definícia výplovej vzorky, hrúbka, štýl, šípky, ukončenie, zalomenie, zaoblenie.

<b>Text</b>	Zmena textu, výber textového štýlu a farby textu. Konfigurácia spôsobu a smeru umiestnenia textu, spôsobu kreslenia rámika okolo textu a textového efektu.
<b>Bmp</b>	Zmena bitovej mapy, farba pre monochromatické bitové mapy a nastavenie veľkosti podľa rozmerov bitovej mapy.
<b>Tabuka</b>	Nastavenie potu riadkov a stpcov tabuky, výšky prvého riadku a šírky prvého stpca; kreslenie 3D rámika.
<b>Obj. manažér</b>	Uruje správanie sa jednotlivých grafických objektov, alebo skupiny grafických objektov v schéme pri zmene rozmerov schémy v procese <a href="#">D2000 HI</a> .
<b>3D</b>	Konfigurácia rozmerov a farieb trojrozmerných grafických objektov.

**Poznámka:**

Nasledujúci popis záložiek paletky **Vlastnosti objektu** nie je úplný. V závislosti od typu grafického objektu sa niektoré záložky v dialógovom okne nenachádzajú, alebo niektoré parametre v záložkách nie sú aktívne.

Parametre, ktoré sú špeciálne použité len pre určitý typ grafického objektu sú bližšie popísané v príslušnej kapitole.

## Rozmery

---

Vlastnosti objektu - Obdĺžnik (11)

Rozmery Čiary Obj. manažér

Objekt


X: 530 DX: 121

Y: 50 DY: 71

Priestor objektu

X: 529 DX: 123

Y: 49 DY: 73

10 ☒ 

9 ☒ ↑

8 ☒ P ↓


7 ☒ P

6 ☒ ↑

5 ☒ ↓

4 ☒

3 ☒

2 ☒ 

1 ☒ ☒

Vlastnosti objektu - Viacnásobná čiara (47)

Rozmery Čiary Obj. manažér

Objekt

X: 449 1 X: 488

Y: 353 >> Y: 280

DX: 20

DY: 100


Pridaj

Odober

Priestor objektu

X: 448 DX: 117

Y: 238 DY: 117

10 ☒ 

9 ☒ ↑

8 ☒ P ↓


7 ☒ P

6 ☒ ↑

5 ☒ ↓

4 ☒

3 ☒

2 ☒ 

1 ☒ ☒

Vlastnosti objektu - Medzikružie (44)

Rozmery Čiary Obj. manažér

Objekt

X: 260 R1X: 63

Y: 334 R1Y: 63

R2X: 129

R2Y: 96


A1: 326

A2: 77

Priestor objektu

X: 273 DX: 118

Y: 239 DY: 162

10 ☒ 

9 ☒ ↑

8 ☒ P ↓


7 ☒ P

6 ☒ ↑

5 ☒ ↓

4 ☒

3 ☒

2 ☒ 

1 ☒ ☒

*Objekt*

## **X, Y**

Rozmery urujú pozíciu objektu v grafickej schéme. Ich význam závisí od typu grafického objektu. Napr. obdžnik - avý dolný roh, kružnica - stred, iara - prvý bod, mnohouholník - prvý vrchol at.

*alšie poziné parametre*

## **X, Y - Vpravo**

Rozmery urujú pozíciu n-tého (údaj vavo od X) bodu objektu v grafickej schéme.

Pozícia 1 a vyššie sa dá mení, priom zmena je ovplyvnená nastavením výberu >>. Ak voba nie je nastavená, posúva sa iba daný bod. Ak je nastavená, posúvajú sa aj nasledovne body, a to o vekos zmeny pozície bodu n.

## **DX, DY**

Rozmery grafického objektu.

## **R1X, R1Y**

Rozmery kruhu. R1X je horizontálny polomer a R1Y je vertikálny polomer.

## **R2X, R2Y**

Rozmery 2. kruhu pre medzikružie. R2X je horizontálny polomer a R2Y je vertikálny polomer.

## **A1, A2**

Poiatoný a koncový uhol pre kruhové výsee.

## **Pridaj - V12.1N**

Pridanie bodu pre viacnásobnú iaru a mnohouholník.

## **Odober - V12.1N**

Odobranie bodu pre viacnásobnú iaru a mnohouholník.

