




Kopírovanie grafických objektov

Kopírovanie grafických objektov je innos, výsledkom ktorej je vytvorenie identickej kópie grafického objektu, pričom originálny (kopírovaný) objekt ostáva nezmenený. Kopírovať môžete bu jeden objekt, alebo skupinu viacerých objektov súčasne.

Kopírovanie jedného objektu

1. Vyberte objekt, ktorý chcete skopírovať.
2. Kliknite na tlačidlo **Kopíruj** , ktoré sa nachádza v [Hlavnom nástrojovom paneli](#).
3. Podľa toho, do ktorej grafickej schémy chcete umiestniť kopírovaný objekt, vykonajte jednu z nasledujúcich akcií:

- Ak chcete umiestniť kópiu objektu do práve editovanej schémy, kliknite na tlačidlo **Vlož** .
- Ak chcete umiestniť kópiu objektu do inej ako editovanej schémy, otvorte túto schému a kliknite na tlačidlo **Vlož** .

Pri kopírovaní objektov medzi schémami môže dôjsť ku konfliktom pri kopírovaní [lokálnych premenných](#). Napríklad dve rôzne lokálne referenčné premenné majú rovnakú hodnotu. V takomto prípade sa po kopírovaní zobrazí zoznam lokálnych premenných doplnený v prvom stpci o informácie o konfliktoch a zmenách:

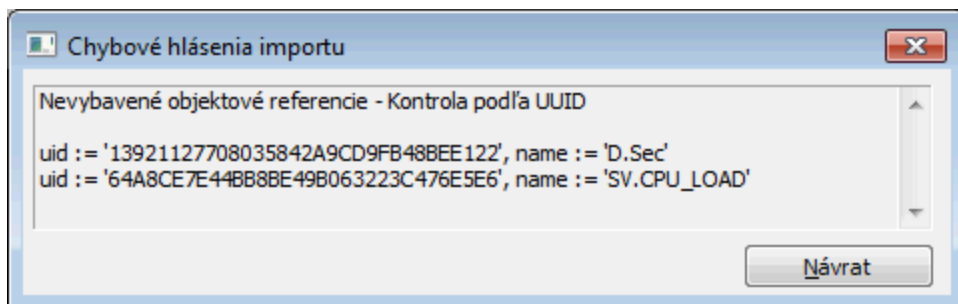
Definície lokálnych premenných schémy						
	Meno premennej /	Typ hodnoty	Hodnota	Kategória	Štruktúra	Ty
+	_bBold	BOOL		LOCAL		
+	_bItalic	BOOL		LOCAL		
	_BTCor	TIME		LOCAL		
+	_bUnderline	BOOL		LOCAL		
	_capture	INT	28	REFID		
!+	_CB	INT	20	REFID		
!+	_CC	INT	18	REFID		
!+	_CM	INT	19	REFID		
	_CorLineS	INT		LOCAL		
	_CorrectionStart	INT	29	REFID		
	_CorrectionStop	INT	30	REFID		
	_CorSave	BOOL		LOCAL		
!+	_CZ	INT	17	REFID		
	_Disable	INT	3	REFID		

Symboły v stpci znamenajú:

+	- pridaná lokálna premenná
=	- bola použitá lokálna premenná s rovnakým menom, ktorá už v schéme existovala
!+	- konflikt, pridaná referenčná premenná má hodnotu, ktorá už bola v schéme použitá a treba ju zmeniť
<íslo-x> <=	- lokálna premenná zo schémy, ktorej meno sa vyskytuje v pridávaných lokálnych premenných
<íslo-x> +/=!	- pridaná lokálna premenná rovnakého mena ako pri <íslo-x> <=, jej meno bolo upravené na nové meno pridaním znaku " _ " a ísla. Označuje za <íslo-x> doplnenie ďalšieho spresnenia toho, o sa udiało.


