

## Obsah nápovědy programu Eroiica

Pomocí programu Eroiica můžete prohlížet dokumenty v nejrůznějších souborových formátech. Tyto soubory můžete také upravovat pomocí poznámek, čar, značek a dalších objektů. Nápověda tohoto programu se týká následujících kategorií:

### [Příkazy](#)

Zde jsou vysvětleny funkce příkazů a nabídek.

### [Nápověda pro Eroiica API](#)

Použijte tuto kategorii nápovědy, potřebujete-li poradit s aplikačním programovým rozhraním (API, Eroiica's Application Programming Interface).

### [Klávesové zkratky](#)

Zde jsou uvedeny všechny přístupné klávesové zkratky. Tyto zkratky vám umožňují zadávat příkazy bez použití myši. Pokud se klávesové zkratky naučíte, můžete pracovat rychleji, než když používáte pouze myš.

### [Chybová hlášení](#)

Zde je uveden seznam zpráv a varovných hlášení, se kterými se můžete při práci v programu Eroiica setkat a také postup při řešení daných problémů.

### [Procedury](#)

V této sekci je vysvětleno provádění rozličných úkonů v programu Eroiica. Procedury jsou rozděleny podle funkčních kategorií.

### [Soubor EROIICA.INI](#)

Soubor EROIICA.INI je obvyklé jméno inicializačního souboru, ve kterém jsou uložena všechna běžná nastavení. V této části jsou popsány všechny příkazy obsažené v souboru EROIICA.INI, které můžete změnit přímou editací souboru.

## Eroiica: Příkazy programu

Nápovědu pro nabídky příkazů získáte klepnutím na jméno nabídky.

### Příkazy nabídky Soubor

Nabídka soubor obsahuje příkazy pro manipulaci se soubory: otevření a zavření dokumentů, uložení dokumentů, tisk, skenování dokumentů, atd.

### Příkazy nabídky Úpravy

Příkazy nabídky Úpravy použijte pro gumování, vyjímání, kopírování, vkládání a editaci objektů. Nabídka také obsahuje Příkaz zpět a Příkaz provést. Příkaz Kopírovat Dokument podporuje opatření OLE.

### Příkazy nabídky Zobrazení

Příkazy nabídky Zobrazení mění zobrazení dokumentu v aktivním dokumentovém okně a zobrazují nebo ruší Panely nástrojů a okno Eroiica Obsah.

### Příkazy nabídky Kreslení

Příkazy nabídky Kreslení poskytují označené nástroje použitelné pro kreslení nebo umístování objektů na aktivní editační vrstvě.

### Příkazy nabídky Nástroje

Příkazy nabídky Nástroje vytvářejí nový rastrový dokument pozměněním dokumentu na aktivní rastrové vrstvě nebo sloučením několika vrstev.

### Příkazy nabídky Volitelné

Příkazy nabídky Volitelné vám umožní nastavit si program Eroiica, aby vyhovoval vašim požadavkům a pracovnímu stylu.

### Příkazy nabídky Okna

Příkazy nabídky Okna použijte k manipulaci s dokumentovými okny.

### Příkazy nabídky Nápověda

Příkazy nabídky Nápověda použijte ke zvolení tématu Nápovědy.

## Příkazy nabídky Soubor

Nabídka Soubor obsahuje příkazy pro manipulaci s [dokumenty](#): otevření a zavření dokumentů, uložení dokumentů, tisk a skenování dokumentů, atd.

<a href="#">Nový</a>	Ctrl+N	vytvoří dokument.
<a href="#">Otevřít...</a>	Ctrl+O	otevře zvolené dokumenty.
<a href="#">Zavřít</a>		zavře aktivní dokument.
<a href="#">Zavřít všechno</a>		zavře všechna otevřená dokumentová okna.
<a href="#">Uložit</a>	Ctrl+S	uloží aktivní dokument.
<a href="#">Uložit jako...</a>		Uloží aktivní dokument pod zvoleným jménem, názvem a adresou.
<a href="#">Skener...</a>		pokud je dostupný, dovolí vám nastavit Volby pro skener a aktivovat skenovací proces.
<a href="#">Nastavit skener...</a>		pokud je dostupný dovolí vám zvolit aktivní skener a Volby pro skener.
<a href="#">TWAIN obrázek...</a>		pokud je dostupný, načte dokument z kompatibilního periferního zařízení TWAIN.
<a href="#">TWAIN zdroj...</a>		pokud je dostupný, zvolte pro použití kompatibilní zařízení TWAIN.
<a href="#">Fax...</a>		pokud je dostupný, faxuje požadované <a href="#">stránky</a> aktivního dokumentu.
<a href="#">Tisk...</a>	Ctrl+P	tiskne požadované stránky aktivního dokumentu.
<a href="#">Nastavení tiskárny...</a>		nastaví vlastnosti tisku.
<a href="#">Poslat poštou...</a>		pokud je dostupný, pošle aktivní dokument elektronickou poštou.
<a href="#">Check In...</a>		pokud je dostupný, umístí dokument do databáze.
<a href="#">Check Out...</a>		pokud je dostupný, odstraní dokument z databáze.
<a href="#"># Jméno souboru</a>		vypíše seznam jmen nedávno otevřených dokumentů. Když zvolíte některý z nich, dokument se opět otevře.
<a href="#">Konec</a>		zavře program Eroiica.

## Příkaz Nový (nabídka Soubor)



Ikona Nový (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: CTRL+N

Soubor -> Nový vytvoří nový dokument. Ten se nazývá "Prázdné okno#". Do tohoto okna můžete importovat existující dokument, [vrstvy](#) nebo tam umístit nové editační vrstvy.

---

### Viz také

[Import vrstev](#)

[Vytvoření dokumentu](#)

[Vytvoření editační vrstvy](#)

## Příkaz Otevřít (nabídka Soubor)



Ikona Otevřít (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: CTRL+O

Soubor-> Otevřít otevře existující dokument v novém okně.

Současně můžete načíst více než jeden [dokument](#).

---

### Viz také

[Dialogové okno Otevřít dokumenty](#)

[Otevírání dokumentů pomocí Soubor, Otevřít](#)

## **Příkaz Zavřít (nabídka Soubor)**

Soubor-> Zavřít zavře všechna okna obsahující pohledy [aktivního dokumentu](#). Pokud byl obsah oken změněn, budete mít příležitost okna uložit.

K tomu, abyste zavřel aktivní dokumentové okno a všechna ostatní okna zobrazující pohledy aktivního dokumentu nechal otevřená, použijte nabídku [Okna-> příkaz Zavřít](#).

---

### **Viz také**

[Příkaz Zavřít všechno \(nabídka Soubor\)](#)

[Zavírání oken](#)

## **Příkaz Zavřít všechno (nabídka Soubor)**

Soubor -> Zavřít všechno zavře všechna otevřená dokumentová okna. Pokud byl obsah oken změněn, budete mít příležitost okna uložit.

I když jsou všechna okna zavřená, program Eroiica stále běží.

---

### **Viz také**

[Příkaz Zavřít \(nabídka Soubor\)](#)

[Příkaz Konec \(nabídka Soubor\)](#)

[Zavírání oken](#)

## Příkaz Uložit (nabídka Soubor)



Ikona Uložit (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: CTRL+S

Soubor -> Uložit uloží změny provedené v aktivním [dokumentu](#).

---

### Viz také

[Příkaz Uložit jako \(nabídka Soubor\)](#)



## **Příkaz Uložit jako (nabídka Soubor)**

Příkaz Soubor-> Uložit jako použijte pro uložení aktivního [dokumentu](#) tak, že použijete jakékoliv jméno dokumentu, název a adresu adresáře.

---

**Viz také**

[Příkaz Uložit \(nabídka Soubor\)](#)

## Příkaz Skener (nabídka Soubor)



Ikona Skener (Panel nástrojů)

Použijte nabídku Soubor -> Skener k nastavení vlastností skeneru a zahájení skenování. Výsledný dokument se objeví ve svém vlastním okně. Tento příkaz je dostupný pouze tehdy, je-li program Eroiica napojen na skener.

---

### Viz také

[Příkaz Nastavení Skeneru \(nabídka Soubor\)](#)

[Skenování](#)

## **Příkaz Nastavení skeneru (nabídka Soubor)**

Soubor -> Nastavení Skeneru otevře dialogové okno, ve kterém zvolíte skener, který chcete použít, a jeho vlastnosti. Tento příkaz je dostupný pouze tehdy, je-li program Eroiica napojen na skener.

---

### **Viz také**

[Příkaz Skener \(nabídka Soubor\)](#)

[Skenování](#)

## **Příkaz TWAIN obrázek (nabídka Soubor)**

Soubor -> TWAIN obrázek načte dokument z kompatibilního periferního zařízení TWAIN, které jste navolili příkazem [TWAIN zdroj](#) do dokumentového okna programu Eroiica.

---

**Viz také**

[Skenování](#)

## **Příkaz TWAIN zdroj (nabídka Soubor)**

Nabídka Soubor -> TWAIN zdroj užití ke zvolení aplikačního programu, ze kterého chcete načíst dokument. Tento příkaz je dostupný pouze tehdy, je-li program Eroiica napojen na kompatibilní periferní zařízení TWAIN.

---

### **Viz také**

[Příkaz TWAIN obrázek \(nabídka Soubor\)](#)

[Skenování](#)

## **Příkaz Fax (nabídka Soubor)**

Nabídka Soubor-> Fax odfaxuje celý nebo část aktivního [dokumentu](#). Aby se aktivoval tento příkaz, musí být nakonfigurovaný a spuštěný kompatibilní vzdálený software na fax.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Posílání Faxu](#)

[Faxování aktivního dokumentu](#)

## Příkaz Tisk (nabídka Soubor)



Ikona Tisk (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: CTRL+P

Soubor -> Tisk kontroluje, jak se tiskne aktivní [dokument](#).

---

### Viz také

[Dialogové okno Tisk](#)

[Tisk aktivního dokumentu](#)

## **Příkaz Nastavení tiskárny (nabídka Soubor)**

Nabídka Soubor -> Nastavení tiskárny použijte ke zvolení tiskárny ze seznamu definovaných tiskáren. Také poskytuje přístup k Nastavení Tiskárny Windows nebo k obvyklým [Dialogovým oknům Nastavení](#).

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Výběr tiskárny](#)

[Výběr tiskárny](#)

[Konfigurace dálkového tisku](#)



## **Příkaz Poslat poštou (nabídka Soubor)**

Soubor -> Poslat poštou se objeví pouze, když na vašem počítači běží kompatibilní [CMC](#) program elektronické pošty. Použijte tento příkaz k elektronickému poslání aktivního [dokumentu](#) Pokud je to nutné, dokument je konvertován do formátu SMF a objeví se v okně Pošta jako příloha.

---

### **Viz také**

[Posílání aktivního dokumentu elektronickou poštou](#)

## **Příkaz Check In (nabídka Soubor)**

Soubor -> Check In umístí nový nebo modifikovaný [dokument](#) do databáze dokumentů. Tento příkaz je dostupný pouze pokud Eroiica běží s integrovaným databázovým systémem.

---

**Viz také**

[Příkaz Check Out \(nabídka soubor\)](#)

## **Příkaz Check Out (nabídka soubor)**

Soubor -> Check Out odstraní [dokument](#) z databáze dokumentů. Tento příkaz je dostupný pouze pokud program Eroiica běží s integrovaným databázovým systémem.

---

### **Viz také**

[Příkaz Check In \(nabídka Soubor\)](#)

## **Příkaz Konec (nabídka Soubor)**

Soubor -> Konec zavře všechna otevřená dokumentová okna, nabídne vám uložit všechny význačné změny a zavře program Eroiica.

---

**Viz také**

[Ukončení programu Eroiica](#)

## **Příkaz # Jméno souboru (nabídka Soubor)**

Použijte čísla a jména vypsaná na spodu nabídky Soubor, abyste otevřeli jeden z dokumentů, na kterém jste nedávno pracovali. Vyberte jméno nebo číslo které odpovídá dokumentu, který chcete otevřít. Pokud chcete, můžete otevřít znovu dokonce již zobrazený dokument.

Čísla dokumentů v seznamu změníte použitím sekce [\[Most Recently Used\]](#) v souboru EROICA.INI.

---

### **Viz také**

[Otevírání dokumentů](#)

## Příkazy nabídky Úpravy

Příkazy nabídky Úpravy použijte na gumování, vyjímání, kopírování, vkládání a hledání textu. Nabídka také obsahuje Příkaz zpět a Příkaz provést. Příkaz Kopírovat Dokument podporuje opatření [OLE](#).

<a href="#">Příkaz zpět</a>	Ctrl+Z	vrací předchozí umístění <a href="#">objektu</a> nebo výmazu na aktivní <a href="#">editační vrstvu</a> .
<a href="#">Příkaz provést</a>	Ctrl+Y	vrací předchozí příkaz Zpět na aktivní editační vrstvu.
<a href="#">Vyjmout</a>	Ctrl+X	vám dovolí vymazat a zkopírovat oblast dokumentu <u>nebo</u> odstraní a zkopíruje označené objekty.
<a href="#">Kopírovat</a>	Ctrl+C	vám dovolí vybrat a zkopírovat oblast dokumentu nebo kopírovat označené objekty.
<a href="#">Kopírovat dokument</a>		kopíruje <a href="#">aktivní dokument</a> do schránky pro vkládání do jiných programů jako vložené objekty OLE.
<a href="#">Vložit</a>	Ctrl+V	vám umožní umístit kopii na aktivní editační vrstvu.
<a href="#">Vložit ze souboru...</a>		přináší existující dokument na aktuální stránku jako vrstvu.
<a href="#">Výběr</a>	Ctrl+L	když je aktivní, umožní vám vybrat nebo zrušit volbu objektů, které mohou být modifikovány.
<a href="#">Vybrat vše</a>	Ctrl+A	vybere všechny objekty na aktivní editační vrstvě.
<a href="#">Zrušit výběr</a>		zruší vybraní všech objektů na aktivní editační vrstvě.
<a href="#">Spojit objekty</a>		ukládá vybrané objekty jako jeden.
<a href="#">Rozpojit objekty</a>		odstraní spojení vybraných objektů.
<a href="#">Odstranit</a>	Del	odstraní zvolené objekty.
<a href="#">Uložit jako symbol...</a>		uloží vybrané objekty jako <a href="#">symbol</a> .
<a href="#">Změnit vlastnosti...</a>	F5	otevře dialogové okno Volby, které zobrazí kategorie vybraných objekty, takže můžete změnit jejich výskyt.
<a href="#">Připojit aktivní oblast...</a>		udělá ze zvolené skupiny objektů aktivní oblast.

## Příkaz Zpět (nabídka Úpravy)

Horká klávesa: CTRL+Z

Úpravy -> Zpět vrací poslední změny, které jste provedl na aktivní [editační vrstvě](#), jako je umístění nebo vymazání [objektu](#). Můžete opakovaně provádět příkaz Úpravy ->Zpět dokud nenarazíte na akci, která nemůže být vrácena, nebo pokud už nejsou žádné další akce, na kterých by bylo možné provést příkaz Zpět.

Pro vrácení příkazu Zpět použijte [Úpravy -> Příkaz provést](#).

---

### Viz také

[Zrušení umístění objektu a vymazání](#)

## **Příkaz Provést (nabídka Úpravy)**

Horká klávesa: CTRL+Y

Úpravy -> Příkaz provést vrátí efekt posledně provedeného příkazu [Úpravy->Příkaz zpět](#) na aktivní [editační vrstvě](#).

---

### **Viz také**

[Vrácení umístění objektu a vymazání](#)



## Příkaz Vyjmout (nabídka Úpravy)



Ikona Vyjmout (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: CTRL+X

Nabídka Úpravy -> Vyjmout můžete použít kreslením pravoúhlých, kruhových, eliptických nebo mnohoúhelníkových oblastí v aktivním [dokumentu](#) k jejich vyjmutí. Tato oblast je pak vybarvena barvou pozadí a jeví se, jakoby byly vrstvy ležící vespod vygumovány.

V jiném případě můžete zvolit [objekty](#) na aktivní editační vrstvě a zvolit nabídku Úpravy -> Vyjmout, abyste je vymazal a zkopíroval.

---

### Viz také

[Příkaz Vložit \(nabídka Úpravy\)](#)

[Vyjímání a kopírování rastrů](#)

[Vyjímání, kopírování a vkládání objektů](#)

## Příkaz Kopírovat (nabídka Úpravy)



Ikona Kopírovat (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: CTRL+C

Nabídka Úpravy -> Kopírovat můžete použít k označení pravoúhlých, kruhových, eliptických nebo mnohoúhelníkových oblastí v aktivním [dokumentu](#), které chcete kopírovat. V jiném případě můžete zvolit [objekty](#) na aktivní editační vrstvě a zvolit nabídku Úpravy -> Vyjmout, abyste je zkopíroval.

---

### Viz také

[Příkaz Vložit \(nabídka Úpravy\)](#)

[Vyjímání a kopírování rastrů](#)

[Vyjímání, kopírování a vkládání objektů](#)

## **Příkaz Kopírovat dokument (nabídka Úpravy)**

Úpravy -> Kopírovat dokument kopíruje aktivní [dokument](#) do Schránky. Pak můžete dokument vložit do jiných kompatibilních programů [OLE](#) jako vložené objekty. Pokud je to nutné, dokumenty jsou před kopírováním převedeny do formátu SMF.

---

**Viz také**

[Kopírování dokumentu](#)

## Příkaz Vložit (nabídka Úpravy)



Ikona Vložit (Panel nástrojů)

Horká klávesa: CTRL+V

Nabídka Úpravy -> Vložit použijte pro kopírování aktivní [rastrové vrstvy](#) nebo pro označení [objektů](#) na aktivní [Plně editační](#) nebo [Editační](#) vrstvě. Vložení má stejný tvar jako vyjímání nebo kopírování.

Obsah Schránky se uchová, dokud znovu nepoužijete příkazy Vyjmout, Kopírovat nebo Kopírovat dokument.

---

### Viz také

[Příkaz Vyjmout \(nabídka Úpravy\)](#)

[Příkaz Kopírovat \(nabídka Úpravy\)](#)

[Vkládání rastrů](#)

[Vyjímání, kopírování a vkládání objektů](#)

## **Příkaz Vložit ze souboru... (nabídka Úpravy)**

Příkaz Úpravy -> Vložit z... použijte k přenesení existujícího [rastrového dokumentu](#) nebo [editační vrstvy](#) nebo dokumentu na aktivní [dokument](#).

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Import Vrstev](#)

[Import Vrstev](#)

## Příkaz Vybrat (nabídka Úpravy)



Ikona Výběr (Panel kreslicích nástrojů)

Horká klávesa: CTRL+L

Pokud je aktivní, umožní vám příkaz Výběr označit [objekty](#) nebo skupinu objektů na aktivní [editační vrstvě](#)

Klepněte na objekt, který chcete vybrat, nebo pro volbu několika objektů držte stisknutou klávesu CTRL nebo SHIFT a klepněte na každý objekt, který chcete vybrat, nebo jej obtáhněte myší se stisknutým pravým tlačítkem myši. Navrstvené objekty jsou označovány od shora dolů.

Pokud klepnete na vybrané objekty se stisknutou klávesou SHIFT nebo CTRL, když jsou vybrané nástroje aktivní, zrušíte volbu objektu.

---

### Viz také

[Příkaz Vybrat všechno \(nabídka Úpravy\)](#)

[Příkaz Zrušit výběr \(nabídka Úpravy\)](#)

[Vybírání a rušení vybírání objektů](#)

## **Příkaz Vybrat všechno (nabídka Úpravy)**

Horká klávesa: CTRL+A

Úpravy -> Vybrat všechno označí všechny [objekty](#) na aktivní [editační vrstvě](#).

---

### **Viz také**

[Příkaz Zrušit výběr \(nabídka Úpravy\)](#)

[Vybírání a rušení vybírání objektů](#)

## **Příkaz Zrušit výběr (nabídka Úpravy)**

Nabídka Úpravy-> Zrušit výběr zruší volbu všech označených [objektů](#) na aktivní [editační vrstvě](#).

---

### **Viz také**

[Příkaz Vybrat všechno \(nabídka Úpravy\)](#)

[Vybírání a rušení vybírání objektů](#)



## **Příkaz Spojit objekty (nabídka Úpravy)**

Nabídka Úpravy -> Spojit objekty spojí označené [objekty](#) na aktivní [editační vrstvě](#). Proto, když poté klepnete na jakýkoliv objekt ve spojené skupině s vybraným nástrojem, automaticky se označí celá skupina.

Pokud jsou objekty jednou spojeny, skupina objektů se takto uloží a zůstane spojena, dokud tuto skupinu neoznačíte a nezvolíte příkaz Rozpojit objekty v nabídce Úpravy.

---

### **Viz také**

[Příkaz Rozpojit objekty \(nabídka Úpravy\)](#)

[Spojování a rozpojování objektů](#)

## **Příkaz Rozpojit objekty (nabídka Úpravy)**

Nabídka Úpravy -> Rozpojit objekty odstraní spojení provedené příkazem Spojit objekty. Příkaz Rozpojit [objekty](#) zůstane označený.

Nelze rozpojit jednotlivé rozměry, [symboly](#) nebo [aktivní oblasti](#). Rozpojit můžete vložení a [textové dokumenty](#).

---

### **Viz také**

[Příkaz Spojit objekty \(nabídka Úpravy\)](#)

[Spojování a rozpojování objektů](#)

## **Příkaz Odstranit (nabídka Úpravy)**

Horká klávesa: DELETE

Nabídka Úpravy -> Odstranit odstraní označené [objekty](#) z aktivní [editační vrstvy](#). Vymazané objekty vrátíte [příkazem Úpravy, Příkaz zpět](#).

---

**Viz také**

[Mazání objektů](#)

## **Příkaz Uložit jako symbol (nabídka Úpravy)**

Úpravy -> Uložit jako symbol ukládá označené [objekty](#) na aktivní [editační vrstvě](#) jako [symbol](#).

Později můžete převést symbol na nástroje Symbol nebo aktivní oblast (pomocí kategorií Vlastnosti Symbolů nebo Aktivní oblast, nebo pohyblivé palety Symbolů) a umístit ho na aktivní editační vrstvu.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Uložit Symbol jako](#)

[Vytvoření symbolu](#)

## **Příkaz Změnit vlastnosti (nabídka Úpravy)**

Horká klávesa: F5

Nabídka Úpravy -> Změnit vlastnosti použijte pro změnu vlastností (šířka čáry, barva, styl čáry, text, atd.) zvolených objektů.

---

**Viz také**

[Změna vlastností objektů](#)

## **Příkaz Připojit aktivní oblast (nabídka Úpravy)**

Nabídka Úpravy -> Připojit aktivní oblast spojí vybranou skupinu [objektů](#) jako objekt [aktivní oblast](#).  
Všimněte si, že označené skupiny musí být na vrstvě [Plně Editační](#) nebo na vrstvě [Aktivních oblastí](#), aby byl příkaz dostupný.

---

### **Viz také**

[Připojení aktivních oblastí](#)

[Dialogové okno Data Aktivních oblastí](#)

## Příkazy nabídky Zobrazení

Příkazy nabídky Zobrazení mění zobrazení dokumentu v [aktivním dokumentovém okně](#).

<a href="#">Okno Erojiica Obsah</a>			zobrazí seznam jmen všech dokumentů otevřených nebo přidaných v aktivní instanci.
Panely nástrojů			Vnořené příkazy kontrolující zobrazení všech nástrojů v hlavním okně.
<a href="#">Standardní nástroje</a>			zobrazuje nebo odstraňuje standardní panel nástrojů.
<a href="#">Stavový panel</a>			zobrazuje nebo odstraňuje Stavový panel.
<a href="#">Kreslící nástroje</a>			zobrazuje nebo odstraňuje Kreslící nástroje.
<a href="#">Překreslit</a>	F7		překreslí všechna okna obsahující pohledy aktivního dokumentu.
<a href="#">Lupa...</a>			Vnořené příkazy kontrolující krok lupy v <a href="#">aktivním dokumentovém okně</a>
<a href="#">Zobrazit optimálně</a>	F2		měřítkuje dokument, aby vyplnil okno.
<a href="#">Zvětšit</a>	+		zvětší na stránku.
<a href="#">Zmenšit</a>	-		Zmenší na stránku.
<a href="#">1:1</a>	Ctrl+1		zobrazí dokument v měřítku 1:1.
<a href="#">Zarovnat vodorovně</a>			měřítkuje dokument, aby vyplnil šířku okna.
<a href="#">Zarovnat svisle</a>			měřítkuje dokument, aby vyplnil výšku okna.
<a href="#">Volitelně...</a>			měřítkuje dokument podle zadaného poměru měřítka.
Natočení...			Vnořené příkazy, které kontrolují natočení aktivních dokumentů v okně.
<a href="#">Vlevo o 90°</a>	F9		natočí dokument o -90 stupňů.
<a href="#">Vpravo o 90°</a>	F10		natočí dokument o 90 stupňů.
<a href="#">Otočit o 180°</a>			otočí dokument o 180 stupňů.
Barvy...			Vnořené příkazy, které kontrolují barvy dokumentů v aktivním okně.
<a href="#">Monochrom</a>			pokud je aktivní, zobrazí všechny vrstvy na dokumentu (jiné než barevné a šedé rastry) jako by byly černobílé.
<a href="#">Stupnice šedé</a>			pokud je aktivní, zobrazí aktivní černobílý rastrový dokument, jako by byl ve stupnici šedé.
<a href="#">Originál</a>			vrací aktivní černobílý rastrový dokument do původních barev.
Efekty...			Vnořené příkazy kontrolují zobrazení poznámek a uspořádání dokumentů v aktivním okně.
<a href="#">Zrcadlit</a>			zrcadlí dokument.
<a href="#">Negativ</a>			převrátí pixely rastrového dokumentu a změní dominantní barvu měření.
<a href="#">Projasnit</a>			pokud je aktivní, zobrazí pouze pixely <a href="#">černobílého rastru</a> , takže se dokument zobrazí řidší.
<a href="#">Zobrazit poznámky</a>			zobrazí text všech poznámek.
<a href="#">Skrýt poznámky</a>			zobrazí všechny poznámky jako ikony.

## **Příkaz Okno obsahu (nabídka Zobrazení, Okna)**

Nabídka Zobrazení -> Okno obsahu zobrazí v [plavoucím okně](#) jména všech [dokumentů](#), které byly obnoveny ze zásobníku a jsou zobrazitelné. Můžete přidat nebo vymazat soubor z [okna Eroiica Obsah](#), zvolte dokumenty, které chcete zobrazit a uložte je jako Set nebo jako [vícestránkové](#) dokumenty formátu DAS.

---

### **Viz také**

[Okno Eroiica Obsah \(Jména souborů\)](#)

[Seznámení s vlastnostmi vrstev](#)

[Export vícestránkového dokumentu nebo setu](#)

[Zavírání oken](#)



## **Příkaz Panely nástrojů, Standardní nástroje (nabídka Zobrazení)**

Zobrazení -> Panely nástrojů -> Standardní nástroje zobrazí a odstraní panel, který obsahuje ikony a podle předvolby se zobrazí pod panelem nabídky. Panel slouží pro rychlou aktivaci nejběžnějších příkazů jako [Soubor](#), [Úpravy](#), [Pohled](#), a [Okno](#).

---

### **Viz také**

[Změna umístění panelů Standardních a kreslících nástrojů](#)

[Sekce \[User Interface Preferences\]](#)

[Zobrazení a skrytí panelů a pohyblivých oken](#)

## **Příkaz Panely nástrojů, Stavový panel (nabídka Zobrazení)**

Zobrazení -> Panely nástrojů -> Stavový panel zobrazuje a odstraňuje Stavový panel na spodu okna programu Eroiica. Stavový panel zobrazuje souřadnice ukazatele, stavové čáry a ikony pro rychlou aktivaci některých nejpoužívanějších stránkových příkazů.

---

### **Viz také**

[Uložit \(Sekce \[Initial Window\]\)](#)

[Zobrazení a skrytí Panelů a pohyblivých oken](#)

[Užití Stavového panelu](#)

## Stavový panel

Stavový panel je pásek na spodu hlavního okna programu Eroiica. Zobrazuje některé důležité informace o aktuálním stavu programu - souřadnice ukazatele myši, číslo zobrazované stránky dokumentu, ikony pro stránkování v dokumentu, název aktuální editační vrstvy a krátkou vysvětlivku k právě prováděné akci (tip v pravé části stavového panelu).

---

### Viz také

[Uložit \(Sekce \[Initial Window\]\)](#)

[Zobrazení a skrytí panelů a pohyblivých oken](#)

[Užití stavového panelu](#)

## **Příkaz Panely nástrojů, Kreslicí nástroje (nabídka Zobrazení)**

Zobrazení -> Panely nástrojů -> Kreslicí nástroje zobrazí a odstraní Panel kreslicích nástrojů v levé části okna programu Eroiica. Panel kreslicích nástrojů slouží pro rychlou aktivaci příkazů [nabídky Kreslení](#).

---

### **Viz také**


[Změna umístění Standardního a Kreslicího panelu nástrojů](#)

[Použití Kreslicích nástrojů](#)

[Sekce \[User Interface Preferences\]](#)

## Panely nástrojů

Panely nástrojů obsahují tlačítka (ikony) pro rychlé provedení vybraných, často používaných, příkazů programu pomocí levého tlačítka myši.

Například: můžete přidat novou vrstvu kliknutím na tlačítko s ikonou Nová vrstva , které je umístěné na [Panelu standardních nástrojů](#) a kreslit od ruky pomocí myši po kliknutí na tlačítko s ikonou



na [Panelu kreslících nástrojů](#).

Viz také

[Změna polohy panelů v hlavním okně](#)

[Použití nástrojů](#)

## Příkaz Překreslit (nabídka Zobrazení)



Ikona Překreslit (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: F7

Zobrazení -> Překreslit překreslí všechna okna zobrazující pohledy na aktivní dokument, včetně Přehledového okna. Tímto způsobem jsou všechna okna aktualizována.

---

### Viz také

[Překreslování oken](#)

[Otevření dalšího pohledu na aktivní dokument](#)

## Příkaz Lupa, Zobrazit optimálně (nabídka Zobrazení)



Ikona Zobrazit optimálně (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: F2

Pohled -> Zobrazit optimálně měřítkuje dokument, aby vyplnil [aktivní dokumentové okno](#).

---

### Viz také

[Optimální zobrazení dokumentu do okna](#)

## Příkaz Lupa, Zvětšit (nabídka Zobrazení)



Ikona Zvětšit (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: Znaménko PLUS (numerická klávesnice)

Zobrazení -> Lupa -> Zvětšit zvětší [dokument](#) o jeden krok zvětšení. Velikost kroku zvětšení je nastavena v sekci [View] souboru EROICA.INI. Předvolba je 2,25 krát aktuální pohled.

---

### Viz také

[Příkaz Zmenšit \(nabídka Zobrazení\)](#)

[Klíčové slovo Zoom Step v sekci \[View\]](#)

[Zvětšování a zmenšování dokumentu](#)



## Příkaz Lupa, Zmenšit (nabídka Zobrazení)



Ikona Zmenšit (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: Znaménko MÍNUS (numerická klávesnice)

Zobrazení -> Lupa -> Zmenšit zmenší [dokument](#) o jeden krok zmenšení. Velikost kroku zmenšení je nastavena v sekci [View] souboru EROICA.INI. Předvolba je 1/2,25 aktuálního pohledu.

---

### Viz také

[Příkaz Zvětšit \(nabídka Zobrazení\)](#)

[Klíčové slovo Zoom Step v sekci \[View\]](#)

[Zvětšování a zmenšování dokumentu](#)

## Příkaz Lupa, 1:1 (nabídka Zobrazení)



Ikona 1:1 (Panel nástrojů)

Horká klávesa: CTRL+1

Zobrazení -> Lupa -> 1:1 zobrazí rastrový [dokument](#) tak, že se 1 pixel obrázku rovná jednomu pixelu obrazovky. V tomto měřítku umístíte objekty přesněji.

---

### Viz také

[Zobrazení dokumentu v měřítku 1:1 nebo v jiném měřítku](#)

## **Příkaz Lupa, Zarovnat na šířku (nabídka Zobrazení)**

Příkaz Zobrazení -> Lupa -> Zarovnat na šířku zobrazí aktivní [dokument](#) tak, že jeho šířka je přizpůsobena šířce okna dokumentu. Tento způsob zobrazení je výhodný především pro zobrazení textových dokumentů, kdy délka řádku optimálně vyplňuje okno a je přitom zachována dobrá čitelnost dokumentu.

---

### **Viz také**

[Zarovnání dokumentu do okna](#)

## **Příkaz Lupa, Zarovnat na výšku (nabídka Zobrazení)**

Příkaz Zobrazení -> Lupa -> Zarovnat na výšku zobrazí aktivní [dokument](#) tak, že jeho výška je přizpůsobena výšce okna dokumentu. Tento způsob zobrazení je výhodný především pro klasické ležaté formáty obrázků (krajina, landscape) nebo pro banner, kdy je i při dlouhém pásu grafiky zachována dobrá čitelnost dokumentu.

---

### **Viz také**

[Zarovnání dokumentu do okna](#)

## **Příkaz Lupa, Volitelně (nabídka Zobrazení)**

Příkaz Zobrazení -> Lupa -> Volitelně zobrazí aktivní [dokument](#) v přesně definovaném měřítku. S výhodou tento režim využijete tehdy, kdy jste schopni sami určit optimální měřítko zobrazení pro další práci na dokumentu (např. 4-násobné zvětšení pak zadáte jako 400%).

---

### **Viz také**

[Zarovnání dokumentu do okna](#)

[Dialogové okno Nastavení měřítka](#)

## Příkaz Lupa (nabídka Zobrazení)



Ikona Zoom (Panel standardních nástrojů)

Zobrazení -> Lupa se objeví, pouze pokud je v sekci [View] souboru EROICA.INI nastaveno "Single Click Activation=1". Pokud ho zvolíte, dovolí vám vybrat oblast pro lupu levým tlačítkem myši nebo na dotekové obrazovce. Poté klepněte (u dotekové obrazovky) uvnitř nakreslené oblasti, čímž aktivujete lupu, nebo táhněte nakreslenou oblast za její hranu do jiného rozměru. Zrušit výsledek lze klepnutím mimo nakreslenou oblast.

Poté co provedete příkaz, Lupa už není dále aktivní.

---

### Viz také

[Aktivace jednoho klepnutí \(sekce \[View\]\)](#)

[Kreslení zvětšené oblasti](#)

[Příkaz Lupa \(nabídka zobrazení\)](#)

## **Příkaz Natočení, Vlevo o 90° (nabídka Zobrazení)**



Ikona Rotovat vlevo (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: F9

Zobrazení -> Natočení -> Vlevo o 90° otočí aktivní [dokument](#) o 90 stupňů vlevo.

---

### **Viz také**

[Příkaz Natočení, Vpravo o 90° \(nabídka Zobrazení\)](#)

[Příkaz Otočit o 180° \(nabídka Zobrazení\)](#)

[Otáčení dokumentu](#)

## **Příkaz Natočení, Vpravo o 90° (nabídka Zobrazení)**



Ikona Rotovat vpravo (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: F10

Zobrazení -> Natočení -> Vpravo o 90° otočí aktivní [dokument](#) o 90 stupňů vpravo.

---

### **Viz také**

[Příkaz Natočení, Vlevo o 90° \(nabídka Zobrazení\)](#)

[Příkaz Otočit o 180° \(nabídka Zobrazení\)](#)

[Otáčení dokumentu](#)



## Příkaz Otočit o 180° (nabídka Zobrazení)



Ikona Otočit (Panel standardních nástrojů)

Zobrazení -> Natočení -> Otočit o 180° otočí aktivní [dokument](#) o 180 stupňů.

---

### Viz také

[Příkaz Natočení, Vpravo o 90° \(nabídka Zobrazení\)](#)

[Příkaz Natočení, Vlevo o 90° \(nabídka Zobrazení\)](#)

[Otáčení dokumentu](#)

## **Příkaz Barvy, Monochrom (nabídka Zobrazení)**

Pokud je aktivní, příkaz Zobrazení -> Barvy -> Monochrom zobrazí všechny dokumenty a jejich vrstvy -- kromě dokumentů obsahujících [barevné](#) rastry nebo [rastry ve stupnici šedé](#)--jako by byly černobílé. To může být užitečné, pokud porovnáváte vrstvy.

---

### **Viz také**

[Porovnávání vrstev](#)

[Změna barev vrstvy](#)

## **Příkaz Barvy, Stupnice šedé (nabídka Zobrazení)**

Pokud je aktivní, příkaz Zobrazení -> Barvy -> Stupnice šedé zobrazí aktivní [černobílé rastrové dokumenty](#) jako by byl ve [Stupnici šedé](#). Tento příkaz převede černou a bílou na odstíny šedé. Tím můžeme vyjasnit některé dokumenty, například ty, kde text vypadá rozmazaně a těžko se čte, nebo ty, které jsou příliš husté. U měřítka 1:1 nebo více nemá příkaz Stupnice šedé žádný efekt.

---

**Viz také**

[Stupňování šedé](#)

## **Příkaz Barvy, Originál (nabídka Zobrazení)**

Pokud je aktivován příkaz Zobrazení -> Barvy -> Originál, je dokument zobrazován v originálních barvách. Použijte tento příkaz pro deaktivaci příkazů [Barvy, Stupnice šedé](#) nebo [Barvy, Monochrom](#).

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Bázová barva rastru\)](#)

[Změna barev vrstvy nebo dokumentu](#)

## Příkaz Efekty, Invertovat (nabídka Zobrazení)



Ikona Invertovat (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: F8

Příkaz Zobrazení -> Efekty -> Invertovat otočí zobrazení barev dokumentu na obrazovce v [aktivním okně dokumentu](#). Černá se zobrazuje jako bílá a naopak. U barevných dokumentů a u dokumentů ve stupnici šedé pouze vymění barvu pozadí.

---

### Viz také

[Inverze barev dokumentu](#)

## **Příkaz Efekty, Zrcadlit (nabídka Zobrazení)**

Zobrazení -> Efekty -> Zrcadlit zrcadlí dokument podle svislých os. Text ve vektorových a textových souborech se zrcadlí nesprávně.

---

**Viz také**

[Zrcadlení dokumentu](#)

## **Příkaz Efekty, Negativ (nabídka Zobrazení)**

Zobrazení -> Efekty -> Negativ převrací pixely [rastrového dokumentu](#) a mění, která barva je dominantní pro měřítkování. Použijte tento příkaz také k převedení negativních dokumentů na pozitivní. Tento příkaz se vztahuje k dokumentům na aktivní rastrové vrstvě. Pouze [černobílé rastry](#) mohou být negativní.

---

### **Viz také**

[Zobrazení negativního dokumentu](#)

## **Příkaz Efekty, Projasnit (nabídka Zobrazení)**

Zobrazení -> Efekty -> Projasnit vyčistí husté [rastrové dokumenty](#)

Pokud je aktivní, jsou zobrazeny pouze projasněné rastrové pixely. Tento příkaz se vztahuje k dokumentu na aktivní rastrové vrstvě u měřítka pod 1.0 (1:1).

---

### **Viz také**

[Projasnění tmavého rastrového dokumentu](#)



## **Příkaz Efekty, Zobrazit poznámky (nabídka Zobrazení)**

Zobrazení -> Efekty -> Zobrazit poznámky zobrazuje text uložený ve všech [poznámkách](#) na aktivním [dokumentu](#)

---

### **Viz také**

[Příkaz Efekty, Skrýt poznámky \(nabídka Zobrazení\)](#)

[Zobrazení poznámek](#)

## **Příkaz Efekty, Skrýt poznámky (nabídka Zobrazení)**

Zobrazení -> Efekty -> Skrýt poznámky zobrazí všechny [poznámky](#) na aktivním [dokumentu](#) jako Ikony

Poznámky: .

---

### **Viz také**

[Příkaz Efekty, Zobrazit poznámky \(nabídka Zobrazení\)](#)

[Zobrazení poznámek](#)

## Příkazy nabídky Kreslení

Příkazy nabídky Kreslení poskytují označovací a editační nástroje ke kreslení, umístování nebo odstraňování [objektů](#) na aktivní [editační vrstvě](#).

<a href="#">Guma</a>	aktivuje a deaktivuje ruční nástroj na gumování.
<a href="#">Gumovat oblast</a>	aktivuje a deaktivuje gumu ve tvaru oblasti.
<a href="#">Zvýrazňovač</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj pro ruční zvýraznění.
<a href="#">Zvýrazňovač ploch</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na zvýraznění (nebo stínování) oblastí.
<a href="#">Oblouk</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na kreslení oblouků.
<a href="#">Šipka</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na kreslení šipek.
<a href="#">Obdélník</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na kreslení obdélníků.
<a href="#">Kruh</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na kreslení kruhů.
<a href="#">Kóta</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na kreslení kótovaných čar.
<a href="#">Elipsa</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na kreslení elips.
<a href="#">Přímka</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na kreslení přímek.
<a href="#">Mnohoúhelník</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na kreslení mnohoúhelníků.
<a href="#">Lomené čára</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj, který vám umožní kreslit rovné, vzájemně spojené přímky.
<a href="#">Tužka</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na kreslení čáry od ruky.
<a href="#">Text</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na umístování textu.
<a href="#">Poznámka</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na umístování textových <a href="#">poznámek</a> .
<a href="#">Aktivní oblast</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na umístování <a href="#">aktivních oblastí</a> .
<a href="#">Symbol</a>	aktivuje a deaktivuje nástroj na umístování předem zvolených <a href="#">symbolů</a> .

---

### Viz také

[Použití nástrojů](#)

## Příkaz Guma (nabídka Kreslení)



Ikona Guma (Panel nástrojů)

Kreslení -> Guma aktivuje a deaktivuje nástroj na ruční (tužkové) gumování na aktivní [Plně editační](#) nebo [Editační](#) vrstvě.

---

### Viz také

[Příkaz Výmaz ploch \(nabídka Kreslení\)](#)

[Ruční gumování](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Guma](#)

## Příkaz Výmaz ploch (nabídka Kreslení)



Ikona Gumovat oblast (Panel nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám příkaz Gumovat oblast vygumování oblasti definovaného tvaru na aktivní [Plně editační](#) nebo [Editační](#) vrstvě. Oblast se nezkopíruje do Schránky!

---

### Viz také

[Příkaz Gumovat \(nabídka Kreslení\)](#)

[Použití příkazu Výmaz ploch](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Výmaz ploch](#)

## Příkaz Zvýrazňovač (nabídka Kreslení)



Ikona Zvýrazňovač (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám příkaz Zvýrazňovač ručně nakreslit průhledné čáry tužkou na aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), [Poznámkové](#) nebo [Čárové](#) vrstvě.



Drag  
to  
draw

---

### Viz také

[Příkaz Tužka \(nabídka Kreslení\)](#)

[Ruční zvýrazňování](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Zvýrazňovač](#)

## Příkaz Zvýrazňovač ploch (nabídka Kreslení)



Ikona Zvýrazňovač ploch (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám zvýraznit (nebo stínovat) oblast zvoleného tvaru -- kruh, elipsa, obdélník nebo mnohoúhelník -- na aktivní [Plně Editační](#), [Poznámkové](#) nebo [Editační](#) vrstvě.

Tento příkaz je ekvivalentní kreslení těchto [objektů](#) průhlednou výplní.

---

### Viz také

[Použití zvýrazňovače ploch](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

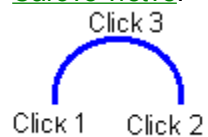
[Dialogové okno Volby, kategorie Zvýrazňovač ploch](#)

## Příkaz Oblouk (nabídka Kreslení)



Ikona Oblouk (Panel nástrojů)

Příkaz Oblouk vám umožní kreslit kruhové oblouky na aktivní [Plně Editační](#), [Editační](#), [Aktivní oblasti](#) nebo [Čárové vrstvě](#).



---

### Viz také

[Kreslení oblouku](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Oblouk](#)

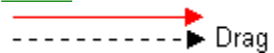


## Příkaz Šipka (nabídka Kreslení)



Ikona Šipka (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám příkaz Šipka kreslit čáry s šipkou na konci na kterékoliv aktivní [Editační vrstvě](#).



---

### Viz také

[Kreslení Šipky](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

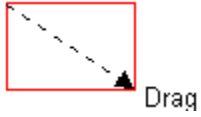
[Dialogové okno Volby, kategorie Šipka](#)

## Příkaz Obdélník (nabídka Kreslení)



Ikona Obdélník (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám příkaz Obdélník kreslit obdélníky na aktivní [Plně Editační](#), [Editační](#) nebo [Čárové](#) (pouze průsvitné obdélníky) vrstvě.



---

### Viz také

[Kreslení obdélníku](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

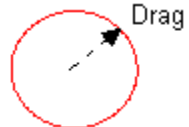
[Dialogové okno Volby, kategorie Obdélník](#)

## Příkaz Kruh (nabídka Kreslení)



Ikona Kruh (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám příkaz Kruh kreslit kruhy na aktivní [Plně Editační](#), [Editační](#) nebo [Čárové](#) (pouze průsvitné kruhy) vrstvě.



---

### Viz také

[Kreslení kruhu](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

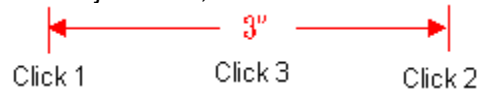
[Dialogové okno Volby, kategorie Kruh](#)

## Příkaz Kóta (nabídka Kreslení)



Ikona Kóta (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám kreslit kótované čáry na [Plně Editační Editační](#) nebo [Čárovou](#) vrstvu.



---

### Viz také

[Kreslení kótované čáry](#)

[Dialogové okno Text](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Kóty](#)

## Příkaz Elipsa (nabídka Kreslení)



Ikona Elipsa (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám kreslit elipsy na [Plně Editační](#) vrstvě, [Editační](#) vrstvě nebo [Čárové](#) (pouze průhledné elipsy) vrstvě.



Drag

---

### Viz také

[Kreslení elipsy](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Elipsa](#)

## Příkaz Přímka (nabídka Kreslení)



Ikona Přímka (Panel kreslicích nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám kreslit rovné čáry na aktivní [Plně Editační Editační](#), [Čárové vrstvě](#) nebo na vrstvě [Aktivní oblasti](#).

-----▶ Drag

---

### Viz také

[Kreslení přímky](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Přímka](#)

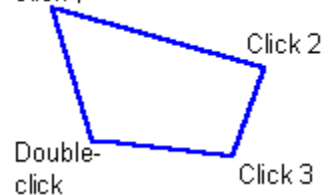
## Příkaz Mnohoúhelník (nabídka Kreslení)



Ikona Mnohoúhelník (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám kreslit mnohoúhelníky na aktivní [Plně Editační](#) [Editační](#) nebo [Čárové](#) (pouze průhledné mnohoúhelníky) vrstvě.

