


































































Hlavný nástrojový panel (D2000 GrEditor)



Význam jednotlivých tlačidiel hlavného nástrojového panelu je uvedený v nasledujúcej tabuľke.

	Vytvorenie novej grafickej schémy >>>		Konfigurácia farebných paliet >>>
	Otvorenie grafickej schémy >>>		Konfigurácia zobrazovacích paliet >>>
	Uloženie grafickej schémy >>>		Konfigurácia bitmapových paliet >>>
	Uloženie všetkých otvorených grafických schém >>>		Konfigurácia doplnkových paliet >>>
	Tlač grafickej schémy.		Konfigurácia textových štýlov >>>
			Konfigurácia bitových máp >>>
	Konfigurácia parametrov grafickej schémy >>>		Editovanie objektov v procese D2000 CNF.
	Vystrihnutie objektu, resp. skupiny grafických objektov a vloženie do schránky.		Kopírovanie parametrov objektu. Ak je vybraný objekt, do schránky (clipboard) sa vloží kopia objektu s jeho parametrami, ak nie je vybraný žiaden objekt, do schránky sa vložia default nastavenia objektov. Ak je vybraná skupina objektov, do schránky sa nakopírujú parametre aktívneho objektu v skupine.
	Kopírovanie objektu, resp. skupiny grafických objektov do schránky.		Nastavenie parametrov - nastaví sa parametre zo schránky (clipboard) len v prípade, ak je vybraný objekt rovnakého typu ako objekt, ktorého parametre sa kopírovali. Pozitívne parametre (okrem rozmerov) a text sa nenastavujú.
	Vloženie objektu, resp. skupiny grafických objektov zo schránky do schémy.		Nastavenie spoločných parametrov - nastaví sa parametre z Clipboardu pre všetky objekty - bez rozdielu typu. Nenastavujú sa pozitívne parametre (okrem rozmerov) a text.
	Krok späť (Undo) - zrušenie vykonania poslednej akcie.		Schovaj / zobraz panel Kreslenie
	Návrat (Redo) - opätovné vykonanie poslednej akcie zrušenej pomocou Undo.		Schovaj / zobraz panel parametrov objektov
	Výber typu ukazovadla typu		Nastavenie filtrácie objektov.
	Definovanie parametrov rastrovej mriežky >>>		Nastavenie zoomu schémy.
	Zapnutie / vypnutie rastrovej mriežky >>>		Nastavenie aktívnej vrstvy.
	Prichytenie objektov k rastrovej mriežke >>>		Nastavenie všetkých vrstiev.
	Editácia lokálnych premenných schémy >>>		Zobrazenie všetkých pripojení v grafickej schéme.
	Editácia skriptu schémy.		Nastavenie poradia windows prvkov >>>

	Zoskupenie grafických objektov do skupiny »		Kreslenie podschému a komponent
	Rozdelenie skupiny grafických objektov »		
	Obnovenie pôvodnej skupiny grafických objektov »		
	Posunutie grafického objektu o jeden dopredu »		Presunutie grafického objektu celkom dopredu »
	Posunutie grafického objektu o jeden dozadu »		Presunutie grafického objektu celkom dozadu »
	Zarovnanie grafických objektov doava »		Rovnaká šírka objektov
	Zarovnanie grafických objektov do stredu (x) »		Nastaví vzdialenos podla prvých dvoch objektov v smere osi x »
	Zarovnanie grafických objektov doprava »		Nastaví vzdialenos podla prvého a posledného objektu v smere osi x »
	Zarovnanie grafických objektov na vrch »		Rovnaká výška objektov
	Zarovnanie grafických objektov do stredu (y) »		Nastaví vzdialenos podla prvých dvoch objektov v smere osi y »
	Zarovnanie grafických objektov na spodok »		Nastaví vzdialenos podla prvého a posledného objektu v smere osi y »
	Prevrátenie grafických objektov vodorovne »		Prevrátenie grafických objektov zvislo »
	Otoenie grafických objektov vavo (D2000 V12.2.67N)		Otoenie grafických objektov vpravo (D2000 V12.2.67N)
	Slovník		Použitý jazyk v schéme.     ...

Požiadavky

Minimálna podporovaná verzia	D2000 V12.2.67N
-------------------------------------	-----------------

 Súvisiace stránky:

[Nástrojové panely](#)