Poznámka: <íslo-x> - číslo pri menných konfliktoch. Páruje už existujúce meno zhodné s pôvodným menom vkladanej premennej, so zmeneným vygenerovaným novým menom pre vkladajúcu premennú

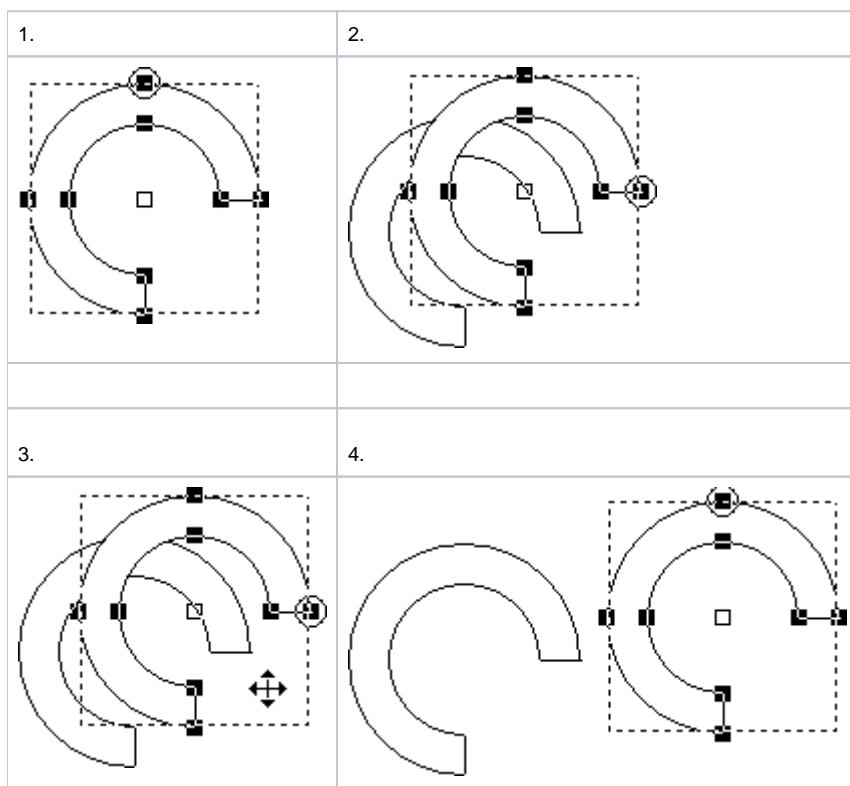
- Ak chcete umiestniť kópiu objektu schémy v inej aplikácii odštartujte grafický editor so štartovacím parametrom, v ktorom zadáte iné meno ako bežiaci editor napr. /WGR2. Otvorte schému, do ktorej chcete objekty vložiť a kliknite na tlačidlo **Vlož**. Ak vkladajúce objekty majú nevyhovujúce referencie na pripojené objekty, k vloženiu grafických objektov nedôjde a zobrazí sa informácia o chýbajúcich objektoch.



Tie treba do aplikácie importovať a potom zopakovať kopírovanie grafických objektov. Inšie problémy pri kopírovaní sú potom už totožné s problémami kopírovania medzi dvoma schémami.

V prípade, že chcete objekty kopírovať v rámci jednej grafickej schémy, je vhodné použiť funkciu **Kopíruj a Vlož**. Kopírovanie objektu potom vyzerá nasledovne:

1. Vyberte objekt, ktorý chcete skopírovať.
2. Kliknite na tlačidlo **Kopíruj a vlož** , ktoré sa nachádza v nástrojovom paneli **Editácia**, alebo stlačte klávesu **C**.
3. Kópia objektu sa objaví nad originálnym objektom posunutá o určitý posun definovaný parametrami **Horizontálny posun** a **Vertikálny posun** - kapitola [Konfigurácia parametrov grafického editora - Grafické objekty](#).
4. Presuňte kópiu na požadovanú pozíciu v grafickej schéme.



Taktiež je možné povoliť, aby sa kopírovali aj parametre pripojenia. Bližšie informácie o konfigurácii parametrov grafického editora sa dozviete v kapitole [Konfigurácia parametrov grafického editora](#).

Objekt môžete kopírovať aj použitím klávesy Ctrl v kombinácii s myšou:

1. Vyberte objekt, ktorý chcete kopírovať.
2. Stlačte a držte stlačenú klávesu Ctrl.
3. Stlačte a držte stlačenú ľavú tlačidlo myši nad kopírovaným objektom a ťahajte kópiu na požadovanú pozíciu.
4. Uvoľnite tlačidlo myši.

Kopírovanie spojené s posunom ...	Stlačte kombináciu kláves ...
napravo	Ctrl + šípka vpravo
naľavo	Ctrl + šípka vľavo

nahor	Ctrl + šípka nadol
nadol	Ctrl + šípka nahor

Poznámka: Pri kopírovaní skupiny viacerých objektov tieto objekty najprv oznate. alší postup je rovnaký ako pri kopírovaní jedného objektu.



Súvisiace stránky:

[Editovanie grafických objektov](#)