Click 1



---

### Viz také

[Kreslení mnohoúhelníku](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

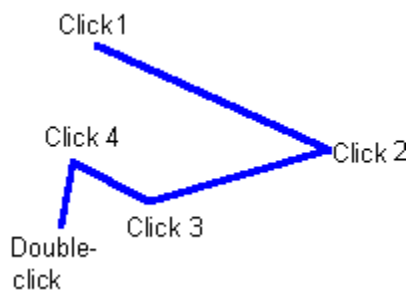
[Dialogové okno Volby, kategorie Mnohoúhelník](#)

## Příkaz Lomená čára (nabídka Kreslení)



Ikona Lomená čára (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám příkaz Lomená čára kreslit sérii spojených čar na aktivní [Plně Editační](#), [Editační](#), [Čárové](#) vrstvě nebo na vrstvě [Aktivní oblasti](#).



---

### Viz také

[Kreslení lomených čar](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Lomená čára](#)



## Příkaz Tužka (nabídka Kreslení)



Ikona Tužka (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám ručně kreslit na aktivní [Plně Editační](#), [Editační](#), [Čárové](#) vrstvě nebo na vrstvě [Aktivní oblasti](#).



**Drag  
to  
draw**

---

### Viz také

[Ruční kreslení](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Tužka](#)

## Příkaz Text (nabídka Kreslení)



Ikona Text (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám umístit text na [Plně Editační](#) vrstvu, [Editační](#) vrstvu, [Poznámkovou](#) nebo [Čárovou](#) vrstvu.

---

### Viz také

[Použití dialogu pro textový vstup \(sekce \[User Interface Preferences\]\)](#)

[Dialogové okno Text](#)

[Umísťování textu](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Text](#)

## Příkaz Poznámka (nabídka Kreslení)



Ikona Poznámka (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám umístit [poznámku](#) na aktivní [Plně Editační](#) nebo Poznámkové vrstvě. Poznámka je pouze textová (nemůže obsahovat grafiku). Můžete zobrazit poznámky jako ikony, jako text v modálním dialogovém okně nebo je úplně skrýt.

---

### Viz také

[Dialogové okno Text poznámky](#)

[Umísťování poznámek](#)

[Zobrazování poznámek](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Poznámka](#)

## Příkaz Aktivní oblast (nabídka Kreslení)



Ikona aktivní oblast (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám umístit nebo nakreslit aktivní oblast na aktivní [Plně Editační](#) vrstvě nebo na vrstvě [Aktivní oblasti](#).

Aktivní oblast zůstává na aktivním dokumentu tak dlouho, dokud není v dialogovém okně Volby pro pohled zatržena volba Aktivní oblasti.

Umístěné aktivní oblasti mohou být symboly, ikony, obdélníky, kruhy, elipsy nebo mnohoúhelníky. Jejich tvar je specifikován v dialogovém okně Volby: Aktiv. oblast.

---

### Viz také

[Data Aktivní oblasti \(sekce \[Tool\]\)](#)

[Dialogové okno Data Aktivní oblasti](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Aktivní oblast](#)

[Umísťování aktivních oblastí](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Užití HOTSPOT.EXE](#)

## Příkaz Symbol (nabídka Kreslení)



Ikona Symbol (Panel kreslících nástrojů)

Pokud je aktivní, umožní vám umístit předem symbolový [objekt](#) na aktivní [Plně Editační](#), [Editační](#) nebo [Čárové](#) vrstvě.

---

### Viz také

[Příkaz palety Symbol \(nabídka Vlastnosti\)](#)

[Výběr a umístění symbolu](#)

[Příkaz Kreslení, nabídka Volitelné](#)

[Dialogové okno Volby, kategorie Symbol](#)

## Příkazy nabídky Nástroje

Příkazy nabídky Nástroje vytvoří nový [rastrový dokument](#) pozměněním rastrového dokumentu nebo sloučením několika [vrstev](#).

<a href="#">Spojit vrstvy...</a>	Kombinuje všechny nebo některé vrstvy na aktivním <a href="#">dokumentu</a> nebo stránce tak, že z každé udělá nový, samostatný rastrový dokument.
<a href="#">Vyčistit...</a>	vytvoří rastrový dokument, odstraněním nečistot definované velikosti z aktivního rastrového dokumentu.
<a href="#">Narovnat...</a>	vytvoří rastrový dokument otočením aktivního rastrového dokumentu o daný počet stupňů.
<a href="#">Změnit rastr...</a>	vytvoří rastrový dokument změnou vlastností aktivního rastrového dokumentu.
<a href="#">Změnit velikost...</a>	vytvoří rastrový dokument změnou velikosti aktivního rastrového dokumentu.
<a href="#">Oříznutí</a>	definuje oblast rastrového dokumentu, a vytvoří nový rastrový dokument.
<a href="#">Nastavit oblast</a>	nastaví uživatelem definovanou oblast oříznutí.
<a href="#">Posunutí</a>	vytvoří se oblast oříznutí se stejnou velikostí, jako je právě aktivní rastrová vrstva. Oblast můžete posouvat a tak vybrat ideální oříznutí.
<a href="#">Automaticky</a>	automaticky spustí ořezávání <a href="#">černobílého</a> rastrového dokumentu.
<a href="#">Velikost formátu</a>	vytvoří obdélník oříznutí o zvolené velikosti. Posunováním obdélníku vyberte oblast oříznutí.
<a href="#">Měřidlo</a>	měří regiony stránky.
<a href="#">Porovnání vrstev...</a>	zobrazuje vrstvy na dokumentu podle jejich rozdílů nebo podobností, nebo kombinovaně.
<a href="#">Posun vrstvy...</a>	umístí zvolenou vrstvu ve vztahu k jiným vrstvám na dokumentu.
<a href="#">Najít text...</a>	Ctrl+F hledá specifický textový řetězec v aktivním dokumentu.

---

### Viz také

[Přepsat rastr \(sekce \[Systém\]\)](#)

## **Příkaz Spojit vrstvy... (nabídka Nástroje)**

Nabídka Nástroje -> Sloučit kombinuje všechny nebo některé [vrstvy](#) na aktivní nebo na všech stránkách se specifikovaným rozlišením, barvou a vlastnostmi banneru.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Spojení vrstev](#)

[Spojování vrstev](#)

## **Příkaz Vyčistit... (nabídka Nástroje)**

Nabídka Nástroje -> Vyčistit... odstraní nečistoty určité velikosti z aktivního [rastrového dokumentu](#). Tento příkaz vytvoří vyčištěný dokument. Týká se pouze [černobílých rastrů](#).

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Vyčištění](#)

[Vyčištění dokumentu](#)



## **Příkaz Narovnat...(nabídka Nástroje)**

Nabídka Nástroje -> Narovnat narovnává sešikmený [dokument](#) Můžete definovat úhel Narovnění nebo nechat program Eroiica, aby vám hodnotu narovnění navrhl. Tento příkaz vytváří nový narovnaný dokument, obvykle v novém okně. Týká se pouze [černobílých dokumentů](#)

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Narovnění](#)

[Narovnávání dokumentu](#)

## Příkaz Změnit rastr... (nabídka Nástroje)

Nabídka Nástroje -> Změnit rastr... mění vlastnosti rastrového dokumentu a vytváří nový [rastrový dokument](#), obvykle v novém okně. Příkaz mění data aktuálního rastru, místo vlastnosti [hlavičky](#). Týká se to [černobílých](#), [barevných](#) dokumentů a [dokumentů ve Stupnici šedé](#).

---

### Viz také

[Dialogové okno vlastnosti rastru](#)

[Změna vlastností rastru](#)

## **Příkaz Změnit velikost... (nabídka Nástroje)**

Nabídka Nástroje -> Změnit velikost použijte k nastavení nových hodnot velikosti rastrového dokumentu a pro vytvoření nového [rastrového](#) dokumentu této velikosti. Celý dokument je zachován, ale je větší nebo menší než byl předtím. Tento příkaz se týká [barevných](#), [černobílých](#) rastrových dokumentů a dokumentů [ve Stupnici šedé](#).

---

### **Viz také**

[Změna velikosti rastru](#)

[Dialogové okno Změna Velikosti](#)

## **Příkaz Oříznutí... (nabídka Nástroje)**

Nabídka Nástroje -> Oříznutí... použijte k definování oblasti rastrového dokumentu a vytvoření nového [rastrového dokumentu](#) z této oříznuté oblasti. Tento příkaz se týká [barevných](#), [černobílých](#) a [rastrových dokumentů ve Stupnici sede](#).

---

### **Viz také**

[Příkaz Oříznutí..., Nastavit oblast \(nabídka Nástroje\)](#)

[Příkaz Oříznutí..., Posunutí \(nabídka Nástroje\)](#)

[Příkaz Oříznutí..., Velikost \(nabídka Nástroje\)](#)

[Ořezávání dokumentů](#)

## **Příkaz Oříznutí..., Nastavit oblast (nabídka Nástroje)**

Nabídka Nástroje -> Oříznutí... -> Nastavit oblast použijte ke kreslení oblasti, kterou chcete oříznout.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Potvrzení oblasti oříznutí](#)

[Kreslení oblasti oříznutí](#)

## **Příkaz Oříznutí..., Posunutí (nabídka Nástroje)**

Nabídka Nástroje -> Oříznutí... -> Posunutí vám umožní vytvořit oblast stejné velikosti jako je původní [rastrový dokument](#) umožní vám definovat oblast oříznutí.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Potvrzení oblasti oříznutí](#)

[Oříznutí oblasti stejné velikosti jako je rastrový dokument](#)

## **Příkaz Oříznutí..., Automaticky (nabídka Nástroje)**

Nabídka Nástroje -> Oříznutí... -> Automaticky spustí automatické ořezávání [černobílého](#) rastrového dokumentu. Všechna bílá místa kolem dokumentu jsou odstraněna tak, že se z menšího dokumentu neztratí žádná podstatná data.

---

**Viz také**

[Ořezávání automaticky](#)

## **Příkaz Oříznutí..., *Velikost formátu* (nabídka Nástroje)**

Nabídka Nástroje-> Oříznutí... -> *Velikost formátu* vytvoří oblast o specifikované velikosti formátu oříznutí (A0, A1, až A5 nebo americké velikosti formátu) a umožní vám umístit oblast na aktivní [rastrový dokument](#). Můžete také uživatelsky definovat vlastní velikost formátu s vlastním názvem pomocí dialogového okna [Volitelné: Oblasti oříznutí](#).

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Potvrzení oblasti oříznutí](#)

[Dialogové okno Volitelné: Oblasti oříznutí](#)

[Oříznutí oblasti do specifické velikosti](#)



## Příkaz Měřidlo (nabídka Nástroje)



Ikona Měřidlo (Panel standardních nástrojů)

Nabídka Nástroje -> Měřidlo zobrazí délku, obvod a hodnotu čáry oblasti nebo oblast v dokumentu, který zvolíte. Hodnota se objeví v [plovoucím okně](#). Hodnoty jsou založeny na měřítku dokumentu, který definujete, nebo na rozlišení dokumentu.

---

### Viz také

[Měření při kreslení](#)

## **Příkaz Porovnání vrstev... (nabídka Nástroje)**

Příkaz Nástroje -> Porovnávat vrstvy bude aktivní pouze tehdy, pokud aktivní **dokument** obsahuje více než jednu zobrazenou vrstvu. Otevře se dialogové okno, ve kterém můžete zvolit způsob zobrazení vrstev a přitom v dokumentu ihned sledovat výsledek.

V aktivním dokumentu můžete zobrazovat rozdíly mezi vrstvami, shodné oblasti, kombinaci (součet) vrstev nebo normální pohled (vrstvy se kreslí přes sebe, průhledná je pouze barva pozadí). Vybraný způsob zobrazení lze použít jako předvolbu pro dokument.

Pixely rozdílných barev brané jako "rozdíly" a možnost kombinace, vytvoří různé barvy. V závislosti na použité barevné hloubce ve Windows a v závislosti na paletě mohou vzniknout neočekávané nebo nechtěné barevné efekty. Aktivujte **Pohled -> Barvy -> Monochrom** k porovnávání vrstev bez ohledu na barvy.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Porovnávání vrstev](#)

[Porovnávání vrstev](#)

[Dialogové okno Volby pro pohled](#)

## **Příkaz Posun vrstvy... (nabídka Nástroje)**

Příkaz Nástroje -> Umístit vrstvu bude aktivní pouze tehdy, pokud aktivní [dokument](#) obsahuje více než jednu zobrazenou [vrstvu](#). Tento příkaz použijte k označení jedné vrstvy na aktivní stránce a umístěte ji vzhledem k ostatním vrstvám. Takto můžete lépe seskupit všechny vrstvy.

---

**Viz také**

[Posunutí vrstev](#)

## **Příkaz Najít text... (nabídka Nástroje)**

Horká klávesa: CTRL+F

Příkaz Nástroje -> Najít text je dostupný pouze tehdy, pokud je na aktivním [dokumentu](#) alespoň jedna editační vrstva. Příkaz hledá zadaný text na všech vrstvách v dokumentu. Posledně nalezený text je zvýrazněn.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Najít text](#)

[Hledání textu](#)

## Příkazy nabídky Volitelné

Příkazy nabídky Volby vám umožní nastavit si program Eroiica tak, aby vyhovoval vašim požadavkům a pracovnímu stylu.

[Systém...](#) definuje předvolby celého systému.

[Pohled...](#) definuje předvolby pro pohled pro následující vrstvy a [dokumenty](#).

[Kreslit...](#) definuje vlastnosti předvoleb pro všechny nástroje u následujících editačních vrstev.

---

### Viz také

[Soubor EROIICA.INI.File](#)

## **Příkaz Systém (nabídka Volitelné)**

Nastavení obsažená v příkazu Volby -> Systém mění celý program. Obsahuje volby jako zobrazení úvodního okna, optimalizace a velikost náhledu dokumentu.

Tyto vlastnosti mohou být změněny pouze pro danou instanci nebo jako předvolba pro následující instance.

---

**Viz také**

[Sekce \[Systém\]](#)

## **Příkaz Zobrazení (nabídka Volitelné)**

Příkaz Volby -> Pohled definuje úvodní zobrazení jednotlivých [rastrových dokumentů](#) a [editačních vrstev](#).  
Některá nastavení se týkají také [stránek](#) vytvořených z navrstvených vrstev.

Příkaz Volby, Pohled může být změněn pouze pro danou instanci nebo jako předvolba pro následující instance.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Volby pro pohled](#)

[Použití voleb pro pohled](#)

[Sekce \[View\]](#)

## **Příkaz Kreslení (nabídka Volitelné)**

Příkaz Volitelné -> kreslit postihuje předvolené vlastnosti objektů kreslených nebo umístěných pomocí nástrojů. Dostupné kategorie jsou Globální, Přímka, Oblouk, Šipka, Obdélník, Kruh, Elipsa, Tužka, [Lomená čára](#), Mnohoúhelník, Zvýrazňovač, Zvýrazňovač ploch, Kóta, Text, [Poznámka](#), [Symbol](#) a [Aktivní oblast](#). Rolujte nahoru nebo dolů seznam kategorií a zvolte nástroj, který chcete konfigurovat.

Vlastnosti nástrojů mohou být změněny pouze pro danou instanci nebo jako předvolba pro následující instance.

---

### **Viz také**

[Nastavení předvolby kreslicích nástrojů](#)

[Sekce \[Tools\]](#)

[Nastavení vlastností kreslicích nástrojů](#)



## Příkazy nabídky Okna

Příkazy nabídky Okna použijte k manipulaci s dokumentovými okny.

<a href="#">Duplikát</a>	Ctrl+F3	vytvoří okno a zobrazí další pohled na aktivní dokument s aktivním příkazem Volby pro pohled.
<a href="#">Zavřít okno</a>		zavírá aktivní dokumentové okno, ale nezavře žádné jiné okno, které také zobrazuje pohledy na aktivní dokument.
<a href="#">Kaskáda</a>		poskládá dokumentová okna kaskádovitě na sebe.
<a href="#">Dlaždice</a>		poskládá všechna dokumentová okna jako dlaždice.
<a href="#">Pruhy</a>		poskládá všechna dokumentová okna do vodorovných pruhů.
<a href="#">Srovnat ikony</a>		poskládá ikony všech dokumentových oken nalevo naspodu okna Eroica.
<a href="#">Okno obsahu..</a>		vypíše seznam jmen všech dokumentů právě načtených v programu Eroica, pokud je povoleno s nimi pracovat.
<a href="#">Přehledové okno</a>	F6	zobrazí a skryje <a href="#">Přehledové okno</a> .
<a href="#">Okno detailů</a>	F11	zobrazí nebo skryje Okno detailů.
<a href="#">Okno palety symbolů</a>		zobrazí nebo skryje plovoucí paletu symbolů.
<a href="#">Okno měření</a>		zobrazí a skryje okno, které zobrazuje různá měření.
<a href="#">Okno šířky čáry</a>	F12	zobrazí a skryje okno Tloušťka čáry.
<a href="#"># Jméno</a>		seznam všech otevřených oken. Aktivní dokumentové okno je označeno.

## **Příkaz Duplikát (nabídka Okna)**

Příkaz Okno -> Duplikát použijte k zobrazení aktivního dokumentu v jiném okně.

---

**Viz také**

[Uspořádání oken dokumentu](#)

## **Příkaz Zavřít okno (nabídka Okna)**

The Příkaz Okno -> Zavřít okno zavře všechna aktivní dokumentová okna, ale nezavře žádné jiné okno, které také zobrazuje pohledy na aktivní dokument. K zavření všech oken zobrazujících pohled na aktivní dokument použijte [příkaz Soubor -> Zavřít](#).

---

**Viz také**

[Zavírání oken](#)

## **Příkaz Kaskáda (nabídka Okna)**

Příkaz Okno -> Kaskáda poskládá dokumentová okna tak, že se překrývají, jsou stejné velikosti a je viditelný panel s titulkem každého okna. Pouze vršek okna je plně viditelný.

---

**Viz také**

[Zobrazování dokumentových oken](#)

## **Příkaz Dlaždice (nabídka Okna)**

Příkaz Okno -> dlaždice poskládá dokumentová okna do sloupců a řad, tak, že jsou všechna okna stejné velikosti (pokud to lze) a nepřekrývají se.

---

**Viz také**

[Zobrazování dokumentových oken](#)

## **Příkaz Pruhy (nabídka Okna)**

Příkaz Okno -> Pruhy poskládá dokumentová okna do vodorovných bloků tak, že každé okno má šířku jako okno Eroiica a výšku jako ostatní dokumentová okna. Žádná okna se nepřekrývají.

---

**Viz také**

[Zobrazování dokumentových oken](#)

## **Příkaz Srovnat ikony (nabídka Okna)**

Pokud je příkaz Okno -> Srovnat výkony vybrán, dokumentová okna, která jsou minimalizovaná (zobrazená jako ikony), jsou srovnána do řad u spodního okraje okna programu Eroiica.

---

**Viz také**

[Srovnávání ikon oken](#)

## Příkaz Přehledové okno (nabídka Okna)



Ikona Přehledové okno (Panel nástrojů)

Horká klávesa: F6

Příkaz Okna -> Přehledové okno zobrazuje a skrývá malé, obvykle [plovoucí okno](#). Toto okno zobrazí celý [aktivní dokument](#) jako miniaturu. Překřížený obdélník uvnitř přehledového okna označuje, která část dokumentu je zobrazena v dokumentovém okně.

Umístěním nebo změnou velikosti překříženého obdélníku změníte zobrazovanou oblast aktivního dokumentu.

---

### Viz také

[Užití Přehledového okna](#)

[Plovoucí Přehledové okno \(sekce \[Initial Window\]\)](#)



## Příkaz Okno detailů (nabídka Okna)



Ikona Detailní okno (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: F11

Příkaz Okno -> Okno detailů zobrazí a odstraní Okno detailů. Okno detailů poskytne uzavřený pohled dokumentového okna v místě ukazatele.

---

### Viz také

[Zobrazení a skrytí panelů a plovoucích oken](#)

[Užití okna Detail](#)

## **Příkaz Okno palety symbolů (nabídka Okna)**

Příkaz Okna -> Okno palety symbolů zobrazí a odstraní [plovoucí okna](#), která obsahují [symboly](#) dostupné pro výběr v adresáři symbolů. Symbol zůstane zvolen, dokud nezvolíte symbol jiný.

Z nabídky Paleta symbolů zvolte Překreslit, abyste doplnil paletu o nové symboly, které jste vytvořil. Zvolte Nápovědu pro obnovení tohoto tématu.

---

### **Viz také**

[Vybírání a umístování symbolů](#)

## **Příkaz Okno měření (nabídka Okna)**

Příkaz Okna -> Okno měření zobrazí a skryje [plovoucí okno](#), které užíváte k zobrazování výsledků měření. Můžete zobrazit velikost a úhel určitého objektu, když ho kreslíte, nebo můžete zjistit rozměry sekcí dokumentu pomocí nástrojů.

---

**Viz také**

[Měření](#)

## Příkaz Okno šířky čáry (nabídka Okna)



Ikona Sirka čáry (Panel standardních nástrojů)

Horká klávesa: F12

Příkaz Okno -> Tloušťka čáry zobrazí a skryje [plovoucí okno](#), které používáte pro definování tloušťky čáry nebo přímky u vybraného nástroje.

---

### Viz také

[Definování tloušťky čáry](#)

## **Příkaz 1,2,3,4... *jméno okna* (nabídka Okna)**

Zobrazuje abecedně seřazený seznam všech otevřených dokumentových oken. Pokud je otevřeno více než devět oken, zobrazí se pouze prvních devět a jako poslední položka nabídky je uveden příkaz Další okna... (More Windows v anglických verzích Windows).

Pokud zvolíte jméno dokumentového okna, toto okno se stane aktivním dokumentem. Příkaz Další okna vyvolá dialogový box, ve kterém je ve formě seznamu uveden plný výčet otevřených dokumentových oken.

---

**Viz také**

[Okno obsahu](#)

## Příkazy nabídky Nápověda

Použijte nabídku Nápověda k výběru oblasti nápovědy.

<a href="#">Obsah Nápovědy</a>	zobrazí hlavní obsah nápovědy programu Eroiica
<a href="#">Nalézt téma...</a>	vede přímo k dialogovému oknu Nalézt téma Nápovědy programu.
<a href="#">Klávesnice</a>	popisuje všechny horké klávesy, které slouží k přímé aktivaci příkazů.
<a href="#">Příkazy programu</a>	vypíše seznam všech nabídek a příkazů se stručným popisem jejich funkcí.
<a href="#">Funkce programu</a>	vypíše seznam některých funkcí podle kategorií.
<a href="#">Popis API</a>	vede přímo k nápovědě Popis <a href="#">API</a> .
<a href="#">O programu...</a>	zobrazí dialogové okno O programu, s informacemi o registraci.
<a href="#">Informace...</a>	zobrazí informace o programu, který máte spuštěný.
<a href="#">Verze...</a>	zobrazí informace o všech souborech adresáře EROIICA.EXE.

## **Příkaz Obsah nápovědy (nabídka Nápověda)**

Horká klávesa: F1 (pokud není aktivní žádné dialogové okno a není zvolen žádný příkaz)

Příkaz Obsah nápovědy vyvolá úvodní přehledovou obrazovku s nápovědou. Odtud se lze pomocí odkazů dostat do dalších kapitol nápovědy.

Obsah nápovědy získáte také tak, že klepnete kdykoliv na tlačítko Obsah v okně Nápověda.

## **Příkaz Nalézt téma... (nabídka Náповěda)**

Tento příkaz vede přímo k dialogovému oknu Nalézt téma Náповědy programu.

V dialogovém okně Nalézt téma napište slovo nebo slova, která představují oblast, se kterou chcete poradit, nebo vyberte klíčové slovo ze seznamu. Poté klepněte na tlačítko Zobrazit téma nebo dvakrát klepněte na zvolené slovo a zobrazí se příbuzná témata náповědy. Jednotlivá témata náповědy zobrazíte v okně Náповěda tím, že je vyberete v okně, a poklepnete na ně nebo klepnete na Najít.

Příkaz Nalézt termín obsahuje synonyma, která se nemusí objevit v textu Náповědy. Pokud selže prohledávání celého textu, zkuste tento příkaz.

Kdykoliv obnovit dialogové okno Nalézt při Náповědě lze klepnutím na tlačítko Nalézt.



## **Příkaz Klávesnice (nabídka Nápověda)**

Příkaz Klávesnice popisuje všechny horké klávesy, které slouží k přímé aktivaci příkazů. Stiskem horké klávesy lze rychleji vyvolat některé často používané funkce nabídky programu. Do úvodního okna Horké klávesy se dostanete, zvolíte-li toto téma: [Klávesnice, Horké klávesy](#).

## **Příkaz Příkazy programu (nabídka Nápověda)**

Téma Příkazy programu vypíše seznam všech nabídek a příkazů se stručným popisem jejich funkcí. Do úvodního okna Příkazy programu se dostanete, zvolíte-li toto téma: [Příkazy programu Eroica](#).

## **Příkaz Funkce programu (nabídka Nápověda)**

Téma Funkce programu vypíše seznam popisů "Jak udělat...". Funkce jsou kombinované do Kategorí funkcí. Do úvodního okna Funkce programu se dostanete, zvolíte-li toto téma: [Funkce programu](#).

## **Příkaz Popis API (nabídka Nápověda)**

Příkaz zobrazí nápovědu Popis API. Popis API je programátorská dokumentace (reference) příkazů a parametrů příkazů, pomocí nichž lze program Eroica ovládat z jiných aplikací. Dokumentace API je dodávána v závislosti na zakoupené licenci.

## **Příkaz O programu... (nabídka Nápověda)**

Nápověda -> O programu zobrazí informace o programu, registraci a autorských právech, vážících se k programu.

---

**Viz také**

[Dialogové okno O programu](#)

## **Příkaz Informace... (nabídka Nápověda)**

Nápověda -> Informace poskytne název, sériové číslo a číslo verze programu, který používáte. Dále obsahuje seznam instalovaných OEM modulů (pokud existují) a informace o limitaci verze nebo o běžící demoverzi.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Informace](#)

[Získání informací a Verze](#)

## **Příkaz Verze... (nabídka Nápověda)**

Nápověda -> Verze vypíše seznam všech výkonných souborů (EXE a DLL), nacházejících se v adresáři, ve kterém je program Eroiica nainstalován.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Informace](#)

[Získání informací a Verze](#)

## Hlavní okno programu Eroiica

Hlavní okno programu Eroiica se objeví po spuštění a inicializaci programu. Obsahuje nabídku, volitelně panely nástrojů, stavovou lištu a je pracovní plochou pro otevřená dokumentová okna.

Pro otevření a zobrazení dokumentu zvolte z menu Soubor příkaz Otevřít.

---

### Viz také

[Dokumentové okno](#)

[Otevírání souborů pomocí Soubor, Otevřít](#)

[Příkaz Otevřít \(nabídka Soubor\)](#)



## Aktivní dokumentové okno programu Eroiica

Pravoúhlá oblast obrazovky, v níž je zobrazen a případně i upravován dokument. Pro každý dokument je otevřeno obvykle jedno dokumentové okno, může jich však být otevřeno i více, s různými, vzájemně nezávislými pohledy na stejný dokument.

V programu Eroiica lze současně otevřít několik dokumentových oken a přepínat mezi nimi myší nebo pomocí [nabídky Okna](#).

Okna dokumentů mohou být uspořádána do [kaskády](#), [dlaždic](#) nebo [ikonizována](#) pro dosažení optimálního vyplnění hlavního okna programu.

---

### Viz také

[Hlavní okno programu](#)

[Otevírání souborů pomocí Soubor, Otevřít](#)

[Příkaz Otevřít \(nabídka Soubor\)](#)

[Příkaz Zavřít \(nabídka Soubor\)](#)

## Okno měření

Okno Měření, otevírané příkazem [Okna -> Okno měření](#), je používáno ke zobrazení délkových a plošných údajů právě editovaného, měřeného nebo vybraného objektu (čára, mnohoúhelník, kruh atd.). Dovoluje zobrazení výsledků měření ve zvolených jednotkách, a to i v odlišných od jednotek v dokumentu. Základním zobrazením jsou však údaje v jednotkách právě aktivního dokumentu.

Pro definování relativních jednotek nebo pro dosažení přesného měření objektů na obrazovce zvolte v okně Měření z nabídky Jednotky příkaz Kalibrace.

---

### Viz také

[Měření při kreslení](#)

## Okno šířky čáry

Okno šířky čáry, otevírané příkazem [Okna -> Okno šířky čáry](#), dovoluje jednoduše a interaktivně nastavovat šířku čáry nebo okraje právě kresleného objektu. Šířka se nastavuje tažením barevné čáry v symbolu klínu v okně.

V titulku okna vidíte právě nastavenou číselnou hodnotu šířky. Klepnutím pravým tlačítkem myši do okna lze zvolit, zda chcete šířku zobrazovat v metrických nebo v palcových jednotkách.

Barva čáry v okně koresponduje s právě nastavenou barvou čáry pro kreslení.

---

### Viz také

[Nastavení šířky čáry a rámečku](#)

## Okno palety symbolů

Okno Paleta symbolů, otevírané příkazem [Okna -> Okno palety symbolů](#), obsahuje náhledy všech souborů se symboly v právě vybraném adresáři symbolů. Kliknutím na některý z nich připravíte symbol k vložení do výkresu (pokud je aktivní [nástroj Symbol](#)).

---

### Viz také

[Výběr standardního symbolu](#)

[Definování aktivních oblastí](#)

## Okno detailů

Okno Detail, otevírané příkazem [Okna -> Okno detailů](#), zobrazuje zvětšený obraz okolí pozice ukazatele myši.

Okno detailů pracuje obvykle v měřítku 1:1, lze však nastavit i jiné měřítko pomocí kontextové nabídky (kliknutím pravým tlačítkem myši v okně Detail) nebo z [klávesnice](#). Detail lze i fixovat ("zmrazit pozici").

---

### Viz také

[Použití okna Detail](#)

## Přehledové okno

Přehledové okno, otevírané příkazem [Okna -> Přehledové okno](#), zobrazuje zmenšený náhled celého dokumentu pro lepší orientaci uživatele.

V Přehledovém okně je umístěn barevný kříž, zobrazující právě viditelnou oblast aktivního dokumentu. Střed kříže odpovídá středu dokumentového okna, okraje kříže rámuji viditelnou část dokumentu. Vždy tedy názorně vidíte, se kterou částí dokumentu právě pracujete.

Barevný kříž v Přehledovém okně lze posouvat myší nad ty části dokumentu, které jsou zajímavé pro další zpracování. Tak je značně usnadněna navigace v rozsáhlých dokumentech.

Tažením pravým tlačítkem myši lze vybrat jinou oblast pro zobrazení.

---

### Viz také

[Použití Přehledového okna](#)

[Použití Přehledového okna místo Lupy](#)

## Příkaz Nová vrstva (Panel standardních nástrojů)



Ikona Nová vrstva (Panel standardních nástrojů)

Příkaz Nová vrstva vytváří novou, aktivní [editační vrstvu](#). V závislosti na předvoleném typu vrstvy (dialogový box [Volitelné: Optimalizace](#)) můžete pak kreslit různé typy objektů - čáry, šipky, texty, poznámky atd.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

## Příkazy nabídky Mod (nabídka okna Eroica Obsah)

Nabídka Mod okna Eroica Obsah umožňuje řídit zobrazení struktury dokumentů v obsahu a zobrazení dokumentu v okně.

<b>Rozvinout</b>	Enter, +	zobrazí skrytou úroveň vybraného objektu (např. vrstvy ve stránce) pro detailní pohled na dokument
<b>Svinout</b>	Enter, -	skryje zobrazenou úroveň vybraného objektu (např. stránky v souboru) pro zpřehlednění seznamu
<b>Skryt</b>	CTRL+H	změní atribut viditelnosti vybraného objektu (viditelný nebo skrytý) v okně dokumentu
<b>Chránit</b>	CTRL+P	změní atribut ochrany proti zápisu u vybraného objektu, pokud to umožňuje nastavená úroveň oprávnění
<b>Editovat</b>	CTRL+E	otevře vybraný objekt k úpravám (mazání, kreslení, vkládání poznámek atd.)
<b>Zavřít</b>	ALT+F4	zavře okno obsahu

---

### Viz také

[Uložit \(Sekce \[Initial Window\]\)](#)

[Seznámení s vlastnostmi vrstev](#)

[Zobrazení a skrytí vrstev](#)

[Rozvinutí a svinutí objektů](#)



## Příkazy nabídky Objekt (nabídka okna Eroica Obsah)

Nabídka Objekt okna Eroica Obsah umožňuje přehledně pracovat s objekty v dokumentech (tvořit nové vrstvy a stránky, ukládat existující, kopírovat, přesouvat atd.).

<b>Vložit nový</b>	Ins	Vloží nový objekt do seznamu (vrstvu do stránky, stránku do souboru, soubor do seznamu)
<b>Import...</b>	CTRL+I	Načte soubor a uloží ho jako objekt do seznamu
<b>Uložit jako...</b>		Uloží vybraný objekt na disk pod zvoleným jménem
<b>Připojit stránku</b>		Připojí stránku k vybranému dokumentu
<b>Připojit vrstvu</b>		Připojí vrstvu k vybranému dokumentu nebo stránce
<b>Zavřít soubor/ Vymazat</b>		Odstraní vybraný objekt ze seznamu
<b>Posuň nahoru</b>	CTRL+U	Posune objekt ve struktuře o pozici výše (např. stránku směrem k začátku dokumentu)
<b>Posuň dolů</b>	CTRL+D	Posune objekt ve struktuře o pozici níže (např. stránku směrem ke konci dokumentu)
<b>Schránka</b>		Podnabídka, umožní kopírovat a vkládat objekty pomocí schránky (clipboard)
<b>Barva...</b>		Vyvolá nabídku s možnými barvami pro vybraný objekt a zvolenou barvu nastaví do dokumentu. Tak lze například barevně odlišit vrstvy v dokumentu.
<b>Vlastnosti</b>		Otevře dialogové okno s vlastnostmi a parametry objektu (název, velikost, rozlišení rastru, typ dokumentu atd.)

---

### Viz také

[Uložit \(Sekce \[Initial Window\]\)](#)

[Seznámení s vlastnostmi vrstev](#)

[Zobrazení a skrytí vrstev](#)

[Rozvinutí a svinutí objektů](#)

## Příkazy nabídky Objekt, Schránka (nabídka okna Eroica Obsah)

Tyto příkazy umožňují kopírovat objekty z dokumentů do schránky (clipboard) a vkládat obrázky nebo texty ze schránky do dokumentů.

<b>Vyjmout</b>	CTRL+X	Přesune vybraný objekt (např. vrstvu) z dokumentu do schránky a nabídne jej ostatním Windows aplikacím ke zkopírování. Vyjímání objektu se z dokumentu odstraní.
<b>Kopírovat</b>	CTRL+C	Okopíruje objekt z dokumentu do schránky a nabídne jej ostatním Windows aplikacím ke zkopírování. Kopírovaný objekt zůstává dále na svém místě v dokumentu.
<b>Vložit</b>	CTRL+V	Okopíruje objekt ze schránky do dokumentu za právě vybraný objekt. Podle typu objektu ve schránce a vybraného objektu se založí nová vrstva, stránka nebo soubor.

---

### Viz také

[Uložit \(Sekce \[Initial Window\]\)](#)

[Seznámení s vlastnostmi vrstev](#)

[Zobrazení a skrytí vrstev](#)

[Rozvinutí a svinutí objektů](#)

## Titulek okna

Titulek okna je pruh v horní části okna, který obsahuje většinou jméno programu nebo označení funkce okna. Pokud jde o dokumentové okno, může titulek také obsahovat jméno souboru nebo název dokumentu.

---

### Viz také

[Systémová nabídka okna](#)

## **Příkaz Velikost (systémová nabídka okna)**

Příkaz umožňuje změnit z klávesnice velikost aktivního okna, tj. okna, ve kterém právě pracujete. Po vyvolání příkazu se ukazatel myši změní na šipkový kříž a pomocí kláves se šipkami můžete zvolit, kterou hranou okna chcete pohybovat. Dalším tisknutím kláves se šipkami pohybujete hranou vlevo nebo vpravo (resp. nahoru nebo dolů). Po dosažení požadované velikosti okna stiskněte klávesu ENTER.

Tento příkaz není dostupný, pokud je okno maximalizované.

---

### **Viz také**

[Systémová nabídka okna](#)

## **Příkaz Minimalizovat (systémová nabídka okna)**

Zmenší aktivní okno (tj. to, ve kterém právě pracujete) do ikony. Okno můžete také minimalizovat klepnutím na minimalizační tlačítko v pravém horním rohu okna.

---

**Viz také**

[Systémová nabídka okna](#)

## **Příkaz Maximalizovat (systémová nabídka okna)**

Zvětší aktivní okno (tj. to, ve kterém právě pracujete) přes celou pracovní plochu. Okno můžete také maximalizovat klepnutím na maximalizační tlačítko v pravém horním rohu okna.

Dokument v Erooice se maximalizuje tak, aby vyplnil plochu hlavního okna programu. Hlavní okno Erooicy se maximalizuje tak, že vyplní celou pracovní plochu na obrazovce monitoru.

---

### **Viz také**

[Systemová nabídka okna](#)

## **Systemová nabídka okna**

Systemová nabídka Windows okna umožňuje i z klávesnice ovládat velikost okna, jeho umístění na obrazovce a případně jej i uzavřít.

Systemová nabídka je dostupná klepnutím na tlačítko v levém horním rohu okna nebo stiskem kombinace kláves ALT+SPACE. V závislosti na instalovaných službách v systému Windows se zde mohou objevit i některé speciální příkazy.

---

### **Viz také**

[Příkaz Maximalizovat](#)

[Příkaz Minimalizovat](#)

[Příkaz Velikost](#)

[Příkaz Posunout](#)

## Vodorovný posuvník okna

Vodorovný posuvník je používán k rolování v dokumentu ve vodorovné ose pomocí myši.

Krajní tlačítka rolují dokument po malých krocích, klepnutí do lišty roluje po stránkách. Tažení vnitřního tlačítka posuvníku roluje dokument na pozici, ve které posuvník uvolníte.

---

**Viz také**

[Rolování](#)



## Svislý posuvník okna

Svislý posuvník je používán k rolování v dokumentu ve svislé ose pomocí myši.

Krajní tlačítka rolují dokument po malých krocích, klepnutí do lišty roluje po stránkách. Tažení vnitřního tlačítka posuvníku roluje dokument na pozici, ve které posuvník uvolníte.

---

**Viz také**

[Rolování](#)

## Velikost oken

Okna lze zvětšit, pokud potřebujete vidět větší část dokumentu, nebo zmenšit, pokud je třeba současně zobrazit více oken.

Velikost okna lze řídit nejlépe pomocí myši - tažením krajních lišt na potřebnou pozici měníte velikost okna.

Velikost okna z klávesnice lze řídit pomocí příkazu Velikost systémové nabídky okna. Vyvolejte systémovou nabídku (ALT+SPACE) a zvolte příkaz Velikost. Kurzorovými klávesami zvolte, kterou krajní lištu okna chcete posunout. Pak opět kurzorovými klávesami táhněte lištu do požadované pozice a nakonec stiskněte klávesu ENTER.

---

### Viz také

[Systémová nabídka okna](#)

## **Příkaz Posunout (systémová nabídka okna)**

Okna lze posouvat, pokud potřebujete vidět jiná, například částečně zakrytá okna.

Posouvání okna lze řídit nejlépe pomocí myši - tažením titulku okna na potřebnou pozici posouváte okno.

Polohu okna z klávesnice lze řídit pomocí příkazu Posunout systémové nabídky okna. Vyvolejte systémovou nabídku (ALT+SPACE) a zvolte příkaz Posunout. Kurzorovými klávesami posouvejte okno do požadované pozice a nakonec stiskněte klávesu ENTER.

Maximalizovaná okna nelze posouvat.

---

### **Viz také**

[Systémová nabídka okna](#)

## **Příkaz Přepnout... (systémová nabídka okna)**

Zobrazí seznam otevřených aplikací (programů), takže můžete snadno přepnout na aplikaci, se kterou chcete dále pracovat. Rovněž lze pomocí seznamu aplikaci ukončit.

---

**Viz také**

[Systémová nabídka okna](#)

## **Příkaz Další okno (nabídka okna dokumentu)**

Horká klávesa: CTRL+F6

Aktivuje další dokumentové okno podle vnitřního pořadí. Eroica řadí dokumenty za sebe tak, jak jsou postupně otevírány. Poslední otevřené okno je nahoře, dokud není přepnuto na jiné okno.

---

**Viz také**

[Systémová nabídka okna](#)

## **Příkaz Obnovit (systémová nabídka okna)**

Vrací aktivní okno do původní polohy a velikosti tak, jak okno vypadalo před posledním použitím příkazu Maximalizovat nebo Minimalizovat.

Obnovit okno lze také klepnutím na tlačítko Obnovit v pravém horním rohu okna.

---

**Viz také**

[Systémová nabídka okna](#)

## **Příkaz Zavřít (systémová nabídka okna)**

Zavře okno. Zavřít lze hlavní okno programu Eroiica, pomocné okno (Detail, Paleta symbolů atd.) nebo aktivní dokumentové okno.

Pokud je otevřeno více pohledů na dokument, pak příkaz Zavřít ze systémové nabídky dokumentového okna uzavře pouze aktivní pohled. Uzavření všech oken dokumentu je třeba provést pomocí příkazu [Soubor -> Zavřít](#) z hlavní nabídky programu Eroiica nebo zavřením dokumentu z okna [Eroiica Obsah](#).

---

### **Viz také**

[Systémová nabídka okna](#)

## Dialogové okno Otevřít dokumenty

V dialogovém okně Otevřít dokumenty vyberete dokumenty, které se vám vzápětí otevřou v novém okně či oknech. ([Soubor -> Otevřít...](#)).

### Název souboru:

Udává přípony souborů uvedených v seznamu nebo celá jména souborů, které mají být otevřeny, případně přidány.

### Seznam

zde jsou zobrazeny názvy všech souborů v daném adresáři, které mají vámi zvolenou příponu. Vybráním jednoho či více souborů je otevřete, případně přidáte.

### Typ zobrazených souborů:

udává, jaký [typ dokumentu](#) se má otevřít (ačkoliv nejste omezeni jen na tento typ). Jedna z možností je Všechny soubory (\*.\*)

### Adresáře:

poskytuje přístup ke všem dostupným adresářům. Nad tímto textovým oknem je uveden aktuální adresář.

### Diskové jednotky:

Tento seznam zobrazuje všechny dostupné disky.

---


### Viz také

[Otevření dokumentů nabídka Soubor, Otevřít](#)



## Okno Eroica Obsah

Okno [Eroica Obsah](#) lze otevřít nebo zavřít pomocí příkazu nabídky Okna -> Okno obsahu). Okno obsahuje všechny v daném okamžiku otevřené dokumenty.

První sloupec v seznamu obsahuje grafickou reprezentaci objektů ve struktuře dokumentů. Složky  představují soubory, symboly

 představují stránky v dokumentu a

 vrstvy v dokumentu nebo ve stránce.

[Příkazy nabídky Mod](#) se používají k řízení zobrazení objektů (rozbalení větve stromu, sbalení seznamu, aktivace vrstvy atd.).

[Příkazy nabídky Objekt](#) se používají k přímému řízení objektů (načtení, uložení, funkce schránky, nastavení barev, zjištění vlastností atd.).

---

### Viz také

[Nabídka Mod](#)

[Nabídka Objekt](#)

[Přechod na stránku](#)

[Stránkování](#)

[Číslování stránek v dialogu \(sekce \[System\]\)](#)

[Dialog Otevřít dokumenty](#)

[Otevření dalšího pohledu na dokument](#)

## Dialogové okno Export vrstev

V dialogovém okně Export vrstev (Zobrazení -> Okno obsahu -> Objekt -> Uložit jako...) vytvoříte dokument založený na existující vrstvě aktuálního [dokumentu](#).

### Název prvku:

Je název, který bude použit pro [editační vrstvu](#). U [rastrových vrstev](#) název vždy souhlasí s názvem souboru.

### Jméno souboru:

Udává disk, adresář a název souboru použitého pro vrstvu.

### Formát:

Označuje formát souboru vrstvy.

### OK

Exportuje vrstvu a zavře dialogové okno Export vrstev.

### Procházet...

otevře dialogové okno Zvolte jméno souboru a adresář, ve kterém vyberete disk, adresář, tvar uložení souboru (formát) a název souboru, který bude použit pro vrstvu.

### Speciality...

se objeví pouze u rastrových vrstev, které umožňují natočení hlavičky. Otevře [dialogové okno Vlastnosti rastru box](#), kde vyberete rotaci hlavičky a zadáte komentář k rastrové vrstvě.

---

### Viz také

[Dialogové okno Zvolte jméno souboru a adresář](#)

[Ukládání samostatné vrstvy](#)

## Dialogové okno Zvolte jméno souboru a adresář

V tomto dialogovém okně vyberete disk, adresář, formát a název souboru, který bude použit pro [Set, vícestránkový dokument, stránku](#) nebo [vrstvu](#), kterou ukládáte nebo exportujete. Objeví se, když klepnete na tlačítko Procházet v dialogových oknech při ukládání, exportu a změně vlastností.

### **Název souboru:**

je název souboru použitý pro dokument. Seznam v rámečku udává již použitá jména dokumentů v daném adresáři.

### **Tvar uložení souboru:**

vybere formát souboru obsahující dokument.

### **Adresáře:**

zde nastavíte požadovaný adresář. Aktuální adresář je zobrazen nad tímto textovým oknem.

### **Diskové jednotky:**

Tento seznam zobrazuje všechny dostupné disky.

### **OK:**

vás vrátí do původního dialogového okna, vybraný disk, adresář a název souboru se objeví v textovém rámečku Název souboru a vybraný formát v rámečku Formát.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Změna vlastností stránky](#)

[Dialogové okno Export vrstev a Ulož vrstvu jako](#)

## Dialogové okno Vlastnosti rastru

Tento dialog lze vyvolat z dialogového okna [Export vrstev](#) stiskem tlačítka Speciality, a to pouze pro rastrové grafické formáty, které umožňují uložit doplňkové informace k obrázku. Lze zde definovat [hlavičku](#) s údaji o přednastavené rotaci a komentářem k obrázku, který budete exportovat, ukládat nebo modifikovat.

### Rotace

Umožňuje zvolit otočení obrázku při normálním zobrazení z hodnot 0°, -90° (proti směru hodinových ručiček), 180° (vzhůru nohama) nebo 90° (po směru hodinových ručiček). Otočení lze uložit pouze u některých rastrových grafických formátů.

### Komentář:

Pro soubory typu CALS (Computer-aided Acquisition and Logistics support) a TIFF (Tagged Image File Format) můžete zadat textový komentář, který bude uložen společně s obrázkem. [Rastrový obrázek](#) se přitom nemění.