*Priestor objektu*

## **X, Y**

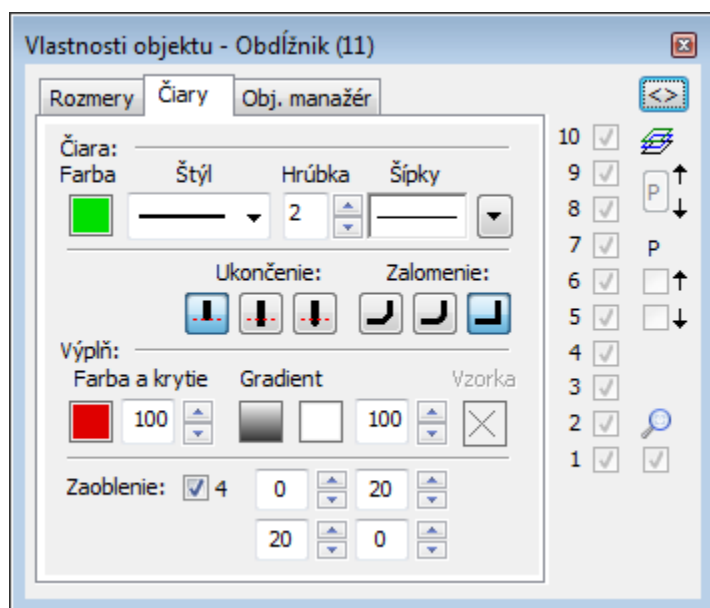
Rozmery minimálneho obdžnikového priestoru opisujúceho daný grafický objekt.

## **DX, DY**

Rozmery grafického objektu.

## **iary**

---



*iara*

## 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 iary. Zoznam obsahuje niekoľko štýlov iar:



## Upozornenie:

Kreslenie a správanie sa iar štýlu *iarkovaná iara* závisí od operaného systému. V systémoch bežiacich pod Windows 2000, *iarkovaná iara* pri použití zoomu nemení svoju hrúbku.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient


Tenký Klient podporuje iba jednoduchý štýl iary.


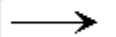


Viac na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient](#).

## Hrúbka

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

## Šípky

Po kliknutí na tlačidlo  sa na paletke zobrazia položky na definovanie tvaru šípky krajných bodov iary.

Začiatok:	Koniec:	Hrúbka:
		3  

V zoznamoch **Začiatok** a **Koniec** sa uria tvary šípok oboch krajných bodov iary:



Hodnota položky **Hrúbka** (1-3) uruje vekos šípky, pričom 1 je najmenšia a 3 najväčšia šípka.

## Ukonenie

Definovaním ukonenia iary je možné urí vzťah oboch koncov iary. Typ ukonenia sa definuje stlačením príslušného tlačidla. Jednotlivé typy ukonenia znázorňuje nasledujúci obrázok.



Dostupné typy ukonenia iary



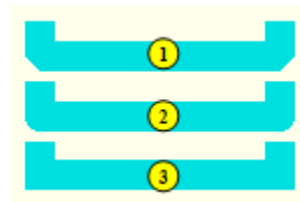
Ukážky použitia jednotlivých typov ukonenia iary

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient podporuje iba typ 1.  
Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient](#).

## Zalomenie

Nastavenie typu zalomenia spojnic.



## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient podporuje iba typ 3.  
Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient](#).

*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 tlaidllo, 3D rámik, 3D kruhové tlaidllo).

Výber gradientu sa prevádza výberom z okna.



Kde 1 a 2 odpovedá 1. a 2. farbe v ierno bielom prevedení. Tlaidllo vpravo hore je kreslenie bez gradientu a ostatné tlaidlá znázorujú kreslenie pre daný gradient. Tlaidllo 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.

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

Použitie gradientového efektu 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.

