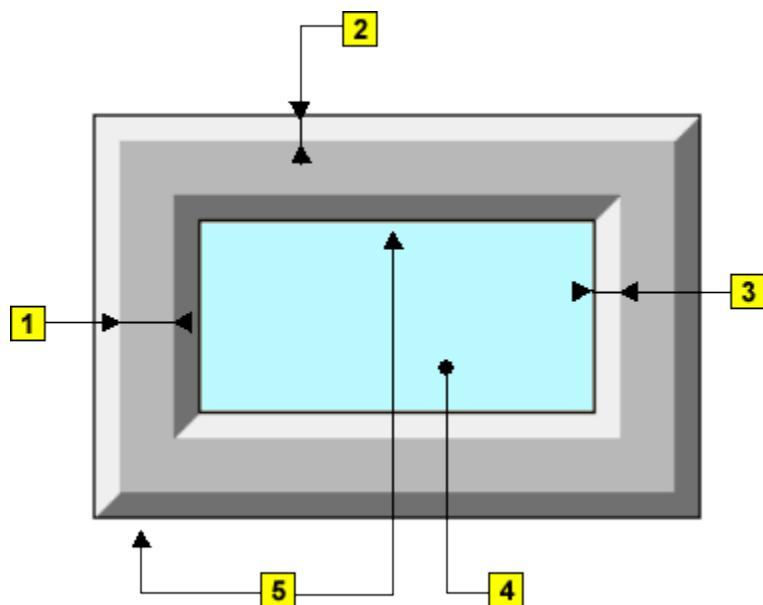



# Rámik

Rámik je trojrozmerný grafický objekt, ktorého vzhľad a jednotlivé parametre (asti) znázoruje nasledujúci obrázok.



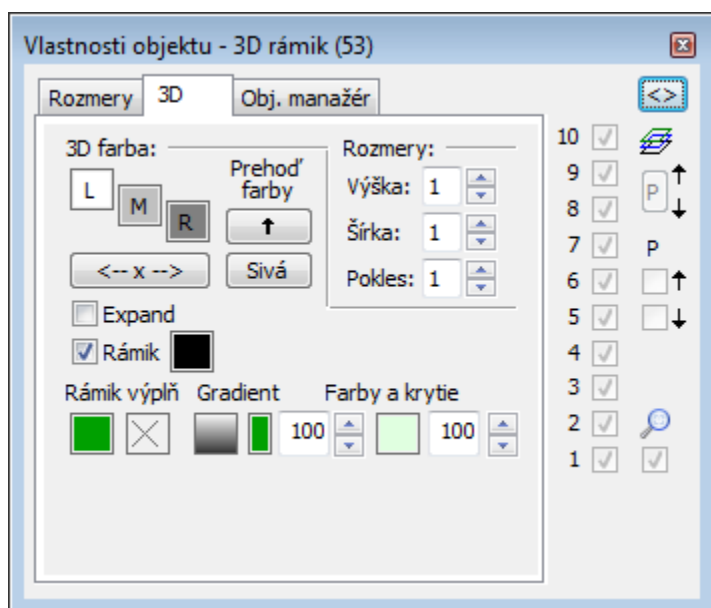
|   |                  |
|---|------------------|
| 1 | Šírka 3D rámika  |
| 2 | Výška 3D rámika  |
| 3 | Pokles 3D rámika |
| 4 | Výplň 3D rámika  |
| 5 | Rámik            |

## Vytvorenie 3D rámika

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

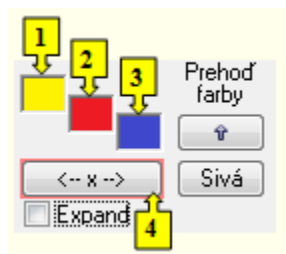
## Parametre 3D rámika

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

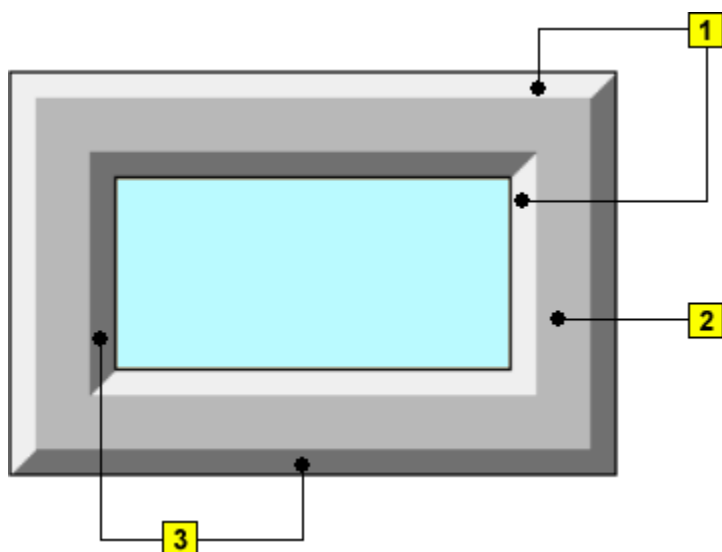


### 3D farba

Nastavenie farieb grafického objektu.



|             |  |
|-------------|--|
| 1           | 1. farba grafického objektu.   |
| 2           | 2. farba grafického objektu (farba povrchu rámiku).  |
| 3           | 3. farba grafického objektu.   |
| Preho farby | Výmena 1. farby (1) za 2. farbu (3) a naopak.  |
| 4           | Definovanie farby 2. farby. 1. a 3. farba bude doplnená automaticky nasledovne: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. farba - 5. políko pred definovaným políkom 2. farby v <a href="#">palette farieb</a>.</li> <li>• 2. farba - 5. políko za definovaným políkom 2. 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 poda 2. farby.  |



### Rámik

Nastavenie farby rámika, ktorý je kreslený na vonkajšej obvodovej a vnútornej strane 3D rámika.

### Rámik výpl

Nastavenie farby výplne 3D rámika a výplovej vzorky rámika ak nie je vybraná gradientová výpl.

### Gradient

Definovanie gradientovej výplne. Tá sa dobí výberom gradientu z okna



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

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.

### Rozmery

### Výška

Nastavenie výšky 3D objektu (1-99).

### Šírka

Nastavenie šírky 3D objektu (1-99).

### Pokles

Nastavenie poklesu 3D objektu (1-99).

## Poznámka pre aplikáciu D2000 Tenký klient

Tenký klient nepodporuje kreslenie objektu **Rámik**.

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



#### Súvisiace stránky:

[Kreslenie grafických objektov](#)

[Funkcie pre ovládanie Grafických objektov](#)