---

### Viz také

[Uložení stránky](#)

[Uložení jedné vrstvy](#)

## Dialogové okno Odeslat FAX

Dialogové okno Odeslat FAX, vyvolávané příkazem nabídky [Soubor -> Odeslat Fax](#), nastavuje parametry pro odfaxování aktivního [dokumentu](#). Faxování musí být správně nakonfigurováno.

Pokud je ve Vašich Windows nainstalována podpora faxmodemu, pravděpodobně máte faxovací program jako jednu z tiskáren. Pak je možné faxovat dokumenty pomocí příkazu [Soubor -> Tisk](#), když předtím nastavíte jako předvolenou tiskárnu Váš faxovací program.

### FAX:

Určuje, jak dokument odfaxovat. Nabídnuté možnosti závisí na tom, zda je dokument rastrový nebo vektorový, a zda neobsahuje skryté vrstvy nebo aktivní vrstvy.

#### Jen aktivní rastr

faxuje pouze aktivní rastrovou vrstvu [dokumentu](#).

#### Celá stránka

faxuje všechny [vrstvy](#) na každé stránce.

#### Jak je zobrazeno

faxuje tu část dokumentu, která je právě viditelná v dokumentovém okně.

#### Jen aktivní editační vrstvu

faxuje pouze aktivní [vektorovou \(editační\) vrstvu](#) každého dokumentu.

#### Jen viditelné rastry

faxuje všechny viditelné rastry na každém dokumentu.

#### Jen viditelné editační vrstvy

faxuje všechny viditelné editační vrstvy každého dokumentu.

### Telefonní číslo:

Zobrazuje faxové číslo, na které se má dokument odeslat.

### Měřítko:

Definuje, jak má být dokument převeden na faxovou stránku

#### Optimálně

zvolí takové měřítko, aby dokument co nejlépe pokrýval stránku faxu.

#### Zarovnat na šířku

zvolí měřítko dokumentu tak, aby byla co nejlépe využita šířka papíru. Dlouhé dokumenty budou zobrazeny na několika stránkách faxu.

#### Zarovnat na délku

zvolí měřítko tak, aby byla využita délka papíru. Pokud je dokument širší než faxová stránka, bude oříznutý.

#### Skutečná velikost

odesílá dokument ve skutečné velikosti.

#### Na poloviční stránku

zvolí takové měřítko, aby se dokument vešel na půlstranu faxu.

#### Aktuální velikost nebo optimálně

pokud se dokument vejde na jednu stránku faxu, je odeslán ve skutečné velikosti, pokud je větší, je nastaveno takové měřítko, aby dokument optimálně pokryl plochu stránky faxu.

#### Bez měřítka

dokument je odfaxován v měřítku 1:1 tak, že jeden obrazový bod (pixel) rastru odpovídá jednomu bodu faxu. Tak je možno odeslat dokument v maximálním možném rozlišení, bez ztráty informace.

### Orientace:

Určuje, jak bude dokument orientován vzhledem ke stránce faxu.

#### Optimálně

faxuje dokument naležato nebo nastojato tak, aby co nejlépe využil plochu stránky faxu při dodržení požadovaného měřítka.

**Portrét**

faxuje dokument nastojato (na výšku papíru).

**Krajinka**

faxuje dokument naležato (na šířku papíru).

**Minimální délka**

natočí dokument tak, aby využil spíše šířku stránky

**Banner...**

Tlačítko je aktivní, pokud je zaškrtnutý výběrový box pro Banner. Umožňuje otevřít dialogový box s volbami pro banner.

**Dlaždice**

Výběrový box je aktivní, pokud je zvolena možnost **Skutečná velikost** nebo **Skutečná velikost nebo optimálně** ve výběrovém boxu **Měřítka**. Pokud je box zaškrtnutý, odesílá se celý dokument, a to i na více faxových stranách. Tak lze u příjemce celý dokument opět složit. Pokud není box zaškrtnutý, posílá se pouze jedna faxová strana a na ní tak velká část dokumentu, která se vejde.

**Banner**

Pokud je zaškrtnut výběrový box pro banner, je na každou faxovanou stránku umístěna textová informace, jejíž obsah může uživatel nakonfigurovat v dialogovém boxu po stisku tlačítka **Banner....**

**Stránky:**

Určuje, které strany se budou faxovat.

**Současná**

odfaxuje aktuální stránku dokumentu.

**Všechny**

faxuje všechny strany vícestránkového dokumentu.

**Od ..... Do .....**

faxuje zadaný rozsah stran.

**Normální rozlišení**

Faxuje dokument v horizontálním rozlišení 100 DPI.

**Jemné rozlišení**

Faxuje dokument v horizontálním rozlišení 200 DPI.

---

**Viz také**

[Faxování aktivního dokumentu](#)

[Dialogové okno Volby pro banner](#)

## Dialogové okno pro tisk

Použitím dialogového okna pro tisk ([Soubor -> Tisk...](#)) vytisknete aktuální [dokument](#). Vybraná tiskárna je uvedena na horním titulku dialogového okna.

### Tisknout:

Umožňuje zadat, které [vrstvy](#) daného dokumentu chcete tisknout. Možnosti záleží na typu vrstvy (rastrová nebo editační) dokumentu a na tom, zda jsou zobrazeny, skryty, aktivní či neaktivní.

#### Jen zobrazené rastry

tiskne pouze aktivní rastrovou vrstvu každého dokumentu.

#### Celá stránka

tiskne všechny vrstvy na stránky.

#### Jak je zobrazeno

tiskne to, co je zobrazeno v aktivním okně.

#### Jen aktivní edit. vrstva

tiskne pouze aktivní [editační vrstvu](#) každého dokumentu.

#### Jen zobrazené edit. vrstvy

tiskne pouze zobrazené editační vrstvy každého dokumentu.

### Kopie:

udává, kolik kopií se bude tisknout (s výzvami tiskárny).

### Měřítko:

udává, v jakém měřítku budou dokumenty tisknuty.

#### Optimálně

nastaví takové měřítko, aby rozměry dokumentu souhlasily s rozměry použitého papíru.

#### Na šířku

každá strana pokryje horizontálně celý papír.

#### Na výšku

každá strana pokryje vertikálně celý papír.

#### Skutečná velikost

tiskne každý dokument s jeho skutečnými rozměry.

#### Na půl stránky

nastaví takové měřítko, aby se dokument vešel na půl stránky papíru.

#### Skut. velikost nebo optimálně

Dokument se vytiskne se skutečnými rozměry, pokud se tak vejde na papír. Pokud ne, měřítko bude nastaveno tak, aby jeho rozměry souhlasily s rozměry papíru.

#### Bez měřítka

Dokument se vytiskne v měřítku 1:1 (každému bodu dokumentu bude odpovídat jeden bod na papíře). Tato možnost poskytuje maximální rozlišení bez ztráty dat.

### Orientace:

udává orientaci vytištěného dokumentu. Nezáleží přitom na orientaci nastavené v dialogovém okně Windows - Nastavení tisku.

#### Optimálně

tiskne dokument na výšku nebo na šířku podle toho, co je výhodnější s ohledem na rozměry papíru a měřítko.

#### Portrét

tiskne dokument na výšku.

#### Krajinka

tiskne dokument na šířku. (Pokud se s tímto nastavením vyskytnou problémy, odstranit je můžete použitím slov Print Landscape v souboru EROICA.INI v sekci [System].)

#### **Nejmenší délka**

otočí dokument tak, aby se více uplatnila šířka než délka. To se vyplatí zejména při tisku na tiskárnách používajících dlouhé role papíru.

#### **Podle driveru tiskárny**

viz. návod vašeho nainstalovaného externího ovladače.

#### **Posuvný regulátor Světlý / tmavý**

Lze použít jenom v případě je-li zatržena volba Stínovat. Určuje, jak světlé či tmavé budou dokumenty na černobílých tiskárnách. Nastavení se mění změnou polohy táhla nebo klepnutím na posuvník.

#### **Dlaždice**

je aktivní, je-li nastaven příkaz Skutečná velikost nebo Skutečná velikost nebo optimálně. Pokud je tato volba zatržena, tiskárna vytiskne celý dokument, je-li to nezbytné tak, že jej roztáhne na více stránek, aby mohl být vytištěn celý. Není-li tato volba zatržena, natiskne se na jednu stránku pouze tolik, kolik se na ni vejde.

#### **Sloučit**

je-li zatrženo, textový nebo vektorový dokument je před tiskem sloučen (rastrován). Díky tomu může tisk probíhat rychleji a přesněji, neboť ovladač obrazovky rendruje dokument místo ovladače tiskárny.

#### **Centrovat**

Lze použít pouze tehdy není-li zatržena volba Dlaždice. Pokud je zvoleno, každá stránka dokumentu je vycentrována.

#### **Černobíle**

je-li zatrženo, vektorový dokument a textový dokument se tiskne černobíle. Po zatržení volby Černobíle se dokumenty na černobílých tiskárnách vytisknou přesněji. Jinak mohou při tisku světlé čáry zmizet nebo být přerušované.

#### **Banner**

Je-li zatržen Banner, na každé vytištěné stránce se objeví textový banner. Ten se zadává v dialogovém okně Volby pro banner, které otevřete klepnutím na tlačítko Banner.

#### **Stínovat**

je-li zvoleno, při tisku jsou v dokumentu šedé nebo barevné oblasti nahrazeny tečkovanými vzory. Je-li zatržena volba Sloučit, vektorové dokumenty a textové dokumenty jsou při tisku stínovány, což se projeví vyšší kvalitou tisku.

#### **Stránky:**

udává, které stránky v aktivním dokumentu mají být vytištěny

##### **Aktivní**

vytiskne pouze aktuální stránku/dokument.

##### **Všechno**

vytiskne všechny stránky v okně včetně [zakotvených stránek](#).

##### **Od ... do**

tiskne uvedený rozsah stránek

#### **Banner...**

tlačítko je aktivní pouze tehdy, je-li zatržena volba Banner. Otevírá dialogové okno Informací o banneru, kde můžete definovat banner, který chcete vytisknout.

#### **Nastavit...**

otevírá [dialogové okno nastavení tisku](#) pro Windows nebo uživatelské pro aktivní tiskárnu. Zde najdete více možností pro nastavení tiskárny.

---

#### **Viz také**



[Dialogové okno Informace o banneru](#)

[Tisk aktuálního dokumentu](#)

[Tisk na šířku \(sekce\[System\]\)](#)

## Dialogové okno Volby pro banner

V tomto dialogovém okně (Soubor -> Tisk.../Odeslat FAX, Banner nebo Nástroje -> Spojit vrstvy..., Banner) můžete definovat text banneru, který chcete vytisknout nebo faxovat na každém dokumentu.

### **Velikost:**

definuje velikost textu na banneru ve vybraných jednotkách.

### **Font:**

udává font textu na banneru.

### **Shora:**

umístí text nahoře každé stránky.

#### **Vlevo:**

umístí napsaný nebo vložený text na každou stránku vlevo nahoru.

#### **Centrovat:**

umístí napsaný nebo vložený text na každou stránku nahoru doprostřed.

#### **Vpravo:**

umístí napsaný nebo vložený text na každou stránku vpravo nahoru.

### **Proměnné:**

vybírá proměnnou, která bude vložena na dané místo. Proměnné jsou následující:

#### **Čas**

Čas ve formátu Windows.

#### **Datum**

Datum ve formátu Windows.

#### **ID uživatele**

Identifikace pro jednotlivé uživatele

#### **Jméno dokumentu**

Název dokumentu.

#### **Jméno souboru**

Název souboru dokumentu.

#### **Plné jméno souboru**

Celý název souboru dokumentu.

#### **Řádek**

Číslo udávající, do kterého řádku tato část dokumentu patří. Užitečné při aktivované volbě Dlaždice.

#### **Sloupec**

Číslo udávající, do kterého sloupce tato část dokumentu patří. Užitečné při aktivované volbě Dlaždice.

#### **Strana**

Číslo aktuální stránky.

#### **Stránky**

Celkový počet stránek

### **Vložit**

Stiskem tlačítka vložíte zvolenou proměnnou na aktuální místo.

### **Zdola:**

umístí text na spodní část každého dokumentu.

#### **Vlevo:**

umístí napsaný nebo vložený text na každý dokument vlevo dolů.

**Centrovat:**

umístí napsaný nebo vložený text na každý dokument uprostřed dolů.

**Vpravo:**

umístí napsaný nebo vložený text na každý dokument vpravo dolů.

---

**Viz také**

[Dialogové okno Tisk](#)

[Dialogové okno Spojení vrstev](#)

## Dialogové okno Výběr tiskárny

V dialogovém okně Výběr tiskárny (Soubor -> Nastavení tiskárny...) můžete vybrat tiskárnu k tisku.

### Tiskárna

v okně je uveden seznam všech dostupných tiskáren v prostředí Windows i zvlášť nastavených tiskáren.

### Nastavit...

komunikuje s dialogovými okny Windows nebo uživatelskými [dialogovými okny nastavení tisku](#) pro aktuální tiskárnu. Najdete zde více možností nastavení tiskárny.

---

### Viz také

[Výběr tiskárny](#)

[Nastavení dálkového tisku](#)

[Sekce \[PlotDevices\]](#)

## Dialogové okno pro nastavení tiskárny

Toto dialogové okno se objeví, když vyberete uživatelsky nedefinovanou tiskárnu a klepnete na tlačítko Nastavení... v dialogovém okně [Výběr tiskárny](#) nebo pro nastavení tisku. Zde se nastavují vlastnosti tisku.

### **Měřítkovat**

volí velikost výsledného tisku.

### **Tisk čas. značky**

je-li aktivováno, tiskne na každou stránku čas.

### **Banner**

tiskne na každou stránku zadaný textový řetězec

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Tisk](#)

[Nastavení dálkového tisku](#)

[Sekce \[printer-driver\]](#)

## Dialogové okno Najít text

Dialogové okno Najít text (příkaz [Nástroje -> Najít text...](#)) vyhledává zadaný text ve všech [editačních vrstvách](#) v aktivním [dokumentu](#). Nalezený text je označen.

### **Najít:**

Sem napište text, který chcete vyhledat.

### **Směr:**

určuje směr hledání.

### **Dolů**

prohledá celý dokument směrem od začátku do konce.

### **Nahoru**

prohledá celý dokument od konce směrem na začátek.

### **Všechny**

prohledá celý dokument od aktuálního umístění

### **Dodržet velikost**

je-li zvoleno, jsou nalezeny pouze výskyty přesné kombinace velkých a malých písmen tak, jak je uvedeno v rámečku Najít.

### **Jen celá slova**

je-li zvoleno, jsou nalezeny výskyty, kterými jsou celá slova a ne součásti delších slov.

### **Další výskyt**

najde a označí další výskyt textu uvedeného v okénku Najít.

### **První výskyt**

najde a označí první výskyt textu uvedeného v okénku Najít.

### **Poslední výskyt**

najde a označí poslední výskyt textu uvedeného v okénku Najít.

---

### **Viz také**

[Hledání textu](#)

## Kategorie Guma: Dialogové okno Volby: Guma

V dialogovém okně Volby: guma (Volitelné -> Nástroje) můžete definovat vlastnosti gumování na aktivní [Plně editační](#) nebo [Editační](#) vrstvě. Předchozí gumování se nemění. Každá [editační vrstva](#) může mít svoje vlastní editační volby. V dialogovém okně můžete také změnit vzhled vybraných [objektů](#) v aktivní editační vrstvě včetně vybraného gumování.

### **Kategorie:**

udává, který editační prvek má být změněn.

### **Guma**

Tato nastavení definují objekty následně nakreslené gumou nebo zvolené objekty gumování.

### **Šířka:**

určuje tloušťku gumující čáry v zadaných jednotkách.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální editační nastavení jako předvolbu pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené editační nastavení.

### **OK**

Použije aktuální nastavení gumy.

---

### **Viz také**

[Gumování od ruky](#)

[Dialogové okno kategorie Výmaz ploch](#)

[Styl hrotu gumy \(sekce \[Tool\]\)](#)

## **Kategorie Výmaz ploch: Dialogové okno Volby: Výmaz ploch**

V dialogovém okně Výmaz ploch (Volitelné -> Nástroje) můžete definovat vzhled vymazávaných ploch na aktivní [Plně editační](#) nebo [Editační](#) vrstvě. Předchozí vymazané plochy se nemění. Každá [editační vrstva](#) může mít svoje vlastní editační volby.

### **Kategorie:**

udává, který editační prvek má být změněn.

### **Výmaz ploch**

Tato nastavení definují objekty následně nakreslené nástroji výmazu ploch.

### **Tvar:**

udává, jaký tvar nástroj výmazu ploch vymaže. Možnosti jsou obdélník, mnohoúhelník, kruh a elipsa.

### **Šířka čáry:**

definuje tloušťku čáry kolem vymazané plochy v zadaných jednotkách. Protože je čára neviditelná, doporučuje se dodržovat předem nastavených 0.005 palce.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální editační nastavení jako předvolbu pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené editační nastavení.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Použití Výmazu ploch](#)

[Kategorie Guma, dialogové okno Volby: Guma](#)



## **Kategorie Vyjmout/Kopírovat: Dialogové okno Volby: Vyjmout/kopírovat**

V dialogovém okně Volby: Vyjmout/kopírovat (Volby -> Kreslení) můžete definovat vzhled následně vyjmutých a kopírovaných ploch na aktivní [editační vrstvě](#). Každá editační vrstva může mít svoje vlastní editační volby.

### **Kategorie:**

udává, který editační prvek má být nastaven.

### **Vyjmout/Kopírovat**

Zobrazuje nastavení funkce Vyjmout/Kopírovat. Tato nastavení definují tvar plochy, která má být vyjmuta nebo kopírována. Úpravy -> Vyjmout a Úpravy -> Kopírovat.

### **Tvar:**

určuje tvar plochy, kterou chcete vyjímat nebo kopírovat ( Editace -> Vyjmout a Editace -> Kopírovat )  
Možnosti jsou obdélník, mnohoúhelník, kruh a elipsa.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální editační nastavení jako předvolbu pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené editační nastavení.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Vyjímání / kopírování rastrů](#)

[Kategorie Vlož, dialogové okno Volby vkládání](#)

## **Kategorie Vložit: Dialogové okno Volby: Vložit**

V dialogovém okně Volby Vkládání (Volby -> Kreslení) můžete definovat vlastnosti následně vkládaných částí na aktivní plně editační nebo editační vrstvě. Předchozí vložené části se nemění. Každá [editační vrstva](#) může mít svoje vlastní editační volby.

Dialogové okno Volby Vkládání také ovlivňuje vzhled vybraných [objektů](#) aktivní editační vrstvy včetně vybraných vložených objektů.

### **Kategorie:**

udává, který editační prvek má být změněn.

### **Vložit**

zobrazuje nastavení funkce Vyjmout/Kopír. Tato nastavení definují objekty vybrané a vložené pomocí nabídky Úpravy -> Vložit.

### **Barva:**

udává barvu v popředí [černobílých](#) vložených objektů. Barva je zobrazena ve vedlejším okénku.

### **Průsvitně**

způsobí, že [vrstvy](#) pod vkládaným objektem budou vidět.

### **Vyplnit**

způsobí, že vkládaný objekt překryje spodní vrstvy.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení vkládání jako standardní pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení vkládání.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Vkládání rastrů](#)

[Změna vlastností objektu](#)

[Kategorie Vyjmout / Kopírovat, dialogové okno Volby: Vyjmout/kopírovat](#)

## Dialogové okno Volby pro pohled

V dialogovém okně Volby pro pohled (Volitelné -> Zobrazení...) můžete definovat, jak bude zobrazen aktuální [dokument](#) nebo všechny stránky v [okně aktivního dokumentu](#). Každý dokument v každém okně může mít svou vlastní volby pohledu.

Pro zjednodušení orientace v dialogovém okně jsou ovládací prvky sdruženy do skupin:

### Lupa

Nastavuje měřítko zobrazení dokumentu.

#### **Optimální pohled**

nastaví měřítko dokumentu tak, aby se celý vešel do okna.

#### **Zarovnat na šířku**

nastaví měřítko dokumentu tak, aby se jeho šířka shodovala s šířkou okna.

#### **Zarovnat na výšku**

nastaví měřítko dokumentu tak, aby se jeho výška shodovala s výškou okna.

#### **Původní velikost**

zobrazí dokument v původní velikosti, s použitím rozlišení obrazovky.

#### **1:1**

nastaví měřítko dokumentu na [faktor měřítka](#) 1:1, aby bylo umístění objektů na editační vrstvě co nejpřesnější

#### **Poměr [%]**

udává aktuální měřítkový poměr dokumentu a umožňuje nastavit jiný pomocí textového rámečku (nebo

### Rolování

Nastavuje parametry rolování dokumentu v okně

#### **Vodorovný posuvník**

Pokud je zvoleno, zobrazí se na okně dokumentu vodorovný posuvník.

#### **Svislý posuvník**

Pokud je zvoleno, zobrazí se na okně dokumentu svislý posuvník.

#### **Krok rolování**

definuje procentuální část obrazovky, která se posune po použití rolujících šipek nebo tlačítek. Je-li více než 50, udává i část, která se posune po použití rolujícího pásku.

### Natočení

Dokument může být otočen o 0°, 90° vpravo, 180° nebo 90° vlevo.

### Zobrazení

definuje volby zobrazení pohledu před finálním vykreslením do dokumentového okna.

#### **Inverze**

Pokud je zvoleno, převrátí barvy dokumentu tak, že černá se stane bílou, světle šedá tmavě šedou a barevné body změni svou intenzitu na opačnou.

#### **Zrcadlit**

je-li aktivováno, zobrazí horizontální odraz dokumentu.

### Záchyt a mřížka

Definuje volby mřížky dokumentu. Mřížka umožňuje kreslení se záchytem bodů v definovaných vzdálenostech, např. 5 mm. Tak lze zjednodušit a zrychlit přesnější práci při editaci dokumentu.

#### **Záchyt na mřížku**

Pokud je zvoleno, všechny objekty jsou zachyceny na bodech mřížky, jsou-li nakresleny nebo přemístěny. Zadejte velikost mřížky ve zvolených jednotkách.

#### **Záchyt na kolmice**

Pokud je zvoleno, všechny objekty jsou kresleny, měřítkovány a otáčeny pod pravým úhlem.

#### **Zobrazit mřížku**

Pokud je zvoleno, v dokumentu jsou v dokumentovém okně zobrazeny body mřížky.

#### **Krok mřížky**

vzdálenost sousedních bodů mřížky ve zvolených jednotkách

#### **Barva mřížky**

Ze seznamu vyberte barvu mřížky.

### **Rastry**

Nastavuje parametry předzpracování rastrových obrázků.

#### **Projasnit**

Pokud je vybráno, snižuje počet zobrazených bodů. To má za následek vyjasnění tmavého dokumentu. Není v činnosti při nastavení měřítka na 1.0 nebo větší. Dá se použít pouze na dokumentech s [černobílým rastrem](#)

#### **Negativ**

Pokud je zvoleno, vymění body v popředí za body v pozadí a vytvoří negativ dokumentu. Funguje pouze u dokumentů s černobílým rastrem. Zvětšený negativ dokumentu vypadá stejně jako invertovaný, ale zmenšený vypadá mnohem tmavší.

#### **Stupnice šedé**

Po vybrání stupnice šedé se dokumenty s černobílým rastrem zobrazí jako by byly [stínované dokumenty](#), s černou a bílou převedenou na různé odstíny šedi. To mnohé dokumenty prosvětluje.

#### **Řádky a sloupce**

Pokud je zvoleno, zobrazí se tabulkové dokumenty navíc s řádkem a sloupcem, které číslovají řady čísla a sloupce písmeny. Tato informace se neobjeví při tisku ani ve sloučených dokumentech (posuvné lišty).

#### **Bázová barva rastru**

udává aktuální barvu popředí černobílých rastrových dokumentů.

### **Pro objekty zobrazovat**

Nastavuje parametry pro objekty v editačních vrstvách.

#### **Obrysy vložení**

Pokud je zvoleno, nabarví na šedo všechny rastrové vložené objekty. Ukáže tak, které části dokumentu jsou vložené.

#### **Obrysy gumování**

Pokud je zvoleno, nabarví na šedo všechny vymazané (nebo vyjmuté) plochy a stopy po gumování. Ukáže tak, které části dokumentu jsou vymazané.

#### **Poznámky**

Pokud je zvoleno, zobrazí všechny [poznámky](#) na všech zobrazených dokumentech. V opačném případě zůstanou poznámky skryty.

#### **Aktivní oblasti**

Pokud je zvoleno, zobrazí všechny [aktivní oblasti](#) všech aktivních dokumentů. V opačném případě

zůstanou aktivní oblasti skryty.

## **Vektory**

Nastavuje volby pro vektorové objekty v editačních vrstvách

### **Vlasové čáry**

Pokud je zvoleno, zobrazí všechny vektorové čáry objektů stejnou šířkou (1 pixel obrazovky) bez ohledu na skutečnou tloušťku a nastavené měřítko.

### **Drátový model**

Pokud je zvoleno, zobrazí pouze hraniční čáry vektorových objektů a ne jejich výplň.

### **Monochromaticky**

Pokud je zvoleno, zobrazí všechny dokumenty (kromě barevných a stínovaných ) v černobílém tónu bez barev.

## **Poznámky**

udává, zda je text poznámek zobrazen jako jednoduchý text, nebo v modálním dialogu.

### **Jednoduchý text**

Pokud je zvoleno, text poznámek je zobrazen jako jednoduchý.

### **Modální dialog**

Pokud je zvoleno, text poznámek je zobrazen v modálním dialogu.

## **Do všech stránek**

Pokud je zvoleno, jakékoliv volby, které se týkají aktuální stránky, jsou aplikovány i na ostatní.

## **Do všech oken**

Rozšíří všechna nastavení pohledu na všechny dokumenty v okně.

## **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení pohledu jako nově aktuální.

## **OK**

Aplikuje zvolené volby pouze na aktuální dokument a zavře toto dialogové okno.

---

## **Viz také**

[Sekce \[View\]](#)

[Použití voleb pro pohled](#)

## Dialogové okno Kalibrace měřítka

V dialogovém okně Kalibrace měřítka (Nástroje -> Měřidlo -> Přímková -> Jednotky -> Kalibrace, ) můžete zadat skutečnou délku čáry předtím vybrané v [dokumentu](#). Tak lze zkalibrovat zobrazení dokumentu se skutečně očekávanými délkami a plochami, např. u leteckých fotografií.

### **Měřená délka:**

definuje délku představovanou v dokumentovém okně nakreslenou čarou.

### **Kalibrovat na:**

Měřenou délku můžete zkalibrovat zadáním hodnoty a jednotek na novou délku.

### **Vyčistit...**

Zruší kalibraci a okno měření bude zobrazovat údaje podle měřítka a jednotek dokumentu.

---

### **Viz také**

[Měření při kreslení](#)

## Dialogové okno Import stránky

V dialogovém okně Import stránky (Zobrazení -> Okno obsahu -> Objekt -> Import...) můžete vybrat dokumenty, které připojíte k [dokumentu](#) v aktivním okně.

### Název souboru:

Udává jména dokumentů, které mají být importovány.

### Seznam

zde jsou zobrazeny názvy všech souborů v daném adresáři, které mají zvolenou příponu. Zde můžete vybrat jeden nebo více souborů.

### Typ zobrazených souborů:

udává, jaký [typ dokumentu](#) se má otevřít (ačkoliv můžete otevřít jakýkoliv). Jedna z možností je Všechny soubory (\*.\*)

### Adresáře:

poskytuje přístup ke všem dostupným adresářům. Nad tímto textovým oknem je uveden aktuální adresář.

### Diskové jednotky:

Tento seznam zobrazuje všechny dostupné disky.

---

### Viz také

[Import stránek](#)

[Nastavení obvyklých hodnot pro otevření](#)

## Dialogové okno Mapování fontů

Toto dialogové okno zaměřuje fonty obsažené v [textových souborech](#) a [vektorových souborech](#) za jiné fonty, kterými váš systém disponuje a umožňuje vám měnit velikost a vlastnosti těchto fontů.

Po otevření přes nabídku [Volitelné -> Systém -> Texty](#) jsou fonty nastaveny jako aktuální pro následující textové soubory, ale aplikovány okamžitě na aktivní vektorový soubor.

### Seznam fontů:

udává seznam fontů obsažených v aktuálním textovém dokumentu (menu Stránka), nebo seznam aktuálních systémových--včetně těch, které se nacházejí v aktuálním vektorovém souboru (menu Preference). Změnit font můžete kliknutím na jeden z nich.

### Informace o mapování

definuje vlastnosti nahrazujícího fontu.

### Mapovat:

seznam všech dostupných fontů. Vyberte jeden (může být stejný jako ten původní--je-li to možné).

### Měřítko X:

definuje, v jakém měřítku nastavit původní šířku textu.

### Měřítko Y:

definuje, v jakém měřítku nastavit původní výšku textu.

### Tučný

nastaví písmo na tučné.

### Šikmý

nastaví písmo na *šikmé*.

### Podtržený

podtrhne text.

### Přeškrtnutý

přes text nakreslí čáru.

### Smazat

smaže vybraný font a znovu nastaví aktuální mapování tohoto fontu.

Tlačítkem **Uložit pro příště** v dialogovém okně nebo volbou **Ano** při dotazu na uložení voleb při skončení práce uložíte mapování fontů pro příští práci.

---

### Viz také

[Mapování fontů v textových souborech](#)

[Mapování fontů ve vektorových souborech](#)



## Dialogové okno Najít stránku

V dialogovém okně Najít stránku (klepněte ve Stavovém pruhu na okénko s číslem stránky ), zadáváte číslo [stránky](#), kterou si přejete zobrazit. Stránky jsou číslovány od 1.

### Číslo stránky:

Zadejte číslo stránky, kterou chcete zobrazit, nebo o kolik chcete zvýšit či snížit nynější číslo stránky (např. +3, -1). Po volbě Aktuální se zobrazí číslo aktuální stránky.

### Poslední stránka je:

udává číslo poslední stránky na této úrovni ve [vícestránkovém dokumentu](#). Jsou-li stále ještě některé stránky nenaformátované, počítá do poslední stránky.

---

### Viz také

[Jdi na konkrétní stránku](#)

[Změna stránek](#)

## Dialogové okno Import vrstvy

V dialogovém okně Import vrstvy (Zobrazení -> Okno obsahu -> Objekt -> Import...) vyberete rastr nebo [editační vrstvu](#), kterou chcete přidat do aktuálního [jednostránkového dokumentu](#).

### Název souboru:

Udává přípony souborů uvedených v seznamu nebo celá jména vrstev, které mají být importovány.

### Seznam

zde jsou zobrazeny názvy všech souborů v daném adresáři, které mají zvolenou příponu. Zde můžete vybrat jeden nebo více souborů vrstev a importovat je.

### Typ zobrazených souborů:

udává, jaký typ dokumentu se má otevřít. Můžete importovat pouze [vektorové dokumenty](#), [textové dokumenty](#), a [rastrové dokumenty](#).

### Adresáře:

poskytuje přístup ke všem dostupným adresářům. Nad tímto textovým oknem je uveden aktuální adresář.

### Diskové jednotky:

Tento seznam zobrazuje všechny dostupné disky.

---

### Viz také

[Import vrstev](#)

## Dialogové okno Porovnání vrstev

V dialogovém okně Porovnání vrstev (Nástroje -> Porovnání vrstev...) se definuje jak jsou [vrstvy v dokumentu](#) zobrazeny.

Body různých barev se berou jako "odlišnosti," a mohou být "kombinovány" jako nové barvy. Pro srovnání vrstev bez ohledu na barvy (pouze podle umístění) aktivujte [příkaz Zobrazení -> Barvy, Monochrom](#).

### Default

zobrazí vrstvy normálně, s překrýváním rastrových a [editačních vrstev](#) podle pořadí v dokumentu.

### Průnik

zobrazí pouze oblasti vrstev, které jsou stejné na všech vrstvách.

### Sjednocení

zobrazí všechny vrstvy (rastrové i editační) jako kombinaci. Vypadá podobně jako aktuální zobrazení.

### Rozdíl

zobrazí pouze oblasti vrstev, které se na každé vrstvě liší.

*Pozn.: Aktuální mód se používá vždy, když je zobrazena pouze jedna vrstva dokumentu a když dokument obsahuje aktivní editační vrstvu. Před použitím ostatních módů se přesvědčte, že jsou na stránce zobrazeny alespoň dvě vrstvy.*

---

### Viz také

[Srovnání vrstev](#)

[Aktivace vrstev](#)

[Zobrazování a ukryvání vrstev](#)

## Dialogové okno Vlastnosti rastrové vrstvy

Dialogové okno Vlastnosti rastrové vrstvy (Zobrazení -> Okno obsahu -> Objekt -> Vlastnosti) zobrazí informace o vybrané [rastrové vrstvě](#).

### Název:

udává název rastrové vrstvy-- jméno do 80 znaků, může obsahovat mezery.

### Soubor:

je název souboru rastrové vrstvy.

### Hlavička:

udává formát [hlavičky](#) v originálním dokumentu, je-li nějaká.

### Formát dat :

udává formát dat rastru v původním dokumentu.

### Velikost:

zobrazí počet bytů použitých k uložení rastrové vrstvy.

### Rozměry

obsahuje informace o šířce a výšce dokumentu.

### Šířka(X):

udává šířku dokumentu ve zvolených jednotkách.

### Výška (Y):

udává výšku dokumentu ve zvolených jednotkách.

### X Rozlišení:

udává horizontální rozlišení dokumentu ve zvolených jednotkách.

### Y Rozlišení:

udává vertikální rozlišení dokumentu ve zvolených jednotkách.

### Dlažba

udává informace o skládaných dokumentech -- dokumentech složených z částí nebo *dlaždic*.

### Počet:

udává počet dlaždic v dokumentu. Je-li počet 1, dokument není skládán.

### Šířka (body):

udává šířku plné dlaždice v bodech.

### Výška(body):

udává výšku plné dlaždice v bodech.

### Barvy:

udává, zda je [rastr Černobílý](#), [Barevný](#), nebo [Stínovaný](#).

### Natočení:

zobrazí rotační faktor, který je aplikován na data při zobrazení.

### Zrcadlení:

udává, zda je dokument při zobrazení zrcadlově převrácen či ne.

### Oprávnění:

udává seznam oprávnění asociovaných s rastrovou vrstvou.

### OK

změní název vrstvy, byly-li provedeny změny a zavře dialogové okno.

---

### Viz také

[Získávání informací o vrstvě](#)



## Dialogové okno Vlastnosti editační vrstvy

Dialogové okno Vlastnosti editační vrstvy (Zobrazení -> Okno obsahu -> Objekt -> Vlastnosti...) zobrazí informace o vybrané [editační vrstvě](#).

### Název:

udává název editační vrstvy-- jméno do 80 znaků, může obsahovat mezery.

### Soubor:

je název souboru editační vrstvy.

### Hlavička:

udává formát [hlavičky](#) v originálním dokumentu, jestliže tento [vektorový soubor](#) nějakou má.

### Formát dat :

udává formát vektorových dat v původním souboru.

### Velikost:

zobrazí počet bytů použitých k uložení editační vrstvy.

### Rozměry vrstvy

obsahuje informace o šířce a výšce dokumentu.

### Šířka(X):

udává šířku dokumentu ve zvolených jednotkách.

### Výška (Y):

udává výšku dokumentu ve zvolených jednotkách.

### X Rozlišení:

udává horizontální rozlišení dokumentu ve zvolených jednotkách.

### Y Rozlišení:

udává vertikální rozlišení dokumentu ve zvolených jednotkách.

### Entity

poskytuje informace o [objektech](#) v editační vrstvě.

### Celkem:

udává počet objektů v editační vrstvě.

### Vybráno:

udává počet vybraných objektů v editační vrstvě.

### Typy vrstvy:

udává, je-li editační vrstva [Plně editační](#), [Editační](#), [Čárová](#), [Poznámková](#), nebo typu [Aktivní oblasti](#).

### Oprávnění:

udává seznam oprávnění asociovaných s touto editační vrstvou.

### OK

změní název vrstvy, byly-li provedeny změny a zavře dialogové okno.

---

### Viz také

[Získávání informací o vrstvě](#)

## Dialogové okno Text nebo Text kóty

V dialogovém okně Text nebo Text kóty (Kreslení -> Text nebo Kreslení-> Kóta nebo Úpravy -> Změnit vlastností...) zadáváte nebo editujete text nebo text kóty, který má být umístěn do aktivní [editační vrstvy](#)

### Textový rámeček

Do tohoto rámečku napište text, který chcete umístit do aktivní editační vrstvy.

### Zpět

zavře dialogové okno, aniž by byl vložen nebo změněn text. Jestliže byl aktivní nástroj Text nebo Kóta, zůstává aktivní.

### Vložit

zkopíruje obsah Schránky do textového rámečku. Funguje pouze pokud Schránka obsahuje pouze text. Grafika nemůže být vložena do dialogového okna Text.

### OK

Potvrdí změnu a zavře dialogové okno

---

### Viz také

[Umístění textu](#)

[Kreslení kótové čáry](#)

[Změna textového objektu](#)

## Dialogové okno Text poznámky

V dialogovém okně Text poznámky (Kreslení -> Poznámka nebo Úpravy -> Změnit vlastnosti...) zadáváte nebo editujete text [poznámky](#), který má být umístěn do aktivní [editační vrstvy](#).

### Textový rámeček

Do tohoto rámečku napište text, který chcete umístit jako poznámku do aktivní editační vrstvy.

### Zpět

zavře dialogové okno, aniž by byl vložen nebo změněn text poznámky. Jestliže byl aktivní nástroj Poznámky, zůstává aktivní.

### Vložit

zkopíruje obsah Schránky do textového rámečku. Funguje pouze pokud Schránka obsahuje pouze text. Grafika nemůže být vložena do dialogového okna Text poznámky.

---

### Viz také

[Umístění poznámky](#)

[Změna objektového textu](#)



## Dialogové okno Data aktivní oblasti

Toto dialogové okno (Kreslení -> Aktivní oblast nebo Úpravy -> Připojit aktivní oblast nebo Edit -> Změnit vlastnosti) vám pomůže změnit data aktivní oblasti. Tato data uzavírají zprávu, kterou přijímací program obdrží k umístění nebo aktivaci [aktivní oblasti](#).

### Textový rámeček

Do tohoto rámečku napište text aktivní oblasti. Zde uvedená data musí být řetězec znaků srozumitelný pro přijímací program.

### Vložit

zkopíruje obsah Schránky do textového rámečku. Funguje pouze pokud Schránka není prázdná nebo obsahuje pouze text. Grafika nemůže být vložena.

### Zpět

zavře dialogové okno, aniž by bylo vloženo nebo změněno aktivní místo. Jestliže byl aktivní nástroj Aktivní místo, zůstává aktivní.

---

### Viz také

[Umístění aktivní oblasti](#)

[Přístup k aktivní oblasti](#)

[Data Aktivní oblasti vložení \(sekce \[Tool\]\)](#)

## **Kategorie: Globální, dialogové okno Volby: Globální**

Dialogové okno Volby: Globální (Volitelné -> Nástroje) definuje vlastnosti následných [objektů](#) nakreslených nebo umístěných na aktivní [editační vrstvu](#). Nastavení vlastností nástrojů pro jednotlivé editační vrstvy může být různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Globální**

Zobrazí názvy vlastností pro globální nastavení. Jestliže v kategorii Globální změníte některou společnou vlastnost pro všechny nástroje a klepnete na tlačítko **OK**, potom se tato změna projeví u každého z nich. Všechny políčka určená pro nastavení, jsou při prvním spuštění prázdná

### **Barva:**

udává barvu čáry objektu, obrysu nebo textu, zobrazena vedle.

### **Šířka čáry:**

definuje sílu čar a obrysů objektů v uvedených jednotkách.

### **Styl čáry:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly čáry.

### **Kulatý hrot**

nastaví kulaté hroty na koncích objektových čar.

### **Hranatý hrot**

nastaví hranaté hroty na koncích objektových čar.

### **Barva výplně:**

nastavuje barvu výplně pro plošné objekty (kruh, pravoúhelník, mnohoúhelník...)

### **Styl výplně:**

nastavuje styl výplně pro plošné objekty (kruh, pravoúhelník, mnohoúhelník...)

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako nově aktuální.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Nastavení globálních voleb](#)

[Změna vlastností objektu](#)

## **Kategorie: Přímka, dialogové okno Volby: Přímka**

Volby přímky (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených přímkových objektů na aktivní [editační vrstvu](#). Nástroj může mít pro jednotlivé editační vrstvy nastavené různé vlastnosti.

### **Kategorie:**

udává nástroj jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Přímka**

zobrazí nastavení přímky. Definují vlastnosti objektů nakreslené nástrojem Přímka nebo vybraných objektů.

### **Barva:**

udává barvu čáry, zobrazena vedle.

### **Šířka čáry:**

definuje sílu čar v uvedených jednotkách.

### **Styl čáry:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly čáry.

### **Kreslit:**

nastavuje, jak budou viditelné části kresby pod čarou

#### **Průsvitně**

má za následek průsvitné (nebo vysvícené) čáry objektů. Obrázek prosvítá pod čarou.

#### **Vyplnit**

má za následek neprůsvitnou barvu objektů. Čára překrývá obrázek.

### **Typ hrotu:**

nastavuje, jaký tvar bude mít ukončení čáry

#### **Kulatý hrot**

nastaví kulaté hroty na koncích čar.

#### **Hranatý hrot**

nastaví hranaté hroty na koncích čar.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako předvolbu pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Kreslení čáry](#)

[Výběr barev objektu](#)

[Definování síly čáry](#)

[Změna stylu čáry](#)

## **Kategorie: Oblouk, dialogové okno Volby: Oblouk**

Volby oblouku (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených obloukových objektů na aktivní [editační vrstvu](#). Nástroj může mít pro jednotlivé editační vrstvy nastavené různé vlastnosti.

### **Kategorie:**

udává nástroj jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Oblouk**

zobrazí možnosti nastavení vlastností pro oblouk. Definují vlastnost objektů nakreslené nástrojem Oblouk nebo vybrané obloukové objekty.

### **Barva:**

udává barvu oblouku, zobrazena vedle.

### **Šířka čáry:**

definuje sílu čar v uvedených jednotkách (mm nebo in).

### **Styl čáry:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly čáry.

### **Kreslit:**

nastavuje, jak budou viditelné části kresby pod čarou oblouku

#### **Průsvitně**

má za následek průsvitné (nebo vysvícené) oblouky.

#### **Vyplnit**

má za následek neprůsvitnou barvu objektů.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako předvolbu.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Kreslení oblouku](#)

[Výběr barev objektu](#)

[Změna stylu čáry](#)

[Klíčové slovo Arc Capstyle](#)

## Kategorie: Šipka, dialogové okno Volby: Šipka

Volby šipky (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených šipkových objektů na aktivní editační vrstvě. Nástroj může mít pro jednotlivé editační vrstvy nastavené různé vlastnosti.

### Kategorie:

udává, nástroj jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### Šipka

zobrazí možnost pro nastavení vlastností šipky. Definují vlastnosti objektů nakreslené nástrojem Šipka nebo vybrané šipkové objekty.

### Barva:

udává barvu šipky, zobrazena vedle.

### Šířka čáry:

definuje sílu čar šipek v uvedených jednotkách.

### Styl čáry:

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly čáry.

### Kreslit:

nastavuje, jak budou viditelné části kresby pod čarou šipky

#### Průsvitně

má za následek průsvitné (nebo vysvícené) šipky.

#### Vyplnit

má za následek neprůsvitnou barvu šipek.

### Šipka

definuje hrot šipky.

### Velikost:

definuje velikost hrotu.

#### Pevná

hrot má vždy vámi stanovenou velikost.

#### Úměrná

hrot má velikost úměrnou délce šipky.

### Styl:

stanoví typ hrotu.

#### Plná

hroty jsou trojúhelníkové (▶)

#### Dutá

hroty jsou složeny ze dvou čar (>).

### Šipka:

Určuje počet hrotů na šipce.

#### Jedna

umístí jednu šipku na konec čáry.

#### Dvě

umístí šipku na oba konce čáry.

### Uložit pro příště

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako předvolbu pro další použití.

### Obnovit uložené

objeví se pouze v Preferencích nástrojů. Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

**OK**

Použije aktuální nastavení.

---

**Viz také**

[Nastavení vlastností šipek](#)

[Kreslení šipky](#)

[Změna stylu čáry](#)

[Capstyle šipky \(\[Tool\] sekce\)](#)

## **Kategorie: Obdélník, dialogové okno Volby: Obdélník**

Volby obdélníku (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených obdélníkových objektů na aktivní [editační vrstvu](#). Nástroj může mít pro jednotlivé editační vrstvy nastavené různé vlastnosti.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Obdélník**

zobrazí nastavení pro obdélník. Definují vlastnosti objektů nakreslené nástrojem Obdélník nebo vybrané obdélníky příp. obdélníkové objekty.

### **Barva výplně:**

udává vnitřní barvu průsvitné nebo plné výplně obdélníku.

### **Barva čáry:**

udává barvu čáry rámu obdélníku.

### **Styl výplně:**

určuje, jestli vnitřní plocha obdélníku bude plná (neprůsvitná), průsvitná, dutá, čárkovaná (šrafovaná) nebo prázdná (barva pozadí).

### **Šířka čáry:**

definuje sílu čar rámu obdélníku v uvedených jednotkách.

### **Styl čáry:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly čáry rámu obdélníku.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako nově aktuální.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Nastavení vlastnosti výplně](#)

[Kreslení obdélníku](#)

[Výběr barev objektu](#)

[Změna stylu čáry](#)

## **Kategorie: Kruh, dialogové okno Volby: Kruh**

Volby kruhu (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených kruhových objektů na aktivní [editační vrstvě](#). Vlastnosti nástroje mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Kruh**

zobrazí typy vlastností nastavitelné pro obdélník. Definují objekty nakreslené nástrojem Kruh nebo vybrané kruhy příp. kruhové objekty (Vlastnosti)

### **Barva čáry:**

udává barvu čáry rámuující kruh.

### **Šířka čáry:**

definuje sílu čar rámuujících kruh v uvedených jednotkách.

### **Styl čáry:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly čáry rámuující kruh.

### **Barva výplně:**

udává vnitřní barvu průsvitné nebo plné výplně kruhu.

### **Styl výplně:**

určuje, jestli vnitřní plocha kruhu bude plná (neprůsvitná), průsvitná, dutá, čárkovaná (šrafovaná) nebo prázdná (barva pozadí).