## 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 tlaidllo 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

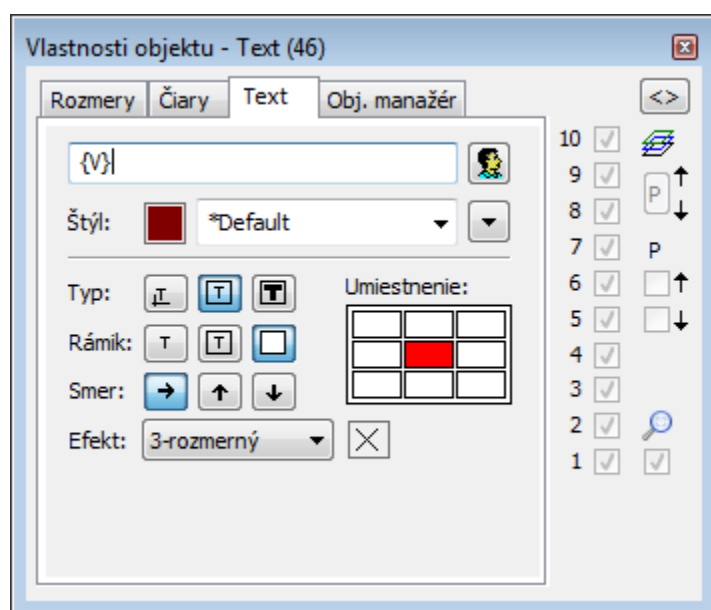
Nastavenie stupu zaoblenia rohov grafického objektu (0-99). Hodnota 0 znamená, že objekt nemá zaoblené rohy. Maximálnemu zaobleniu rohov zodpovedá hodnota 99. Voba 4 umožňuje definovať zaoblenie každého rohu samostatne.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Zaoblenie nie je podporované.

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

## Text



## Text

Vstupné políko obsahuje textový reazec zodpovedajúci vybranému textovému objektu.

Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlače **CTRL+L**).

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Vstupné políko obsahuje textový reazec zodpovedajúci vybranému textovému objektu.

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

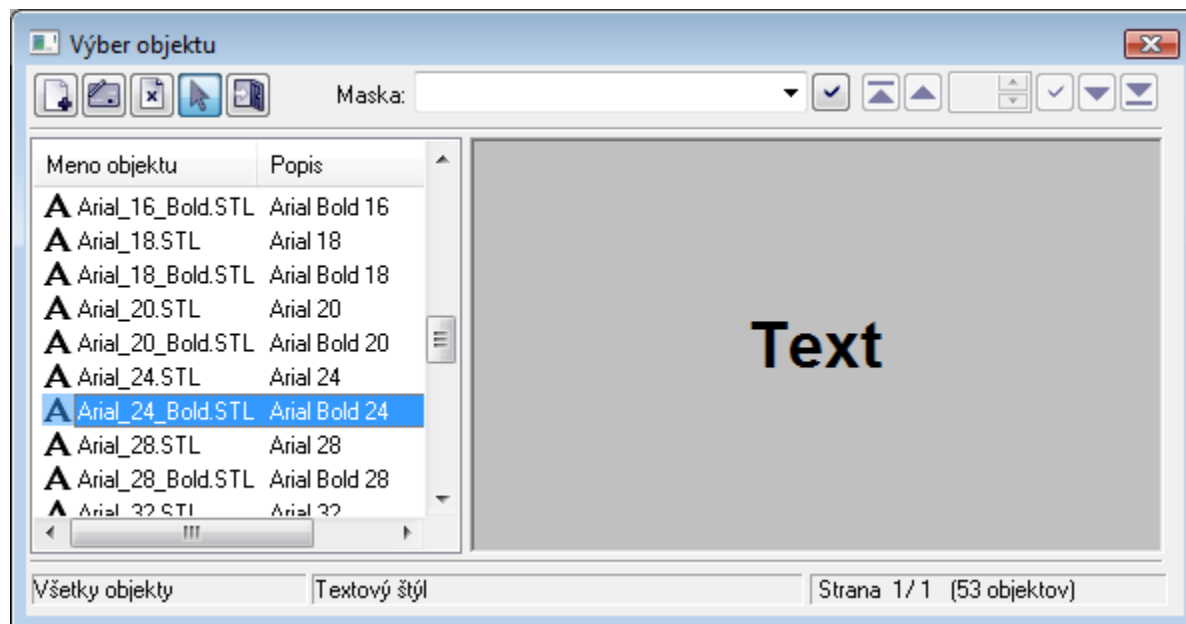
## Farba

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. Pravá 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 obdžníka, zachováva si proporcie podľa definície textového štýlu. Pozícia textu v obdžniku sa definuje pomocou červeného štvorca  - deväť možností umiestnenia textu.
	Text je umiestnený do vytvoreného obdžníka tak, že vyplní celú oblasť obdžníka, nezachováva si proporcie podľa definície textového štýlu.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Prvé dve vlastnosti sú funkčné. Tretiu - text je umiestnený do vytvoreného obdžníka tak, že vyplní celú oblasť - nie je možné implementovať v prostredí internetového prehliadača.

