


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 stlať

CTRL+L

).

Zadávanie textu
Teplota pary

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

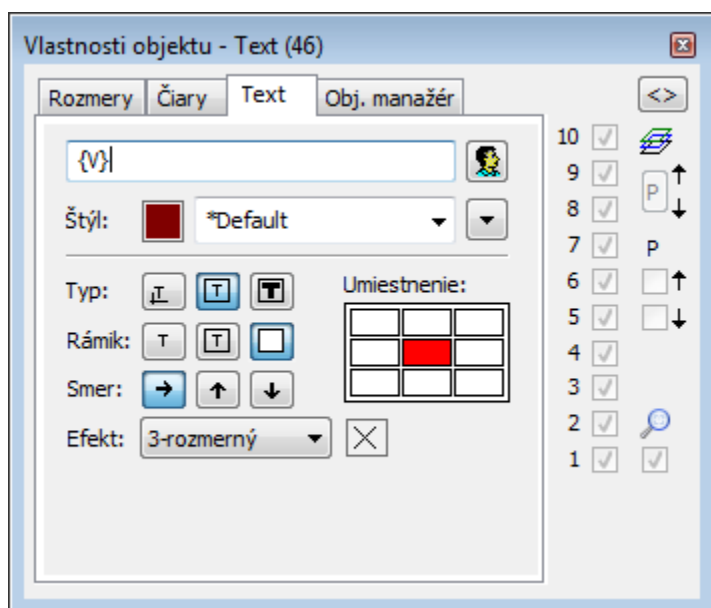
Poznámka: Textový reazec vložený do grafickej schémy môže obsahovať maximálne 250 znakov.

Parametre textu

Parametre mnohouholníka sa definujú v [paletke Vlastnosti objektu](#). Táto paletka je tvorená niekoľkými asami (stránkami). Mnohouholník môže pri parametroch rámkov a podklad používať parametre zo záložky [Iary](#) zhodné s [obdžníkom](#). 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 asami (stránkami). Nasledujúci text popisuje iba parametre týkajúce sa objektu text.



Text

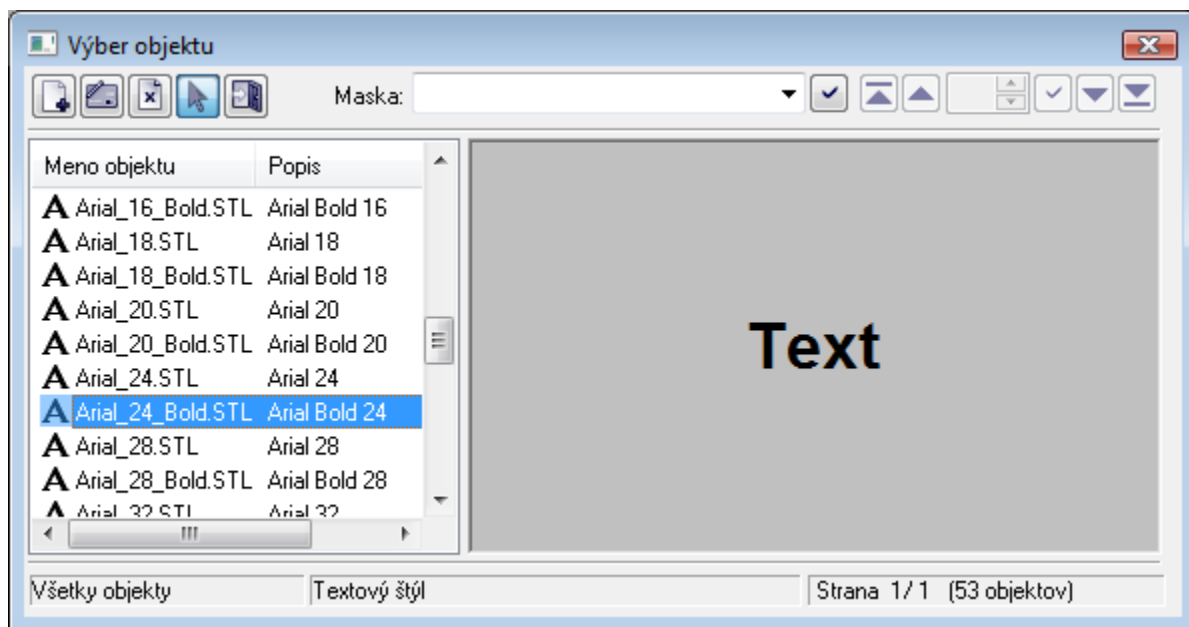
Vstupné políko obsahuje textový reazec zodpovedajúci vybranému textovému objektu. Tento reazec bol zadáný pri vytváraní textu - krok 2. Možnosť použiť **S** **lovník** (pre otvorenie stlače **CTRL+L**).

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 strana 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 podľa definície textového štýlu. Pozícia textu v obdžniku sa definuje pomocou červeného obdžnika - deväť možností umiestnenia textu. Počet efektov je obmedzený na prvé dva.
	Text je umiestnený do vytvoreného obdžnika tak, že vyplní celú oblasť obdžnika, nezachováva si proporcie podľa definície textového štýlu.




Rámik

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

	Rámik, do ktorého je umiestnený text, nie je kreslený.
	Je kreslená iba obvodová čiara rámiku, do ktorého je umiestnený text. Parametre obvodovej čiary je možné definovať na stránke čiar , farbu čiary na stránke Farby .
	Je kreslená nielen obvodová čiara rámiku, ale aj výplň rámiku. Parametre obvodovej čiary je možné definovať na stránke čiar , farbu čiary a výplň rámiku na stránke Farby .

Smer

Nastavenie smeru vykresľovania daného textu.

	Text je vykreslený zľava 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
Podklad	Text s podkladom
Tieňový	Tieňový efekt

Priestorový	Priestorový efekt
Priestorový 2	Priestorový efekt .2
3-rozmerný	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](#)