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako předvolbu pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Nastavení vlastnosti výplně](#)

[Kreslení kruhu](#)

[Změna stylu čáry](#)

[Výběr barev objektu](#)



## **Kategorie: Elipsa, dialogové okno Volby: Elipsa**

Volby elipsy (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených elipsoidních objektů na aktivní [editační vrstvě](#). Vlastnosti nástroje mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Elipsa**

zobrazí typy vlastností nastavitelné pro tento nástroj. Definují objekty nakreslené nástrojem elipsa nebo vybrané elipsy příp. elipsoidní objekty (Vlastnosti)

### **Barva čáry:**

udává barvu čáry rámuující elipsu.

### **Šířka čáry:**

definuje sílu čar rámuující elipsu v uvedených jednotkách.

### **Styl čáry:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly čáry rámuující elipsu.

### **Barva výplně:**

udává vnitřní barvu průsvitné nebo plné výplně elipsy.

### **Styl výplně:**

určuje, jestli vnitřní plocha elipsy bude plná (neprůsvitná), průsvitná, dutá, čárkovaná (šrafovaná) nebo prázdná (barva pozadí).

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako standardní pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Nastavení vlastností výplně](#)

[Kreslení elipsy](#)

[Změna stylu čáry](#)

[Výběr barev objektu](#)

## **Kategorie: Tužka, dialogové okno Volby: tužka**

Volby tužky (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených objektů tužkou na aktivní [editační vrstvě](#). Vlastnosti nástroje mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Tužka**

zobrazí typy vlastností, které lze pro tužku nastavit. Definují objekty nakreslené nástrojem tužka nebo vybrané tužkové objekty (Vlastnosti)

### **Barva čáry:**

udává barvu tužky, zobrazena vedle.

### **Šířka čáry:**

definuje sílu čar tužkou v uvedených jednotkách.

### **Styl čáry:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly čáry tužkou.

### **Kreslit:**

nastavuje, jak budou viditelné části kresby pod čarou

#### **Průsvitně**

má za následek průsvitné (nebo vysvícené) kresby.

#### **Vyplnit**

má za následek neprůsvitnou barvu kreseb.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako předvolbu pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Kreslení od ruky](#)

[Změna stylu čáry](#)

[Výběr barev objektu](#)

[Typ hrotu tužky \(sekce \[Tool\]\)](#)

## **Kategorie: Lomená čára, dialogové okno Volby: Lomená čára**

Volby lomené čáry (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených objektů lomených čar na aktivní [editační vrstvu](#). Vlastnosti nástroje mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Lomená čára**

zobrazí typy vlastností, které lze pro [lomené čáry](#) nastavit. Definují objekty nakreslené nástrojem Lomená čára nebo vybrané objekty lomených čar.

### **Barva čáry:**

udává barvu lomené čáry, zobrazena vedle.

### **Šířka čáry:**

definuje sílu lomené čáry v uvedených jednotkách.

### **Styl čáry:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly lomené čáry.

### **Kreslit:**

nastavuje, jak budou viditelné části kresby pod čarou

#### **Průsvitně**

má za následek průsvitné (nebo vysvícené) lomené čáry.

#### **Vyplnit**

má za následek neprůsvitnou barvu lomených čar.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako standardní pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Kreslení lomené čáry](#)

[Změna stylu čáry](#)

[Výběr barev objektu](#)

[Lomená čára, styl zakončení \(\[Tool\] sekce\)](#)

## **Kategorie: Mnohoúhelník, dialogové okno Volby: Mnohoúhelník**

Volby mnohoúhelníku (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených obdélníkových objektů na aktivní [editační vrstvě](#). Vlastnosti nástroje mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Mnohoúhelník**

zobrazí typy vlastností, které lze pro mnohoúhelník nastavit. Definují objekty nakreslené nástrojem mnohoúhelník nebo vybrané mnohoúhelníky příp. mnohoúhelníkové objekty (Vlastnosti).

### **Barva čáry:**

udává barvu čáry rámuující mnohoúhelník.

### **Šířka čáry:**

definuje sílu čar rámuujících mnohoúhelník v uvedených jednotkách.

### **Styl čáry:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly čáry rámuující mnohoúhelník.

### **Barva výplně:**

udává vnitřní barvu průsvitné nebo plné výplně mnohoúhelníku.

### **Styl výplně:**

určuje, jestli vnitřní plocha mnohoúhelníku bude plná (neprůsvitná), průsvitná, dutá, čárkovaná (šrafovaná) nebo prázdná (barva pozadí).

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako předvolbu.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Nastavení vlastností výplně](#)

[Kreslení mnohoúhelníku](#)

[Změna stylu čáry](#)

[Výběr barev objektu](#)

## **Kategorie: Zvýrazňovač, dialogové okno Volby: Zvýrazňovač**

Volby zvýrazňovače (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených objektů zvýrazňovačem na aktivní [editační vrstvě](#). Vlastnosti nástroje mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Zvýrazňovač**

zobrazí typy vlastností, které lze pro zvýrazňovač nastavit. Definují objekty nakreslené nástrojem Zvýrazňovač.

### **Barva:**

udává barvu zvýrazňovače, zobrazena vedle.

### **Šířka:**

definuje sílu zvýrazňovače v uvedených jednotkách.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástroje jako standardní pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[zvýrazňování od ruky](#)

[výběr barev objektu](#)

[definování síly čáry](#)

[Zvýrazňovač, styl zakončení \(\[Tool\] sekce\)](#)

## **Kategorie: Zvýraz. ploch, dialogové okno Volby: Zvýraz. ploch**

Volby vysvícení (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených vysvícených [objektů](#) na aktivní [editační vrstvu](#). Vlastnosti nástroje mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Zvýraznění ploch**

zobrazí typy vlastností, které lze u nástroje Zvýraz. ploch nastavit. Definují objekty nakreslené nástrojem Zvýraz. ploch.

### **Barva čáry:**

udává barvu čáry rámujiící zvýrazněnou plochu.

### **Šířka čáry:**

definuje sílu čar rámujiících zvýrazněnou plochu v uvedených jednotkách.

### **Tvar:**

udává tvar nakreslené zvýrazněné plochy. Volby jsou Obdélník, Kruh, Elipsa, a Mnohoúhelník.

### **Barva výplně:**

udává vnitřní barvu zvýrazněné plochy.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástroje jako předvolbu pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Nastavení vlastností výplně](#)

[použití zvýrazňovače](#)

[Výběr barev objektu](#)

[Definování síly čáry](#)

## **Kategorie: Kóta, dialogové okno Volby: Kóta**

Volba kóta (Volitelné -> Nástroje) definuje vlastnosti následně nakreslených kótových objektů na aktivní [editační vrstvě](#). Vlastnosti nástroje mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Kóta**

zobrazí typy vlastností, které lze pro nástroj Kóta nastavit. Definují objekty nakreslené nástrojem Kóta.

### **Barva:**

udává barvu kóty, zobrazena vedle.

### **Styl:**

definuje umístění textových a přípojkových čar.

#### **s vynášecími čarami**

umístí text doprostřed kótovací čáry a přípojkové čáry na oba konce.

#### **bez vynášecích čar**

umístí text doprostřed kótovací čáry bez použití přípojkových čar.

#### **vynesený text**

umístí text na konec kótovací čáry bez použití přípojkových čar.

### **Font:**

udává font kótového textu. Volby jsou jakýkoliv instalovaný nebo font tiskárny.

### **Velikost:**

definuje velikost kótovacího textu ve zvolených jednotkách.

### **Šířka čáry:**

definuje sílu kótovacích čar v uvedených jednotkách.

### **Úhel:**

udává orientaci kótovacího textu. Volby jsou 0°, 90° (vpravo), 180° a 90° (vlevo).

### **Styl:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly kótovací čáry.

### **Kreslit:**

nastavuje, jak budou viditelné části kresby pod čarou

#### **Průsvitně**

má za následek průsvitné (nebo vysvícené) čáry kót.

#### **Vyplnit**

má za následek neprůsvitnou barvu čar kót.

### **Šipka**

definuje hrot šipky kótovací čáry.

#### **Velikost:**

definuje velikost hrotu.

#### **Pevná**

hrot má vždy vámi stanovenou velikost.

#### **Úměrná**

hrot má velikost úměrnou délce šipky.

### **Styl:**

stanoví typ hrotu.

#### **Plná**

hroty jsou trojúhelníkové (▶)

**Dutá**

hroty jsou složeny ze dvou čar (>).

**Šipka:**

Určuje počet hrotů na šipce.

**Jedna**

umístí jednu šipku na konec čáry.

**Dvě**

umístí šipku na oba konce čáry.

**Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástroje jako předvolbu.

**Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

**OK**

Použije aktuální nastavení.

---

**Viz také**

[Definování stylu kótování](#)

[Nastavení vlastností šipek](#)

[Kreslení kótovací čáry](#)

[Kóta \(\[Tool\] sekce\)](#)



## **Kategorie: Text, dialogové okno Volby: Text**

Volby textu (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následných textových objektů umístěných na aktivní [editační vrstvě](#). Vlastnosti textu mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnost se budou nastavovat.

### **Text**

zobrazí druhy vlastností, které lze pro text nastavit. Definují objekty vytvořené nástrojem Text nebo označené textové objekty (Vlastnosti).

### **Barva:**

udává barvu textu, zobrazena vedle.

### **Font:**

udává textový font. Volby jsou jakýkoliv instalovaný font nebo font tiskárny.

### **Velikost:**

definuje velikost textu ve zvolených jednotkách.

### **Úhel:**

udává orientaci textu. Volby jsou 0°, 90° (podle směru hodinových ručiček), 180° a 90° (proti směru hodinových ručiček).

### **Styl:**

definuje vlastnosti textu, které můžete kombinovat. (Podtržení a přeškrtnutí u některých TrueType fontů nefungují, jako např. u fontu Aquiline Book.) Možnosti:

#### **Tučně**

zvětší tloušťku písmen.

#### **Šikmo**

písmena budou *zešikmena*.

#### **Podtržení**

podtrhne text.

#### **Přeškrtnutí**

přes text nakreslí čáru.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení textu jako předvolbu.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástroje.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Nastavení vlastností textu](#)

[Umístění textu](#)

[Heslo šířka textu \(\[Tool\] sekce\)](#)

[Použití dialogu pro zadání textu \(\[User Interface Preferences\] sekce\)](#)

## **Kategorie: Poznámka, dialogové okno Volby: Poznámka**

Volby poznámek (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti poznámkových objektů následně umístěných na aktivní [editační vrstvu](#). Vlastnosti nástroje Poznámka mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Poznámka**

zobrazí druhy vlastností, které lze u [poznámky](#) nastavit. Definují objekty vytvořené nástrojem Poznámka nebo označené poznámkové objekty (Vlastnosti).

### **Barva:**

udává barvu textu poznámky, zobrazena vedle.

### **Font:**

udává font textu poznámky. Volby jsou jakýkoliv instalovaný TrueType font nebo font tiskárny.

### **Velikost:**

definuje velikost textu poznámky ve zvolených jednotkách.

### **Úhel:**

udává orientaci textu poznámky. Volby jsou 0°, 90° (vpravo), 180° a 90° (vlevo).

### **Styl:**

definuje vlastnosti textu poznámky. Tyto vlastnosti můžete kombinovat. (Podtržení a přeškrtnutí u některých TrueType fontů nefungují, jako např. u fontu Aquiline Book.) Možnosti:

#### **Tučně**

zvětší tloušťku písmen.

#### **Šikmo**

zešikmí písmena.

#### **Podtržení**

podtrhne text.

#### **Přeškrtnutí**

přes text nakreslí čáru.

### **Nejdříve jako ikony**

Je-li zvoleno, poznámky se objeví jako ikony místo v textové podobě.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástroje jako standardní pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástrojů.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Nastavení vlastností textu](#)

[Umístění poznámky](#)

[Heslo poznámka \(\[Tool\] sekce\)](#)

## **Kategorie: Symbol, dialogové okno Volby: Symbol**

Volby symbolu (Volitelné -> Nástroje) vám umožní vybrat soubor [symbolu](#). Vybraný symbol můžete umístit na aktivní editační vrstvu pomocí nástroje Symbol nebo Aktivní oblasti (tvar symbolu). Vybraný soubor symbolu je přístupný, dokud nevyberete jiný.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti se budou nastavovat.

### **Symbol**

zobrazí typy vlastností, které lze pro nástroj Symbol nastavit.

### **Jméno:**

udává disk, adresář a název souboru obsahující symbol, který chcete použít.

### **Identifikátor:**

udává název (je-li nějaký) symbolového souboru.

### **Procházet...**

otevře dialogové okno Symbol pro Set, ve kterém můžete hledat symbolové soubory.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástroje jako standardní pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení nástroje.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Nastav symbol](#)

[Kategorie aktivní oblast: dialogové okno Volby kreslení](#)

[Výběr a umístění symbolu](#)

## Dialogové okno Symbol pro Set

V tomto dialogovém okně (Volitelné -> Nástroje -> Symbol, Procházet) nebo (Volitelné -> Nástroje -> Aktivní oblast, Procházet) vybíráte symbolový soubor. Symbolový soubor vybraný v kategorii Symbol může být aplikován pouze na nástroj Symbol. Symbolový soubor vybraný v kategorii Aktivní oblast se může aplikovat jak na nástroj Aktivní oblast, tak i na nástroj Symbol.

### Název souboru:

Udává přípony souborů uvedených v seznamu nebo celá jména souborů, které mají být otevřeny.

### Seznam

zde jsou zobrazeny názvy všech souborů v daném adresáři, které mají zvolenou příponu. Můžete vybrat pouze jeden.

### Typ zobrazených souborů:

udává, jaký [typ dokumentu](#) se má otevřít.

### Adresáře:

poskytuje přístup ke všem dostupným adresářům. Nad tímto textovým oknem je uveden aktuální adresář.

### Diskové jednotky:

Tento seznam zobrazuje všechny dostupné disky.

---

### Viz také

[Kategorie Symbol: dialogové okno Volby symbolu](#)

[Kategorie aktivní oblast: dialogové okno Volby aktivní oblasti](#)

[Výběr a umístění symbolu](#)

[Definování aktivních oblastí](#)

## **Kategorie: Aktivní oblast, dialogové okno Volby: Aktivní oblast**

Volby aktivních oblastí (Volitelné -> Nástroje) definují vlastnosti následně nakreslených [objektů](#) jako aktivní oblasti nebo umístěných na aktivní [editační vrstvu](#). Vlastnosti nástroje mohou být pro jednotlivé editační vrstvy různé.

### **Kategorie:**

udává nástroj, jehož vlastnosti chcete nastavit.

### **Aktivní oblasti**

zobrazí typy vlastností, které lze u [aktivních oblastí](#) nastavit. Definují objekty nakreslené nebo přemístěné nástrojem Aktiv.oblast.

### **Tvar:**

udává tvar aktivní oblasti. Volby jsou Obdélník, Kruh, Elipsa, Mnohoúhelník a [Symbol](#).

*Následující volby platí pro pravoúhlé, polygonální, kruhové a eliptické aktivní oblasti.*

### **Barva výplně:**

udává vnitřní barvu průsvitné nebo plné výplně aktivní oblasti.

### **Barva čáry:**

udává barvu čáry rámu aktivní oblasti.

### **Styl výplně:**

určuje, jestli vnitřní plocha aktivní oblasti bude plná (neprůsvitná), průsvitná, dutá, čárkovaná (šrafovaná) nebo prázdná (barva pozadí).

### **Šířka čáry:**

definuje sílu čar rámu aktivní oblasti v uvedených jednotkách.

### **Styl čáry:**

udává Plný (\_\_\_), Přerušovaný (- - -), Tečkovaný (.....) a další styly čáry rámu aktivní oblasti.

Následující volby platí pro symboly aktivní oblasti. Vámi vybraný symbolový soubor je také otevřen pro nástroj Symbol.

### **Symbol:**

udává disk, adresář a název souboru obsahující symbol, který chcete použít.

### **Identifikátor:**

udává název (je-li nějaký) symbolového souboru.

### **Procházet...**

otevře dialogové okno Nastavení symbolu, ve kterém můžete hledat symbolové soubory.

*Následující platí pro ikony aktivní oblasti.*

### **Ikona:**

udává, jakou ikonu aktivní oblasti umístit.

### **Uložit pro příště**

Uloží aktuální nastavení nástrojů jako předvolbu pro další použití.

### **Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení vlastností.

### **OK**

Použije aktuální nastavení.

---

### **Viz také**

[Definování aktivní oblasti](#)

[Dialogové okno Nastav Symbol](#)

[Umístění aktivní oblasti](#)



## Dialogové okno Uložit symbol jako

V dialogovém okně Uložit symbol jako (Úpravy -> Uložit jako symbol...) uložíte vybrané označené [objekty](#) jako [symbol](#). K uloženému symbolu se můžete vrátit a umístit ho na jakoukoliv aktivní [editační vrstvu](#) (kromě typů Poznámka a Aktivní oblast).

### **Název prvku:**

Je název symbolu.

### **Jméno souboru:**

Udává diskovou jednotku, adresář a název souboru použitého pro symbol.

### **Procházet...**

otevře dialogové okno Zvolte jméno souboru a adresář, ve kterém vyberete diskovou jednotku, adresář, formát a název souboru, který bude použit pro symbol.

---

### **Viz také**

[Dialogové okno Zvolte jméno souboru a adresář](#)

[Tvorba symbolu](#)

## Dialogové okno Spojení vrstev

v tomto dialogovém okně (Nástroje -> Spojit vrstvy...) můžete spojit označené vrstvy do jedné **rastrové** vrstvy. Obvykle se objeví nové okno dokumentu a obsahuje nový dokument. Jestliže se rastr přepíše rovná 1 (v části [System] souboru EROICA.INI), nový dokument bez výzvy k uložení změn nahradí aktivní dokument v původním okně.

### Spojení:

seznam udává, které vrstvy mají být spojeny. Všechny volby kromě "Vícestránkový dokument" se dají použít pouze na aktuální **dokument**.

#### Jen aktivní rast. vrstva

vytvoří nový rastrový dokument z aktivní rastrové vrstvy. Užitečné, je-li původní rastrový dokument poškozen.

#### Celá stránka

zkombinuje zobrazené i nezobrazené vrstvy dokumentu.

#### Vícestránkový dokument

zkombinuje všechny vrstvy na každé stránce. Výsledek je **vícestránkový** dokument složený z rastrových vrstev.

#### Jak je zobrazeno

zkombinuje oblasti zobrazené v okně na obrazovce.

#### Jen aktivní edit. vrstva

rastruje pouze aktivní editační vrstvu.

#### Jen zobrazené rastry

zkombinuje pouze zobrazené rastrové vrstvy dokumentu.

#### Jen zobrazené edit. vrstvy

zkombinuje a rastruje všechny zobrazené editační vrstvy dokumentu.

### Výstup

blok definuje vlastnosti vytvářené bitmapy.

### Spojení:

definuje, jak bude dokument sloučen.

#### Použití rozlišení akt. rastru

je přístupné pouze pokud dokument obsahuje aktivní rastr. Je-li zvoleno, rozlišení aktivního rastru je aplikováno na nový dokument.

#### Rozlišení (hodnota)

je přístupné pouze pokud není zvoleno Použij aktuální rozlišení rastru. Definuje rozlišení nového dokumentu. Doporučená hodnota je mezi 100 1200.

#### Spojit do barev nebo stupnice šedé

je přístupné pouze když není zvolena volba Monochromatický výstup se stínováním. Pokud je zvoleno, dostanete **barevný** nebo **stínovaný dokument** (informace o kreslení z vrstev jsou sloučeny) místo **černobílého**.

#### Monochromatický výstup se stínováním

je přístupný pouze když není zatržena volba Spojit do barev nebo stupnice šedé. Je-li aktivováno, vznikne černobílý dokument, ve kterém je k simulaci šedé nebo barevné oblasti použito stínování - tvorba vzorků z bodů. Na černobílých dokumentech není patrné.

#### regulátor Světlé / Tmavé

je přístupné pouze když je zatržena volba Monochromatický výstup se stínováním. Určuje, jak světlý nebo tmavý stínovaný dokument bude.

### Banner



je-li aktivováno, na sloučený dokument je umístěn textový banner. Nadefinujete jej pomocí tlačítka Banner.

**Banner...**

tlačítko je přístupné pouze po zatržení (v okénku) volby Banner. Otevře dialogové okno Informace o banneru, kde definujete banner, který chcete umístit.

---

**Viz také**

[Slučování vrstev](#)

[Slučování na šířku dlaždic \(sekce \[System\]\)](#)

[Přepis rastru \(sekce \[System\]\)](#)

[Dialogové okno Informace o banneru](#)

## Dialogové okno Vyčistit...

Dialogové okno Vyčištění (Nástroje -> Vyčistit...) definuje velikost skvrn, které mají být odstraněny z dokumentu na aktivní rastrové vrstvě. Tento funkce funguje pouze u [černobílých dokumentů](#).

### **Max velikost:**

definuje počet bodů tvořících skvrnu, která má být odstraněna. Maximální povolená hodnota je 30.

---

### **Viz také**

[Vyčištění dokument](#)

[Přepis rastru \(\[System\] sekce\)](#)

## Dialogové okno Narovnání

Dialogové okno Narovnání (Nástroje -> Narovnat...) vyrovná [rastrový dokument](#), který byl šikmo naskenován. Funguje pouze u [černobílých dokumentů](#).

### Možný rozsah úhlů:

udává maximální úhel v dokumentu (ve stupních), který se dá narovnat.

### Nastavený úhel:

zobrazí vyrovnávací úhel (0.00 původně). Zadejte, jakoukoliv hodnotu úhlu do maximální hodnoty uvedené za doporučením "Možný rozsah úhlů:", klepněte na tlačítko Dle obrázku a nakreslete trojúhelník s úhlem narovnání, nebo si klepnutím na tlačítko Autom. odhad nechejte vhodnou hodnotu poradit programem Eroiica.

### Dle obrázku

Pomocí tohoto tlačítka nadefinujete vyrovnávací úhel klepnutím na dva nejlépe koncové body šikmé čáry obrázku.

### Automatický odhad

Klepněte pro hodnotu narovnání získanou pomocí automatické analýzy dokumentu. Je-li navržená hodnota 0.00, pak je dokument rovný, nebo se úroveň pokřivení nedá vypočítat. Jakoukoliv navrženou hodnotu potvrdíte klepnutím na tlačítko **OK** a dokument bude narovnán touto hodnotou.

---

### Viz také

[Narovnání dokumentu](#)

[Přepis rastru \(sekce \[System\]\)](#)

## Dialogové okno Rastrové operace

Pomocí tohoto dialogového okna (Nástroje -> Změnit rastr) vytvoříte nový [rastrový dokument](#) změnou charakteristiky aktuálního rastrového dokumentu. Tento příkaz funguje u [černobílých](#), [barevných](#), a [stínovaných dokumentů](#).

### Natočení:

natočí dokument o zadaný počet stupňů.

Volby jsou 0°, 90° (vpravo), 180° a 90° (vlevo). Jde o skutečné natočení dat, nikoliv pouze o zadání informace v [hlavičce](#). Dokument je překreslen z nového pohledu.

### Zrcadlit

je-li zvoleno, vytvoří horizontální odraz dokumentu.

### Negativ

je-li zvoleno, vytvoří negativ dokumentu (pouze černobílé dokumenty).

### Rozlišení

definuje rozlišení nového dokumentu.

#### X

definuje horizontální rozlišení ve zvolených jednotkách.

#### Y

definuje vertikální rozlišení ve zvolených jednotkách.

### Stejně X a Y

je-li zvoleno, hodnoty rozlišení X a Y jsou stejné. Různé hodnoty rozlišení X a Y mohou pokrýt dokument.

Po provedení rastrových operací je natočení hlavičky vždy nastaveno na 0.

---

### Viz také

[Změna charakteristiky rastru](#)

[Přepis rastru \(sekce \[System\]\)](#)

## Dialogové okno Změna velikosti

Toto dialogové okno (Nástroje -> Změnit velikost...) udává velikost případného nového rastrového dokumentu, založeného na aktuálním rastrovém dokumentu. Tento příkaz funguje u [černobílých](#), [barevných](#) a [stínovaných](#) rastrových dokumentů.

### **Původní X:**

určuje původní šířku dokumentu ve zvolených jednotkách.

### **Původní Y:**

určuje původní výšku dokumentu ve zvolených jednotkách.

### **Nové X:**

definuje novou šířku dokumentu ve zvolených jednotkách.

### **Nové Y:**

definuje novou výšku dokumentu ve zvolených jednotkách.

### **Dodržet poměr stran**

pokud je zvoleno, bude u nového dokumentu dodržen [poměr stran](#). Jestliže pak změníte hodnotu nového X nebo nového Y, druhá hodnota se vždy automaticky změní podle poměru původních stran.

Po provedení operací Velikost je natočení [hlavičky](#) vždy nastaveno na 0.

---

### **Viz také**

[Změna rozměrů rastru](#)

[Přepis rastru \(sekce \[System\]\)](#)

## Dialogové okno Potvrzení oblasti oříznutí

Pomocí dialogového okna Potvrzení oblasti oříznutí nastavíte oblast, kterou chcete v aktuálním [rastrovém dokumentu](#) oříznout, nebo zahájíte ořezávání. Ořezávat můžete [černobílé](#), [barevné](#) a [stínované rastrové dokumenty](#)

### Jinak

vrátí se zpět do aktivního okna, aby jste mohli znovu označit oblast k oříznutí.

---

### Viz také

[Ořezávání rastrového dokumentu](#)

[Přepis rastru \(sekce \[System\]\)](#)

## Dialogové okno Volitelné: Optimalizace

V dialogovém okně (Volitelné -> Systém) nastavíte aktuální programové hodnoty pro momentální použití, a pokud chcete, i pro příští použití.

### Okna:

definuje, jak budou zobrazena okna při spuštění.

### Kaskáda

okna jsou uspořádaná tak, že je z každého vidět titulek, všechna mají stejnou velikost a aktivní okno je nahoře.

### Maximální

zobrazí každé okno dokumentu tak, že vyplní okno programu Eroiica a aktivní okno bude nahoře.

### Výkon:

určuje, které optimalizační algoritmy budou použity. Obecně můžete pro **nejvyšší rychlost** vybrat všechny volby optimalizace kromě **Minimalizovat zdroje**. Naopak **Minimalizovat zdroje** zvolte, pokud paměť počítače je menší jak 4MB RAM. Rovněž můžete rychlost zvýšit výběrem všech ostatních možností kromě **Používat náhledy**. Záleží-li vám nejvíce na **kvalitě zobrazení dokumentu**, potom je nejlepší zrušit všechny volby optimalizace. Minimalizování zdrojů nemá vliv na kvalitu zobrazení dokumentu, ale zpomaluje jej.

### Rychle načítat

je-li zvoleno, rastrové dokumenty se načítají rychleji, avšak nejsou tak ostré. Pokud není tato volba zatržena, jsou dokumenty automaticky projasňovány.

### Rychle rolovat

je-li zvoleno, rastrové dokumenty rychleji rolují. Na některých ovladačích obrazovky se mohou projevit nepřesnosti.

### Rychle zobrazit

je-li zvoleno, rastrové dokumenty se rychleji zobrazují, ale někdy na úkor přesnosti.

### Používat náhledy

Je-li zvoleno a pokud existuje, je načten náhled a spolu s dokumenty, pokud je tato možnost podporována formátem souboru, se ukládají i náhledy. Rozsáhlé dokumenty se tak načítají rychleji. Zrušte tuto volbu, zaznamenáte-li problémy nebo pokud chcete uvolnit paměť počítače.

### Minimalizovat zdroje

je-li aktivováno, ušetříte malé množství paměti počítače použitím účinnější, ale pomalejší komprese.

### Ukládat poslední pohledy

je-li aktivováno, uloží **CLF-** a SMF **stránkové** dokumenty se zobrazením jejich vrstev. Při pozdějším načtení je jako aktuální použito uložené zobrazení.

### Velikost náhledu:

udává maximální rozměr (v bodech) náhledu. Můžete nastavit na maximální rozsah obrazovky (často 1024).

### Nová vrstva bude

definuje přednastavené vlastnosti nově vkládané vrstvy (pomocí tlačítka [Nová vrstva](#) v Panelu standardních nástrojů nebo pomocí okna Eroiica Obsah, příkaz Objekt -> Připojit vrstvu)

[Čárová](#)

[Poznámková](#)

[Aktivních oblastí](#)

[Editační](#)

[Plně Editační](#)

### Uložit pro příště

Uloží momentální nastavení jako předvolbu pro další použití.

**Obnovit uložené**

Znovu načte posledně uložené nastavení.

**OK**

Použije aktuální nastavení.

---

**Viz také**

[Optimalizace paměti](#)

[Optimalizace času načítání rastru](#)

[Sekce \[System\]](#)



## Dialogové okno Volitelné: Formáty oříznutí

Dialogové okno Volitelné: Formáty oříznutí (Volitelné -> Systém) definuje přípustné ořezávání aktuálního [rastrového dokumentu](#).

### Volby pro oříznutí

#### Seznam formátů:

zobrazí dosud nadefinované názvy rozměrů oříznutí. Jeden vyberte a můžete jej buď upravit nebo vymazat.

#### Odstranit

odstraní vybraný rozměr oříznutí z rámečku.

#### Standardní

vyplní dialogové okno standardními rozměry oříznutí.

#### Definice formátu

V této sekci můžete definovat nový nebo upravit již nadefinovaný rozměr oříznutí.

#### Jméno formátu:

definuje jméno vybrané nebo nové velikosti oříznutí.

#### Šířka (X):

definuje šířku vybrané nebo nové velikosti oříznutí ve vybraných jednotkách.

#### Výška (Y):

definuje výšku vybrané nebo nové velikosti oříznutí ve vybraných jednotkách.

#### Přidat

uloží nadefinované rozměry oříznutí do souboru EROICA.INI.

#### Vyprázdnit

vymaže jméno formátu, šířku a výšku, abyste mohli zadat nové rozměry oříznutí.

#### Uložit pro příště

Uloží momentální nastavení jako standardní pro další použití.

#### Obnovit uložené

Znovu načte do dialogového okna posledně uložené rozměry oříznutí.

---

### Viz také

[Příkaz Oříznutí... \(nabídka Nástroje\)](#)

[Ořezávání rastrového dokumentu](#)

## Dialogové okno Nastavení měřítka

Dialogové okno Nastavení měřítka (Zobrazení -> Lupa -> Volitelně) umožňuje zadat uživatelskou hodnotu zvětšení (měřítka) obrazovky. Můžete zde nastavit přesnou hodnotu měřítka pro pohled, odlišnou od hodnot měřítka, získaného pomocí jiných příkazů (1:1, skutečná velikost atd.). Například lze zvolit 400% pro přesně 4násobné zvětšení bitových map.

---

### Viz také

[Příkaz Lupa, Volitelně](#)

## Dialogové okno Volitelné: Jednotky

V dialogovém okně Volitelné: Jednotky (Volitelné -> Systém) můžete vybrat metrické, britské nebo aktuální jednotky. Můžete také nadefinovat jednotky uživatelské.

### **Systém jednotek:**

Ze seznamu můžete vybrat metrické, britské nebo standardní jednotky pro všechna dialogová okna a [plovoucí okno](#). Vyberete-li standardní, budou používány implicitní aktuální jednotky, což je směs britských a jiných jednotek.

### **Uživatelské**

V této části můžete definovat Uživatelské jednotky.

#### **1.0**

Do rámečku napište jméno uživatelské jednotky.

=

vyberte existující jednotku ze seznamu. Určete nebo vyberte, kolik takových jednotek se rovná vaší jednotce.

#### ***Příklad***

1.0 uživ. = 0.5 in.

Každá uživatelská jednotka se bude nacházet na seznamu jednotek v Eroiice.

---

### **Viz také**

[Definice jednotek měření](#)

## Dialogové okno Volitelné: Přípony souborů

V dialogovém okně Volitelné: Přípony souborů (Volitelné -> Systém) můžete při otvírání souboru definovat přípony názvu souboru zobrazené v dialogovém okně Název souboru , připojování nebo importování různých typů dokumentů. Pro každý můžete zadat maximálně 8 třípísmenných přípon. Jako masku můžete použít hvězdičku (\*).

### **Sety:**

definuje obecné přípony pro dokumenty typu [Set](#).

### **Dokumenty:**

definuje obecné přípony pro dokumenty typu [Dokument](#).

### **Vektorové soubory:**

definuje obecné přípony pro dokumenty typu [Vektorový dokument](#).

### **Rastrové soubory:**

definuje obecné přípony pro dokumenty typu [Rastrový dokument](#).

### **Textové soubory:**

definuje obecné přípony pro dokumenty typu [Textový dokument](#).

### **Soubory symbolů:**

definuje obecné přípony pro dokumenty typu [Symbolový soubor](#).

---

### **Viz také**

[Nastavení aktuálních hodnot otevření](#)

## Dialogové okno Volitelné:Soubory

V dialogovém okně Volitelné: Soubory (Volitelné -> Systém) můžete nastavit aktuální hodnoty pro otvírání, čtení a ukládání nejrůznějších dokumentů.

### Adresář obrázků:

určuje diskovou jednotku a cestu k adresáři, který bude vždy nastaven v dialogových oknech při výběru a ukládání [dokumentů](#).

### Adresář symbolů:

určuje diskovou jednotku a cestu k adresáři, který bude vždy nastaven v dialogových oknech při výběru a ukládání [symbolů](#).

### Otevírat soubory typu

definuje, jaký typ souboru bude nabídnut v dialogových oknech Otevřít dokumenty, Připojit a Import vrstvy v seznamu Typ zobrazených souborů. Další volby jsou v souboru EROICA.INI.

### Všechny soubory

zobrazí všechny aktuální soubory.

### Sety

zobrazí aktuální [sety](#).

### Dokumenty

zobrazí dokumenty.

### Rastrové soubory

zobrazí [rastrové dokumenty](#).

### Textové soubory

zobrazí textové dokumenty.

### Zobrazovat

určuje, jaká jména se mají zobrazovat v seznamech pro výběr.

### Uživat. názvy

zobrazí názvy souborů podle systému MS-DOS.

### Jména souborů

zobrazí jména souborů. Jméno může mít maximálně 80 znaků a může obsahovat mezery.

### Formát výstupních souborů:

definuje přípony názvů dokumentů obecně doporučeny při ukládání různých druhů dokumentů.

### Dokumenty:

definuje přípony pro ukládání jednostránkových dokumentů a [vícestránkových dokumentů](#).

### Vektorové:

definuje obvyklé přípony pro ukládání vektorových dokumentů.

### Rastrové:

definuje obvyklou příponu používanou při ukládání černobílých rastrových dokumentů (především z monochromatických skenů). Seznam určuje obvyklý formát rastrových dokumentů.

### Barevné rastrové:

definuje obvyklou příponu používanou při ukládání barevných rastrových dokumentů.

### Uložit pro příště

Uloží momentální nastavení jako standardní pro další použití.

### Obnovit uložené

Znovu načte posledně uložené nastavení.

---

Viz také

Dialogové okno Volby přípon otevřených souborů

Dialogové okno Volby uspořádání textu

Rámeček volby mapování fontu

Sekce [File]

## Dialogové okno Volitelné: Vektorová pera

V dialogovém okně Volitelné: Vektorová pera (Volitelné -> Systém) můžete nastavit charakteristiky osmi per v některých [vektorových](#) dokumentech, např. dokumentech typu [HPGL](#)

### **Pero 1 - Pero 8:**

Každé má svou sílu, jednotky a barvu čáry. V rámečku je zobrazena zvolená barva.

---

### **Viz také**

[Sekce \[HPGL\]](#)

[Konfigurace dokumentů HPGL](#)

## Dialogové okno Volitelné: Texty

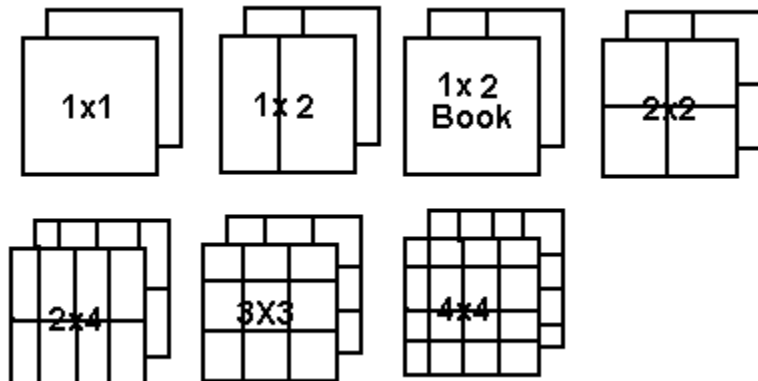
V tomto dialogovém okně (Volitelné -> Systém) můžete nastavit aktuální hodnoty renderování [textových dokumentů](#).

### Zobrazit hranu:

Pokud je zvoleno, zobrazí se rámeček, který určuje hranice stránky dokumentu.

### Uspořádání:

výběrem volby ze seznamu určuje, kolik stránek textového dokumentu můžete najednou prohlížet. Každá zobrazená "stránka" představuje jednu [editační vrstvu](#).



### ASCII template:

zobrazí jméno vybraného [RTF](#) template. Tento template definuje rozměry stránky, okraje, barvu textu, jméno fontu a vzdálenost tabelátorů pro textové soubory typu ASCII.,

### Procházet....

otevře dialogové okno [ASCII Template](#), kde můžete hledat RTF template, které chcete použít.

### Volby pro mapování fontů

V této sekci lze nastavit náhradní typy písma pro všechny právě používané, ale v systému nedostupné fonty (True Type, CAD). Například pokud je v CAD souboru použit font, který není k dispozici na disku počítače, lze nastavit náhradní Windows nebo CAD font (včetně definice poměrů stran pro optimální náhradu), který je podobný původně použitému fontu. Mapování je při ukončení Eroicy zaznamenáno na disk a při dalším spuštění je opět k dispozici.

Viz: [Mapování fontů - popis voleb](#)

---

### Viz také

[Konfigurace zobrazení textového dokumentu](#)

[Dialogové okno ASCII Template](#)

[Formátování textových ASCII souborů](#)



## Dialogové okno ASCII Template

V tomto dialogovém okně (Volitelné -> Systém -> Texty, Procházet...) můžete vybrat [RTF](#) template používaný pro definování [textových souborů](#) Text typu ASCII.

### Název souboru:

Udává přípony souborů uvedených v seznamu nebo celá jména template souborů, které mají být použity.

### Seznam

zde jsou zobrazeny názvy všech souborů v daném adresáři, které mají zvolenou příponu. Můžete vybrat pouze jeden.

### Typ zobrazených souborů:

udává, jaký [typ dokumentu](#) se má otevřít. Vyberte soubor typu Rich Text Format (RTF).

### Adresáře:

poskytuje přístup ke všem dostupným adresářům. Nad tímto textovým oknem je uveden aktuální adresář.

### Diskové jednotky:

Tento seznam zobrazuje všechny dostupné disky.

---

### Viz také

[Formátování textových ASCII souborů](#)

[Dialogové okno Nastavení formátovaného textu](#)

[Konfigurace zobrazení textového dokumentu](#)

## Dialogové okno O programu Eroiica

V dialogovém okně O programu (Nápověda -> O programu...) najdete informace o spuštěném programu a registrační informace zadané při instalaci.

Při kontaktování odborníků dbejte na to, aby jste znali sériové číslo programu a další informace týkající se registrace.

---

### Viz také

[Logo \(sekce \[Initial Window\]\)](#)

## Dialogové okno Informace o produktu

Toto dialogové okno (Nápověda -> Informace...) udává další informace o vaší verzi programu Eroica.

**Název programu:**

je jméno programu.

**Sériové číslo:**

uvádí číslo přidělené vám při instalaci programu.

**Verze produktu:**

udává číslo verze programu.

**Datum vytvoření:**

uvádí, kdy byl program vytvořen.

**RD verze:**

uvádí interní číslo verze.

**OEM číslo:**

udává speciální číslo vydání, je-li nějaké.

**Prostředí**

informuje o aktuálním stavu licence Eroica

**Na zkoušku**

je-li aktivováno, znamená to, že máte zkušební kopii programu.

**Hardware klíč**

je-li aktivováno, značí, že máte verzi s hardware klíčem. To znamená, že můžete používat program pouze po určitou omezenou dobu.

**Instalováno**

je-li zatrženo, znamená, že váš program byl instalován bez zvláštních omezení.

**Seznam**

uvádí souhrn informací o produktu a instalovaných OEM doplňcích.

---

**Viz také**

[Získání informací o verzi a o programu](#)

## Dialogové okno Informace o verzi

Toto dialogové okno (Nápověda -> Verze...) zobrazí informace o verzi [souborů](#) v adresáři Eroiica.

### **Soubor**

uvádí seznam všech souborů v adresáři EROIICA.EXE.

### **Verze**

uvádí čísla verzí těchto souborů (jsou-li nějaká)

### **Velikost**

uvádí velikost souborů v bytech.

### **Uložit do souboru**

uloží informace o verzi do souboru LOG v adresáři EROIICA.EXE.

---

### **Viz také**

[Získání informací o verzi a o programu](#)

## Snímací okno TruScan 800

Okno Scan TruScan 800 obsahuje nejběžněji požadované volby scanu. Specializovanější volby vám budou nabídnuty po kliknutí na tlačítko Volby.

### Okno přehledu

Toto okno se nachází v levé části snímacího okna. Zachycuje zmenšenou verzi dokumentu v průběhu snímání. Může být odstraněno (Volby).

### Rolující okno

Toto okno se nachází v dolní části snímacího okna. Zachycuje bodový pohled na dokument v průběhu snímání. Může být odstraněno (Volby).

### Informace o dokumentu

definuje rozměry a orientaci snímaného dokumentu.

#### **ANSI 1 - ANSI E; ISO A4 - ISO A1; uživatelské strany**

Vyberte odpovídající rozměr dokumentu.

#### **Mód na výšku**

Do scanneru vložte napřed kratší stranu papíru.

#### **Mód na šířku**

Do scanneru vložte napřed delší stranu papíru.

#### **Šířka**

definuje šířku snímaného dokumentu ve zvolených jednotkách. Obvykle můžete měnit pouze uživatelské rozměry.

#### **Délka**

definuje délku (výšku) snímaného dokumentu ve zvolených jednotkách. Obvykle můžete měnit pouze uživatelské rozměry.

#### **Černobílý výstup**

je-li aktivováno, přiřadí při snímání každému bodu 1 bit, takže výsledný dokument je bez ohledu na originál černobílý.

#### **Stínovaný výstup**

je-li aktivováno, je vytvořen dokument, ve kterém jsou šedé a barevné plochy původního dokumentu nahrazeny stínováním. Vznikne tak menší soubor než ve stupnici šedé.

#### **Výstup stupnice šedi**

je-li aktivováno, vznikne dokument se stejným rozsahem šedé jako originál. Každému bodu je přiřazeno 6 bitů, což poskytuje uživateli 64 odstínů šedi.

#### **75 DPI - 500 DPI**

udává rozlišení dokumentu. Dokumenty s větším rozlišením jsou detailnější, ale větší. (DPI = dots per inch).

### Nastavení scanu

definuje typ snímání.

**Black and White,**

**BluePrint,**

**Pencil,**

**Sepia,**

**Clear Mylar,**

**uživatelské typy médií**

Vyber typ média nejvhodnější ke snímání dokumentu.

### Práh

je dostupné pouze při černobílém výstupu. Definuje, který typ prahu se má použít.

## **Ruční**

Na celý dokument se aplikuje jedna hodnota prahu.

## **Přizpůsobení oblastem**

mění práh v závislosti na kvalitě částí dokumentu.

## **Mód Rocker**

aktivní pouze během snímání a je možný pouze při černobílém výstupu. Je-li aktivován, scanner opakovaně snímá část dokumentu v závislosti na výšce rolujícího okna (v bodech daného rozlišení). Okno musí být aktivní. Změňte nastavení scanu během snímání a ihned sledujete i výsledek. Pak nasnímejte celý dokument a dostanete kompletní obraz.

## **Ostření hran**

je-li aktivováno, zvýší ostrost pozadí a hustoty popředí. Zrušte tuto volbu pouze pokud se při snímání s větším rozlišením objeví na pozadí moc skvrn.

## **Ztmavování**

je-li aktivováno, scanner prosvětlí pozadí a tím se snadněji odliší prvky pozadí od pozadí.

## **Negativní dokument**

je přístupný pouze pro černobílý výstup a je-li nastaven **Práh** na Přizpůsobení oblastem. Použijte, má-li dokument bílé popředí na černém pozadí.

## **Kontrast**

sladí dynamický rozsah scanneru s rozsahem hustoty dokumentu. Zvyšte hodnotu, je-li kontrast mezi popředím a pozadím moc nízký.

## **Variabilita**

je přístupný pouze pro černobílý výstup a je-li nastaven Práh na Přizpůsobení oblastem. Upravte stupeň vůle automatické kompenzace odchylek v hustotě pozadí dokumentu na scanneru. Mění-li se hustota pozadí dokumentu, zvyšte hodnotu.

## **Jas**

je přístupný pouze pro černobílý výstup a je-li nastaven Práh na Přizpůsobení oblastem. Upravte stupeň vůle automatického rozlišování popředí od pozadí. Zvýšením této hodnoty potlačíte skvrny na pozadí dokumentu.

## **Práh**

je přístupný pouze pro černobílý výstup a je-li nastaven Práh na Ruční. Definuje hodnotu prahu od 0 - 63. Jsou-li na pozadí skvrny, snižte hodnotu prahu a vyostří se vám detaily. Zvyšte ji, pokud některé čáry mizí.

## **Název souboru**

je název souboru obsahující po uložení dokument

## **Formáty souborů**

dává na výběr, v jakém formátu má být soubor uložen. Seznam je jiný pro výstup Černobílý a Odstíný šedi.

## **Procházet...**

otevře [dialogové okno Procházet](#) ve kterém určíte disk, adresář, název souboru a formát souboru pro scan.

## **Dávka**

Je-li aktivována, můžete snímat a ukládat několik stránek za sebou. Zvolte tuto volbu, snímáte-li více stránek podobných rozměru a kvality. Předtím však nastavte scan.

## **Více stránek**

Je-li aktivováno, můžete snímat a ukládat několik stránek za sebou a uložit je jako [vícestránkový](#) dokument.

## **Scan**

zahájí proces snímání. Po této volbě vložte dokument.

**Volby...**

otevře [dialogové okno Scan Window Volby - TruScan 800](#), kde můžete znovu projít volby pro scan.

## Snímací okno TruScan 500

Okno Scan TruScan 800 obsahuje nejběžněji požadované volby scanu. Specializovanější volby vám budou nabídnuty po kliknutí na tlačítko Volby.

### Okno přehledu

Toto okno se nachází v levé části snímacího okna. Zachycuje zmenšenou verzi dokumentu v průběhu snímání. Může být odstraněno (Volby).

### Rolující okno

Toto okno se nachází v dolní části snímacího okna. Zachycuje bodový pohled na dokument v průběhu snímání. Může být odstraněno (Volby).