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

## Rámik

Pre typ umiestnenia textu **v obdžniku** a **do obdžníka** je možné definovať spôsob kreslenia obdžníka - rámika obkolesujúceho daný text.

	Rámik, do ktorého je umiestnený text, nie je kreslený.
	Je kreslená iba obvodová čiara rámika, do ktorého je umiestnený text. Parametre obvodovej čiary (farba, štýl, hrúbka, zalomenie) sa definujú v záložke <a href="#">iary</a> .



Je kreslená nielen obvodová iara rámika, ale aj výpl rámika. Parametre obvodovej iary (farba, štýl, hrúbka, zalomenie) a vzhad výplne rámika (výpl, vzorka) sa definujú v záložke [iary](#).

## Smer

Nastavenie smeru vykresovania daného textu.



Text je vykreslený zava doprava.



Text je vykreslený zdola nahor.



Text je vykreslený zhora nadol.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Smer vykreslenia textu funguje len zava doprava.

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

## 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>	Tieový 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 obdžnikovú plochu vyfarbenú farbou poda 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.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

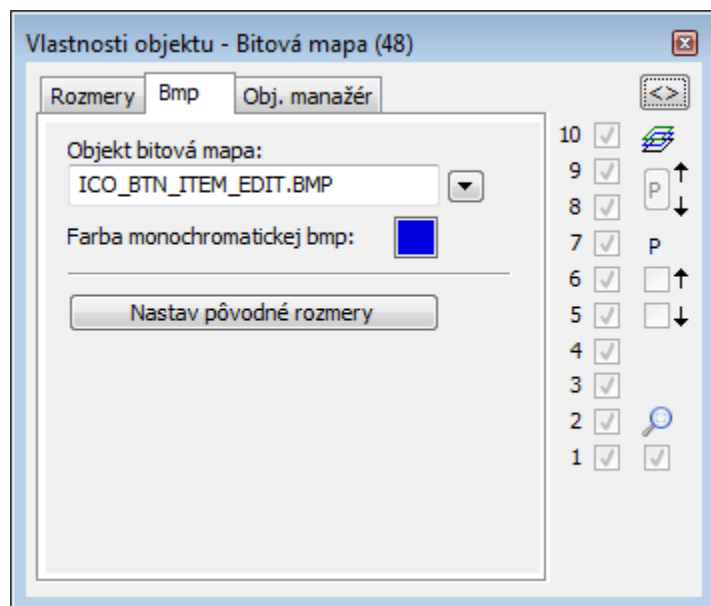
Tenký klient nepodporuje efekty.

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


2. farba

Výber farby, ktorá sa používa pri textových efektoch.

## Bmp



### Objekt bitová mapa

Výber objektu typu Bitová mapa. Zoznam bitových máp sa objaví po stlačení tlačidla .

### Farba monochromatickej bitovej mapy

Výber farby pre monochromatické bitové mapy.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

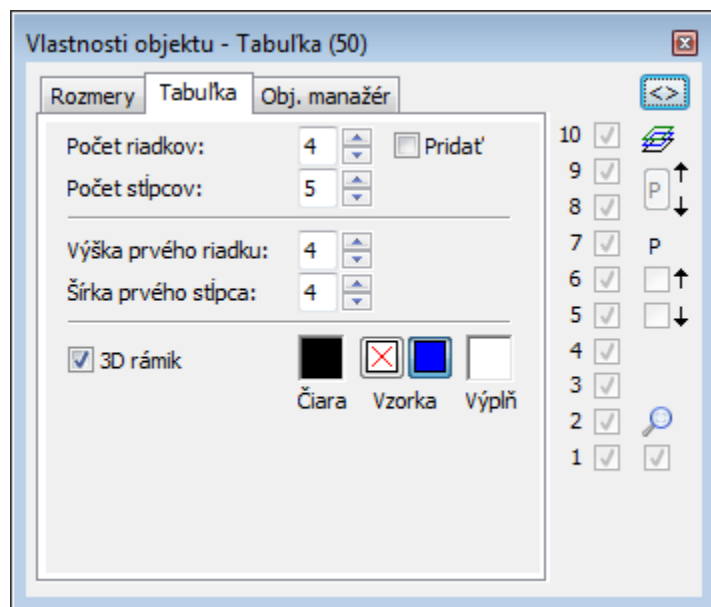
Tenký klient nepodporuje túto vlastnosť.

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

### Nastav pôvodné rozmery

Nastavenie pôvodných rozmerov bitovej mapy.

## Tabuka



### Počet riadkov, Počet stpcov

Nastavenie počtu riadkov a stpcov tabuky (1-99).

### Prida

Zaiarknutá voba spôsobí, že pri zvyšovaní počtu riadkov alebo stpcov sa nové riadky alebo stpce pridávajú k tabuke - nedochádza k zmene veľkosti pôvodných riadkov alebo stpcov tabuky. Pri nezaiarknutej vobe sa nemení pôvodná veľkosť tabuky. Pridávanie nových riadkov a stpcov tak spôsobí zmenšovanie veľkosti všetkých riadkov a stpcov v tabuke.

### Výška prvého riadka, Šírka prvého stpca

Nastavenie výšky prvého riadka a šírky prvého stpca tabuky. Výška prvého riadka je voliteľná (1-99). Ak má hodnotu rôznu od nuly, je prvý riadok oddelený od ostatných dvojitoú iarou. Ak má riadok nulovú výšku, nekreslí sa.

Šírka prvého stpca je voliteľná (1-99). Ak má hodnotu rôznu od nuly, je prvý stpec oddelený od ostatných stpcov dvojitoú iarou. Ak má stpec nulovú šírku, nekreslí sa.

### 3D rámik

Zapnutie / vypnutie kreslenia trojrozmerného rámika okolo tabuky.

### 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.

### Vzorka

Vypnutie / zapnutie výplne.

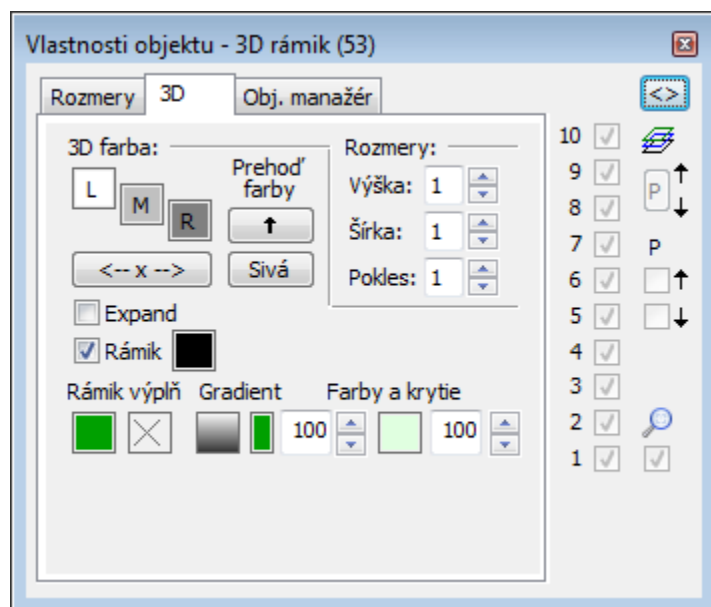
### Výpl

Nastavenie farby výplne grafického objektu. Tlačidlo nad políkom **Výpl** slúži na definovanie výplovej vzorky.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

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

### 3D



#### 3D farba

Nastavenie farieb grafického objektu.



1	Prvá farba grafického objektu (nábehová hrana, vrchná stena kvádra).
2	Druhá farba grafického objektu (vyvýšená as, predná stena kvádra).
3	Tretia farba grafického objektu (klesajúca hrana, boná stena kvádra).
4	Definovanie druhej farby. Prvá a tretia farba bude doplnená automaticky nasledovne:  Prvá farba - piate políko pred definovaným políkom druhej farby v <a href="#">palette farieb</a> .  Druhá farba - piate políko za definovaným políkom druhej farby v <a href="#">palette farieb</a> .