### Informace o dokumentu

definuje rozměry a orientaci snímaného dokumentu.

#### **ANSI 1 - ANSI E; ISO A4 - ISO A1; uživatelské strany**

Vyberte odpovídající rozměr dokumentu. ANSI = American National Standards Institute. ISO = International Standards Organization.

#### **Mód na výšku**

Do scanneru vložte napřed kratší stranu papíru.

#### **Mód na šířku**

Do scanneru vložte napřed delší stranu papíru.

#### **Šířka**

definuje šířku snímaného dokumentu ve zvolených jednotkách. Obvykle můžete měnit pouze uživatelské rozměry.

#### **Délka**

definuje délku (výšku) snímaného dokumentu ve zvolených jednotkách. Obvykle můžete měnit pouze uživatelské rozměry.

#### **Černobílý výstup**

je-li aktivováno, přiřadí při snímání každému bodu 1 bit, takže výsledný dokument je bez ohledu na originál černobílý.

#### **Výstup stupnice šedi**

je-li aktivováno, vznikne dokument se stejným rozsahem šedé jako originál. Každému bodu je přiřazeno 6 bitů, což poskytuje uživateli 64 odstínů šedi.

#### **75 DPI - 500 DPI**

udává rozlišení dokumentu. Dokumenty s větším rozlišením jsou detailnější, ale větší. (DPI = dots per inch).

### Nastavení skenu

definuje typ snímání pro černobílý výstup. Pro výstup Stupnice šedi nejsou přípustná žádná nastavení.

**Black and White,**

**BluePrint,**

**Pencil,**

**Sepia,**

**Clear Mylar**

**uživatelské typy médií**

Vyber typ média nejvhodnější ke snímání dokumentu.

### Práh

Definuje, který typ prahu se má použít.

**Ruční**

Na celý dokument se aplikuje jedna hodnota prahu.



### **Předscan/ Poscan**

dokument vznikne po dvojím snímání. Poprvé scanner shromažďuje informace o dokumentu řádek po řádku. Podruhé upřesňuje předtím nasnímaná data na každém řádku. Tento postup zaručuje dostatečně kvalitní nasnímaní různě kvalitních předloh.

### **Práh**

se objeví pouze při volbě Ruční práh. Definuje hodnotu prahu od 0 - 63. Jsou-li na pozadí skvrny, snižte hodnotu prahu a vyostří se vám detaily. Zvyšte ji, pokud některé čáry mizí.

### **Negativní dokument**

je přístupný pouze je-li nastaven Práh na Předscan/ Poscan. Použijte, má-li dokument bílé popředí na černém pozadí.

### **Jas**

je přístupný pouze je-li nastaven Práh na Předscan/ Poscan. Zvýšením této hodnoty potlačíte skvrny na pozadí dokumentu nebo zaostříte na jemné detaily. Snižte ji, pokud vám jasné čáry mizí.

### **Mód rocker**

je aktivní pouze v průběhu snímání, je-li nastaven Ruční práh. Je-li aktivováno, je opakovaně snímána určitá část dokumentu pro ohodnocení a stanovení prahových hodnot. Interaktivně lze měnit nastavení skeneru a sledovat změny ve výsledku. Po dosažení optimálního výsledku se pak sejme celý dokument.

### **Adresář**

zobrazí adresář, ve kterém budou implicitně ukládány skenované soubory

### **Dávka**

Je-li aktivována, můžete snímat a ukládat několik stránek za sebou. Zvolte tuto volbu, snímáte-li více stránek podobných rozměrů a kvality. Předtím však nastavte scan.

### **Název souboru**

je název souboru obsahující po uložení dokument

### **Formáty souborů**

dává na výběr, v jakém formátu má být soubor uložen. Seznam je jiný pro výstup Černobílý a Odstíny šedi.

### **Scan**

zahájí proces snímání. Po této volbě vložte dokument.

### **Procházet...**

otevře [dialogové okno Procházet](#) ve kterém určíte disk, adresář, název souboru a formát souboru pro scan.

### **Volby...**

otevře [dialogové okno Scan Window Volby - TruScan 500](#), kde můžete znovu projít volby pro scan.

## Dialogové okno Procházet

Toto dialogové okno udává disk, adresář, název souboru a formát souboru pro uložení nasnímaného obrazu.

**Název souboru:**

Udává název souboru pro nasnímaný dokument.

**Typ uložení souboru:**

vybere formát uloženého souboru obsahující dokument.

**Adresáře:**

poskytuje přístup ke všem dostupným adresářům. Aktuální adresář je zobrazen nad tímto textovým oknem.

**Diskové jednotky:**

Tento seznam zobrazuje všechny dostupné disky.

---

**Viz také**

[Snímací okno TruScan 500](#)

[Snímací okno TruScan 800](#)

## Volby snímacího okna - TruScan 800

Ve volbách okna scanu definujete další volby snímání.

### Ovládání dokumentu

udává, jak je dokument nasnímán.

### Snímání přes hranice

je-li aktivováno, je snímána i plocha za hranicemi stanovenými v okně snímání. To se vyplatí, pokud snímané předlohy snímané po sobě mají podobné, ale ne stejné rozměry a vy nechcete pokaždé usazovat každý dokument. Zadejte do rámečku rozměry hranic.

### Zavedení

je-li aktivováno, scanner ignoruje část papíru, která papír zavádí. Zadejte požadovaný rozměr.

### Automatické přetočení před snímáním

Není-li tato možnost zvolena, snímání začne, ať je dokument kdekoliv. Užitečné při snímání rozsáhlých dokumentů po částech.

### Automatické uvolnění

stanoví, co se stane s dokumentem po skončení snímání, předtím, než se dokument zobrazí v Eroiice.

#### Žádné

Dokument zůstane na svém místě ve scanneru.

#### Dozadu

přesune dokument do zadní části scanneru (rychleji).

#### Dopředu

přesune dokument do přední části scanneru (běžnější vyjmutí).

### Jednotky

Nastaví všechny jednotky, mohou být v palcích, centimetrech nebo bodech (pixel).

### Automatické pojmenování

nastavuje automatické pojmenovávání skenovaných dokumentů

### Umožnit Automatické pojmenování

Je-li aktivováno, každému dokumentu je automaticky přiřazen název souboru.

### Template souboru

definuje postup používaný ke generování názvů souborů. Template je jakýkoliv platný název souboru podle systému MS-DOS (bez jména adresáře a přípony), který obsahuje alespoň jeden znak masky (#, @, nebo &). Masky mají následující vliv na automaticky generovaný název souboru

# = číselné série 0 - 9

@ = písmenné série A - Z

& = alfanumerické série 0 - 9 a pak A - Z

### Začátek

určuje, která čísla a písmena první nahradí masky. Musí vyhovovat formátu masky.

### Předsnímání dokumentu

udává, jak bude nasnímaný dokument zobrazen v Eroiice.

### Natočení

udává faktor natočení o 0°, 90° po směru hod. ručiček, 180°, nebo 90° proti směru hod. ručiček.

### Zrcadlení

je-li aktivováno, převrátí nový dokument zleva doprava, než jej zobrazí. Dokument je napřed zrcadlen a teprve pak natočen.

### Inverze

je-li aktivováno, zamění odstíny pozadí a popředí v dokumentu, než jej zobrazí.

### Automatické vyrovnání

je-li aktivováno, pokřivené dokumenty se před zobrazením automaticky vyrovnají.

### **Okna**

v této sekci nakonfigurujete zobrazení snímacího okna TruScan 800.

#### **Okno přehledu**

je-li aktivováno, objeví se Okno přehledu. Zachycuje zmenšenou verzi dokumentu v průběhu snímání. Pro výstup ve stupnici šedé se jeví mlhavě.

#### **Rolující okno**

je-li aktivováno, objeví se okno přehledu. Zachycuje bodový pohled na dokument v průběhu snímání. Odstraněním tohoto okna zvýšíte rychlost snímání.

#### **Orientace rolujícího okna**

Pomocí této funkce vyberete orientaci zobrazení rolujícího okna mezi volbami Široká a Vysoká.

#### **Vyčištění...**

otevře [dialogové okno Vyčištění](#), kde můžete dokument vyhladit a vyrovnat.

---

### **Viz také**

[Snímací okno](#)

## Volby snímacího okna - TruScan 500

Ve volbách okna scanu definujete vzhled snímacího okna, stanovíte, co se stane s dokumentem po skončení snímání, je zde možnost vyčištění a nastavení automatického pojmenování nasnímaných dokumentů.

### Ovládání dokumentu

udává, jak je dokument nasnímán.

### Snímání přes hranice

je-li aktivováno, je snímána i plocha za hranicemi stanovenými v okně snímání. To se vyplatí, pokud snímané předlohy snímáné po sobě mají podobné, ale ne stejné rozměry a vy nechcete pokaždé znovu ručně usazovat dokument. Zadejte do rámečku rozměry hranic.

*Pozn.: Pozor na velké přesahy při použití funkce Předscan/Poscan.*

### Zavedení

je-li aktivováno, scanner ignoruje část papíru, která papír zavádí. Zadejte požadovaný rozměr.

### Automatické přetočení před snímáním

Není-li tato možnost zvolena, snímání začne, ať je dokument kdekoliv. Užitečné při snímání rozsáhlých dokumentů po částech.

### Automatické uvolnění

vyhrazeno pro budoucí využití.

### Jednotky

Všechny jednotky jsou v palcích, centimetrech nebo bodech.

### Vyčištění

pomáhá zlepšit kvalitu dokumentu během snímání.

#### Vyčištění...

otevře [dialogové okno Vyčištění](#), kde můžete dokument vyhladit a vyrovnat.

### Ovládání pohledu

udává, jak bude nasnímaný dokument zobrazen v Eroiice.

### Natočení

udává faktor natočení o 0°, 90° po směru hod. ručiček, 180°, nebo 90° proti směru hod. ručiček.

### Zrcadlení

je-li aktivováno, převrátí nový dokument zleva doprava, než jej zobrazí. Dokument je napřed zrcadlen a teprve pak natočen.

### Inverze

je-li aktivováno, zamění odstíny pozadí a popředí v dokumentu, než jej zobrazí v Eroiice.

### Rolující okno

je-li aktivováno, objeví se okno přehledu. Zachycuje bodový pohled na dokument v průběhu snímání. Odstraněním tohoto okna zvýšíte rychlost snímání.

### Rolující okno

Pomocí této funkce vyberete orientaci rolujícího okna mezi volbami Široká a Vysoká.

### Okna

v této sekci nakonfigurujete zobrazení snímacího okna TruScan 500.

### Okno přehledu

je-li aktivováno, objeví se Okno přehledu. Zachycuje zmenšenou verzi dokumentu v průběhu snímání. Pro výstup ve stupnici šedě se jeví mlhavě.

### Automatické pojmenování

nastavuje automatické pojmenování skenovaných dokumentů

### Umožnit Automatické pojmenování

Je-li aktivováno, každému dokumentu je automaticky přiřazen název souboru.

### **Template souboru**

definuje postup doužívaný ke generování názvů souborů. Template je jakýkoliv platný název souboru podle systému MS-DOS (bez jména adresáře a přípony), který obsahuje alespoň jeden znak masky (#, @, nebo &). Masky mají následující vliv na automaticky generovaný název souboru

# = číselné série 0 - 9

@ = písmenné série A - Z

& = alfanumerické série 0 - 9 a pak A - Z

### **Začátek**

určuje, která čísla a písmena první nahradí masky. Musí vyhovovat formátu masky.

---

### **Viz také**

[Snímací okno.](#)

## Dialogové okno Vyčištění

Dialogové okno Vyčištění udává hodnoty zvyšující kvalitu nasnímaného dokumentu.

### Úroveň ČB

Při [Černobílém](#) výstupu vám umožní vyčistit dokument v průběhu snímání.

### Max velikost:

definuje maximální velikost skvrny (počet bodů), která má být odstraněna z nasnímaného dokumentu.

### Mód vyhlazování stupnice šedi

vám umožní zkvalitnit [dokumentů ve stupnici šedi](#) v průběhu snímání.

### Vyhlazování

je-li aktivováno, udává vzorek vyhlazování 3x3, 5x5, nebo 7x7.

## **Dialogové okno Nastavení snímání**

Dialogové okno Nastavení snímání vybírá scanner pro snímání.

### **Scanner**

udává scanner k použití.

### **Ovladač Scanneru**

udává jméno ovladače scanneru

### **Volby...**

otevře dialogové okno Volby snímání pro vybraný scanner.

---

### **Viz také**

[Volby nastavení snímání - TruScan 500](#)

[Volby nastavení snímání - TruScan 800](#)



## Volby nastavení scanneru TruScan 800

Toto dialogové okno uvádí volby, které se váží na konfiguraci scanneru a průběh různých testů.

### **Ovládání SCSI**

definuje nastavení karty SCSI.

### **Autodetekce adresy SCSI**

Po vybrání této možnosti program najde automaticky adresu scanneru na sběrnici SCSI (Small Computer System Interface). Tento způsob je pomalejší než přímé zadání adresy a když jsou připojeny dva scannery, program najde pouze první z nich.

### **Adresa SCSI**

aktivuje se, když není aktivována Autodetekce adresy SCSI. Zadejte adresu scanneru na sběrnici SCSI.

### **Diagnóza**

proběhnou testy, zda scanner správně funguje.

### **Test celého systému**

spustí testovací proces, který scanner podrobí několika interním testovacím činnostem a zobrazí výsledky.

### **Rychlost motoru...**

otevře dialogové okno, kde vás požádá o vložení testovacího papíru do scanneru. Dodržujte instrukce dialogového okna a pak klepněte **OK**. Spustí se test.

### **Vzdálenost...**

otevře dialogové okno, kde vás požádá o vložení testovacího papíru do scanneru. Dodržujte instrukce dialogového okna a pak klikněte **OK**. Spustí se test.

### **Korekce**

zde můžete změnit hodnoty, vyžadají-li si to testy.

### **Rychlost motoru**

Tímto tlačítkem opravíte rychlost motoru.

### **Potíže**

Tímto tlačítkem vyřešíte ostatní problémy.

---

### **Viz také**

[Snímací okno TruScan 800](#)

[Volby snímacího okna - TruScan 800](#)

## **Dialogové okno Korekce rychlosti motoru**

Tato funkce spočítá novou hodnotu a provede automatickou korekci rychlosti motoru.

### **Požadovaná vzdálenost**

Zadejte požadovanou vzdálenost v palcích mezi dvěma místy originálu.

### **Naměřená vzdálenost**

Zadejte naměřenou vzdálenost v palcích mezi stejnými místy originálu po proběhnutí snímání.

## **Dialogové okno Korekce potíží**

Korekce potíží se používá k napravení menších závad na scanneru nebo na tiskárně.

### **Šířka dokumentu**

Zadejte šířku dokumentu v palcích.

### **Míra rozběhu**

Zadejte v palcích, o kolik se rozběhly rohy ve svislém úhlu.

## Volby nastavení scanneru- TruScan 500

Toto dialogové okno uvádí volby, které se vztahují na konfiguraci scanneru a průběh různých testů.

### **Ovládání AT Board Host**

definuje informaci požadovanou AT interface boardem.

### **Paměťová adresa**

udává paměťovou adresu pro AT interface board.

### **Adresa IO**

udává IO (input/output) adresu pro AT interface board.

### **Přerušeni**

udává adresu přerušeni pro AT interface board.

### **Diagnóza**

proběhnou testy, zda scanner správně funguje.

### **Test celého systému**

vyhrazeno pro budoucí využití

### **Rychlost motoru...**

otevře dialogové okno, kde vás požádá o vložení testovacího papíru do scanneru. Dodržujte instrukce dialogového okna a pak klikněte **OK**. Spustí se test.

### **Vzdálenost...**

otevře dialogové okno, kde vás požádá o vložení testovacího papíru do scanneru. Dodržujte instrukce dialogového okna a pak klikněte **OK**. Spustí se test.

### **Korekce**

zde můžete změnit hodnoty, vyžadají-li si to testy.

### **Rychlost motoru**

Tímto tlačítkem opravíte rychlost motoru.

### **Potíže**

Tímto tlačítkem vyřešíte ostatní problémy.

---

### **Viz také**

[Snímací okno TruScan 500](#)

[Volby snímacího okna - TruScan 500](#)

## Okna zpráv

Následuje abecední seznam chybových hlášení programu Eroiica.

### **Musí být zadáno jméno souboru.**

Důvod Zmáčkli jste ENTER když byl prázdný rámeček Název souboru v dialogovém okně při ukládání nebo exportu.

Řešení Napište název souboru do rámečku Název souboru nebo klikněte na Zrušit (tím zavřete dialogové okno bez ukládání).

### **Příliš mnoho chyb, čtení přerušeno.**

Důvod Dokument se nenačte, neboť obsahuje příliš mnoho chyb.

### **Ve jméně souboru nejsou povoleny mezery.**

Důvod Název souboru obsahuje mezeru. Názvy souborů musí vyhovovat standardy MS-DOSu (i ve Windows 95).

Řešení Odstraňte mezery a dodržte předepsanou délku 8 znaků (a 3 jako přípona).

### **Nelze vyrovnat: šířka nebo výška přesahuje 16000 pels.**

Důvod Dokument je moc vysoký nebo široký na vyrovnání.

Řešení Změňte rozměry dokumentu a pak jej vyrovnejte.

### **Nelze spustit nastavení parametrů tiskárny. Prosím nastavte parametry tiskárny v okně Ovládací panely.**

Důvod Tiskárna není správně nakonfigurována.

Řešení Zkuste nastavit tiskárnu v Ovládacím panelu nebo přes [uživatelskou proceduru tisku](#).

### **Nelze načíst file-name. Soubor je poškozen.**

Důvod Dokument, který chcete načíst je poškozen.

Řešení Máte-li záložní kopii daného souboru, načtěte ji.

### **Nelze načíst file-name. Soubor je poškozen nebo není format.**

Důvod Dokument, který chcete načíst je poškozen nebo není podporován

Řešení Máte-li záložní kopii daného souboru, načtěte ji nebo převedte dokument do jiného formátu v nějakém grafickém nebo převodním programu.

### **Nelze otevřít dokument.**

Důvod Vybrali jste v menu Soubor dokument, který byl přemístěn nebo smazán.

Řešení Zkuste otevřít dokument příkazy Soubor, Otevřít.

### **Nelze načíst z mechaniky A (nebo B).**

Důvod Otevřeli jste dokument z disketové mechaniky, vyjmuli jste disketu a pak jste zkusili dokument vytisknout. Tento problém je ve Windows častý.

Řešení Vraťte disketu do mechaniky a vytiskněte dokument.

### **Délka zřetězení musí být mezi 1 a 30 včetně.**

Důvod Zadali jste číslo větší než 30 nebo menší než 1 v [rámečku bodová velikost textu](#).

Řešení Zadejte celé číslo mezi 1 a 30.

### **Zadaný soubor hile-game není soubor typu signature.**

Důvod Soubor označený jako soubor typu signature neobsahuje požadovaný typ informací.

Řešení Najděte váš soubor typu signature (obvykle EROIICA.SIG) a přesvědčte se, že jej Eroiica najde. Přemístěte jej do adresáře obsahující soubor EROIICA.EXE.

### **Sloučený set dokumentů (CDS) je prázdný.**

Důvod Dokument typu CDS, který jste vybrali, neobsahuje dokumenty a nelze tedy otevřít.

### **Neznámý typ dat *data-type* obsažený v hlavičce.**

Důvod Eroiica nerozeznala data obsažená v [hlavičce](#) a nemůže tedy načíst dokument.

Řešení Zkuste dokument konvertovat v nějakém grafickém nebo konvertovacím programu.

### ***dir* není platný adresář.**

Důvod Adresář, který jste zadali v [Preferencích souborů](#) není platný.

Řešení Zadejte platný (přístupný) adresář.

### **Tento typ dokumentu nemůže obsahovat stránky nebo vrstvy z jiných adresářů.**

Důvod Zkusili jste uložit stránku ve [formátu CLF](#) nebo vícestránkový dokument ve [formátu DAS](#), který obsahoval vrstvy nebo stránky umístěné v jiném adresáři.

Řešení Přemístěte všechny vrstvy a stránky dokumentu CLF nebo DAS do stejného adresáře, který obsahuje dokument CLF nebo DAS. Můžete také uložit stránku nebo vícestránkový dokument ve formátu Vícestránkový Spicer. Viz dialogové okno Uložit stránku jako nebo Uložit dokument jako

### **Rozměry kreslení moc velké, nelze nastavit offset. Offsetová hodnota y bude nulová.**

Důvod Načítáte dokument typu [DXF](#) nebo [DWG](#), který má minimální vertikální rozměry takové, že by na ně nemusely stačit snímací schopnosti programu Eroiica.

Řešení Žádné. Eroiica nastaví vertikální hodnotu offsetu na 0.

### **Zadaná hodnota měřítka je nesprávná, zkuste jinou.**

Důvod Vámi zadaná [relativní hodnota měřítka](#) obsahuje písmena, masky nebo jinak nevyhovuje standardu.

Řešení Zadejte standardní hodnotu.

### **Entita *entíty* závislá na externích odkazech, některé nebo i všechny entity mohou být ignorovány.**

Důvod Dokument typu DXF, který načítáte, obsahuje odkazy na jiné objekty ne soubory, které nemusí existovat. Eroiica zobrazí z dokumentu co možná nejvíce.

### **Chyba při aktualizaci dat okna.**

Důvod Dokument nemůže být aktualizován.

Řešení Zkuste použít příkaz [Pohled, Aktualizovat](#). Nezmění-li se vzhled dokumentu, zkuste jej uložit a znovu načíst.

### **Chyba při čtení formátu hlavičky souboru *file-name*. Poškozený soubor nebo nesprávné volby v hlavičce.**

Důvod Dokument, který se snažíte otevřít, je poškozený nebo má nestandardní [hlavičku](#).

Řešení Načtěte záložní kopii souboru, máte-li ji.

### **Extrémně málo paměti (x Kbytu volných). Nelze pokračovat v dané činnosti. Zavřete, prosím, několik dokumentů/aplikací.**

Důvod Eroiica nemá dost přístupné paměti, aby mohla pracovat.

Řešení Zavřete několik oken nebo programů. V [Preferencích systému](#) zvolte Minimalizovat zdroje.

### **Čtení souboru signature neúspěšné.**

Důvod Soubor signature (EROICA.SIG) je poškozený.

Řešení Spojte se s Pomocí zákazníkům. Řiďte se pokyny *Eroiica 4.2 for Windows User's Guide* na straně 8.

### **Nelze otevřít soubor fontu. Přesvědčte se, zda je adresář s fonty v systémovém adresáři.**

Důvod Adresář FONTS musí být v systémovém adresáři - v tom, který obsahuje soubor EROICA.EXE. Např.: C:\DOKUMENT\FONTS.

Řešení Je-li adresář FONTS jinde, přemístěte jej do systémového adresáře.

#### **Nelze načíst náhled.**

Důvod Eroiica nemůže načíst náhled, který byl uložen s daným dokumentem.

Řešení Eroiica zobrazí dokument správně, pouze bez náhledu. Může mít vliv na rychlost.

#### **Nelze načíst soubor *file-name*, soubor je poškozen nebo neúplný.**

Důvod Dokument, který chcete otevřít, je poškozen.

Řešení Načtěte záložní kopii souboru, máte-li ji.

#### **Soubor obsahuje neznámý typ dat. Tento typ není podporován.**

Důvod Dokument, který jste zkusili otevřít, obsahuje neznámý typ dat.

Řešení Zkuste dokument konvertovat v nějakém grafickém nebo konvertovacím programu.

#### **Soubor *file-name*. Tento typ souboru nelze importovat.**

Důvod V [dialogovém okně Import vrstev](#) jste vybrali stránkový, vícestránkový nebo setový dokument.

Řešení Pro import vybírejte pouze soubory vrstev (rastrové, vektorové nebo textové).

#### **Soubor *file-name* nelze uložit.**

Důvod Zkusili jste uložit dokument bez udání jména souboru, pouze adresáře.

Řešení Do rámečku Název souboru napište na konec cesty název souboru.

#### **Soubor *file-name*. Neznámý typ nebo nelze identifikovat.**

Důvod Eroiica nepoznala některý z otevíraných dokumentů.

Řešení Zkuste dokument konvertovat v nějakém grafickém nebo konvertovacím programu.

#### **Soubor nemá známý formát a nemůže být načten**

Důvod Dokument, který chcete otevřít obsahuje pro program Eroiica neznámý typ dat.

Řešení Zkuste dokument konvertovat v nějakém grafickém nebo konvertovacím programu.

#### **Nelze otevřít soubor -> *file-name* bude načten jako rastrový soubor.**

Důvod Z nějakého důvodu nemůže Eroiica načíst vybraný dokument.

Řešení Zkuste soubor načíst jako rastrový soubor a zkuste jej zkonvertovat.

#### **Šířka souboru *value* přesahuje maximální hodnotu *value*. Obsah souboru nelze zobrazit.**

Důvod Dokument je pro načtení příliš široký. Tato situace nastane spíše u [barevných rastrů](#) než u [černobílých](#).

#### **'*File-name*' není povolený název souboru.**

Důvod Zadali jste při ukládání dokumentu název souboru, který nevyhovuje standardům MS-DOSu (platí i ve Windows 95).

Řešení Zadejte maximálně osmipísmenný název souboru (bez mezer) a příponu (tři znaky).

#### **Obrázek obsahuje data, která nevyhovují typu CCITT Group IV a mohou způsobit chyby při načítání. Chcete pokračovat? (Ano/Ne)**

Důvod Data obrázku nevyhovují standardu CCITT Group 4.

Řešení Můžete pokračovat, ale dokument může být zobrazen zcela správně.

#### **Obrázek obsahuje nepodporované typy dat.**

Důvod Dokument obsahuje data, která Eroiica nepřečte.

**Rozměry obrázku jsou pro tuto verzi moc velké, spojte se s výrobcem kvůli aktualizaci.**

Důvod [Rastrový dokument](#) je pro vaši verzi programu Eroiica příliš velký.  
Řešení Spojte se s výrobcem. Může vám nabídnout novější verzi programu, který načte i větší soubory.

#### **Nedostatek paměti.**

Důvod Eroiica potřebuje více paměti, než je dostupné, aby provedla požadovanou činnost.  
Řešení Zavřete některé programy a okna, v [Preferencích systému](#) zvolte Minimalizovat zdroje.

#### **Interní paměť pro body přeteka, objekt zkrácen.**

Důvod [Objekt](#) je už pro Eroiicu moc velký.  
Řešení Objekt je zkrácen. Můžete nakreslit nový objekt.

#### **V preferencích zaznamenán chybný formát výstupu. Nastaveny implicitní systémové hodnoty.**

Důvod Při editaci souboru EROIICA.INI jste uvedli neexistující příponu rastrového výstupu.  
Řešení Aby se tato zpráva neustále neobjevovala, zasáhněte do sekce [File] v souboru EROIICA.INI. Nastavte čísla přípon rastrového výstupu na existující hodnoty (zhruba mezi 1 a 64). Je-li to na vás příliš složité, vymažte všechny přípony rastrového výstupu. Eroiica je při příštím ukládání preferencí souboru sama znovu nastaví.

#### **Chybná type přípona 'ext'.**

Důvod V [dialogovém okně Preference souboru](#) jste zadali příponu obsahující masku.  
Řešení Změňte uvedenou příponu na standardní MS-DOSovou, a to i ve Windows 95.

#### **Chybná šířka nebo výška.**

Důvod Šířka nebo výška nevyhovuje vámi stanoveným rozměrům oříznutí.  
Řešení Zadejte menší hodnoty šířky a výšky v [dialogovém okně Preference oříznutí](#)

#### **Nízké zdroje GDI. Volných Bytes. Uvolněte zdroje GDI zavřením některých oken. Chcete pokračovat?**

Důvod Váš počítač má velmi málo dostupné paměti.  
Řešení Nepokračuje. Zavřete všechna okna, která můžete. Můžete zkusit spustit znovu program Eroiica.

#### **Kritický nedostatek paměti: Máte volných x Kbytů paměti. Doporučená velikost pro oříznutí je y Kbytů. Pokračovat v Ořezávání? (Ano/Ne)**

Důvod Velikost volné paměti může být nedostatečná pro ořezávání dokumentu.  
Řešení Je-li ořezávaný dokument malý, pokračujte. Jinak zvolte Ne, zavřete několik oken nebo programů a zkuste to znovu.

#### **Kritický nedostatek paměti: Máte volných x Kbytů paměti. Doporučená velikost pro Narovnění je y Kbytů. Pokračovat v Narovnění? (Ano/Ne)**

Důvod Velikost volné paměti může být nedostatečná pro narovnění dokumentu.  
Řešení Je-li rastr malý, pokračujte. Jinak zvolte Ne, zavřete několik oken nebo programů a zkuste to znovu.

#### **Kritický nedostatek paměti: Máte volných x Kbytů paměti. Doporučená velikost pro Vyčištění je y Kbytů. Pokračovat ve Vyčištění? (Ano/Ne)**

Důvod Velikost volné paměti může být nedostatečná pro vyčištění dokumentu.  
Řešení Je-li čištěný dokument malý, pokračujte. Jinak zvolte Ne, zavřete několik oken nebo programů a zkuste to znovu.

#### **Kritický nedostatek paměti: Máte volných x Kbytů paměti. Doporučená velikost pro Sloučení je y Kbytů. Pokračovat ve Sloučení? (Ano/Ne)**

Důvod Velikost volné paměti může být nedostatečná pro slučování [vrstev](#).



Řešení Jsou-li slučované dokumenty malé, pokračujte. Jinak zvolte Ne, zavřete několik oken nebo programů a zkuste to znovu.

**Kritický nedostatek paměti: Máte volných x Kbytů paměti. Doporučená velikost pro Novou vrstvu je y Kbytů. Pokračovat v Nové vrstvě? (Ano/Ne)**

Důvod Velikost volné paměti může být nedostatečná tvorbu nové [editační vrstvy](#).

Řešení Budete-li pokračovat, může vám brzo dojít paměť. Raději zvolte Ne, zavřete několik oken nebo programů a zkuste to znovu.

**Kritický nedostatek paměti: Máte volných x Kbytů paměti. Doporučená velikost pro načtení dokumentu je y Kbytů. Pokračovat v Načítání dokumentu? (Ano/Ne)**

Důvod Velikost volné paměti může být nedostatečná pro otevírání [dokumentu](#).

Řešení Je-li dokument malý, pokračujte. Jinak zvolte Ne, zavřete několik oken nebo programů a zkuste to znovu.

**Kritický nedostatek paměti: Máte volných x Kbytů paměti. Doporučená velikost pro Vkládání je y Kbytů. Pokračovat ve Vkládání? (Ano/Ne)**

Důvod Velikost volné paměti může být nedostatečná pro vkládání na editační vrstvu.

Řešení Je-li vkládaný objekt malý, pokračujte. Jinak zvolte Ne, zavřete několik oken nebo programů a zkuste to znovu.

**Kritický nedostatek paměti: Máte volných x Kbytů paměti. Doporučená velikost pro Rastr je y Kbytů. Pokračovat v Rastru? (Ano/Ne)**

Důvod Velikost volné paměti může být nedostatečná pro změnu vlastností rastru.

Řešení Je-li měněný dokument malý, pokračujte. Jinak zvolte Ne, zavřete několik oken nebo programů a zkuste to znovu.

**Kritický nedostatek paměti: Máte volných x Kbytů paměti. Doporučená velikost pro toto čtení je y Kbytů. Pokračovat ve Čtení? (Ano/Ne)**

Důvod Velikost volné paměti může být nedostatečná pro čtení dokumentu.

Řešení Je-li dokument malý, pokračujte. Jinak zvolte Ne, zavřete několik oken nebo programů a zkuste to znovu.

**Maximální počet rozměrů oříznutí je 18**

Důvod Zkusili jste nadefinovat více než 18 rozměrů oříznutí v [dialogovém okně Preference Oříznutí](#).

Řešení Nadefinujte pouze 18 rozměrů oříznutí.

**Dosažena mezní délka textu.**

Důvod Zadáli jste v [textovém dialogovém okně](#) více znaků, než je povoleno.

Řešení Zkraťte zadaný řetězec znaků.

**Slučování délky number pel bude zkráceno na number pel. Data na konci budou ztracena.**

Důvod Dokument je moc dlouhý na sloučení.

Řešení Zkuste před slučováním oříznout zbytečné části dokumentu nebo změnit rozměry dokumentu.

**Oříznutí šířky number pel bude omezeno na number pel. Část dat na pravé straně bude ztracena.**

Důvod Dokument je moc dlouhý na sloučení.

Řešení Zkuste před slučováním oříznout zbytečné části dokumentu nebo změnit rozměry dokumentu.

**Chybějící Název, X, Y, jednotky nebo Chybná Data**

Důvod V [dialogovém okně Preference oříznutí](#) je některý z rozměrů oříznutí nesprávně zadán nebo chybí

Řešení Zkontrolujte všechny rozměry oříznutí v dialogovém okně opravte všechny nalezené chyby.

#### **Zadejte název.**

Důvod Nevyplnili jste kolonku Název v [dialogovém okně Uložit vrstvu jako](#).

Řešení Zadejte řetězec názvu (max. 80 znaků).

#### **Ve Windows není instalována žádná tiskárna.**

Důvod Zadali jste [příkaz Soubor, Tisk](#), ale Eroiica nenašla aktivní tiskové zařízení.

Řešení Přesvědčte se, zda je tiskárna správně připojena, zda je kompatibilní s Windows (nebo je nastavena jako uživatelská), a zda je správně vybrána a nakonfigurována.

#### **V symbolu nejsou žádné objekty.**

Důvod Zvolený soubor [symbolu](#) je prázdný -- neobsahuje žádné vektorové [objekty](#). Viz: [Tvorba symbolu](#)

Řešení Zvolte jiný soubor symbolů nebo vytvořte nový.

#### **Nevyhovující hodnota progresu bodů čar.**

Důvod "progrese bodů čar" je CALS (Computer-aided Acquisition and Logistics Support) termín pro natočení [hlavičky](#). "Nevyhovující hodnota " je neplatná nebo mimo stanovený rozsah.

Řešení Nebere se ohled na hodnotu natočení hlavičky. Eroiica načte dokument pod úhlem natočení 0 stupňů. Je-li to nutné, natočte správně dokument pomocí příkazů Pohled -> Natočení. Viz: [Natočení stránky](#)

#### **Zjištěno nevyhovující rozlišení *resolution* DPI. Uložení přepíše pole rozlišením *resolution2* DPI. Výsledná přesnost bude řešena kompromisem.**

Důvod Hodnota rozlišení dokumentu není přípustná.

Řešení Uložte soubor v jiném formátu, např. TIFF (Tagged Image File Format).

#### **Povolena pouze jedna přípona.**

Důvod Při definici jedné výstupní přípony v dialogovém okně [Volitelné: Soubory](#) jste vložili mezi znaky mezeru.

Řešení Odstraňte mezeru mezi znaky. Rozsah přípony je od jednoho do tří znaků a nejsou povoleny mezery.

#### **Paměť pro body přetekla, objekt zkrácen.**

Důvod [Objekt](#) je pro program Eroiica příliš velký.

Řešení Objekt je zkrácen. Můžete nakreslit nový.

#### **Vícestránkový dokument, chcete jej otevřít?**

Důvod Narazili jste na [vložené stránky](#)

Řešení Zvolte Ano pro zhlédnutí vložených stránek nebo Ne pro zhlédnutí stránky následující nebo předcházející vloženým stránkám (nebo aktuální stránky, pro příkazy Jdi na, První a Poslední).

#### **Hodnota *value* rozměru náhledu musí být celočíselná.**

Důvod Zadali jste v [dialogovém okně Preference systému](#) do kolonky Rozměr náhledu číslo, které není celé.

Řešení Nahradte číslo číslem celým.

#### **Tiskárna *printer-name* není v současné době podporována.**

Důvod Eroiica nemůže použít aktivní tiskárnu.

Řešení Spojte se s Pomocí zákazníkům.

#### **Rozlišení musí být mezi *value* a *value*.**

Důvod Zadali jste chybnou hodnotu rozlišení v [dialogovém okně Slučování](#) nebo [Operace Rastru](#)  
Řešení Zadejte hodnotu rozlišení vyhovující stanovenému rozsahu.

#### **Porušení bezpečnosti. Chybí nebo je poškozen soubor EROICA.SIG.**

Důvod Chybí nebo je poškozen soubor EROICA.SIG.  
Řešení Zkuste najít soubor EROICA.SIG a zkopírujte jej do systémového adresáře nebo znovu nainstalujte program Eroiica.

#### **Před změnou barvy musíte vybrat vrstvu.**

Důvod Nebylo zadáno jméno vrstvy, když jste klepli na Nastavení barev v okně Eroiica Obsah.  
Řešení Klikněte na jméno vrstvy, jejíž barvu chcete změnit. Pak znovu klikněte na tlačítko Nastavení barev.

#### **Aktuální objekt přesáhl maximální povolený počet bodů na objekt a bude zkrácen. Pokračujte kreslením nového objektu.**

Důvod [Objekt](#) je pro Eroiica příliš veliký.  
Řešení Objekt je zkrácen. Můžete nakreslit nový objekt.

#### **Úhel narovnění se nesmí rovnat 0.00 stupňům.**

Důvod Stiskli jste ENTER v [dialogovém okně Narovnění](#), aniž byste zadali úhel narovnění.  
Řešení Zadejte úhel narovnění vyhovující stanovenému rozmezí nebo zrušte narovnění stisknutím ESC.

#### **Úhel narovnění musí být +-value stupňů nebo méně.**

Důvod Úhel narovnění vámi zadaný v dialogovém okně Narovnění je moc velký.  
Řešení Nastavte znovu úhel narovnění.

#### **Uložená vrstva obsahuje jeden nebo více prvků nekompatibilních s DXF. Soubor může mít změněné nebo chybějící odkazy. Nahlédněte do logového souboru.**

Důvod [Dokument typu DXF](#), který jste uložili, obsahuje objekty nepodporované DXF.  
Řešení Otevřete logový soubor (obvykle jménem EROICA.LOG) a informujte se, jaké informace nemohou být zobrazeny. Mějte na paměti, že soubory typu DXF jsou [Editačního typu](#) (žádné uložené [poznámky](#) nebo [aktivní oblasti](#)).

#### **Hledaný text nenalezen.**

Důvod Dokument neobsahuje text zadaný v [dialogové okno Najít text](#).  
Řešení Zkuste jiný způsob vyhledávání. Přesvědčte se, že jste možností příliš nelimitovali parametry Pouze celá slova a Dodržet velikost.

#### **Tento obrázek obsahuje špatná data. Může být narušena integrita programu Eroiica. Chcete pokračovat (Ano/Ne)?**

Důvod Dokument, který chcete otevřít, je vážně poškozen.  
Řešení Rozhodnete-li se jej opravdu otevřít, Eroiica může spadnout. Většinou se však dokument načte částečně správně.

#### **Tento vícestránkový dokument neobsahuje žádné vrstvy.**

Důvod Vícestránkový dokument typu Spicer, který chcete otevřít, je prázdný.  
Řešení Načtěte záložní kopii souboru, máte-li ji.

#### **Nelze navázat spojení s tiskárnou. Přesvědčte se, že je tiskárna instalována a zapnuta.**

Důvod Eroiica zaznamenala problémy s aktuální tiskárnou.  
Řešení Přesvědčte se, že je tiskárna zapnuta, připojena a nehlásí žádná chybová hlášení.

#### **Nelze načíst soubor *file-name*, soubor je neznámého typu nebo poškozený.**

Důvod Dokument, který chcete otevřít, je neznámého typu nebo poškozený.  
Řešení Načtete záložní kopii souboru, máte-li ji.

**Nelze zapisovat na disk. Málo místa na disku.**

Důvod Ukládací disk je téměř plný a na ukládaný soubor již není místo.  
Řešení Udělejte místo na disku nebo dokument uložte jinam.

**Neznámý formát souboru: *file-name***

Důvod Dokument, který chcete otevřít Eroica nedokáže načíst.  
Řešení Zkuste dokument konvertovat v nějakém grafickém nebo konvertovacím programu.

**Nepodporovaný varianta formátu: *variant*.**

Důvod Dokument, který chcete otevřít, je lehce odchýlen od podporovaného formátu a nelze načíst.

**Nesprávná verze v souboru typu signature.**

Důvod Soubor EROICA.SIG udává nesprávnou verzi programu.  
Řešení Nainstalujte program Eroica znovu nebo se spojte s Pomocí zákazníkům.

**Verze programu se neshoduje s verzí uvedenou v souboru typu signature.**

Důvod Soubor EROICA.SIG se neodkazuje na existující verzi programu.  
Řešení Nainstalujte program Eroica znovu.

**K této operaci nemáte povolení.**

Důvod Povolení udělená [API](#) nebo souborem EROICA.SIG vám zabraňují vykonat tento příkaz.  
Řešení Kontaktujte správce systému, je-li zákaz neoprávněný, nebo se spojte s Pomocí zákazníkům.

**K otevření tohoto souboru nemáte povolení.**

Důvod Dokument je chráněn a pouze uživatelé oprávnění k přístupu k tomuto souboru jej mohou otevřít.  
Řešení Chcete-li otevřít tento soubor, zkuste kontaktovat svého správce systému.

## Soubor EROICA.INI

Inicializační soubor programu Eroiica se jmenuje EROICA.INI (obecně) a často se nachází ve stejném adresáři jako EROICA.EXE. Není-li nalezen konfigurační soubor EROICA.INI, program Eroiica vytvoří nový.

V konfiguračním souboru EROICA.INI jsou uložena systémová nastavení. I když se jich dá mnoho nastavit pomocí dialogového okna Volitelné:Optimalizace (a několika dalších), některé vyžadují úpravu souboru EROICA.INI. Činíte-li tak, postupujte takto:

1. Spustíte jakýkoliv textový ASCII editor (např. Notepad).
2. Otevřete soubor EROICA.INI.
3. Změňte podle požadavků příkazy v souboru, přičemž mějte na paměti, že u mnoha nastaveních závisí na okolnostech.
4. Uložte soubor.
5. Zavřete textový editor.
6. Pokud se mají změny nastavení aktivovat, musíte ukončit běh programu Eroiica a znovu ho spustit.

**Nápověda je přístupná pro všechny příkazy souboru EROICA.INI, které se nevztahují na jakákoliv nastavení v dialogových oknech Volitelné:... nebo jiných.**

Klepněte na jméno sekce, chcete-li si podrobně prohlédnout popis každého změnitelného příkazu.

<b>Sekce</b>	<b>Obsahuje</b>
<a href="#">[Initial Window]</a>	Nastavení okna programu Eroiica
<a href="#">[User Interface Preferences]</a>	Nastavení ikon, systémových barev a umístění různých objektů
<a href="#">[System]</a>	Všeobecná nastavení jako zobrazení fontů, optimalizace a definování dialogových oken
<a href="#">[Locale]</a>	Definuje aktuální jednotky a jakékoliv uživatelské jednotky
<a href="#">[File]</a>	Načítání, renderování a ukládání dokumentů
<a href="#">[XRef Paths]</a>	Umístění externích odkazů v dokumentech typu <a href="#">DGN</a> a <a href="#">DWG</a>
<a href="#">[Most Recently Used]</a>	Počet a jméno posledně zobrazených dokumentů
<a href="#">[View]</a>	Vlastnosti zobrazení dokumentu
<a href="#">[HPGL]</a>	Nastavení načítání dokumentů formátu <a href="#">HPGL</a>
<a href="#">[FormattedText]</a>	Nastavení textových dokumentů
<a href="#">[Tool]</a>	Nastavení vlastností objektů
<a href="#">[Dashed Lines]</a>	Volby čáry a stylu rámečku
<a href="#">[AutoRun]</a>	Automatické spouštění dalších programů při startu pr.Eroiica
<a href="#">[Utilities]</a>	Definuje velikost oříznutí a nastavení vyčištění
<a href="#">[Print]</a>	Nastavení tisku (většinou pro dálkový tisk)
<a href="#">[PlotDevices]</a>	Jména nestandardních tiskáren
<a href="#">[printer-driver]</a>	Nastavení každé nestandardní tiskárny
<a href="#">[Fax]</a>	Nastavení faxu

Informace v souboru EROICA.INI jsou následujícího formátu:

```
[Sekce A]  
příkaz1=hodnota  
příkaz2=hodnota  
a tak dále
```

---

**Pozn.:** Přesný název a umístění souboru INI je uveden v sekci [Eroiica] souboru WIN.INI u hesla INI Filename. V nápovědě je předpokládán název EROICA.INI.

## Sekce [Initial Window]

Sekce [Initial Window] konfiguračního souboru EROICA.INI určuje, zda se jednotlivé prvky objeví automaticky po startu programu Eroiica na obrazovce. Definuje také velikost a umístění samotného okna programu Eroiica. Jestliže "Save=1" v této sekci, hodnoty všech příkazů kromě Logo se při zavření programu ukládají.

Příkazy, které se nedají změnit zadanou hodnotou, přemístěním, zobrazením nebo skrytím okna nebo panelu, jsou popsány v této části nápovědy. Chcete-li je změnit, musíte upravit soubor EROICA.INI. [Jak upravit soubor EROICA.INI](#) Ukončete a znovu spusťte běh programu Eroiica, jinak změny v nastavení nebudou provedeny.