Preho farby	Výmena prvej farby (1) za tretiu farbu (3) a naopak.
Sivá	Automatické nastavenie 3D farieb v odtieoch šedej farby.
Expand	Ak je políko zaškrtnuté, 1. a 3. farba sa schová. Tieto farby sú vypoítané poda 2. farby.

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient podporuje nastavenie farby zatiaľ len pri 3D tlačidle a kruhovom tlačidle.  
Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastností objektov pre D2000 Tenký klient](#).

### Rámik

Nastavenie farby obrysov grafického objektu.

### Výpl

Nastavenie farby výplne grafického objektu. Tlačidlo veda políka **Výpl** slúži na definovanie výplovej vzorky rámtka.

### Vzorka

Výber výplovej vzorky grafického objektu rámtka. Kliknutím na tlačidlo s ukážkou príslušnej vzorky sa obdžník vyplní touto vzorkou, ktorá bude mať farbu podľa voby **Farba - Výpl**. Vzorka sa dá vybrať iba ak sa nepoužíva gradientová .

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient nepodporuje výber vzorky.

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

### Rozmery

#### Výška

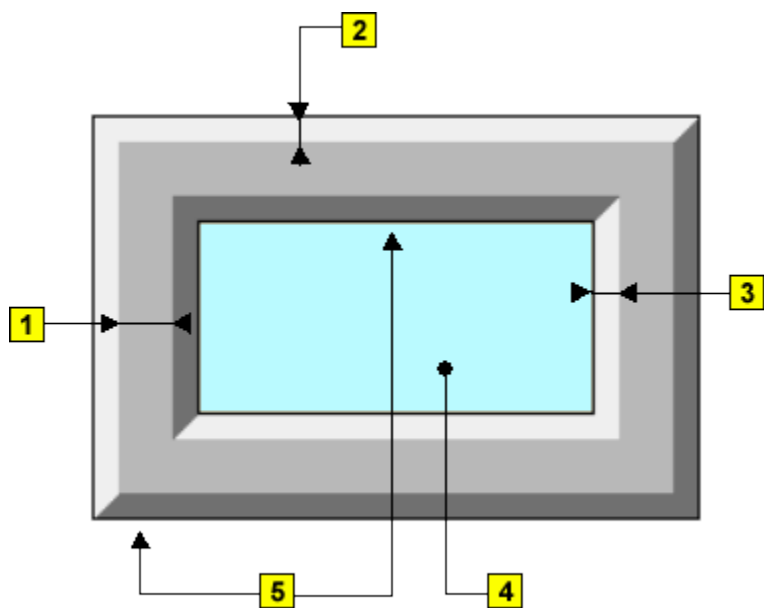
Nastavenie výšky 3D objektu (1-99).

#### Šírka

Nastavenie šírky 3D objektu (1-99).

### Pokles

Nastavenie poklesu 3D objektu (1-99).

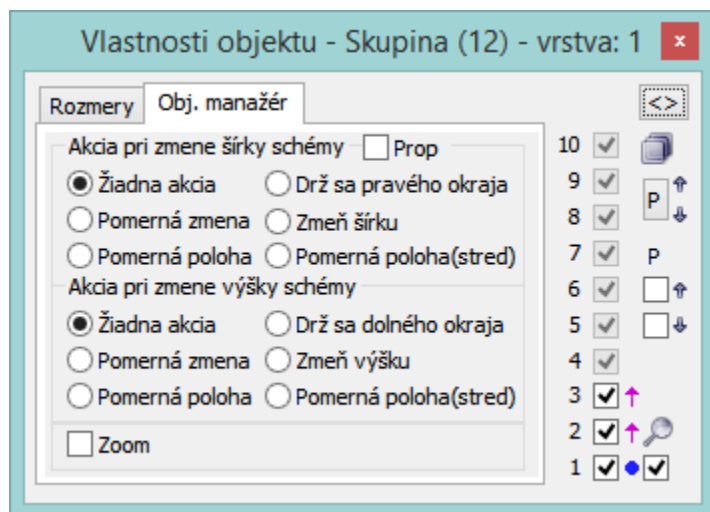


1	Šírka 3D objektu
2	Výška 3D objektu
3	Pokles 3D objektu
4	Výplň 3D objektu
5	Objekt

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

V Tenkom klientovi funguje len nastavenie výšky na 3D tlačidle a kruhovom tlačidle.  
Viac pravidiel na stránke [Pravidlá kreslenia a vlastnosti objektov pre D2000 Tenký klient](#).