### Floating Reference Window=0 | 1

Účel	Udává, zda je <a href="#">Přehledové okno pohyblivé</a> (přemístitelné mimo aktivní okno) nebo se pohybuje jenom po ploše aktivního okna.
Hodnoty	0 = Přehledové okno je dceřiné okno, volba pohledu aktivního okna dokumentu. Nemůžete jej přemístit mimo dokumentové okno. Zavře se při zavření příslušného dokumentového okna. 1 = Přehledové okno je pohyblivé okno, které můžete přemístit kamkoliv na pracovní ploše. Můžete je zobrazit, i když není otevřené žádné dokumentové okno. Je-li zobrazeno, zůstane otevřeno i když se zavřou všechna dokumentová okna.
Obvykle	1
Viz také	<a href="#">Použití Přehledového okna</a>

### Logo=0 | 1

Účel	Určuje, zda se při startu programu Eroiica objeví jeho logo.
Hodnoty	0 = Nezobrazovat logo programu Eroiica při startu. 1 = Zobrazovat logo programu Eroiica při startu.
Obvykle	1

### ribbon window type=1 | 2 | 3 | 4 | 5

Účel	Definuje umístění Panelu standardních nástrojů (panel nebo pohyblivé okno obsahující ikony souboru, úprav, zobrazení a oken) v okně programu Eroiica.
Hodnoty	1 = Horní pruh 2 = Dolní pruh 3 = Pravý pruh 4 = Levý pruh 5 = Pohyblivý pruh
Obvykle	1

### Save=0 | 1

Účel	Je-li nastavený na 1, všechny ostatní příkazy v této sekci (kromě Logo) se při skončení uloží. Tyto příkazy definují zobrazení Panelu standardních nástrojů a Panelu kreslicích nástrojů, Stavový panel, Přehledové okno, <a href="#">okno Detail</a> , okno Eroiica Obsah ( nabídka Okna, příkaz Okno obsahu), okno Šířka čáry, okno Měření, okno symboly a hlavní okno programu Eroiica.
Hodnoty	0 = Neukládat nastavení při skončení. 1 = Ukládat nastavení při skončení.
Obvykle	1

### tool window type=1 | 2 | 3 | 4 | 5

Účel	Definuje umístění Panelu kreslicích nástrojů (panel nebo pohyblivé okno obsahující ikony kreslicích nástrojů) v okně programu Eroiica.
Hodnoty	1 = Horní pruh 2 = Dolní pruh

3 = Pravý pruh  
4 = Levý pruh  
5 = Pohyblivý pruh

Obvykle 4

---

**Viz také**

[Zobrazení a skrytí panelů nástrojů a pohyblivých oken](#)

[Změna umístění Panelů standardních a kreslicích nástrojů](#)



## Sekce [User Interface Preferences]

V této sekci můžete změnit velikost ikon v Panelu standardních nástrojů a v Panelu kreslících nástrojů a změnit jejich barvu pozadí. Tato sekce také definuje aktuální barvu čar kolem vybraných objektů, barvu ovládání a ovlivňuje, jestli budou textové objekty na editační vrstvu umístěny přímo nebo pomocí dialogového okna. [Úpravy souboru EROIICA.INI](#) Ukončete a znovu spustíte program Eroiica, aby se provedly vámi nastavené změny.

### Button Size=1 | 2 | 3

Účel	Definuje velikost ikon v Panelu standardních a Panelu kreslících nástrojů.
Hodnoty	1 = malé ikony 2 = střední ikony 3 = velké ikony
Obvykle	1

### Idle Sketch Lag Time=Čas

Účel	Udává čas v milisekundách, ve kterém myš nereaguje po tom, co je objekt umístěn a před tím, než začne kreslit. Používá se při vkládání, symbolech změnách velikosti, natočení a přemístění. Můžete použít, chcete-li předvést umístění těchto objektů.
Hodnoty	Jakákoliv hodnota v milisekundách. Chcete-li znemožnit tuto funkci, zadejte 0.
Obvykle	150

### SketchTool Colour=0 | 1 | 2 | ... | 15 *nebo RRR,GGG,BBB*

Účel	Definuje barvu ( a její intenzitu) čáry, použité v konkrétních nástrojích, jako např. <a href="#">lomených čárách</a> .
Hodnoty	Jakákoliv barva od 0 (pozadí) do 15 (popředí). <a href="#">Volby barev</a> <i>nebo</i> Jakákoliv kombinace hodnoty <b>červené</b> (0 až 255), hodnoty <b>zelené</b> (0 až 255) a hodnoty <b>modré</b> (0 až 255), každá oddělena čárkou, kde 0 znamená absenci barvy a 255 maximální zastoupení této barvy. <a href="#">Rada</a>
Obvykle	255,0,0 ( <b>červená</b> )
Viz také	<a href="#">Kreslení lomené čáry</a>

### Use Dialog for Text Entry=0 | 1

Účel	Definuje, zda je text umístěn na <a href="#">editační vrstvu</a> přímo nebo pomocí dialogového okna.
Hodnoty	0 = umístění textu přímo na editační vrstvu. 1 = umístění textu pomocí dialogového okna.
Obvykle	1
Viz také	<a href="#">Umístění textu</a>

## Sekce [System]

Příkazy v této sekci ovlivňují celkové operace v programu Eroiica a připojují ty, které jsou nastaveny v [dialogovém okně Volitelné: Optimalizace](#).

Ostatní příkazy upravujete v souboru EROICA.INI. [Jak upravovat soubor EROICA.INI](#) Ty jsou popsány dále. Chcete-li provedené změny použít, klepněte na tlačítko Obnovit uložené v dialogovém okně Volitelné: Optimalizace nebo vypněte a znovu spusťte program Eroiica.

### Allow Single-Layer Page Files=0 | 1

Účel	Je-li nastaveno na 1, samotné <a href="#">vrstvy</a> se ukládají ve formátu <a href="#">CLF</a> nebo SMF (pomocí příkazů Soubor -> Uložit a Soubor -> Uložit jako).
Hodnoty	0 = CLF a SMF <a href="#">nejsou</a> příkazy pro samotné vrstvy. 1 = Samotné vrstvy se ukládají ve formátu CLF nebo SMF.
Obvykle	1
Viz také	<a href="#">Ukládání stránky</a>

### Attribute Prompt On Create=0 | 1

Účel	Je-li nastaveno na 1, uživatel musí zadat název při vytvoření vrstvy nebo <a href="#">stránky</a> .
Hodnoty	0 = normální vytvoření vrstvy a stránky 1 = po vytvoření vrstvy a stránky následuje dotaz na název
Obvykle	0
Viz také	<a href="#">Vytvoření editační vrstvy</a> ; <a href="#">Vytvoření stránky</a>

### Dialog Box Font=*název-fontu*

Účel	Definuje font použitý v dialogových oknech.
Hodnoty	Jméno jakéhokoliv TrueType fontu nebo fontu tiskárny dostupného pro váš systém.
Obvykle	Arial

### DPI=*rozlišení*

Účel	Nahradí rozlišení obrazovky nastavené ve Windows.
Hodnoty	Jakékoliv platné celé číslo (v DPI).
Obvykle	200

### Fast Load Size Thr=*velikost*

Účel	Definuje práh, nad který jsou <a href="#">rastrové dokumenty</a> ukládány ve formátu Group 4. Dokumenty menší než je uvedená velikost jsou ukládány v jednoduchém, zhuštěném formátu, který využívá více paměti, ale je rychlejší při načítání. Toto nastavení se <a href="#">nepoužívá</a> , je-li v okně Volitelné: Optimalizace zatržena volba Minimalizovat zdroje.
Hodnoty	Velikost dokumentu ve čtverečních palcích.
Obvykle	160
Viz také	<a href="#">Optimalizace rastrové rychlosti</a> ; <a href="#">Dialogové okno Volitelné: Optimalizace</a>

### Flag Dirty Doc=0 | 1

Účel	Definuje, zda jsou změněné nebo nové <a href="#">dokumenty</a> označeny hvězdičkou (*) vedle jejich názvu v titlku.
Hodnoty	0 = Neoznačovat nové nebo změněné dokumenty 1 = Označovat nové nebo změněné dokumenty hvězdičkou
Obvykle	0

### Font Database=*adresář-cesta-soubor*

Účel	Udává adresář, kde se nachází databáze Fonts.fdb.
Hodnota	Jakákoliv platná cesta (disk a adresáře).
Obvykle	adresář se souborem EROICA.EXE.

**Font Search Path= *adresář-cesta-soubor***

Účel	Udává adresář, který má obsahovat tvarové fonty (které jsou obsaženy v některých souborech AutoCAD), kromě adresáře FONTS programu Eroiica.
Hodnota	Jakákoliv platná cesta (disk a adresáře).
Obvykle	Žádná
Viz také	<a href="#">Zobrazení tvarových fontů v souborech AutoCAD</a>

**Highlight Box Colour=0 | 1 | 2 | ... | 15**

Účel	Definuje barvu křížem proškrtlý obdélník v <a href="#">Přehledovém okně</a> .
Hodnoty	Jakákoliv barva od 0 (pozadí) do 15 (popředí). <a href="#">Volby barev</a>
Obvykle	10
Viz také	<a href="#">Použití Přehledového okna</a>

**Hotspot Icons Location= *adresář-cesta-soubor***

Účel	Definuje umístění externí DLL (Dynamic Link Library), která obsahuje použitelné ikony <a href="#">aktivních oblastí</a> .
Hodnota	Jakákoliv platná cesta (disk a adresáře).
Obvykle	Žádná

**Log Errors=0 | 1**

Účel	Určuje, zda se mají vytvářet soubory uvádějící vnitřní chyby zvané obvykle EROIICA.LOG a EROIICA.BAK. Tyto soubory jsou umístěny v adresáři uvedeném u hesla Log Filename v sekci [Eroiica] souboru WIN.INI (obvykle v systémovém adresáři).
Hodnoty	0 = neuvádět chyby 1 = uvádět chyby
Obvykle	0

**Low Memory Stop Thr=*Velikost***

Účel	Určuje práh, který když je překročen, objeví se varovné hlášení programu Eroiica o extrémně nízké paměti a přeruší se proces načítání <a href="#">dokumentu</a> .
Hodnoty	Jakákoliv kladná hodnota v kilobytech. Doporučujeme nastavení na minimální požadavky Windows (1000K) plus velikost největšího typického dokumentu, se kterým můžete pracovat.
Obvykle	1800

**Low Memory Warning Thr= *Velikost***

Účel	Určuje práh, který když je překročen, objeví se varovné hlášení programu Eroiica o extrémně nízké paměti během načítání dokumentu. Po zobrazení varovného hlášení máte na výběr, buď pokračovat v načítání, přeskočit dokument nebo zrušit načítání.
Hodnoty	Jakákoliv kladná hodnota v kilobytech. Doporučujeme nastavení na hodnotu hesla Low Memory Stop Thr plus velikost největšího typického dokumentu, se kterým můžete pracovat, plus 10% tohoto součtu.
Obvykle	2800
Viz také	<a href="#">Optimalizace paměti</a>

**Measurement Window Font Face=*název-fontu***

Účel	Definuje font použitý v okně Měření.
Hodnoty	Jméno jakéhokoliv TrueType fontu nebo fontu tiskárny dostupného pro váš systém.
Obvykle	Arial

**Measurement Window Font Size=*velikost-fontu***

Účel	Definuje velikost fontu použitýho v okně Měření.
Hodnoty	Jakékoliv platné celé číslo (v DPI).

Obvykle 10

#### **Merge Tile Width=šířka**

Účel Definuje šířku dlaždice, která bude použita při slučování dokumentů.  
Hodnoty Hodnota šířky v bodech, která je násobkem 512. Chcete-li znemožnit slučování do dlaždic, zadejte 0.  
Obvykle 4096  
Viz také [Slučování vrstev](#)

#### **OverWrite Raster=0 | 1**

Účel Určuje umístění dokumentu vytvořeného nějakým pomocným programem.  
Hodnoty 0 = umístění nového dokumentu do nového dokumentového okna.  
1 = nahrazení aktivního dokumentu novým. Před touto výměnou nebudete varováni.  
Obvykle 0  
Viz také [příkazy nabídky Nástroje](#)

#### **Page Numbering in Dialogs= 0 | 1**

Účel Je-li nastaveno na 1, umístí "Stránka #" vedle jména [stránky](#) ve všech dialogových oknech Stránky.  
Hodnoty 0 = Nezobrazovat čísla stránek v dialogových oknech.  
1 = zobrazovat "Stránka #" v dialogových oknech vedle jmen stránek.  
Obvykle 0

#### **Print Buffer Size=Velikost**

Účel Definuje velikost paměťového zásobníku vyhrazeného pro uchování dekomprimovaných dat během tisku.  
Hodnoty Jakákoliv hodnota od 8 do 16384. Zadejte 50% vaší RAM paměti (random access memory) nebo méně. Doporučované hodnoty jsou 4096, 2048, 1024, 512, 256, 64, a 32. Všechny hodnoty jsou v kilobytech.  
Obvykle 1024

#### **Print Landscape=0 | 1**

Účel Některým tiskárnám dělá potíže tisk na šířku, ale ne na výšku. Tímto heslem tento problém vyřešíte.  
Hodnoty 0 = Normální tisk.  
1 = Je-li v dialogovém okně zadán tisk na šířku, tiskárna dokument vytiskne na výšku, ale otočí jej o 90 stupňů. Výsledek je správně vytištěn na šířku.  
Obvykle 0  
Viz také [Tisk aktivního dokumentu](#)

#### **Status Bar Font=název-fontu**

Účel Definuje font použitý ve Stavovém panelu.  
Hodnoty Jméno jakéhokoliv TrueType fontu nebo fontu tiskárny dostupného pro váš systém.  
Obvykle System

#### **Text Greeking Threshold=výška**

Účel Definuje bod, na kterém je [vektorový](#) text kreslen v blocích místo v písmenech. Je-li text kreslen v blocích, zobrazuje se rychleji.  
Hodnoty Jakákoliv kladné celé číslo udávající velikost textu v bodech obrazovky, ve které bude text Greeked.  
Obvykle 2  
Viz také [Optimalizace výkonu vektorových dokumentů](#)

#### **Unload Max=číslo**

Účel	Definuje, kolik <a href="#">stránek</a> vícestránkového dokumentu se uvolní z paměti, když nejsou prohlíženy.
Hodnoty	0 = Udrží všechny stránky načteny. 1 = Uvolní všechny stránky kromě aktuální. Jakékoliv jiné celé číslo ("n") = Uvolní všechny stránky kromě aktuální a posledních ("n" - 1) zobrazených stránek.
Obvykle	9
Viz také	<a href="#">Zrychlení zobrazení vícestránkového dokumentu</a>

#### **Use CTL3D DLL=0 | 1**

Účel	Určuje, zda se zobrazí všechna dialogová okna s trojrozměrným stínováním (pouze u barevných obrazovek).
Hodnoty	0 = Dialogová okna se zobrazí bez stínování. 1 = Dialogová okna se zobrazí se stínováním.
Obvykle	1

#### **Use ODMA=0 | 1**

Účel	Definuje, zda program Eroiica používá ODMA (Open Document Management <a href="#">API</a> ), je-li to možné.
Hodnoty	0 = Nepoužívat ODMA, i když je to možné. 1 = Používat ODMA, je-li to možné.
Obvykle	1

#### **Vector Layer DPI=*rozlišení***

Účel	Definuje hodnoty rozlišení X (horizontální) a Y (vertikální) <a href="#">editačních vrstev</a> , když není přítomna žádná rastrová vrstva. (Je-li rastrová vrstva přítomna, je použito její rozlišení.)
Hodnoty	Jakékoliv celé kladné číslo v DPI.
Obvykle	200
Viz také	<a href="#">Vytvoření editační vrstvy</a> ; <a href="#">Import vrstev</a>

## **Sekce [Locale]**

Všechny příkazy sekce [Locale] se mění pomocí [dialogového okna Volby měření](#).

## Sekce [File]

Příkazy sekce [File] ovlivňují načítání a ukládání [dokumentů](#) a doplňují ty příkazy, které se nastavují v [dialogovém okně Volitelné:Soubory](#) a v [dialogovém okně Volitelné:Přípony souborů](#).

Následující příkazy můžete změnit v souboru EROICA.INI. [Jak upravit soubor EROICA.INI](#) Jsou popsány dále. Chcete-li aktivovat změny v programu Eroica, klepněte na tlačítko Obnovit uložené nebo ukončete a znovu spusťte program Eroica.

### **AutoTrol Input Auto Scale=0 | 1**

Účel	Definuje mód měřítka pro všechny <a href="#">vektorové dokumenty</a> formátu AutoTrol.
Hodnoty	0 = Použije se hodnota zadaná v příkaze AutoTrol Input Scale Factor. 1 = Při otevření se nastaví dokumenty AutoTrol na formát E (34 x 44 palce). Při importu vrstev nastaví dokumenty AutoTrol tak, aby se vešly na spodní dokument.
Obvykle	1

### **AutoTrol Input Scale Factor= násobitel**

Účel	Definuje měřítko použité pro načtení souborů ve formátu AutoTrol, jejichž měřítko není automaticky nastaveno.
Hodnoty	Jakékoliv reálné číslo.
Obvykle	1.00

### **AutoTrol Input Units=1 | 2**

Účel	Určuje jednotky měřítka použité pro mapování nových souborů ve formátu AutoTrol.
Hodnoty	1 = palce 2 = centimetry
Obvykle	1

### **CGM Input Auto Scale=0 | 1**

Účel	Definuje mód měřítka pro všechny vektorové dokumenty ve formátu <a href="#">CGM</a> .
Hodnoty	0 = Použije se hodnota zadaná v hesle CGM Input Scale Factor. 1 = Při otevření se nastaví dokumenty CGM na formát A (8" x 11). Při importu vrstev nastaví dokumenty CGM tak, aby se vešly na spodní dokument.
Obvykle	1

### **CGM Input Scale Factor=násobitel**

Účel	Definuje měřítko použité pro načtení souborů ve formátu CGM, jejichž měřítko není automaticky nastaveno.
Hodnoty	Jakékoliv reálné číslo.
Obvykle	1.00

### **CGM Input Units=1 | 2**

Účel	Určuje jednotky měřítka použité pro mapování nových souborů ve formátu CGM.
Hodnoty	1 = palce 2 = centimetry
Obvykle	1

### **DGN Input Auto Scale=0 | 1**

Účel	Definuje mód měřítka pro <a href="#">vektorové dokumenty ve formátu DGN</a> .
Hodnoty	0 = Použije se hodnota zadaná v hesle DGN Input Scale Factor. 1 = Při otevření se nastaví dokumenty DGN na formát E (34 x 44 palce). Při importu vrstev nastaví dokumenty DGN tak, aby se vešly na spodní dokument.
Obvykle	1

### **DGN Input Scale Factor= násobitel**

Účel Definuje měřítko použité pro načtení souborů ve formátu DGN, jejichž měřítko není automaticky nastaveno.  
Hodnoty Jakýkoliv násobitel původního měřítka. 40960 vyhovuje mnoha kresbám.  
Obvykle 40960

#### **DGN Load Stroke 2D Object=0 | 1**

Účel Definuje, zda se prvky DGN jako oblouk, kruh a elipsa konvertují do odpovídajících objektů EDT.  
Hodnoty 0 = Konvertovat oblouky, kruhy, nerotované elipsy a další prvky DGN do odpovídajících objektů EDT.  
1 = Nahrazení všech prvků DGN lomenými čarami. Nekonzvertovat je do objektů EDT.  
Obvykle 0

#### **DGN Load Stroke FONTS=0 | 1**

Účel Definuje, zda stroke fonty v souborech DGN jsou renderovány jako fonty, takže mohou být přemapovány, nebo jsou nahrazeny lomenými čarami.  
Hodnoty 0 = Zobrazit stroke fonty DGN pomocí TrueType fontů, které se dají přemapovat.  
1 = Nahradit stroke fonty DGN lomenými čarami.  
Obvykle 0

#### **DXF Input Auto Scale=0 | 1**

Účel Definuje mód měřítka pro čtení vektorových dokumentů [formátu DXF](#) a [formátu DWG](#).  
Hodnoty 0 = Použít hodnotu definovanou DXF Input Scale Factor.  
1 = Při otevření nastavit [obrázek](#) na formát E (34 x 44 palců). Při importu vrstev se nastaví obrázky DFX tak, aby se vešly na spodní dokument.  
Obvykle 1

#### **DXF Input Scale Factor=*násobitel***

Účel Určuje hodnoty měřítka použitého pro mapování nových souborů typu DXF a DWG, které nejsou automaticky nastaveny.  
Hodnoty Jakékoliv reálné číslo.  
Obvykle 1.00

#### **DXF Input Units=1 | 2**

Účel Určuje jednotky měřítka použité pro mapování nových souborů ve formátu DFX a DWG.  
Hodnoty 1 = palce  
2 = centimetry  
Obvykle 1

#### **DXF Output Scale Factor=*násobitel***

Účel Konstanta nebo násobitel použitá pro zapisování souborů DXF.  
Hodnoty Jakékoliv reálné číslo.  
Obvykle 1.00

#### **DXF Output Units=1 | 2**

Účel Jednotky měřítka použité pro zapisování souborů DXF.  
Hodnoty 1 = palce  
2 = centimetry  
Obvykle 1  
Viz také [Nastavení uložení](#)

#### **GenericG4 X=*offset, rozlišení, šířka, výška***

Účel Definuje formátování určitých [rastrových dokumentů](#) Group 4. Je přípustných max. 100 těchto příkazů.



Hodnoty X = hodnota od 0 do 99  
*offset* = pozice, kde data v souboru začínají  
*rozlišení* = rozlišení dokumentu v dpi  
*šířka* = šířka dokumentu v bodech  
*výška* = výška dokumentu v bodech

Obvykle Žádná

#### **IGS Input Auto Scale=0 | 1**

Účel Definuje mód měřítka pro všechny [vektorové dokumenty](#) formátu IGS.

Hodnoty 0 = Použije se hodnota zadaná v hesle IGS Input Scale Factor.  
1 = Při otevření se nastaví dokumenty IGS na formát E (34 x 44 palce). Při importu vrstev nastaví dokumenty IGS tak, aby se vešly na spodní dokument.

Obvykle 1

#### **IGS Input Scale Factor=*násobitel***

Účel Definuje měřítko použité pro načtení souborů ve formátu IGS, jejichž měřítko není automaticky nastaveno.

Hodnoty Jakékoliv reálné číslo.

Obvykle 1.00

#### **IGS Input Units=1 | 2**

Účel Určuje jednotky měřítka použité pro mapování nových souborů ve formátu IGS.

Hodnoty 1 = palce  
2 = centimetry

Obvykle 1

#### **MI Input Auto Scale=0 | 1**

Účel Definuje mód měřítka pro všechny [vektorové dokumenty](#) formátu MI.

Hodnoty 0 = Použije se hodnota zadaná v hesle MI Input Scale Factor.  
1 = Při otevření se nastaví dokumenty MI na formát E (34 x 44 palce). Při importu vrstev se nastaví dokumenty IGS tak, aby se vešly na spodní dokument.

Obvykle 1

#### **MI Input Scale Factor=*násobitel***

Účel Definuje měřítko použité pro načtení souborů ve formátu MI, jejichž měřítko není automaticky nastaveno.

Hodnoty Jakékoliv reálné číslo.

Obvykle 1.00

#### **MI Input Units=1 | 2**

Účel Určuje jednotky měřítka použité pro mapování nových souborů ve formátu MI.

Hodnoty 1 = palce  
2 = centimetry

Obvykle 1

#### **Multipage Output Format=0 | 1**

Účel Definuje formát použitý při ukládání [vícestránkových dokumentů](#).

Hodnoty 0 = [DAS](#)  
1 = [SMF](#)

Obvykle 0

Viz také [Nastavení uložení](#)

#### **OCR Region Raster Format=*číslo-formátu***

Účel Definuje formát souborů vybraných oblastí typu OCR (Optical Character Recognition). Je

použito pouze ve verzích programu Eroiica proprojených s programem OCR.

Hodnoty Jakékoliv vhodné číslo formátu rastru.

Obvykle 3 (TIFF--Tagged Image File Format)

#### **Open Mode=0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6**

Účel Určuje, který typ dokumentů se bude uvádět v seznamu Typ souborů v dialogových oknech otevření, připojení atd.

Hodnoty 0 = [Sety](#) 1 = [Dokumenty](#)  
2 = Rastrové soubory 3 = [Textové dokumenty](#)  
4 = Vektorové soubory 5 = [Symbolové dokumenty](#)  
6 = Všechny soubory

Obvykle 6

Viz také [Nastavení otevření](#)

#### **Output Vector Format=100 | 102 | 112**

Účel Definuje formát dokumentu použitý při ukládání [editačních vrstev](#).

Hodnoty 100 = EDT  
102 = AutoCAD Data Exchange Format (DXF)  
112 = Windows Metafile (WMF)

Obvykle 100

Viz také [Nastavení uložení](#)

#### **Retain Last Active Symbol=0 | 1**

Účel Umožňuje automatické uložení posledně vybraného [symbolu](#) pro příští použití.

Hodnoty 0 = Posledně vybraný symbol se uloží pro příště, pouze když se uloží nastavení nástrojů (tlačítkem Uložit pro příště nebo při skončení).  
1 = Posledně vybraný symbol se uloží automaticky. Při novém spuštění programu Eroiica zůstane vybrán stejný symbol.

Obvykle 0

Viz také [Výběr a umístění symbolu](#)

#### **Temp Dir=adresář-cesta-jméno**

Účel Udává dočasný adresář dokumentů. Není-li nastaven, program Eroiica vyhledá nejprve TEMP a pak TMP.

Hodnoty Jakýkoliv adresář, ve kterém se může číst i zapisovat.

Obvykle Žádná

Poznámky Hodnota tohoto hesla se nemůže uložit.

## Sekce [XRef Paths]

Tato sekce definuje možné umístění externích odkazů ve vektorových dokumentech.

Obsahuje-li [DGN](#), [DXF](#), nebo [DWG soubor](#) externí odkazy, program Eroiica je vyhledává v následujícím pořadí:

1. Podle jména dokumentu zadaného v původním DGN nebo DWG dokumentu.
2. V adresáři původního dokumentu.
3. V adresáři odpovídajících formátů zadaném v této sekci.
4. V systémové cestě taktéž zadané v této sekci.
5. Je-li to soubor DWG, v adresáři ACAD.

Všechny tyto příkazy nastavujete v souboru EROIICA.INI. [Jak upravovat soubor EROIICA.INI](#) Chcete-li, aby nastavené změny byly použity ukončete a znovu spustíte běh programu Eroiica.

### **Format lds=číslo-formátu, číslo-formátu,...**

Účel	Definuje formáty dokumentu, které mohou obsahovat hledané externí odkazy.
Hodnoty	V této verzi můžete pracovat pouze s formáty DGN, DXF a DWG. Formáty jsou označeny jejich formátovými <a href="#">API</a> čísla.
Obvykle	Žádná
Příklad	Format IDs=505,508

### **číslo-formátu = adresář-cesta-jméno**

Účel	Definuje cestu, kde program Eroiica hledá konkrétní formát souboru. Pro každý podporovaný formát můžete zadat jinou lokaci. Můžete také pro každý formát zadat více než jednu cestu.
Hodnoty	Jakákoliv přístupná cesta. Různé cesty oddělujte středníkem.
Obvykle	Žádná
Příklad	508 = C:\DGN\XREFS;C:\DGN 505 = D:\DWG\XREFS;D:\DWG

### **0= adresář-cesta-jméno**

Účel	Definuje cestu, kde program Eroiica hledá, selhaly-li všechny ostatní pokusy nalézt externí odkazy.
Hodnoty	Jakákoliv přístupná cesta. Můžete jich zadat více. Různé cesty oddělujte středníkem.
Obvykle	Žádná
Příklad	0=C:\XREFS;D:\XREFS

## Sekce [Most Recently Used]

Tato sekce souboru EROICA.INI obsahuje jedno heslo, které můžete změnit. [Jak upravovat soubor EROICA.INI](#) Pokud chcete, aby byly nastavené změny použity, musíte zavřít a znovu nainstalovat program Eroiica.

### max in list=0 | 1 | 2 | ... | 10

Účel	Definuje počet předtím otevřených dokumentů, které budou uvedeny v nabídce Soubor v opačném chronologickém pořadí.
Hodnoty	0 = Neuvádět žádná jména dokumentů. 1 = Uvádět poslední otevřený dokument. 2 = Uvádět dva poslední otevřené dokumenty. "n" = Uvádět "n" posledních otevřených dokumentů (kde "n" = celé číslo od 3 do 10).
Obvykle	5

Zbývající hesla v této sekci uvádí jména posledně otevřených dokumentů. Aktualizují se automaticky při otevření těchto dokumentů.

---

### Viz také

[Znovuotevření dokumentů](#)

## Sekce [View]

Příkazy v sekci [View] ovlivňují počáteční zobrazení dokumentů v programu Eroiica a doplňují příkazy nastavené v [dialogovém okně Volby pro pohled](#).

Změňte zbývající příkazy v souboru EROIICA.INI. [Jak upravovat soubor EROIICA.INI](#) Pokud chcete, aby se projevily změny v programu Eroiica, klepněte na tlačítko Obnovit uložené v dialogovém okně Volby pro pohled nebo ukončete a znovu nainstalujte program Eroiica.

### Detail Scale=*číslo*

Účel	Definuje měřítko, ve kterém <a href="#">okno Detail</a> po otevření zobrazuje oblast ukazatele.
Hodnoty	Jakékoliv číslo mezi 0.010 a 250
Obvykle	1.0 (1:1 měřítko)
Viz také	<a href="#">Použití Okna detailů</a>

### Highlight Hotspot Range=*Velikost*

Účel	Definuje vzdálenost od ukazatele, ve které se <a href="#">aktivní oblasti</a> zvýrazní a mohou být aktivovány. Použijte pouze, je-li Single Click Activation=1.
Hodnoty	Jakákoliv vzdálenost v bodech obrazovky.
Obvykle	0 (zvnemožní zvýraznění)
Viz také	<a href="#">Aktivace aktivních oblastí</a>

### Single Click Activation=**0 | 1**

Účel	Definuje, zda je třeba k aktivaci aktivní oblasti a změně tvaru <a href="#">poznámky</a> klepnout jednou nebo dvakrát (poklepnutí). Také definuje, zda se objeví v nabídce Zobrazení příkaz Lupa...
Hodnoty	0 = poklepnutí (klepnout dvakrát), příkaz Lupa.. se neobjeví. 1 = klepnutí (1 krát), příkaz Lupa... se objeví.
Obvykle	0
Viz také	<a href="#">Aktivace aktivních oblastí</a> ; <a href="#">Zobrazení poznámek</a>

### Zoom Step=*floating-point-číslo*

Účel	Nastaví hodnotu, o kterou se dokument zvětší po provedení příkazu Zvětšit nebo Zmenšit.
Hodnoty	Jakákoliv hodnota, o kterou se má část aktuálního pohledu dokument zvětšit nebo zmenšit.
Obvykle	2.25

Viz také [Zvětšování a zmenšování dokumentu](#)

## Sekce [HPGL]

Tato sekce definuje vzhled čar perem použitých v plotrových dokumentech s jednoduchými čarami (perem), jako např dokumenty [HPGL](#), a nastavení měřítka těchto dokumentů. Následující příkazy změníte v souboru EROICA.INI. [Jak upravovat soubor EROICA.INI](#) Pokud chcete, aby se změny projevíly, uzavřete a znovu nainstalujete program Eroiica.

### HPGL Input Scale=0 | 1

Účel	Definuje, zda budou použity příkazy této sekce. Doporučujeme je používat.
Hodnoty	0 = ignorovat příkazy této sekce 1 = používat příkazy této sekce
Obvykle	1

### Pen X=hodnota jednotky barva

Účel	Definuje šířku, jednotky a barvu per 1 až 256 pro dokumenty ve formátu HPGL.
Hodnoty	X = celé číslo od 1 do 256 hodnota =šířka čáry pera jednotky =1 pro palce nebo 2 pro centimetry barva = hodnota <a href="#">RGB</a> odpovídající peru, které chcete. <a href="#">Rada</a>
Obvykle	Pen 1=0.0 1 255,255,255 Pen 2=0.0 1 255,0,0 Pen 3=0.0 1 0,255,0 Pen 4=0.0 1 255,255,0 Pen 5=0.0 1 0,0,255 Pen 6=0.0 1 255,0,255 Pen 7=0.0 1 0,255,255 Pen 8=0.0 1 194,194,194 Pen 10=0.0 1 255,0,0 ... Pen 256=0.0 1 255,255,0
Note	Změňte pera 1 až 8 pomocí <a href="#">dialogového okna Volitelné:Vektorová pera</a> Ostatní vyžadují úpravy v souboru EROICA.INI. Jsou-li hodnoty per uloženy v dokumentu HPGL, jsou i použity. Není-li tomu tak, jsou použity hodnoty nastavené v souboru EROICA.INI.

### PortX1=číslo

Účel	Spolu s PortY1 definuje levý dolní roh souřadnic plotru pro zařízení, na kterém se bude tisknout HPGL soubor.
Hodnoty	Viz tabulka v článku " <a href="#">Načítání dokumentu HPGL</a> ".
Obvykle	-21072

### PortX2= číslo

Účel	Spolu s PortY2 definuje pravý horní roh souřadnic plotru pro zařízení, na kterém se bude tisknout HPGL soubor.
Hodnoty	Viz tabulka v článku "Načítání souborů HPGL".
Obvykle	21072

### PortY1= číslo

Účel	Spolu s PortX1 definuje levý dolní roh souřadnic plotru pro zařízení, na kterém se bude tisknout HPGL soubor.
Hodnoty	Viz tabulka v článku "Načítání souborů HPGL".
Obvykle	-16472

### PortY2= číslo

Účel	Spolu s PortX2 definuje pravý horní roh souřadnic plotru pro zařízení, na kterém se bude
------	--

tisknout HPGL soubor.  
Hodnoty Viz tabulka v článku "Načítání souborů HPGL ".  
Obvykle 16472

**Resolution=*dpi***

Účel Definuje rozlišení zařízení, na kterém se bude tisknout HPGL soubor.  
Hodnoty Viz tabulka v článku "[Načítání dokumentu HPGL](#)".  
Obvykle 1016

---

**Viz také**

[Nastavení dokumentů HPGL](#)

## Sekce [FormattedText]

Sekce [FormattedText] definuje, jak budou zobrazeny [textové dokumenty](#). Následující příkazy se nastavují v [dialogovém okně Volitelné:Texty](#):

(Stránka) Vzhled      Zobrazit okraje    ASCII Template    Seznam fontů

Následující příkaz změníte úpravou v souboru EROICA.INI. [Jak upravovat soubor EROICA.INI](#) Jestliže se mají změny v programu Eroica projevit, klepněte na tlačítko Obnovit uložené v dialogovém okně Volitelné:Texty nebo ukončete a znovu spusťte program Eroica.

### Hotspot Trigger String=*textový řetězec*

Účel	Definuje textový řetězec, který indikuje komentář programu WordPerfect nebo poznámku programu Word for Windows interpretovaný jako <a href="#">aktivní oblast</a> namísto <a href="#">poznámky</a> .
Hodnoty	Jakýkoliv textový řetězec.
Obvykle	!HOTSPOT!

---

### Viz také

[Umístění aktivních oblastí do textového dokumentu](#)



## Sekce [Tool]

Příkazy sekce [Tool] odpovídají kategoriím v dialogovém okně, které se otevře po klepnutí na příkaz Kreslení... v nabídce Volitelné. Tyto příkazy definují aktuální operace editačních a označovacích nástrojů. Níže jsou uvedeny příkazy souboru EROICA.INI, u kterých můžete provádět úpravy. [Jak upravovat soubor EROICA.INI](#)

### Annotation Iconized=0 | 1

Účel	Určuje aktuální tvar <a href="#">poznámky</a> po umístění na <a href="#">editační vrstvu</a> , když je vybrána volba Jednoduchý text.
Hodnoty	0 = poznámky jsou umístěny ve formě textu. 1 = poznámky jsou umístěny ve formě ikon.
Obvykle	1

### Annotation Text Width Units=1 | 2

Účel	Definuje jednotky pro šířku textu poznámky.
Hodnoty	1 = tisíciny palce 2 = tisíciny centimetru
Obvykle	1

### Annotation Text Width Value=Šířka

Účel	Definuje šířku textu poznámky. Je uložena ve 4096tinách jednotky šířky.
Hodnoty	Jakékoliv kladné číslo, které je násobkem 4096.
Obvykle	409600 (0.1 palce)
Viz také	<a href="#">Nastavení vlastností textu</a>

### Arc Capstyle=0 | 1

Účel	Tento příkaz definuje styl konců čar.
Hodnoty	0 = kulaté hroty. 1 = hranaté hroty.
Obvykle	0
Viz také	<a href="#">Použití nastavení hrotů</a>

### Arrow Capstyle=0 | 1

Účel	Toto heslo definuje styl konců čar šipky.
Hodnoty	0 = kulaté konce čar. 1 = hranaté konce čar.
Obvykle	0

### Dimension Capstyle=0 | 1

Účel	Toto heslo definuje styl konců kótových čar.
Hodnoty	0 = kulaté konce čar. 1 = hranaté konce čar.
Obvykle	0

### Dimension Text Typeface=číslo

Účel	Definuje vlastnosti kótového textu.
Hodnoty	0 = Normální    1 = Tučný 32 = Přeškrtný    64 = Poddtržený 128 = Šikmý Chcete-li styly kombinovat, sečtěte odpovídající čísla.
Obvykle	0

### Dimension Text Width Units=1 | 2

Účel	Definuje jednotky pro šířku kótového textu.
Hodnoty	1 = tisíciny palce 2 = tisíciny centimetru
Obvykle	1

#### **Dimension Text Width Value= Šířka**

Účel	Definuje šířku textu kóty. Je uložena ve 4096tinách jednotky šířky.
Hodnoty	Jakékoliv kladné číslo, které je násobkem 4096.
Obvykle	409600 (0.1 palce)
Viz také	<a href="#">Nastavení vlastností textu</a>

#### **Highlighter Capstyle=0 | 1**

Účel	Toto heslo definuje styl konců čar zvýrazňovačem.
Hodnoty	0 = kulaté konce čar. 1 = hranaté konce čar.
Obvykle	0
Viz také	<a href="#">Použití nastavení hrotů</a>

#### **Hotspot Data Prompt=0 | 1**

Účel	Definuje, zda se po umístění <a href="#">aktivní oblasti</a> objeví prompt pro data této aktivní oblasti.
Hodnoty	0 = nezobrazovat prompt. 1 = nezobrazovat prompt pro data po umístění aktivní oblasti.
Obvykle	1
Viz také	<a href="#">Umístění aktivní oblasti</a>

#### **Hotspot Single Line Edit=0 | 1**

Účel	Definuje, zda se objeví dialogové okno Data aktivní oblasti s vícečárovým nebo jednočárovým textovým rámečkem.
Hodnoty	0 = v dialogovém okně Data aktivní oblasti bude použit vícečárový textový rámeček 1 = v dialogovém okně Data aktivní oblasti bude použit jednočárový textový rámeček. Umístění dialogového okna se uloží.
Obvykle	0
Viz také	<a href="#">dialogové okno Data aktivní oblasti</a>

#### **Polyline Capstyle=0 | 1**

Účel	Toto heslo definuje styl konce <a href="#">lomených čar</a> .
Hodnoty	0 = kulaté konce čar. 1 = hranaté konce čar.
Obvykle	0
Viz také	<a href="#">Použití nastavení hrotů</a>

#### **Rubout Capstyle=0 | 1**

Účel	Toto heslo definuje styl konců čar mazání.
Hodnoty	0 = kulaté konce čar. 1 = hranaté konce čar.
Obvykle	0

#### **Sketch Capstyle=0 | 1**

Účel	Toto heslo definuje styl konců čar tužkou.
Hodnoty	0 = kulaté konce čar. 1 = hranaté konce čar.
Obvykle	0

### **Text Width Units=1 | 2**

Účel	Definuje jednotky pro šířku textu.
Hodnoty	1 = tisíciny palce 2 = tisíciny centimetru
Obvykle	1

### **Text Width Value= Šířka**

Účel	Definuje šířku textu. Je uložena ve 4096tinách jednotky šířky.
Hodnoty	Jakékoliv kladné číslo, které je násobkem 4096.
Obvykle	409600 (0.1 palce)
Viz také	<a href="#">Nastavení vlastností textu</a>

---

### **Viz také**

[Výběr barev čáry, rámečku a textu](#)

## Sekce [Dashed Lines]

V této sekci můžete definovat další styly čáry (a rámečku) do seznamů v dialogových oknech ( nabídka Volitelné, příkaz Kreslení. Všechny tyto příkazy definujete úpravami v souboru EROICA.INI. [Jak upravovat soubor EROICA.INI](#) Pokud chcete, aby byly změny zapracovány, ukončete běh programu a znovu ho nainstalujete.

***name=0 | 1 1 | 2 +hodnota -hodnota (+hodnota -hodnota...)***

Účel	Definuje styly čar dostupné v seznamech v dialogových oknech ( nabídka Volitelné, příkaz Kreslení).
Hodnoty	<i>name</i> = textový řetězec popisující vzorek čáry 0 = necentrovat přerušovanou čáru 1 = centrovat přerušovanou čáru mezi okraji 2 = centimetry <i>+hodnota</i> = délka čárky (nebo tečky) ve stylu čáry. Znaménko + není povinné. Vynecháte-li je, je předpokládáno. <i>-hodnota</i> = délka mezery na čárkou. Pokračujte v zadávání hodnot čárek a mezer, dokud nevytvoříte celou sekvenci. Mezery přitom ignorujte.
Příklad	Chcete-li vytvořit tento vzorek čáry <code>-.-.-.-</code> , zadejte tyto hodnoty: DashManyDots=0 2 0.04 -0.04 0.01 -0.04 0.04 -0.04 0.01 -0.02 0.01 -0.04 0.04 -0.04 0.01 -0.02 0.01 -0.02 0.01 -0.04
Obvykle	Žádná

---

**Viz také**

[Změna stylů čáry](#)

## Sekce [AutoRun]

Po přidání této sekce do vašeho konfiguračního souboru EROIICA.INI se při startu programu Eroiica spustí HOTSPOT.EXE nebo jakýkoliv jiný program, který si určíte. Programy však musí být nastaveny tak, aby se propojily s programem Eroiica. HOTSPOT.EXE tuto schopnost má. [Jak upravovat soubor EROIICA.INI](#) Chcete-li, aby změny byly provedeny, ukončete a znovu spustíte program Eroiica.

### ***adresář-cesta-jméno=příkazový-řádek-parametry***

Účel	Spustí vybraný program automaticky při startu programu Eroiica.
Hodnoty	<i>adresář-cesta-jméno</i> = Jakákoliv platná cesta ke spustitelnému souboru, např. C:\EROIICA\HOTSPOT.EXE. <i>příkazový-řádek-parametry</i> = Jakékoliv parametry příkazového řádku, jako např. AUTOSTOP, což zavře HOTSPOT.EXE při ukončení programu Eroiica. Použijte {žádný}, nechcete-li na příkazovém řádku použít žádné parametry.
Obvykle	Žádná
Příklad	C:\EROIICA\HOTSPOT.EXE=AUTOSTOP S tímto nastavením se spustí HOTSPOT.EXE při startu Eroiica a zavře se při jejím skončení.

---

### Viz také

[Použití HOTSPOT.EXE](#)

## **Sekce [Utilities]**

Všechny příkazy "Crop" v této sekci jsou nastaveny v [dialogovém okně Volitelné:Formáty oříznutí](#). Heslo "Despeckle size" je definováno v [dialogovém okně Vyčištění](#). Jakákoliv vámi zadaná hodnota velikosti skvrn je uložena pro příští použití.

## Sekce [Print]

Pomocí příkazů sekce [Print] můžete nastavit tisk. Kromě příkazů nastavitelných v [dialogovém okně tisku](#), [dialogovém okně Výběr tiskárny](#) a [dialogovém okně Volby pro banner](#) musíte nastavit ještě čtyři úpravou v souboru EROIICA.INI. [Jak upravovat soubor EROIICA.INI](#) Jsou popsány níže. Jestliže chcete, aby se změny projevíly, musíte ukončit běh programu Eroiica a znovu ho spustit.

### Aspect Correction=*měřítka*

Účel	Při tisku v aktuální velikosti nastaví měřítko dokumentu pouze horizontálně.
Hodnota	Jakékoliv měřítko
Obvykle	1.0

### Old Print Ver=0 | 1

Účel	Tento příkaz definuje, jaká verze dálkového tisku se má použít (je-li nějaká): Command Line nebo Command File. S nastavením Command File program Eroiica vytvoří soubor, který obsahuje všechny parametry a spustí příkazový řádek složený ze spustitelného jména a příkazu. Toto rozhraní vám umožní tisknout více stránek v dokumentech. S nastavením Command Line spustí program Eroiica při požádání o tisk na uživatelské tiskárně příkazový řádek složený ze jména spustitelného souboru a seznamu parametrů.
Hodnoty	0 = rozhraní Command file 1 = rozhraní Command line
Obvykle	Žádná, což nastaví rozhraní Command file.

### Scale Correction=*měřítka*

Účel	Při tisku ve skutečné velikosti nastaví horizontální i vertikální měřítko dokumentu.
Hodnota	Jakékoliv měřítko
Obvykle	1.0

### Server Dir=*adresář-cesta-jméno*

Účel	Definuje adresář pro tvorbu dočasných souborů při dálkovém tisku. Není-li definován, program Eroiica použije adresář, ve kterém se nalézá dokument. Je-li to adresář pouze pro čtení, nebude možné tisknout.
Hodnoty	Disk a cesta k adresáři, do kterého může uživatel zapisovat.
Obvykle	Žádná
Příklad	C:\TEMP

---

### Viz také

[sekce \[PlotDevices\]](#)

[sekce \[printer-driver\]](#)

[Tisk aktivního dokumentu](#)

[Nastavení dálkového tisku](#)

## Sekce [PlotDevices]

Příkazy sekce [PlotDevices] rozvádějí nastavení dostupné tiskárny. Poskytují spojení s dálkovým plotrem. Tato sekce není nutná pro tiskárny podporované operačním systémem Windows, i když pomocí ní můžete změnit jméno tiskárny. [Úpravy souboru EROIICA.INI](#) Chcete-li, aby se změny projevily, ukončete a znovu spusťte program Eroiica.

### ***jméno tiskárny=ovladač,TYP***

Účel	Uvádí uživatelsky nadefinované jméno tiskárny pro dálkový tisk.
Hodnoty	<i>jméno tiskárny</i> je textový řetězec popisující tiskárnu. <i>ovladač</i> je název sekce souboru INI, který podrobněji definuje ovladač tiskárny. TYP je typ tiskárny.
Obvykle	Žádná

---

### **Viz také**

[sekce \[Print\]](#)

[sekce \[printer-driver\]](#)

[Nastavení dálkového tisku](#)



## Sekce [*printer-driver*]

Tuto sekci použijete při dálkovém tisku ( tiskárna nebo na plotr). Následující parametry musí být nastaveny pro každý *printerdriver* definovaný v sekci [PlotDevices]. [Úpravy souboru EROIICA.INI](#) Změny se projeví tím, že ukončíte a znovu nainstalujete běh programu Eroiica.

### **Banner=***text-string*

Účel	Definuje aktuální textový řetězec, který se má vytisknout na dokument při dálkovém nebo uživatelském tisku.
Hodnoty	Jakýkoliv textový řetězec.
Obvykle	Žádná

### **Exec=***adresář-cesta-jméno*

Účel	Definuje proces, který se musí odehrát, na začátku dálkového nebo uživatelského tisku.
Hodnoty	<i>adresář-cesta-jméno</i> je platný disk, cesta a název souboru. Soubor musí být s příponou EXE (spustitelný pod Windows nebo MS-DOS), COM, nebo BAT (dávkový) program.
Obvykle	Žádná

### **Format=***číslo-formátu*

Účel	Definuje výstupní formát dočasného souboru vytvořeného pro dálkový tisk.
Hodnoty	1 = CALS (Computer-aided Acquisition and Logistics Support) Type 1 3 = TIFF (Tagged Image File Format) LSB (least significant bit) <a href="#">hlavička</a> , MSB (most significant bit) Group 4 data 6 = PCX 11 = TIFF LSB hlavička, MSB Group 3 data 13 = TIFF MSB hlavička, MSB Group 4 data 14 = TIFF MSB hlavička, MSB Group 3 data <u>Pamatujte, že Eroiica PLOT podpruje pouze typy 1, 3, a 13</u>
Obvykle	Žádná, nastaveno CALS Type 1.

### **Scale=***měřítko*

Účel	Definuje aktuální velikost měřítka.
Hodnoty	Všechny povolené hodnoty jsou nastaveny pod heslem ScaleList.
Obvykle	Žádná

### **ScaleList=***měřítko1, měřítko2,...*

Účel	Definuje seznam výstupních velikostí dostupných pro nastavenou dálkovou nebo uživatelskou tiskárnu. Možné volby jsou uvedeny v Nastavení pro tiskárny.
Hodnoty	Jakýkoliv textový řetězec měřítka oddělen čárkami.
Obvykle	Žádná

### **Timestamp=Y | N**

Účel	Definuje vložení tisku času spolu s <a href="#">bannerem</a> při dálkovém nebo uživatelském tisku.
Hodnoty	Y = tisknout čas N = netisknout čas
Obvykle	Žádná

---

## Viz také

[sekce \[PlotDevices\]](#)

[Nastavení dálkového tisku](#)

[dialogové okno Nastavení tiskárny](#)



## Sekce [Fax]

Pomocí příkazů v sekci [Fax] můžete nastavit faxování. Kromě hesel nastavovaných v [dialogovém okně poslat FAX](#) můžete nastavit ještě další čtyři úpravou v souboru EROIICA.INI. [Jak upravovat soubor EROIICA.INI](#) Ty jsou také popsány níže. Chcete-li aplikovat změny, ukončete a znovu spusťte program Eroiica.

### **Exec=adresář-cesta-jméno**

Účel	Definuje celou cestu k adresáři faxovacího programu, který používáte.
Hodnoty	Jakákoliv platná cesta
Obvykle	Žádná

### **Server Dir=adresář-cesta-jméno**

Účel	Definuje adresář pro vytvoření dočasných souborů při faxování. Není-li definován, program Eroiica používá adresář, ve kterém se nalézá dokument. Je-li adresář přístupný pouze pro čtení, faxování se nezdaří.
Hodnoty	Jakákoliv cesta (i s diskem) k adresáři, do kterého může uživatel zapisovat.
Obvykle	Žádná
Příklad	C:\TEMP

---

### Viz také

[Faxování aktivního dokumentu](#)

## Klávesové zkratky

Pomocí klávesových zkratk můžete spustit příkaz bez použití myši, pouze stisknutím jedné nebo dvou kláves. Když si na tyto kombinace zvyknete, bude jejich prostřednictvím zadávání příkazů mnohem rychlejší než použitím myši. Klávesové zkratky se dělí do následujících kategorií:

[Otvírání, ukládání a tisk](#)

Otvírání, ukládání a tisk [dokumentů](#).

[Zobrazení](#)

Zobrazení aktuálního [dokumentu](#).

[Vícestránkové dokumenty](#)

Listování vícestránkovým dokumentem.

[Dokumentové okno](#)

Uspořádání dokumentových oken.

[Nastavení, kreslení a úpravy objektů](#)

Práce s [objekty](#).

[Úpravy dokumentu](#)

Vyjímání, kopírování, vkládání a hledání textu.

[Nápověda](#)

Vyvolávání témat nápovědy.

---

### Viz také

[Abecední seznam kláves](#)

## Klávesy pro otevírání, ukládání a tisk souborů

Pomocí následujících klávesových zkratk můžete [dokumenty](#) otevírat, ukládat a tisknout. Kombinace jsou ve standardním tvaru Windows.

<b>Klávesa</b>	<b>Nahrazuje příkaz</b>	<b>Funkce</b>
CTRL+O	Soubor -> Otevřít	Vyvolá dialogové okno Otevřít dokumenty.
CTRL+N	Soubor -> Nový	Vytvoří prázdné dokumentové okno, které bude obsahovat nový dokument.
CTRL+S	Soubor -> Uložit	Uloží změny v aktivním dokumentu.
CTRL+P	Soubor -> Tisk	Vyvolá dialogové okno tisku.

---

### Viz také

[Otevírání dokumentů pomocí Soubor, Otevřít](#)

[Vytvoření dokumentu](#)

[Příkaz Uložit \(nabídka Soubor\)](#)

[Tisk aktivního dokumentu](#)

## Klávesy pro zobrazení

Pomocí následujících klávesových zkratk můžete změnit zobrazení aktuálního [dokumentu](#).

Klávesa	Nahrazuje příkaz	Funkce
CTRL+1	Zobrazení -> Lupa -> 1:1	Zobrazí dokument v <a href="#">měřítku</a> 1:1.
F2	Zobrazení -> Lupa -> Zobrazit optimálně	Vyplní dokumentem aktivní dokumentové okno.
F6	Okna -> Přehledové okno	Otevře nebo zavře <a href="#">Přehledové okno</a> .
F11	Okna -> Okno detailů	Otevře nebo zavře <a href="#">okno Detail</a> .
CTRL+F11	--	Zmrazí nebo uvolní pohled v okně Detail.
F12	Okna -> Okno šířky čáry	Otevře nebo zavře okno Šířka čáry.
F7	Zobrazení -> Překreslit	Překreslí všechna okna zobrazující aktivní dokument včetně Přehledového okna.
F8	Zobrazení -> Efekty -> Invertovat	Invertuje barvy dokumentu.
F9	Zobrazení -> Natočení -> Vlevo (o 90 stupňů)	Natočí dokument o 90 stupňů vlevo.
F10	Zobrazení -> Natočení -> Vpravo (o 90 stupňů)	Natočí dokument o 90 stupňů vpravo.
+	Zobrazení -> Lupa -> Zvětšit	Zvětší dokument o jeden krok.
-	Zobrazení -> Lupa -> Zmenšit	Zmenší dokument o jeden krok.
Kurzorové šipky	--	Posune o jeden rolovací krok ve směru udaném šipkou na klávese.

---

### Viz také

[Zvětšování a měřítko](#)

[Překreslení oken](#)

[Inverze barev dokumentu](#)

[Natáčení dokumentu](#)

## Klávesy dokumentového okna

Pomocí následujících klávesových zkratk můžete kopírovat dokumentová okna.

<b>Klávesa</b>	<b>Nahrazuje příkaz</b>	<b>Funkce</b>
CTRL+F3	Okna -> Duplikát	Zkopíruje pohled na <a href="#">aktivní dokument</a> do nového okna.

---

### Viz také

[Vytvoření kopie dokumentu](#)

## Klávesy vícestránkového dokumentu

Pomocí následujících klávesových zkratk se můžete pohybovat po [stránkách](#) v aktivním dokumentovém okně.

<b>Klávesa</b>	<b>Nahrazuje příkaz</b>	<b>Funkce</b>
PAGE UP	Stránka -> Předchozí	Zobrazí předcházející stránku.
PAGE DOWN	Stránka -> Následující	Zobrazí následující stránku.
HOME	Stránka -> První	Zobrazí první stránku aktuálního <a href="#">vícestránkového dokumentu</a> .
END	Stránka -> Poslední	Přestránkuje vícestránkový dokument (je-li to zapotřebí) a zobrazí jeho poslední stránku.
CTRL+G	Stránka -> Najít stránku	Přestránkuje vícestránkový dokument (je-li to zapotřebí) a nechá vás zadat číslo stránky, kterou chcete zobrazit.

---

### Viz také

[Změna stránek](#)



## Klávesy pro nastavení, kreslení a úpravy objektů

Pomocí následujících klávesových zkratk můžete nastavit volby nástrojů, vkládat text a upravovat [objekty](#) bez použití příkazů nabídky Úpravy.

<b>Klávesy</b>	<b>Nahrazuje příkaz</b>	<b>Funkce</b>
F12	Okna -> Okno šířky čáry	Zobrazí nebo skryje Okno šířky čáry, kde zadáváte šířku čáry pro aktivní nástroj.
CTRL+L	Úpravy -> Výběr	Aktivuje a deaktivuje příkaz Výběr pro výběr a rušení výběru objektů.
CTRL+A	Úpravy -> Vybrat vše	Vybere všechny objekty v <a href="#">aktivní editační vrstvě</a> .
DELETE	Úpravy -> Odstranit	Odstraní vybrané objekty
CTRL+X	Úpravy -> Vymout	Zkopíruje a odstraní vybrané objekty.
CTRL+C	Úpravy -> Kopírovat	Zkopíruje vybrané objekty.
CTRL+V	Úpravy -> Vložit a tlačítko vložit	Je-li otevřeno dialogové okno Text, vloží text do něj. V opačném případě můžete umístit kopii ve schránce na aktivní editační vrstvu.
F5	Úpravy -> Změnit vlastnosti	Otevře dialogové okno Vlastnosti, kde můžete nastavit vzhled (barva, velikost, font atd) vybraných objektů.
CTRL+Z	Úpravy -> Příkaz zpět	Vezme zpět předchozí umístění nebo odstranění objektu na aktivní editační vrstvu.
CTRL+Y	Úpravy -> Příkaz provést	Obnoví poslední Příkaz zpět na aktivní editační vrstvě.

---

### Viz také

[Nastavení vlastností kreslících nástrojů](#)

[Příkaz Šířka čáry](#)

[Příkazy nabídky Úpravy](#)

## Klávesy pro úpravy dokumentu

Pomocí následujících klávesových zkratk můžete vyjímat, kopírovat a vkládat rastry a hledat text.

<b>Klávesy</b>	<b>Nahrazuje příkaz</b>	<b>Funkce</b>
CTRL+X	Úpravy -> Vyjmout	Nejsou-li vybrány žádné <a href="#">objekty</a> , můžete vymazat oblast aktivního rastrového dokumentu a zkopírovat ji do Schránky Windows.
CTRL+C	Úpravy -> Kopírovat	Nejsou-li vybrány žádné objekty, můžete vybrat oblast aktivního dokumentu a zkopírovat ji do Schránky Windows.
CTRL+V	Úpravy -> Vložit	Můžete vložit kopii ve Schránce Windows na aktivní <a href="#">Plně editační</a> nebo <a href="#">Editační</a> vrstvu.
CTRL+F	Nástroje -> Najít Text	Hledá výskyt zadaného textu v editačních vrstvách.

---

### Viz také

[Kopírování rastrů](#)

[Vkládání rastrů](#)

[Hledání textu](#)

[Nastavení vlastností mazání](#)

## Klávesy nápovědy

Pomocí následujících klávesových zkratk se dostanete do systému nápovědy.

<b>Klávesy</b>	<b>Nahrazuje příkaz</b>	<b>Funkce</b>
F1	--	Vyvolá obsah nápovědy nebo konkrétní téma nápovědy podle zvýrazněného příkazu nebo aktivního dialogového okna.

---

### Viz také

[Příkazy nabídky Nápověda](#)

## Seznam klávesových zkratk

Následující tabulka shrnuje klávesové zkratky seříděné podle abecedy.

Klávesa	Funkce	Nahrazuje příkaz
- (NUM MINUS)	Zmenší dokument o jeden krok.	Zobrazení -> Lupa -> Zvětšit
+ (NUM PLUS)	Zvětší dokument o jeden krok.	Zobrazení -> Lupa -> Zmenšit
Kurzorové šipky	Posune o jeden rolovací krok ve směru udaném šipkou na klávese.	--
DELETE	Odstraní vybrané objekty	Úpravy -> Odstranit
END	Přestránkuje vícestránkový dokument (je-li to zapotřebí) a zobrazí jeho poslední stránku.	Stránka -> Poslední
HOME	Zobrazí první stránku aktuálního <a href="#">vícestránkového dokumentu</a> .	Stránka -> První
PAGE DOWN	Zobrazí následující stránku.	Stránka -> Následující
PAGE UP	Zobrazí předcházející stránku.	Stránka -> Předchozí
CTRL+1	Zobrazí dokument v <a href="#">měřítku</a> 1:1.	Zobrazení -> Lupa -> 1:1
CTRL+A	Vybere všechny objekty v <a href="#">aktivní editační vrstvě</a> .	Úpravy -> Vybrat vše
CTRL+C	Zkopíruje vybrané objekty. Nejsou-li vybrány žádné objekty, můžete vybrat oblast aktivního dokumentu a zkopírovat ji do Schránky Windows.	Úpravy -> Kopírovat
CTRL+F	Hledá výskyt zadaného textu v editačních vrstvách.	Nástroje -> Najít Text
CTRL+G	Přestránkuje vícestránkový dokument (je-li to zapotřebí) a nechá vás zadat číslo stránky, kterou chcete zobrazit.	Stránka -> Najít stránku
CTRL+L	Aktivuje a deaktivuje příkaz Výběr pro výběr a rušení výběru objektů.	Úpravy -> Výběr
CTRL+N	Vytvoří prázdné dokumentové okno, které bude obsahovat nový dokument.	Soubor -> Nový
CTRL+O	Vyvolá dialogové okno Otevřít dokumenty.	Soubor -> Otevřít
CTRL+P	Vyvolá dialogové okno tisku.	Soubor -> Tisk
CTRL+S	Uloží změny v aktivním dokumentu.	Soubor -> Uložit
CTRL+V	Je-li otevřeno dialogové okno Text, vloží text do něj. V opačném případě můžete vložit kopii ve Schránce Windows na aktivní <a href="#">Plně editační</a> nebo <a href="#">Editační</a> vrstvu.	Úpravy -> Vložit
CTRL+X	Zkopíruje a odstraní vybrané objekty. Nejsou-li vybrány žádné <a href="#">objekty</a> , můžete vymazat oblast aktivního rastrového dokumentu a zkopírovat ji	Úpravy -> Vymout

	do Schránky Windows.	
CTRL+Y	Obnoví poslední Příkaz zpět na aktivní editační vrstvě.	Úpravy -> Příkaz provést
CTRL+Z	Vezme zpět předchozí umístění nebo odstranění objektu na aktivní editační vrstvu.	Úpravy -> Příkaz zpět
F1	Vyvolá obsah nápovědy nebo konkrétní téma nápovědy podle zvýrazněného příkazu nebo aktivního dialogového okna.	
F2	Vyplní dokumentem aktivní dokumentové okno.	Zobrazení -> Lupa -> Zobrazit optimálně
F5	Otevře dialogové okno Vlastnosti, kde můžete nastavit vzhled (barva, velikost, font atd) vybraných objektů.	Úpravy -> Změnit vlastnosti
F6	Otevře nebo zavře <a href="#">Přehledové okno</a> .	Okna -> Přehledové okno
F7	Překreslí všechna okna zobrazující aktivní dokument včetně Přehledového okna.	Zobrazení -> Překreslit
F8	Invertuje barvy dokumentu.	Zobrazení -> Efekty -> Invertovat
F9	Natočí dokument o 90 stupňů vlevo.	Zobrazení -> Natočení -> Vlevo (o 90 stupňů)
F10	Natočí dokument o 90 stupňů vpravo.	Zobrazení -> Natočení -> Vpravo (o 90 stupňů)
F11	Otevře nebo zavře <a href="#">okno Detail</a> .	Okna -> Okno detailů
F12	Otevře nebo zavře okno Šířka čáry.	Okna -> Okno šířky čáry
CTRL+F3	Zkopíruje pohled na <a href="#">aktivní dokument</a> do nového okna.	Okna -> Duplikát
CTRL+F11	Zmrazí nebo uvolní pohled v okně Detail.	--

---

### Viz také

[Klávesové zkratky podle skupin](#)

## **Procedury**

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**[Otevírání dokumentů](#)**

**[Uspořádání oken](#)**

**[Prohlížení dokumentů](#)**

**[Zobrazení textových dokumentů](#)**

**[Práce s více stránkami](#)**

**[Periferní zařízení](#)**

**[Získávání informací](#)**

**[Konfigurace nástrojů kreslení](#)**

**[Kreslení objektů](#)**

**[Úprava objektů](#)**

**[Ukládání, export a změna vlastností](#)**

**[Editace](#)**

**[Manipulace s vrstvami](#)**

**[Úpravy rastrových dokumentů](#)**

**[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)**

## **Procedury**

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

### **Otevírání dokumentů**

Základní procedury otevírání ve Windows jsou doplněny alternativními procedurami.

[Otevírání dokumentů pomocí Soubor, otevřít](#)

[Znovuotevírání dokumentů](#)

[Načtení vadných souborů](#)

[Tvoření dokumentů](#)

[Nastavení parametrů otevírání](#)

### **Uspořádání oken**

### **Prohlížení dokumentů**

### **Zobrazení textových dokumentů**

### **Práce s více stránkami**

### **Periferní zařízení**

### **Získávání informací**

### **Konfigurace nástrojů kreslení**

### **Kreslení objektů**

### **Úprava objektů**

### **Ukládání, export a změna vlastností**

### **Editace**

### **Manipulace s vrstvami**

### **Úpravy rastrových dokumentů**

### **Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu**

## Procedury

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

### Otevírání dokumentů

#### **Uspořádání oken**

Tyto články vám objasní práci s oknem programu Eroiica a s okny dokumentů.

[Zobrazení a skrytí panelů a pohyblivých oken](#)

[Změna velikosti ikon](#)

[Změna umístění Panelu standardních nástrojů a stavového panelu](#)

[Zobrazení oken dokumentu](#)

[Aktivace oken dokumentu](#)

[Otevření nového pohledu na aktivní dokument](#)

[Uspořádání ikon oken](#)

[Zavírání oken](#)

[Skončení](#)

### Prohlížení dokumentů

#### **Zobrazení textových dokumentů**

#### **Práce s více stránkami**

#### **Periferní zařízení**

#### **Získávání informací**

#### **Konfigurace nástrojů kreslení**

#### **Kreslení objektů**

#### **Úprava objektů**

#### **Ukládání, export a změna vlastností**

#### **Editace**

#### **Manipulace s vrstvami**

#### **Úpravy rastrových dokumentů**

#### **Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu**



## Procedury

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**Otevírání dokumentů**

**Uspořádání oken**

**Prohlížení dokumentů**

Tyto prohlížečské procedury se dají aplikovat na dokument nebo dokumenty zobrazené v [okně aktivního dokumentu](#).

[Použití voleb pohledu](#)

[Přibližování a měřtkování](#)

[Rolování](#)

[Použití přehledového okna](#)

[Použití okna Detail](#)

[Natočení dokumentu](#)

[Inverze barev dokumentu](#)

[Aktualizace oken](#)

[Zrcadlení dokumentu](#)

[Zobrazení a skrytí vrstev](#)

[Změna barev vrstev](#)

[Odlišení vkládaných a vymazaných oblastí](#)

[Prohlížení poznámek](#)

[Aktivace aktivních míst](#)

**Zobrazení textových dokumentů**

**Práce s více stránkami**

**Periferní zařízení**

**Získávání informací**

**Konfigurace kreslicích nástrojů**

**Kreslení objektů**

**Úprava objektů**

**Ukládání, export a změna vlastností**

**Editace**

**Manipulace s vrstvami**

**Úpravy rastrových dokumentů**

**Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu**

## Procedury

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**[Otevírání dokumentů](#)**

**[Uspořádání oken](#)**

**[Prohlížení dokumentů](#)**

**[Zobrazení textových dokumentů](#)**

U textových dokumentů jsou základní funkce pro prohlížení dokumentu doplněny funkcemi definujícími fonty, okraj, hranice atd.

**[Konfigurace zobrazení textového dokumentu](#)**

**[Formátování textového dokumentu typu ASCII](#)**

**[Hledání textu](#)**

**[Přemapování fontů v textovém dokumentu](#)**

**[Práce s více stránkami](#)**

**[Periferní zařízení](#)**

**[Získávání informací](#)**

**[Konfigurace nástrojů kreslení](#)**

**[Kreslení objektů](#)**

**[Úprava objektů](#)**

**[Ukládání, export a změna vlastností](#)**

**[Editace](#)**

**[Manipulace s vrstvami](#)**

**[Úpravy rastrových dokumentů](#)**

**[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)**

## Procedury

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**Otevírání dokumentů**

**Uspořádání oken**

**Prohlížení dokumentů**

**Zobrazení textových dokumentů**

**Práce s více stránkami**

Pro práci s více [stránkami](#) existují zvláštní příkazy ve vlastním okně.

[Změna stránek](#)

[Urychlení zobrazení více stránek](#)

[Aplikace voleb pohledu na všechny stránky](#)

[Připojení a odstranění stránek](#)

[Přeuspořádání stránek](#)

**Periferní zařízení**

**Získávání informací**

**Konfigurace kreslicích nástrojů**

**Kreslení objektů**

**Úprava objektů**

**Ukládání, export a změna vlastností**

**Editace**

**Manipulace s vrstvami**

**Úpravy rastrových dokumentů**

**Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu**

## Procedury

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**[Otevírání dokumentů](#)**

**[Uspořádání oken](#)**

**[Prohlížení dokumentů](#)**

**[Zobrazení textových dokumentů](#)**

**[Práce s více stránkami](#)**

**Periferní zařízení**

Program Eroiica nabízí spoustu voleb pro tisk, faxování, skenování a umožňuje použití [CMC](#) programů pro e-mail.

[Konfigurace dálkového tisku](#)

[Výběr tiskárny](#)

[Tisk aktivního dokumentu](#)

[Faxování aktivního dokumentu](#)

[E-mailování aktivního dokumentu](#)

[Skenování](#)

**[Získávání informací](#)**

**[Konfigurace nástrojů kreslení](#)**

**[Kreslení objektů](#)**

**[Úprava objektů](#)**

**[Ukládání, export a změna vlastností](#)**

**[Editace](#)**

**[Manipulace s vrstvami](#)**

**[Úpravy rastrových dokumentů](#)**

**[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)**

## **Procedury**

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**[Otevírání dokumentů](#)**

**[Uspořádání oken](#)**

**[Prohlížení dokumentů](#)**

**[Zobrazení textových dokumentů](#)**

**[Práce s více stránkami](#)**

**[Periferní zařízení](#)**

**[Získávání informací](#)**

Program Eroiica poskytuje několik způsobů, jak zjistit, jaký typ dokumentu si prohlížíte, jaký příkaz je aktivní, jak je dokument velký, jakou máte verzi programu atd.

[Použití Stavového panelu](#)

[Měření při kreslení](#)

[Získání informací o dokumentu](#)

[Získání informací o programu a verzi](#)

**[Konfigurace nástrojů kreslení](#)**

**[Kreslení objektů](#)**

**[Úprava objektů](#)**

**[Ukládání, export a změna vlastností](#)**

**[Editace](#)**

**[Manipulace s vrstvami](#)**

**[Úpravy rastrových dokumentů](#)**

**[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)**

## Procedury

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**[Otevírání dokumentů](#)**

**[Uspořádání oken](#)**

**[Prohlížení dokumentů](#)**

**[Zobrazení textových dokumentů](#)**

**[Práce s více stránkami](#)**

**[Periferní zařízení](#)**

**[Získávání informací](#)**

**[Konfigurace kreslicích nástrojů](#)**

Před tím než začnete kreslit objekty, můžete dopodrobna nadefinovat jejich vzhled.

[Nastavení voleb kreslicích nástrojů](#)

[Nastavení preferencí kreslicích nástrojů](#)

[Nastavení globálních voleb a preferencí nástrojů](#)

[Nastavení voleb mřížky](#)

[Výběr barvy čáry, rámečku a textu](#)

[Definice šířky čáry a rámečku](#)

[Změna stylu čáry a rámečku](#)

[Výběr průsvitné nebo plné čáry](#)

[Použití nastavení hrotu](#)

[Nastavení vlastností šipky](#)

[Nastavení vlastností textu](#)

[Definice stylu kót](#)

[Nastavení vlastností výplně](#)

[Definice aktivních oblastí](#)

[Výběr aktuálního symbolu](#)

[Nastavení voleb mazání](#)

**[Kreslení objektů](#)**

**[Úprava objektů](#)**

**[Ukládání, export a změna vlastností](#)**

**[Editace](#)**

**[Manipulace s vrstvami](#)**

**[Úpravy rastrových dokumentů](#)**

**[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)**

## **Procedury**

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**Otevírání dokumentů**

**Uspořádání oken**

**Prohlížení dokumentů**

**Zobrazení textových dokumentů**

**Práce s více stránkami**

**Periferní zařízení**

**Získávání informací**

**Konfigurace nástrojů kreslení**

**Kreslení objektů**

Na aktuální editační vrstvu můžete psát, kreslit čáry, šipky, obdélníky, oblouky, mnohoúhelníky a další vektorové objekty.

[Tvorba editační vrstvy](#)

[Použití kreslicích nástrojů](#)

[Kreslení čáry nebo šipky](#)

[Kreslení oblouku](#)

[Kreslení, zvýrazňování a mazání od ruky](#)

[Kreslení lomené čáry](#)

[Kreslení mnohoúhelníku](#)

[Kreslení kótové čáry](#)

[Kreslení obdélníku](#)

[Kreslení kruhu nebo elipsy](#)

[Výběr a umístění symbolu](#)

[Umístění aktivní oblasti](#)

[Umístění textu nebo poznámky](#)

**Úprava objektů**

**Ukládání, export a změna vlastností**

**Editace**

**Manipulace s vrstvami**

**Úpravy rastrových dokumentů**

**Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu**

## **Procedury**

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**[Otevírání dokumentů](#)**

**[Uspořádání oken](#)**

**[Prohlížení dokumentů](#)**

**[Zobrazení textových dokumentů](#)**

**[Práce s více stránkami](#)**

**[Periferní zařízení](#)**

**[Získávání informací](#)**

**[Konfigurace kreslicích nástrojů](#)**

**[Kreslení objektů](#)**

**[Úprava objektů](#)**

I poté, co [objekty](#) umístíte, můžete je upravovat. Zde se dočtete, jak.

[Rušení umístění a výmazu objektu](#)

[Výběr objektů](#)

[Zrušení výběru objektů](#)

[Spojování a rozpojování objektů](#)

[Přemístění a změna rozměrů objektů](#)

[Natočení objektů](#)

[Odstranění objektů](#)

[Vyjmutí, kopírování a vkládání objektů](#)

[Změna vlastností objektů](#)

[Změna textu objektu](#)

[Tvorba symbolů](#)

[Připojení aktivní oblasti](#)

**[Ukládání, export a změna vlastností](#)**

**[Editace](#)**

**[Manipulace s vrstvami](#)**

**[Úpravy rastrových dokumentů](#)**

**[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)**



## **Procedury**

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**[Otevírání dokumentů](#)**

**[Uspořádání oken](#)**

**[Prohlížení dokumentů](#)**

**[Zobrazení textových dokumentů](#)**

**[Práce s více stránkami](#)**

**[Periferní zařízení](#)**

**[Získávání informací](#)**

**[Konfigurace kreslicích nástrojů](#)**

**[Kreslení objektů](#)**

**[Úprava objektů](#)**

**[Ukládání, export a změna vlastností](#)**

Můžete uložit Úpravy v aktivním [dokumentu](#), nebo vytvořit nový dokument exportem vrstvy, stránky, nebo [více stránek](#). Změna vlastností předchází ukládání nebo exportování.

[Aktuální nastavení uložení](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)

[Uložení stránky](#)

[Uložení více stránek](#)

[Změna vlastností vrstvy](#)

**[Editace](#)**

**[Manipulace s vrstvami](#)**

**[Úpravy rastrových dokumentů](#)**

**[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)**

## Procedury

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**[Otevírání dokumentů](#)**

**[Uspořádání oken](#)**

**[Prohlížení dokumentů](#)**

**[Zobrazení textových dokumentů](#)**

**[Práce s více stránkami](#)**

**[Periferní zařízení](#)**

**[Získávání informací](#)**

**[Konfigurace kreslících nástrojů](#)**

**[Kreslení objektů](#)**

**[Úprava objektů](#)**

**[Ukládání, export a změna vlastností](#)**

**Editace**

"Editace" zahrnuje vyjímání, kopírování a vkládání rastrových obrázků a dokumentů

**[Vyjímání a kopírování rastrů](#)**

**[Vkládání rastrů](#)**

**[Kopírování dokumentu](#)**

**[Manipulace s vrstvami](#)**

**[Úpravy rastrových dokumentů](#)**

**[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)**

## Procedury

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**[Otevírání dokumentů](#)**

**[Uspořádání oken](#)**

**[Prohlížení dokumentů](#)**

**[Zobrazení textových dokumentů](#)**

**[Práce s více stránkami](#)**

**[Periferní zařízení](#)**

**[Získávání informací](#)**

**[Konfigurace nástrojů kreslení](#)**

**[Kreslení objektů](#)**

**[Úprava objektů](#)**

**[Ukládání, export a změna vlastností](#)**

**[Editace](#)**

**[Manipulace s vrstvami](#)**

S vrstvami můžete manipulovat několika způsoby. Jak? To se dočtete v těchto člancích.

[Aktivace vrstev](#)

[Rozvinutí a svinutí vrstev](#)

[Porovnání vrstev](#)

[Přesun vrstev](#)

[Připojování a odstraňování vrstev](#)

[Přeuspořádání vrstev](#)

[Slučování vrstev](#)

**[Úpravy rastrových dokumentů](#)**

**[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)**

## **Procedury**

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

**[Otevírání dokumentů](#)**

**[Uspořádání oken](#)**

**[Prohlížení dokumentů](#)**

**[Zobrazení textových dokumentů](#)**

**[Práce s více stránkami](#)**

**[Periferní zařízení](#)**

**[Získávání informací](#)**

**[Konfigurace nástrojů kreslení](#)**

**[Kreslení objektů](#)**

**[Úprava objektů](#)**

**[Ukládání, export a změna vlastností](#)**

**[Editace](#)**

**[Manipulace s vrstvami](#)**

**[Úpravy rastrových dokumentů](#)**

Nové rastry vytvoříte změnou vlastností již existujících rastrových dokumentů. Jak? To se můžete dozvědět zde:

**[Vyčištění dokumentu](#)**

**[Narovnání dokumentu](#)**

**[Oříznutí rastrového dokumentu](#)**

**[Změna vlastností rastrového dokumentu](#)**

**[Změna velikosti rastrového dokumentu](#)**

**[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)**

## Procedury

Chcete-li vidět příslušné články, klepněte na titulek procedury.

[Otevírání dokumentů](#)

[Uspořádání oken](#)

[Prohlížení dokumentů](#)

[Zobrazení textových dokumentů](#)

[Práce s více stránkami](#)

[Periferní zařízení](#)

[Získávání informací](#)

[Konfigurace kreslicích nástrojů](#)

[Kreslení objektů](#)

[Úprava objektů](#)

[Ukládání, export a změna vlastností](#)

[Editace](#)

[Manipulace s vrstvami](#)

[Úpravy rastrových dokumentů](#)

[Optimalizace zobrazení dokumentu a výkonu](#)

Při provádění optimalizace musíte vzít v úvahu několik faktorů, které budou vaši práci ovlivňovat. Pokud zvýšíte rychlost načtení, bude optimalizace většinou provedena na úkor kvality dokumentu. Naopak, pokud chcete zlepšit kvalitu dokumentu, bude jeho načtení a zobrazení trvat déle. Zde se zmíníme o různých zobrazeních a provedeních optimalizací, které můžete zvolit v rastrovém či vektorovém dokumentu, podle toho, co je pro vás nejdůležitější - rychlost, vzhled nebo nároky na paměť počítače.

[Zlepšení rastrového zobrazení](#)

[Optimalizace rastrové rychlosti](#)

[Optimalizace rychlosti paměti počítače](#)


[Optimalizace rychlosti vektorového dokumentu](#)

[Optimalizace zobrazení vektorových dokumentů](#)

## Otevírání dokumentů pomocí Soubor -> Otevřít

Můžete buď otevřít jeden nebo více souborů do každého okna zvlášť, nebo všechny do jednoho okna.

### Otevření jednoho nebo více souborů:

1. Klepněte  V Panelu standardních nástrojů.  
nebo
  - Zvolte Soubor -> Otevřít...
  - nebo
  - Stiskněte CTRL+O.

V dialogovém okně Otevřít dokumenty:

2. Je-li to nutné, rolujte seznam jmen souborů nahoru nebo dolů a najděte jména těch, které chcete otevřít
3. Nemůžete-li nalézt jména požadovaných souborů, můžete:
  - Změnit diskovou jednotku a adresář.
  - Vybrat jiný [typ dokumentu](#), jako např. Všechny soubory v seznamu Typ zobrazených souborů.
  - Připojte nebo změňte přípony v textovém okénku na název souboru (oddělte je středníkem) a stiskněte ENTER. Uvidíte odlišný seznam souborů.
4. Klepněte nejdříve na jména nebo názvy dokumentů, které chcete otevřít a potom na tlačítko OK.

Zvolené dokumenty se otevřou do jednoho nebo více oken. Okna jsou buď uspořádána do kaskády nebo jsou nastavena na maximální velikost. Záleží, jaké zvolíte nastavení v dialogovém okně Volitelné:Optimalizace (nabídka Volitelné,příkaz Systém).

---

### Viz také

[Dialogové okno Otevřít dokumenty](#)

[Dialogové okno Volitelné: optimalizace](#)

[Okna zobrazení dokumentu](#)

[Znovuotevírání dokumentů](#)

## Znovuotevírání dokumentů

[Dokumenty](#) můžete otevřít velmi rychle použitím nabídky Soubor. Rozvinutý seznam příkazů nabízí ve spodní části několik posledně otevřených dokumentů.

### Změna počtu souborů uvedených v nabídce Soubor:

1. Načtěte v textovém editoru soubor EROICA.INI.
2. V sekci [Most Recently Used] nastavte číslo za příkazem "max in list" na požadovaný počet dokumentů, které chcete mít uvedeny ve spodní části nabídky Soubor. Zadejte celé číslo od 0 do 10.  
**Neměňte** žádná jiná nastavení v sekci [Most Recently Used]. Jsou to odkazy na posledně otevřené soubory.
3. Uložte soubor EROICA.INI. Aby došlo k požadované změně ukončete a znovu spustíte program Eroiica.

### Znovuotevření souboru:

■ V nabídce Soubor zvolte název dokumentu, který chcete znovu otevřít. (Jsou zde uvedeny pouze soubory otevřené pomocí dialogového okna Otevřít dokumenty.)  
Dokument se otevře do nového okna.

**Pozn.:** Pomocí nabídky Soubor můžete otevřít stejný soubor dvakrát. Je to něco jiného než otevření druhého pohledu na stejný dokument. Klepněte, zda chcete tabulku srovnávající tyto dvě možnosti: [Srovnání](#)

---

### Viz také

[sekce \[Most Recently Used\]](#)

[otevírání dalšího pohledu na aktivní dokument](#)

[Otevírání dokumentů pomocí Soubor, Otevřít](#)

## Načtení poškozených souborů

Program Eroiica "špatné" [rastrové dokumenty](#) načte a zobrazí, pokud nejsou data příliš poškozena. Znaky poškození dat v načítaném souboru jsou:

- Dokument je příliš zkreslen.
- Dokument nelze uložit v daném formátu.
- Dokument obsahuje odlišnosti nebo zkreslení při rolování, zvětšování nebo zmenšování.
- [Černobilý](#) dokument nelze narovnat.

Je-li přístupná funkce Sloučit, konvertujte poškozený soubor do nepoškozeného.

### **Uložení rastrového souboru s poškozenými daty jako dobrého souboru:**

1. Otevřete "špatný" rastrový dokument.
2. Zvolte Nástroje -> Spojit vrstvy. V dialogovém okně Spojení vrstev zatrhněte volbu Použít rozlišení akt. rastru. Klepněte na OK.

Dokument je sloučen.

3. Uložte nebo exportujte nový rastrový dokument.

Nový dokument neobsahuje poškozená data.

---

### **Viz také**

[Otevírání dokumentů pomocí Soubor, Otevřít](#)

[Spojování vrstev](#)

[Dialogové okno Spojení vrstev](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)



## Tvorba dokumentu

Můžete vytvořit prázdný dokument, do kterého můžete importovat již existující vrstvy nebo dokumenty, nebo můžete vytvořit nové editační vrstvy.

### Otevření nového okna:

- Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo

- Zvolte Soubor-> Nový.  
nebo

- Stiskněte CTRL+N.

Otevře se nové okno dokumentu, které se tak stane aktivním oknem.

---

### Viz také

[Import vrstev](#)

[Import stránek](#)

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Vytvoření stránky](#)

## Nastavení otevírání

V různých dialogových oknech Otevření nebo Připojení je uveden adresář a typ dokumentu a pro každý dostupný typ dokumentu jsou navrženy obvyklé přípony. Tato obvyklá nastavení můžete změnit.

### Změna aktuálního adresáře pro otevírání, konvence pojmenování a přípony otevírání.

1. Zvolte Volitelné -> Systém.

Je-li třeba, rolujte seznam kategorií nahoru nebo dolů, dokud nenajdete ikonu reprezentující Soubory. Klepněte na ni. Objeví se dialogové okno Volitelné:Soubory.

V dialogovém okně Volitelné:Soubory:

2. Do textového rámečku Adresář obrázků zadejte cestu k adresáři, který chcete použít.
3. Zvolte v sekci Otevírat soubory typu nebo jména v seznamech pro výběr.
4. Definujte přípony otevíraných souborů v dialogovém okně Volitelné:Přípony souborů, které se otevře po klepnutí na ikonu Přípony souborů. V tomto dialogovém okně změňte, připojte nebo vymažte přípony. Použijte hvězdičku (\*) jako znak masky. Přípony oddělujte mezerami. Můžete zadat maximálně 8 třípísmenných přípon pro každý typ dokumentu. Necháte-li volný některý rámeček, daný typ dokumentu se při výběru neobjeví. Klepněte na OK.
5. Uložte toto nastavení klepnutím na tlačítko Uložit pro příště.

Zvolené nastavení bude použito pro otevíraný, připojovaný nebo importovaný dokument.

### Definování aktuálního typu otevíraného dokumentu:

- [Sety, Dokumenty, Rastrové soubory](#), Textové soubory nebo Všechny jsou možné typy dokumentů uvedeny v sekci Otevírat soubory typu v dialogovém okně Volitelné:Soubory. Vyberte některý z nich.
- [Vektorové soubory](#) nebo [Symboly](#) jsou typy dokumentů, které nejsou uvedeny v seznamu. Tuto volbu proveďte nastavením hodnoty pojmu "Open Mode" v sekci [File] souboru EROICA.INI na 4 (vektorové soubory), nebo 5 (symbolové soubory).

---


### Viz také


[heslo "Open Mode" \(sekce\[File\]\)](#)


[aktuální nastavení ukládání](#)


## Zobrazení a skrytí panelů a pohyblivých oken


V nabídce Zobrazení -> Panely nástrojů a v nabídce Okna můžete zvolit, zda chcete či nechcete zobrazovat konkrétní prvky oken programu Eroiica.

 Panel standardních nástrojů zobrazující ikony nabídek: Soubor, Úpravy, Zobrazení, Kreslení a Okna obvykle pod hlavním pruhem nabídky.


 Panel kreslicích nástrojů zahrnuje ikony nástrojů pro kreslení, obvykle na levé straně okna programu Eroiica.

 Stavový panel obsahující ikony stránek a další informace na spodní hraně okna programu Eroiica.


 Přehledové okno, které zobrazuje zmenšený upravovaný dokument a signalizuje čtverečkem, která část dokumentu je právě zobrazena v aktivním dokumentovém okně.

 Pomocná paleta symbolů, která zachycuje všechny dostupné [symboly](#) v adresáři symbolů.

 Detailní okno, [pohyblivé okno](#) zobrazující zvětšené detaily zkoumané oblasti.

 Okno Eroiica Obsah uvádí všechny otevřené dokumenty a umožňuje práci s nimi.

 Okno Šířky čáry, které umožňuje zvolit šířku čáry nebo rámečku pro aktivní nástroj.

 Okno měření udává naměřené údaje.

Skryjte nebo zobrazte některý z těchto prvků zvolením příslušného příkazu v nabídce Zobrazení -> Panely nástrojů. Zobrazené prvky jsou v nabídce označeny.

Některá pomocná okna mají vlastní ikony sloužící k jejich zobrazení nebo skrytí:

Přehledové okno:  v Panelu standardních nástrojů.

Detailní okno:  v Panelu standardních nástrojů.

Eroiica Obsah:  v Panelu standardních nástrojů.

Okno šířky čáry:  v Panelu standardních nástrojů.

okno palety symbolů:  v Panelu standardních nástrojů.

okno Měření:  v Panelu standardních nástrojů.

Některé mají zkratkové kombinace kláves:

Okno přehledu: F6

Detailní okno: F11

Okno šířky čáry: F12

Stav těchto prvků obrazovky (zobrazen / skryt) se ukládá při skončení práce s programem (pokud není v souboru EROIICA.INI v sekci [Initial Window] zadáno Save=0).

Podrobnější informace si přečtěte v následujících článcích:

[příkaz Standardní nástroje \(nabídka Zobrazení, Panely nástrojů\)](#)

[příkaz Kreslicí nástroje \(nabídka Zobrazení, Panely nástrojů\)](#)

[příkaz Stavový panel \(nabídka Zobrazení\)](#)

[příkaz Přehledové okno \(nabídka Okna\)](#)

[příkaz Okno palety symbolů \(nabídka Okna\)](#)

[příkaz Okno detailů \(nabídka Okna\)](#)

[příkaz Okno obsahu \(nabídka Okna\)](#)

příkaz Okno šířky čáry (nabídka Okna)

příkaz Okno měření (nabídka Okna)

## Velikost ikon

Ikony v Panelu standardních nástrojů a v Panelu kreslicích nástrojů mají určitou velikost, která závisí na velikosti obrazovky. V souboru EROICA.INI můžete změnit jejich velikost a stínování.

### Změna velikosti ikon v Panelu standardních a kreslicích nástrojů:

1. Načtete soubor EROICA.INI do textovém editoru.
2. V sekci [User Interface Preferences] nastavte hodnotu za příkazem "Button Size" na 1 pro malé, 2 pro střední a 3 pro velké ikony.



2:



3:



(aktuální velikost)

3. Uložte soubor EROICA.INI.

Při dalším spuštění programu Eroica budou mít ikony nové rozměry.

---

### Viz také

[sekce \[User Interface Preferences\]](#)

[Změna umístění standardního panelu a panelu kreslení](#)

## Změna umístění panelů Standardních a Kreslících nástrojů

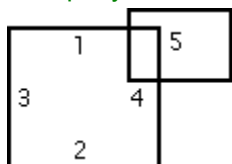
Obvykle se Panel standardních nástrojů nachází pod jmény nabídek a Panel kreslících nástrojů ve většině verzí na levé straně okna programu Eroiica. Tato umístění můžete změnit.

### Nastavení umístění Panelu standardních a kreslících nástrojů:

1. Načtěte soubor EROICA.INI do textovém editoru.

V sekci [Initial Window]:

2. Nastavte "ribbon window type" na 1 pro nahoře, 2 pro dole, 3 pro vpravo, 4 pro vlevo nebo 5 pro [pohyblivá](#).



3. Nastavte "tool window type" na hodnotu pozice mezi 1 a 5.
4. Uložte soubor EROICA.INI.

Při novém spouštění programu Eroiica se Panel standardních nástrojů a Panel kreslících nástrojů objeví na určených pozicích.

---

### Viz také

[sekce \[Initial Window\]](#)

[Velikost ikon](#)

## Uspořádání oken dokumentů

Při prvním otevření mohou okna dokumentů vyplňovat pracovní plochu buď kaskádovitě (překrývají se) nebo maximalizovaně (vyplňují celou pracovní plochu). Zvolte si, která volba vám vyhovuje.

### Změna standardního nastavení zobrazení dokumentových oken:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.

Je-li třeba, rolujte seznam kategorií nahoru nebo dolů, dokud nenajdete kategorii Optimalizace. Klepněte na její ikonu a objeví se dialogové okno Volitelné: Optimalizace.

V dialogovém okně Volitelné: Optimalizace:

2. V sekci Okna klepněte na Kaskáda nebo Maximální.
3. Uložte svou volbu pro příště klepnutím na tlačítko Uložit pro příště a pak klepněte na OK.

Příští otevřená dokumentová okna už budou nově uspořádána.

Jakékoliv nastavení zobrazení oken můžete změnit. Můžete nastavit, že všechna otevřená dokumentová okna budou uspořádána do kaskády nebo do dlaždic (kromě minimalizovaných oken).

### Uspořádání dokumentových oken do kaskády:



Zvolte Okna -> Kaskáda.

Všechna okna dokumentu se naskládají přes sebe a všechny mají stejný rozměr. V tomto nastavení aktivujete okno klepnutím na jeho titulní pruh.

### Uspořádání dokumentových oken do dlaždic:



Zvolte Okna -> Dlaždice.

Okna dokumentu se naskládají do řad a sloupců tak, že se nikde nepřekrývají. Dobrá volba pro porovnání všech dokumentů.

Dlaždice do proužků rozmístí okna do jediného sloupce a všechna okna zůstanou viditelná. Toto zobrazení je výhodnější než pouhé dlaždice dokumentů.

### Horizontální uspořádání dokumentových oken do dlaždic :



Zvolte Okna -> Pruhy.

Dokumenty se objeví v okně programu Eroiica v jednom sloupci.

---

### Viz také

[Srovnání ikon oken](#)

## Aktivace dokumentových oken

Okno dokumentu, které bylo otevřené, vytvořené nebo aktivované jako poslední je [aktivní dokumentové okno](#).

### Určení, které okno dokumentu je aktivní:



Uspořádejte okna do kaskády nebo dlaždic a prozkoumejte titulky všech oken. Titulek aktivního okna má odlišnou barvu.  
nebo

1. Klikněte na nabídku Okna.
2. V nabídce jsou uvedena všechna otevřená okna. Název okna aktivního dokumentu je zaškrtnut.
3. Nabídku opět zavřete kliknutím na nabídku Okno nebo stisknutím tlačítka ESC.

Všimněte si, že okno aktivního dokumentu není nikdy překryto oknem jiného dokumentu (i když může být zakryto [pohyblivými okny](#)).

### Změna aktivního okna:



Klepněte na titulní pruh dokumentového okna a zaktivujte jej. (To je snadnější, jsou-li okna v dlaždicovém nebo kaskádovitém uspořádání).  
nebo



Z nabídky Okna zvolte jméno okna, které chcete aktivovat.  
nebo



Vyberte nabídku Okna a zadejte číslo, které je uvedeno vedle okna, které chcete aktivovat. Zvolené okno dokumentu se objeví nad ostatními a jeho titulní pruh bude mít odlišnou barvu. Všechny příkazy programu Eroiica se budou vztahovat na toto okno.

---

### Viz také

[Zobrazení okna dokumentu](#)



## Srovnání ikon minimalizovaných oken

Je-li pracovní plocha přeplněná, můžete minimalizovat některá dokumentová okna. Po minimalizaci se okna objeví jako ikony, které můžete přemísťovat pomocí levého tlačítka myši.