## Obj. manažér



Prop

**Proporcionálna zmena** - objekt pri zmene svojej veľkosti zachováva pôvodný pomer (výška/šírka) strán objektu. Pri výpote sa vychádza z pomeru zobrazenej schémy ku originálnej veľkosti schémy, podľa najmenšieho zväšenia (resp. najväčšieho zmenšenia) v jednom z rozmerov schémy.

*Akcia pri zmene šírky schémy*

### Žiadna akcia

Grafický objekt nereaguje na zmenu šírky schémy.

### Pomerná zmena

Objekt zmení svoju pozíciu a šírku v pomere odpovedajúcom pomeru zobrazenej schémy ku originálnej veľkosti schémy ([základné parametre schémy](#) - Rozmer - šírka).

### Pomerná poloha \*

Objekt zmení svoju pozíciu (záložka **Rozmery** - parametre [X,Y](#)) v pomere odpovedajúcom pomeru zobrazenej schémy ku originálnej veľkosti schémy.

### Drž sa pravého okraja

Pri zmene šírky schémy sa zachováva vzdialenos grafického objektu od pravého okraja schémy.

### Zme šírku \*

Grafický objekt zmení šírku podľa zmeny šírky schémy. Ak je nová veľkosť záporná, grafický objekt sa stane neviditeľným.

### Pomerná poloha (stred)

Objekt zmení svoju pozíciu (záložka **Rozmery** - parametre [X,Y](#)). Nová poloha je vypočítaná tak, aby sa poloha stredu objektu zmenila v pomere odpovedajúcom pomeru zobrazenej schémy ku originálnej veľkosti schémy.

*Akcia pri zmene výšky schémy*

### Žiadna akcia

Grafický objekt nereaguje na zmenu výšky schémy.

### Pomerná zmena

Objekt zmení svoju pozíciu a výšku v pomere odpovedajúcom pomeru zobrazenej schémy ku originálnej veľkosti schémy ([základné parametre schémy](#) - Rozmer - výška).

### Pomerná poloha \*

Objekt zmení svoju pozíciu (záložka **Rozmery** - parametre [X,Y](#)) v pomere odpovedajúcom pomeru zobrazenej schémy ku originálnej veľkosti schémy.

### Drž sa pravého okraja

Pri zmene výšky schémy sa zachováva vzdialenos grafického objektu od dolného okraja schémy.



## Zme výšku \*

Grafický objekt zmení výšku podľa zmeny výšky schémy. Ak je nová veľkosť záporná, grafický objekt sa stane neviditeľným.

## Pomerná poloha (stred)

Objekt zmení svoju pozíciu (záložka **Rozmery** - parametre [X,Y](#)). Nová poloha je vypočítaná tak, aby sa poloha stredu objektu zmenila v pomere odpovedajúcom pomeru zobrazenej schémy ku originálnej veľkosti schémy.

## Zoom

Ak je vybraný, použijú sa na kreslenie transformované funkcie z windowsov, ak nie, tak sú veľkostné parametre vypočítané procesom HI.

\* Pre grafické objekty typu *Viacnásobná čiara*, *Viacnásobná prerušovaná čiara* a *Mnohouholník* sú tieto voby ignorované.

**Poznámka 1:** Záložka je prístupná vtedy, keď je okno schémy nastavená na parameter **Naahovacie s manažérom**. Pozri [Parametre grafickej schémy](#).

**Poznámka 2:** Správanie sa grafického objektu typu *Text* závisí od jeho parametrov. Napríklad svoju veľkosť takýto objekt mení len pri aktívnej vobe [Doklad](#).

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Obj. manažér nefunguje pre všetky objekty (niektoré by boli náročné pre prehliadač). Funguje pre grafické objekty Obdĺžnik, 3D tlačidlo, Bitová mapa, zobrazovacia Browser, Graf, Schéma, windowsov prvok Záložky, Tlačidlo, Zoznam, Áno-nie tlačidlo, Výberové tlačidlo, Strom, Text (len štvorec, v ktorom je text), Vstup textu.

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



### Súvisiace stránky:

[Prostredie procesu D2000 GrEditor](#)

[Paletky](#)

[Parametre pre vrstvy](#)