**Uspořádání všech ikon oken do levého dolního rohu okna programu Eroiica:**



Zvolte Okna -> Srovnat ikony.

Ikony oken se úhledně uspořádají na pracovní ploše.

---

**Viz také**

[Zobrazení okna dokumentu](#)

## Otevření dalšího pohledu na aktivní dokument

Můžete vytvořit okno zachycující další pohled na [aktivní dokument](#). Tímto způsobem můžete zároveň zobrazit dvě různé stránky dokumentu nebo dvě odlišné části rozsáhlého dokumentu.

Nový pohled se může naprosto přesně shodovat s původním pohledem na aktivní dokument, nebo to může být aktuálně nastavený pohled (např. s odlišným nastavením měřítka, natočení atd.).

### Otevření dalšího pohledu na aktivní dokument:



Zvolte Okna -> Duplikát.  
nebo



Stiskněte CTRL+F3.

Otevře se okno zobrazující aktivní dokument. Titulní pruh obsahuje za jménem okna dvojtečku a číslo. Pro každé okno zobrazení stejného dokumentu můžete zvolit jiné volby pohledu.

Editační úpravy týkající se dokumentu v jednom okně se odrazí v ostatních oknech pouze při jejich překreslení nebo ukládání. Změny struktury dokumentu se odrazí v ostatních okamžitě.

---

### Viz také

[Překreslení oken](#)

## Zavírání oken

Můžete zavřít [aktivní okno](#), všechna okna obsahující [aktivní dokument](#), vybraná okna nebo všechna dokumentová okna.

### Zavření aktivního okna:



Zvolte Okna -> Zavřít okno.  
nebo



Použijte rámeček nabídky ovládání (Windows 3.1) nebo tlačítko Zavřít dokumentového okna (Windows 95).

### Zavření všech pohledů na aktivní dokument:



Zvolte Soubor -> Zavřít.

### Zavření všech dokumentových oken:



Zvolte Soubor -> Zavřít všechno.

Jestliže provedete změny v kterékoliv vrstvě nebo stránce, jste vždy před uzavřením dotázáni, zda chcete změny uložit.

---

### Viz také

[Ukončení programu Eroiica](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)

[Uložení stránky](#)

## Ukončení běhu programu Eroiica

### Skončení práce:

1. Zvolte Soubor -> Konec.  
nebo



Použijte rámeček nabídky ovládání (Windows 3.1) nebo tlačítko Zavřít (Windows 95) okna programu Eroiica.

2. Změnili-li jste od posledního ukládání nějaké vrstvy nebo dokumenty, program se vás zeptá, zda chcete změny uložit. Zvolíte-li Ano (uloží se), zadáte-li Ne, změny nebudou uloženy.
3. Změnili-li jste nějaká přednastavení, při ukončení běhu programu budete dotázáni, chcete-li změněná nastavení uložit pro příští použití. Odpovíte-li Ano, současná nastavení voleb budou použity při dalším spuštění programu Eroiica, odpovíte-li Ne, skončíte práci, aniž by se nastavení uložila.

Zavřou se všechna dokumentová okna i okno programu Eroiica.

---

### Viz také

[Zavírání oken](#)

## Použití dialogového okna Volby pro pohled

Dialogové okno Volby pro pohled zahrnuje všechny příkazy nabídky Zobrazení a ještě několik dalších. Zde tedy můžete nejlépe nastavit všechny požadované volby. Zde můžete také změnit zobrazení [všech stránek](#) v okně místo pouze jedné aktuální..

### Nastavení voleb pohledu pro aktivní dokument:

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.

V dialogovém okně Volby pro pohled:

2. Volte v sekcích Lupa, Pro objekty zobrazovat, Záchyt a mřížka a další nastavení, která chcete použít.

3. Chcete-li, aby se nastavení aplikovala pouze na aktuální stránku, klepněte na OK.

Chcete-li, aby se nastavení aplikovala na všechny stránky vícestránkového dokumentu, klepněte na tlačítko Do všech stránek.

Chcete-li, aby bylo nastavení aplikováno na všechny otevřené dokumenty, klepněte na tlačítko Do všech oken.

Chcete-li uložit aktuální nastavení i pro příští práci, klepněte na Uložit pro příště.

Dokument nebo stránky v aktivním okně se zobrazí tak, jak jste zvolili.

---

### Viz také

[Dialogové okno Volby pro pohled](#)

## Zobrazení a měřítko

Můžete nastavit jednotný pohled na všechny dokumenty.

### Změna aktuálního pohledu na dokument:

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.
2. V dialogovém okně Volby pro pohled, klepněte na jednu z voleb Lupa:



Optimální pohled - přizpůsobí velikost dokumentu velikosti okna.



Zarovnat na šířku - přizpůsobí pouze šířku dokumentu šířce dokumentového okna.



Zarovnat na výšku - přizpůsobí pouze výšku dokumentu výšce dokumentového okna.



Původní velikost - zobrazí dokument v jeho aktuální velikosti, podle rozlišení obrazovky.



1:1 - zobrazí dokument ve velikosti, která zaručuje nejpřesnější kreslení na dokument.



Poměr - zobrazí dokument v zadaném poměru.

3. Chcete-li toto nastavení uložit pro příští práci, klepněte na Uložit pro příště. a potom na OK.

Toto nastavené zobrazení se bude používat pro všechny dokumenty.

Po otevření dokumentu jej můžete zvětšovat a zmenšovat pomocí nejrůznějších metod, mezi které patří:

[Označení zvětšené oblasti](#)

[Použití Přehledového okna](#)

[Usazení dokumentu do okna](#)

[Zvětšování a zmenšování dokumentu](#)

[Zobrazení dokumentu 1:1 nebo v jiném poměru](#)

[Zobrazení dokumentu v jeho aktuální velikosti](#)

Klepnete-li na tlačítko Do všech stránek, poměr zvětšení vybraný pro aktuální stránku se aplikuje i na ostatní stránky v okně.


## Označení zvětšené oblasti

Zvětšení pomocí myši je nejrychlejší způsob zvětšení konkrétní části [dokumentu](#). Obvykle se používá [pravé tlačítko myši](#).

### Označení zvětšené oblasti pomocí pravého tlačítka myši:



Pomocí pravého tlačítka myši vyznačte táhnutím z jednoho rohu do protějšího na aktuální vrstvě obdélníkovou oblast, kterou chcete zvětšit. (Přerušit kreslení můžete tak, že stisknete ESC.)

***Pozn.:** Pustíte-li tlačítko myši po označení velmi malé oblasti, může se vám zdát, že je okno prázdné nebo jednobarevné. Obsahuje však detailní zvětšení jednobarevné oblasti. Klepněte na  (Fit) nebo*



* (Reduce) a proved'te tak zvětšení o jeden krok zpátky.*

---

### Viz také

[Použití přehledového okna ke zvětšování](#)

[Usazení dokumentu do okna](#)

[Zvětšování a zmenšování dokumentu](#)

## Použití Přehledového okna ke zvětšení

[Přehledové okno](#) zobrazuje celý [dokument](#). Pomocí něj můžete zmenšit příliš zvětšený dokument nebo se přemístit z jednoho místa dokumentu na jiné.

### Použití Přehledového okna ke zvětšení a ke zmenšení:

1. Je-li Přehledové okno skryto, klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.
2. V Přehledovém okně pomocí pravého tlačítka myši nakreslete obdélník táhnutím z jednoho rohu do protějšího. (Přerušit kreslení můžete stiskem ESC.)

Označená oblast je zobrazena v dokumentovém okně. Přehledové okno zobrazuje i nadále celý dokument. Proškrtlý obdélník v Přehledovém okně znázorňuje, jaká oblast je zobrazena v dokumentovém okně.

---

### Viz také

[Označení zvětšené oblasti](#)



## Usazení dokumentu do okna

Zobrazení dokumentu nebo [stránky](#) můžete nastavit na velikost okna použitím zobrazovacích příkazů.

### Zobrazení celé stránky dokumentu tak, že vyplní okno:



Klikněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Zobrazení -> Lupa -> Zobrazit optimálně.  
nebo



Stiskněte F2.  
nebo



V dialogovém okně [Volby pro pohled](#) klepněte na Optimální pohled. Klepněte na OK nebo vyberte další požadované volby (Uložit pro příště atd.).

### Zarovnání dokumentu na šířku okna:



V dialogovém okně Volby pro pohled klepněte na Zarovnat na šířku. Klepněte na OK nebo vyberte další požadované volby (Uložit pro příště atd.).

### Zarovnání dokumentu na výšku okna:



V dialogovém okně Volby pro pohled klepněte na Zarovnat na výšku. Klepněte na OK nebo vyberte další požadované volby (Uložit pro příště atd.).

Je-li v dialogovém okně Volby pro pohled zatržena volba Do všech stránek, nové nastavení zobrazení se aplikuje na všechny stránky [vícestránkového dokumentu](#).

---

### Viz také

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Lupa\)](#)

## Zvětšování a zmenšování dokumentu

Dokument nebo [stránku](#) můžete zvětšit a zmenšit pomocí příkazů Zobrazení -> Lupa -> Zvětšit a Zobrazení -> Lupa -> Zmenšit.

### Zvětšení části dokumentu o jeden krok:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Zobrazení -> Lupa -> Zvětšit.  
nebo



Stiskněte na numerické klávesnici klávesu PLUS.

### Zmenšení části dokumentu o jeden krok:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Zobrazení -> Lupa -> Zmenšit.  
nebo



Stiskněte na numerické klávesnici klávesu MINUS..

Dokument se v okolí středu oblasti zvětšení (zmenšení) zvětší nebo zmenší o jeden krok. Tyto příkazy můžete opakovat podle potřeby.

Nevyhovuje-li vám krok zvětšení, můžete jej změnit.

### Změna kroku zvětšení:



V sekci [View] souboru EROICA.INI změňte hodnotu příkazu "Zoom Step". Tato hodnota udává, o kolik se po jednom kroku dokument zvětší příp. zmenší. (Např 2.25 krát aktuální pohled nebo 1/2.25 aktuálního pohledu.)

---

### Viz také

[příkaz "Zoom Step" \(sekce \[View\]\)](#)

## Zobrazení dokumentu v měřítku 1:1 nebo v jiném poměru

Můžete zobrazit dokument v určitém poměru, např. 1:1. Je-li [dokument](#) zobrazen v měřítku 1:1, jsou provedené změny nejpřesnější.

### Výběr poměru 1:1:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Zobrazení -> Lupa -> 1:1.  
nebo



Stiskněte CTRL+1.  
nebo



V dialogovém okně [Volby pro pohled](#) klepněte na 1:1. Klepněte na OK nebo vyberte další požadované volby (Uložit pro příště atd.).

### Výběr jiného poměru zobrazení:

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.

V dialogovém okně Volby pro pohled:

2. Klepněte na jméno volby Poměr a zadejte do rámečku hodnotu.  
nebo



Pomocí šipek zvětšujte nebo zmenšujte hodnotu poměru.

3. Podle požadavků klepněte na OK (pro aplikaci na aktuální dokument) nebo Do všech stránek.

Dokument se zobrazí ve vybraném poměru kolem středu zobrazení. [Poměr stran](#) je zachován. Klepnete-li v dialogovém okně Volby pro pohled na tlačítko Do všech stránek, nová velikost zobrazení se aplikuje na všechny stránky [vícestánkového dokumentu](#).

---

### Viz také

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Lupa\)](#)

[Zobrazení dokumentu v jeho aktuální velikosti](#)

## Zobrazení dokumentu v jeho aktuální velikosti

Abyste si mohli představit, jak je aktivní [dokument](#) opravdu velký, zobrazte jej v jeho skutečné velikosti.

### Zobrazení dokumentu v jeho skutečné velikosti:



V dialogovém okně [Volby pro pohled](#) klepněte na Původní velikost. Klepněte na OK nebo vyberte příkaz jako např. Uložit pro příště.

I v novém zobrazení můžete rolovat dokument.

---

### Viz také

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Lupa\)](#)

[Tisk aktivního dokumentu](#)

## Rolování

Rolování znamená pohyb [dokumentem](#) tak, že můžete vidět jeho různé části, aniž byste dokument museli zvětšovat nebo zmenšovat.

### Zobrazení nebo skrytí posuvníků:

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.

V dialogovém okně Volby pro pohled v sekci Rolování:

2. Klepněte na Vodorovný nebo Svislý posuvník



zatržení v okénku vodorovného a svislého posuvníku udává, zda mají okna dokumentu posuvníky. Pokud nepotřebujete hodně místa, posuvníky zobrazte.



Krok rolování udává, o kolik se dokument posune, když klepnete na posuvník nebo stisknete klávesy šipek. Tato hodnota je udána v procentech aktuálního pohledu.

3. Chcete-li toto nastavení uchovat pro další použití, klikněte na Uložit pro příště a potom na OK.

### Rolování dokumentem:



Popotáhněte rolovací čtvereček nebo klepněte na rolovací šipky nebo klepněte na rolovací proužek nebo stiskněte klávesy šipek.

Stejně jako v ostatních programech běžících pod operačním systémem Windows se pohled posune odpovídajícím směrem.

---

### Viz také


[Dialogové okno Volby pro pohled \(Lupa\)](#)

[Rolování pomocí Přehledového okna](#)

## Rolování pomocí Přehledového okna

Pomocí [Přehledového okna](#) se můžete pohybovat po dokumentu v aktuálním [zobrazení](#).

### Rolování pomocí Přehledového okna:

1. Je-li Přehledové okno skryto, klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.

V Přehledovém okně:

2. Přemístěte proškrtlý obdélník na oblast, kterou chcete zobrazit.

nebo



Klepněte na oblast, kterou chcete zobrazit. Proškrtlý obdélník se sem automaticky přesune. Vybraná oblast v Přehledovém okně se zobrazí v dokumentovém okně.

---

### Viz také

[Použití Přehledového okna](#)

[Rolování](#)

## Použití Přehledového okna

**Přehledové okno** je malé okno zachycující pohled na celý aktuální **dokument** a pomáhá vám orientovat se (pomocí do kříže proškrtlého obdélníku), jaká část dokumentu je právě zobrazena v aktivním dokumentovém okně. Obvykle je Přehledové okno **pohyblivé okno**, jehož umístění se ukládá při skončení práce. (Můžete jej také nastavit jako dceřiné okno okna aktivního dokumentu.)

### Zobrazení a skrytí Přehledového okna:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Okna -> Přehledové okno.  
nebo



Stiskněte F6.

### Rolování pomocí Přehledového okna:



Přemístěte pomocí pravého tlačítka na myši do kříže proškrtlý obdélník na oblast, kterou chcete zobrazit.

nebo



V Přehledovém okně klepněte na oblast, kterou chcete zobrazit. Do kříže proškrtlý obdélník se tam automaticky přesune.

### Překreslení Přehledového okna, aby se zobrazily všechny nově nakreslené objekty :



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Zobrazení -> Překreslit.  
nebo



Stiskněte F7.

### Zvětšení dokumentu pomocí Přehledového okna:



Pravým tlačítkem myši nakreslete obdélník táhnutím z jednoho rohu do protějšího. (Přerušit kreslení můžete stiskem klávesy ESC.)

### Změna barvy proškrtlého rámečku v Přehledovém okně:



V sekci [System] souboru EROICA.INI nastavte příkaz "Highlight Box Colour" na odpovídající hodnotu.

---

### Viz také

[příkaz "Highlight Box Colour" \(sekce \[System\]\)](#)

[heslo "Floating Reference Window" \(sekce \[Initial Window\]\)](#)

[Překreslení oken](#)

[Použití Okna detailů](#)

## Použití okna Detail

Chcete-li si prohlédnout detaily nějaké oblasti, aniž byste ji museli mnohokrát zvětšit, použijte okno Detail. Zobrazuje zvětšenou oblast kolem ukazatele obvykle v měřítku 1:1. Okno Detail můžete přemísťovat a měnit jeho velikost.

### Zobrazení nebo skrytí Okna detailů:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Okna -> Okno detailů.  
nebo



Stiskněte F11.

Je-li okno Detail zobrazeno při ukončení běhu programu, automaticky se zobrazí (na stejném místě a se stejnými rozměry) při dalším spuštění programu Eroiica.

Příkaz "Detail Scale" (v sekci [View] souboru EROIICA.INI) definuje měřítko zobrazení okna Detail.

### Změna měřítka zobrazení v okně Detail:

1. Pravým tlačítkem myši klepněte uvnitř okna Detail.
2. Z nabídky, která se objeví, vyberte 1:1, Zvětšit nebo Zmenšit.
3. Opakujte, kolikrát potřebujete.  
nebo
  1. Aktivujte okno Detail klepnutím na jeho titulní pruh.
  2. Stiskněte CTRL+1 pro 1:1, tlačítko PLUS pro zvětšení nebo MINUS pro zmenšení. Opakujte podle potřeby.

Zobrazení se pokaždé zvětší pouze o malou hodnotu.

Normálně se zobrazená část dokumentu v okně Detail mění podle pohybu ukazatele. Pohyb v okně Detail však můžete zmrazit.

### Zastavení (zmrazení) pohybu detailního zobrazení v Okně Detail:

1. Přesvědčte se, že okno Eroiica Obsah, okno šířky čáry není aktivní.
2. Stiskněte CTRL+F11.

Zobrazení v okně Detail se přestane pohybovat. Do pohybu jej uvedete opětovným stisknutím kláves CTRL+F11.

---

### Viz také

[příkaz "Save" \(sekce \[Initial Window\]\)](#)

[příkaz "Detail Scale" \(sekce \[View\]\)](#)

[Použití Přehledového okna](#)



## Natočení dokumentu

Některé dokumenty se mohou načíst bokem nebo vzhůru nohama. V takovém případě je můžete otočit. Natáčet [dokumenty](#) můžete například, když je chcete lépe usadit do okna.

### Otočení aktuálního dokumentu vlevo o 90 stupňů:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Zobrazení -> Natočení -> Vlevo o 90°.  
nebo



Stiskněte F9.  
nebo



V dialogovém okně Volby pro pohled klepněte na odpovídající volbu natočení 90° vlevo. Klepněte na OK.

### Otočení dokumentu vpravo o 90 stupňů:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Zobrazení -> Natočení -> Vpravo o 90°.  
nebo



Stiskněte F10.  
nebo



V dialogovém okně Volby pro pohled klikněte na odpovídající natočení 90° vpravo. Klepněte na OK.

### Otočení dokumentu o 180 stupňů:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Zobrazení -> Natočení -> Otočit o 180°.  
nebo



V dialogovém okně Volby pro pohled klikněte na odpovídající natočení 180°. Klepněte na OK. Dokument se vždy otáčí kolem svého středu.

---

### Viz také

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Zobrazení\)](#)

## Inverze barev dokumentu

Inverze [černobílých rastrových dokumentů](#), [vektorových dokumentů](#) a textových dokumentů znamená to, že se jejich barvy převrátí. Inverze [dokumentů v odstínech šedi](#) znamená převrácení jejich odstínů. V inverzních [barevných rastrových dokumentech](#) se změní hustota bodů, takže světlé oblasti ztmavnou a naopak.

### Nastavení aktuální inverze:

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.

V sekci Zobrazení dialogového okna Volby pro pohled:

2. Proveďte zatržení v okénku volby Inverze, jestliže většinou zobrazujete komplexní vektorové dokumenty, neboť tyto dokumenty se zobrazují lépe na tmavém pozadí.
3. Chcete-li nastavení uložit pro příští práci, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

### Inverze aktivního dokumentu (nebo odstranění inverze):



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Stiskněte F8.  
nebo



V dialogovém okně Volby pro pohled proveďte nebo zrušte zatržení v okénku volby Inverze. Klepněte na OK.

Barvy dokumentu jsou inverzní.

---

### Viz také

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Zobrazení\)](#)

[Zobrazení negativního dokumentu](#)

## Překreslení oken

Překreslení okna má tři hlavní funkce. Překreslením okna docílíte:

1. Zbavit se "ruchů"--nepatřičných dat--které zde zůstaly z předchozích pohledů.
2. Přesně umístit fonty, které jste mapovali.
3. Aktualizovat všechna okna zobrazující [aktivní dokument](#), včetně [Přehledového okna](#).

**Překreslení všech oken obsahujících pohled na aktivní dokument:**



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Zobrazení -> Překreslit.  
nebo



Stiskněte F7.

Aktivní dokumentové okno a všechna ostatní zobrazující pohled na tento dokument se překreslí.

---

### Viz také

[Otevření dalšího pohledu na aktivní dokument](#)

[Použití Přehledového okna](#)

## Zrcadlení dokumentu

Zobrazení dokumentu je někdy převráceno tak, jako kdyby jste se dívali na jejich odraz v zrcadle. Zkuste je převrátit tak, abyste s nimi mohli pracovat. Příkazy Zobrazení -> Efekty -> Zrcadlit můžete použít na [rastrové](#), [vektorové](#) a [textové dokumenty](#). Text se však v textových a vektorových dokumentech zrcadlí nepřesně.

V dialogovém okně Volby pro pohled můžete provést zatržení v okénku volby Zrcadlit. Tato volba však není vhodná, pokud nepracujete neustále se zrcadlově převrácenými dokumenty.

### Nastavení nebo zrušení zrcadlení aktuálního dokumentu:



Zvolte Zobrazení -> Efekty -> Zrcadlit.  
nebo



V dialogovém okně Volby pro pohled proveďte nebo zrušte zatržení v okénku volby Zrcadlit.  
Klepněte na OK.

[Dokument](#) je zrcadlově převrácen podle svislé osy.

---

### Viz také

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Zobrazení\)](#)

[Změna vlastností rastrového dokumentu](#)

## Odlišení vkládaných a vymazaných oblastí

Při prohlížení dokumentu, se může stát, že obsahuje vložené nebo vymazané oblasti, ale nevíte, kde se tyto oblasti nacházejí. Tento problém můžete vyřešit zatržením v okénku volby Obrisy vložení a Obrisy gumování v dialogovém okně Volby pro pohled v sekci Pro objekty zobrazovat.

### Nalezení vložených a gumovaných oblastí na aktuálním dokumentu:

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.
2. V sekci Pro objekty zobrazovat v dialogovém okně Volby pro pohled provedte zatržení v okénku volby Obrisy vložení, Obrisy gumování nebo obě. Klepněte na OK.

Jakmile tak učiníte, gumované oblasti, vymazané oblasti a rastrová vložení se vyšrafují:



Zatržení v okéncích voleb Obrisy vložení a Obrisy gumování také mírně zrychlí rolování a zvětšování dokumentu.

---

### Viz také

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Obrisy vložení\)](#)

[Optimalizace zpracování vektorového dokumentu](#)

## Prohlížení poznámek

Prohlížený **dokument** může obsahovat **poznámky** nebo vložený text. Poznámky jsou po minimalizaci znázorněny jako žluté poznámkové papírky. Mohou být také zobrazeny v textové podobě, čímž se ale stanou nerozlišitelnými od ostatních textových objektů.

### Zjištění, zda je "text" dokumentu text nebo poznámka:

1. Zrušte příkazy nabídek Kreslení a Úprav.
2. Přemístěte ukazatel myši nad zkoumaný "text".

Zůstane-li ukazatel beze změny, jde o text. Změní-li ukazatel tvar na: , jde o poznámku.

### Nahrazení textu poznámky ikonou:




Umístěte ukazatel nad text poznámky a klepněte dvakrát. (Pouze nemáte-li "Single click Activation=1" v sekci [View] souboru EROICA.INI. V takovém případě klepněte pouze jednou).

### Zobrazení textu znázorněného ikonou:



Opakujte předchozí postup.

Objeví se text poznámky. Ukazatel nad ikonou poznámky změnil tvar na: .

Text poznámky se může objevit v dialogovém okně nebo jako textový objekt v dokumentu. To ovlivníte nastavením v dialogovém okně Volby pro pohled v sekci Poznámky.

### Změna zobrazení textu poznámky:



V dialogovém okně [Volby pro pohled](#) v sekci Poznámky proveďte zatržení v okénku volby, podle které chcete poznámky zobrazovat. Volba Jednoduchý text zobrazí poznámky jako textový objekt. Volba Modální dialog zobrazí text poznámky jako ikonu.

Vyberete-li Jednoduchý text, můžete provádět komplexní operace.

### Zobrazení všech poznámek dokumentu:



Zvolte Zobrazení -> Efekty -> Zobrazit poznámky.

### Nahrazení všech poznámek dokumentu ikonami:



Zvolte Zobrazení -> Efekty -> Skrýt poznámky.

Podoba poznámek se uloží při ukládání vrstvy.

Volba Poznámky v sekci Pro objekty zobrazovat udává, jestli se v jakékoliv podobě poznámky vůbec objeví. Není-li zatržena, poznámky jsou zcela skryté, takže ani nevíte, kde se nacházejí. Doporučeno je, aby bylo okénko volby zatrženo. Zastírají-li však poznámky aktuální dokument, skryjte je.

### Skrytí všech poznámek dokumentu:



V dialogovém okně Volby pro pohled v sekci Pro objekty zobrazovat. Klepněte na OK. Všechny poznámky v aktivním dokumentu zdánlivě zmizí.

---

## Viz také

[příkaz "Single click Activation" \(\[sekce View\]\)](#)

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Zobrazení poznámek\)](#)


[Umístění poznámky](#)

## Aktivace aktivních oblastí

Prohlížený dokument může obsahovat **aktivní oblasti**--objekty, které jsou-li aktivovány, pracují s bloky informací. Pokud nemá aktivní oblast tvar ikony, vypadá stejně jako jakýkoliv jiný **objekt**.

### Zjištění, jedná-li se o aktivní oblast dokumentu:

1. Zrušte příkazy nabídek Kreslení a Úprav.
2. Přemístěte ukazatel myši nad zkoumaný objekt.

Změní-li ukazatel tvar na:  (objekt se také může zvýraznit), jedná se o aktivní oblast.

Proces se po aktivaci aktivní oblasti spustí, jestliže je daný program propojen s programem Eroiica (přes [API](#)) a je nastaven na odezvu aktivní oblasti. Možné funkce zahrnují například spouštění jiných programů, načítání dokumentů a zobrazování textu.

### Aktivace aktivní oblasti:

1. Je-li to nutné, spusťte program propojený s programem Eroiica (např. HOTSPOT.EXE).
2. Umístěte ukazatel nad aktivní oblast a dvakrát klepněte. (Pouze nemáte-li "Single click Activation=1" v sekci [View] souboru EROIICA.INI. V takovém případě klepněte pouze jednou).

Aktivní oblasti můžete aktivovat v jakékoliv zobrazené vrstvě.

Volba Aktivní oblasti v sekci Pro objekty zobrazovat v dialogovém okně Volby pro pohled určuje, zda budou aktivní oblasti zobrazeny nebo ne. (Doporučujeme zatrhnout.) Můžete i skrýt aktivní oblasti aktuálního dokumentu.

### Skrytí aktivních oblastí aktuálního dokumentu:

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.
2. V dialogovém okně Volby pro pohled (sekce Pro objekty zobrazovat) zrušte zatržení v okénku volby Aktivní oblasti. Klepněte na OK.

Všechny aktivní oblasti v aktivním dokumentu zdánlivě zmizí.

---

### Viz také

[příkaz "Single click Activation" \(\[ sekce View\]\)](#)

[Použití HOTSPOT.EXE](#)

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Pro objekty zobrazovat\)](#)

[Umístění aktivní oblasti](#)

## Použití HOTSPOT.EXE

Program Eroiica zahrnuje soubor HOTSPOT.EXE - ukázkový program [aktivních oblastí](#).

### Umístění aktivní oblasti kompatibilní s HOTSPOT.EXE:

1. Načtete soubor EROICA.INI do textového editoru a přesvědčte se, že je zadáno "Hotspot Data Prompt=1," ne 0 (v sekci [Tool]). V případě potřeby změňte hodnotu a uložte soubor EROICA.INI. Ukončete běh programu Eroiica a znovu ho spusťte.
2. Vyberte [objekt](#) nebo objekty a zvolte Úpravy -> Připojit aktivní oblast.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Aktivní oblast. V aktivní editační vrstvě klepněte na umístění ikony aktivní oblasti, nakreslete objekt aktivní oblasti nebo sem umístěte [symbol](#) aktivní oblasti (záleží na tvaru aktivní oblasti v dialogovém okně pro volby nástrojů).

3. V [dialogovém okně Data aktivní oblasti](#) zadejte požadovaný text. Řádek začínající znakem # představuje aktivaci a řádek začínající znakem > je příkaz Windows interpretovaný při aktivaci. Všechny ostatní řádky jsou příkazy [API](#) přenášené při aktivaci. Klepněte na OK.

Objekt Aktivní oblast je umístěn nebo připojen.

### Aktivace aktivní oblasti HOTSPOT.EXE:

1. Je-li to třeba, klepněte dvakrát na ikonu Aktivní oblasti na pracovní ploše okna programu Eroiica.

---

HOTSPOT.EXE se spustí v okamžiku spuštění programu Eroiica, je-li to nastaveno v souboru EROICA.INI. Po spuštění se zobrazí jako ikona aktivní oblasti dole na pracovní ploše.

---

2. Zrušte všechny příkazy Kreslení nebo Úprav.
3. V závislosti na nastavení příkazu "Single Click Activation" klepněte jednou nebo dvakrát na aktivní oblast.

Proběhne některá (nebo některé) z následujících činností: Zobrazí se text, provedou se příkazy Windows, vyše se (nebo se vykoná) příkaz API.

---

### Viz také

[Umístění aktivní oblasti](#)

[Aktivace aktivní oblasti](#)


[kategorie aktivní oblast: dialogového okna voleb pro kreslení sekce \[AutoRun\]](#)



## Zobrazení a skrytí vrstev

Můžete zobrazit nebo skrýt jakoukoliv [vrstvu](#) aktivního dokumentu. Skrytím některých vrstev můžete získat přehlednější a lépe zpracovatelný dokument. Skrytí však aktivní vrstvy deaktivuje.

### Zobrazení a skrytí vrstev aktuálního dokumentu:

1. Je-li okno Eroiica Obsah skryto, klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



V nabídce Zobrazení, zvolte Okno obsahu.

V okně Eroiica Obsah:

2. Je-li to nutné, rozviňte dokumentové složky nebo stránky, jejichž vedlejší vrstvy chcete zobrazit či skrýt. "Základní" dokumentové složky nebo stránky mají v ikoně znaménko plus (+).
3. Klepněte na ikonu brýlí vrstvy, kterou chcete zobrazit nebo skrýt.  
nebo



Pravým tlačítkem myši klepněte na ikonu brýlí vrstvy, kterou chcete zobrazit nebo skrýt. V podnabídce, která se objeví, zvolte Skrýt.

nebo



V nabídce Mod okna Eroiica Obsah zvolte Skrýt.

nebo



Stiskněte CTRL+H.

Poslední vrstva vybraná ke zobrazení se ukáže na dokumentu. Zbytek zdánlivě zmizí.

---

**Všimněte si, že** aktivace vrstvy také zobrazí znovu, jestliže byla skryta.

Obsahuje-li [editační vrstva](#) vymazanou oblast (vytvořenou pomocí nástrojů Vymout, Guma nebo Výmaz ploch), oblast se vybarví barvou pozadí, čímž pod těmito plochami dojde ke skrytí i na spodních vrstvách. Je-li tato editační vrstva skryta, vymazané oblasti se znovu zobrazí.

---

### Viz také

[Rozvinutí a svinutí vrstev](#)

## Změna barev vrstev a dokumentu

Můžete změnit barvu popředí jakékoliv vrstvy aktuálního [dokumentu](#)--kromě [barevného rastrového dokumentu](#)-- abyste získali přehlednější dokument.

### Nastavení barev popředí vrstev a **černobílých rastrových dokumentů**:

1. Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroica Obsah:

2. Je-li to nutné, rozviňte dokumentové složky nebo stránky, u jejichž vedlejších vrstev chcete měnit barvy. "Základní " dokumentové složky nebo stránky mají v ikoně znaménko plus (+).
3. Klepněte na ikonku barev vrstvy, před jménem vrstvy jejíž barvu chcete změnit.  
nebo



V nabídce Objekt okna Eroica Obsah zvolte Barva.

4. Vyberte požadovanou barvu ze seznamu barev.
5. Chcete-li barvu uložit pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Vrstvy nebo dokumenty se zobrazí s vybranými barvami. (Všimněte si, že jestliže je aktivní Zobrazení -> Barvy -> Monochrom, vrstvy--kromě barevných dokumentů a dokumentů ve stupnici šedé --jsou zobrazeny černobíle.)

Barevné dokumenty a dokumenty ve stupnici šedé, [vektorové](#) a textové dokumenty se ukládají v zadaných barvách. Dokumenty typu [CLF](#) a SMF se mohou uložit tak, že se zobrazí s aktivními barvami vrstev.

---

### Viz také

[Rozvinutí a svinutí vrstev](#)

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Rastry\)](#)

## Konfigurace zobrazení textového souboru

Zobrazení [textového dokumentu](#) můžete nastavit v dialogovém okně Volitelné: Texty.

### Nastavení zobrazení textového dokumentu:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. Najděte ikonu Texty a klepněte na ni.

V dialogovém okně Volitelné: Texty:

3. Chcete-li zobrazit každou stránku s rámečkem znázorňujícím hranice stránek, zatrhnete okénko volby Zobrazit hranu.
4. Zvolte Uspořádání stránky. Uspořádání udává, kolik dokumentů může být najednou zobrazeno. 1x1 umožňuje zobrazení najednou jedné stránky. 1x2 umožňuje zobrazení dvou stránek naráz. 1x2 knižní zobrazí první stránku a pak zobrazuje naráz dvě stránky. 2x2 zobrazuje čtyři stránky najednou. 2x4 zobrazí osm stránek. 3x3 zobrazí devět stránek naráz a 4x4 zobrazí šestnáct stránek na jedné obrazovce.
5. ASCII template udává, jak budou renderovány textové dokumenty formátu ASCII. Chcete-li soubor template změnit, klepněte na Procházet a vyberte v dialogovém okně ASCII Template soubor [RTF](#) template, který chcete použít. Klepněte na OK.
6. V dialogovém okně Volitelné:Texty klepněte na Uložit pro příště, chcete-li zachovat vaši volbu pro příští použití. Potom klepněte na OK.

Textové soubory, které potom otevřete, se již zobrazí s novým nastavením.

---

### Viz také

[dialogové okno Volitelné:Texty](#)

[dialogové okno ASCII Template](#)

[Formátování textových dokumentů ASCII](#)

## Formátování textových dokumentů ASCII

Vzhled (okraje, velikost stránek, použité fonty atd.) ASCII [textových dokumentů](#) jsou nastaveny ve schématu formátu Rich Text Format (RTF), které vyberete v dialogovém okně ASCII Template. Template má následující formát:

```
{\rtf1\ansi\deff0\cf0\doctemp
{\fonttbl{\f0\font-style font-name;}}
{\colortbl\redRRR\greenGGG\blueBBB;}
\paperwidth\paperheight
\marglleft\margrright\margttop\marginbottom
\deftabtab
\f0\fsfont-size
}
```

Kde:

<i>font-style</i>	fswiss (pro fonty sans serif), froman (pro fonty serif) nebo fnil (pro neznámý styl)
<i>font-name</i>	jméno fontu
<i>RRR GGG BBB</i>	<b>červená-zelená-modrá</b> (RGB) hodnoty, každá udaná číslem mezi 0 a 255, kde 0 představuje absenci barvy a 255 největší hustotu barvy
<i>width a height</i>	šířka a výška stránky v "twipech," kde 1 twip = 1/1440 palce
<i>left, right, top, a bottom</i>	velikost levého, pravého, horního a dolního okraje papíru.v twipech
<i>tab</i>	velikost odsazení v twipech
<i>font-size</i>	velikost fontu v polovinách bodu (např. pro 12-bodový text zadejte 24)

Aktuální template pro ASCII textové soubory je TEMPLATE.RTF. Obsahuje následující nastavení:

```
{\rtf1\ansi\deff0\cf0\doctemp
{\fonttbl{\f0\fnil Courier New;}};
{\colortbl\red255\green255\blue255;};
\paperw12240\paperh15840;
\margl1080\margr1080\margt1440\marginb1440;
}
```

Takto vznikne textový dokument s použitím fontu Courier New, černým textem, velikostí stránky 8.5 až 11 palců, levý a pravý okraj o velikosti 0.75 palce a horní a dolní okraj o velikosti 1 palce. K programu Eroiica je přiloženo několik dalších template.

Můžete vytvořit svůj vlastní template ve formátu RTF (pomocí textového editoru, který s tímto formátem pracuje) a vybrat jej v dialogovém okně ASCII Template, nebo můžete upravit nějaký již existující soubor.. V RTF template můžete použít i další hesla např. `\qr` (na samostatném řádku) pro zarovnání doprava (qr = quadding right). Podrobnější informace získáte v dokumentaci pro RTF.

---

### Viz také

[dialogové okno Volitelné:Texty](#)

[dialogové okno ASCII Template](#)

[Konfigurace zobrazení textového dokumentu](#)

## Hledání textu

Stejně jako v ostatních programech které běží pod operačním systémem Windows, i v programu Eroica můžete v dokumentu hledat textový řetězec, je-li obsažen v [textovém](#) nebo [vektorovém dokumentu](#). Prohledávají se všechny zobrazené [editační vrstvy](#) dokumentu.

### Nalezení zadaného textu:

1. Zvolte Nástroje -> Najít text.  
nebo



Stiskněte CTRL+F.

V dialogovém okně Najít text:

2. Zadejte do textového rámečku Najít, text, který chcete vyhledat.
3. Zadejte směr: Všechny (dolů, pak návrat na začátek a dolů), Nahoru nebo Dolů.
4. Zadejte kritéria hledání. Můžete:



Zvolit příkaz Dodržet velikost, chcete-li najít přesnou kombinaci velkých a malých písmen ve hledaných slovech.



Zvolit příkaz Jen celá slova, nechcete-li najít součásti větších slov.

5. Chcete-li najít pouze první nebo poslední výskyt hledaného textu, klepněte na První výskyt nebo na Poslední výskyt. Pro přechod na další výskyt klepněte na tlačítko Další výskyt.

Poslední nalezený text je označen.

6. Opakujte podle potřeby krok 5. Po skončení klikněte na Konec.

Text nalezený jako poslední zůstane zvýrazněný, dokud se dokument nepřekreslí (automaticky nebo díky vám).

---

### Viz také

[dialogové okno Najít text](#)

## Přemapování fontů v textových souborech

Můžete změnit mapování fontů v aktivním textovém dokumentu, nahrazením jednoho dostupného fontu jiným nebo pouze změnou velikosti fontů.

### Změna mapování fontů v aktivním textovém dokumentu:

1. Zvolte Volitelné -> Systém -> Texty.

Objeví se dialogové okno Volitelné: Texty. Všechny fonty obsažené v aktivním textovém dokumentu se zobrazí v rámečku Seznam fontů.

2. Klepněte na jméno jednoho z původních fontů v Seznam fontů.
3. Zobrazí se mapovací informace tohoto fontu. Můžete:



Vybrat jiný font ze seznamu Mapovat.



Změnit šířku nebo výšku fontu zadáním hodnot Měřítko X a Měřítko Y, což jsou násobky původní velikosti fontu.



Vyberte požadované formátování (**tučné**, *šikmé*, podtržené a ~~přeškrtnuté~~).

4. Opakujte podle potřeby kroky 2 a 3. Odstranění mapování probíhá tak, že vyberete font v Seznam fontů a klepnete na Smazat.
5. Chcete-li tato mapování použít i při příští práci s programem Eroica, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Textový dokument se překreslí s novými fonty. Dokument se tak může prodloužit nebo zkrátit. Jestliže neklepnete na Uložit pro příště, tyto změny se projeví pouze na aktivním dokumentu.

Jestliže klepnete na Uložit pro příště, uložíte mapování fontů pro příští použití.

---

### Viz také

[dialogové okno Volitelné:Texty, sekce Volby pro mapování fontů](#)

[Mapování fontů ve vektorovém dokumentu](#)

## Změna stránek

[Vícestránkové dokumenty](#) se většinou zobrazují stejně jako ostatní dokumenty, kromě toho, že číslo aktuální stránky se objeví na stavovém panelu.

Vícestránkovým dokumentem můžete listovat nahoru nebo dolů.

Následující procedury vám podají bližší informace o prohlížení vícestránkových dokumentů.

[Vzestupné a sestupné listování vícestránkovým dokumentem](#)

[Přechod na konkrétní stránku](#)

[Výběr stránky podle jména](#)

[Výběr první nebo poslední stránky](#)

## Vzestupné a sestupné listování vícestránkovým dokumentem

[Vícestránkovým dokumentem](#). můžete listovat nahoru nebo dolů.

### Přemístění o stránku dolů:



Klepněte na



ve Stavovém panelu.  
nebo



Stiskněte klávesu PAGE DOWN.

Zobrazí se následující stránka. Můžete opakovat podle potřeby (ovšem dokud nedosáhnete poslední stránky).

### Přemístění o stránku nahoru:



Klepněte na



ve stavovém panelu.  
nebo



Stiskněte PAGE UP.

Zobrazí se předcházející stránka. Můžete opakovat podle potřeby (ovšem dokud nedosáhnete první stránky).

---

### Viz také

[Přechod na konkrétní stránku](#)

[Výběr stránky podle jména](#)

[Výběr první nebo poslední stránky](#)



## Přechod na konkrétní stránku

Místo listování dokumentem po stránkách můžete snadno přejít na konkrétní stránku zadáním jejího čísla.

### Přechod na konkrétní stránku:

1. Klepněte na okénko stránky  ve Stavovém panelu.  
nebo



Stiskněte CTRL+G.

Objeví se [dialogové okno Najít stránku](#). Nebyly-li některé stránky dosud naformátovány, dialogové okno spočítá stránky až do posledního čísla.

2. V dialogovém okně zadejte číslo stránky nebo zadejte znaménko plus nebo mínus s číslem udávajícím počet stránek, o který se má číslo aktuální stránky změnit. (Například jste-li na str. 2 a zadáte-li +4, ocitnete se na stránce 6.) Klepněte na OK.

Zobrazí se vybraná stránka.

V rámečku stránky ve stavovém panelu je uvedeno číslo stránky použité v okně Najít stránku, takže se může lišit od čísla stránky v hlavičce nebo patě některých [textových souborů](#).

---

### Viz také

[Vzestupné a sestupné listování vícestránkovým dokumentem](#)


[Výběr stránky podle jména](#)

[Změna stránek](#)

## Výběr stránky podle jména

Místo listování dokumentem po stránkách můžete snadno přejít na konkrétní stránku zadáním jejího jména.

### Přechod na konkrétní stránku zadáním jejího jména:

1. Klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroica Obsah:

2. Je-li to nutné, rozviňte dokumentové složky nebo stránky na které se chcete dostat. "Základní " dokumentové složky nebo stránky mají v ikoně znaménko plus (+).
3. Dvakrát klepněte na jméno stránky, kterou chcete zobrazit.

Stránka, jejíž jméno jste zadali, se zobrazí.

---

### Viz také

[okno Eroica Obsah vícestránkových dokumentů](#)

[Vzestupné a sestupné listování vícestránkovým dokumentem](#)

[Výběr stránky podle čísla](#)

## Výběr první nebo poslední stránky

Na první nebo poslední stránku [vícestánkového dokumentu](#) můžete přejít přímo. Číslo aktuální [stránky](#) je ve stavovém panelu zobrazeno, zatímco celkový počet stran není.

### Přechod na první stránku (na aktuální úrovni stránek):



Klepněte na



ve Stavovém panelu.  
nebo



Stiskněte HOME.

### Přechod na první stránku (na aktuální úrovni stránek):

1. Klepněte na  ve Stavovém panelu.  
nebo



Stiskněte END.

2. Nejsou-li dosud některé stránky naformátovány, objeví se dialogové okno Spočítat stránky. Při počítání jsou stránky formátovány. Počítání můžete přerušit stiskem jakékoliv klávesy, ale v tom případě se zobrazí místo poslední stránky dokumentu poslední spočítaná stránka.

---

### Viz také

[Výběr stránky podle jména](#)

[Výběr stránky podle čísla](#)

[Změna stránek](#)

## Zrychlení zobrazení vícestránkového dokumentu

Načtení dlouhého [vícestránkového dokumentu](#) může váš systém znatelně zpomalit. Použitím příkazu "Unload Max" v sekci [System] souboru EROICA.INI uvolníte některé stránky a zvýšíte výkon počítače.

### Uvolnění stránek vícestránkového dokumentu:

1. Načtěte soubor EROICA.INI do textového editoru.
2. V sekci [System] nastavte hodnotu "Unload Max" na celé číslo udávající počet načtených stránek. Chcete-li urychlit prohlížení, zmenšete předchozí hodnotu, ale zadané hodnota musí zůstat větší než 0, neboť zadáním 0 znemožníte uvolňování stránek.  
Zadáte-li například číslo 6, zůstane v paměti načtena aktuální stránka a pět posledně načtených stránek. Zbytek ne.
3. Uložte soubor EROICA.INI.

Při novém spuštění programu Eroica je použita nová hodnota "Unload Max".

---

### Viz také

[příkaz "Unload Max" \(sekce \[System\]\)](#)

[Optimalizace zpracování vektorových dokumentů](#)

## Rozšíření voleb pohledu na všechny stránky

Příkazy nabídky Zobrazení se týkají pouze aktuální [stránky](#). Chcete-li rozšířit volby zobrazení na všechny stránky v aktivním okně, musíte použít dialogové okno Volby pro pohled. Zde najdete hodně stejných příkazů jako v nabídce Zobrazení.

### Rozšíření voleb pohledu na všechny stránky aktivního okna:

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.

V dialogovém okně Volby pro pohled:

2. Zatrhněte požadované volby nastavení (Lupa, Zobrazení, Záchyt a mřížka a další)
3. Klepněte na tlačítko Do všech stránek.

Dialogové okno se zavře a vybrané volby se aplikují na všechny stránky v okně. Pokud jste místo na tlačítko Do všech stránek, klepli na OK, volby se aplikovaly pouze na aktuální stránku.

---

### Viz také

[Dialogové okno Volby pro pohled](#)

[příkazy nabídky Zobrazení](#)

[Změna stránek](#)

## Připojení a odstranění stránek

Můžete ovlivnit, které [stránky](#) se objeví v aktivním okně.

Můžete:



Připojit novou čistou stránku na začátek nebo na konec dokumentu nebo před (příp. za) aktuální stránku.



Importovat jednu nebo více stránek na výše uvedené pozice.



Odstranit z dokumentu jednu nebo více stránek.

Následující procedury uvádějí další podrobnosti.

[Vytvoření stránky](#)

[Import stránek](#)

[Odstranění stránek](#)

## Vytvoření stránky

Do aktivního dokumentového okna můžete přidat čistou [stránku](#), která neobsahuje žádné vrstvy. Výsledek je podobný vykonání příkazu [Soubor, Nový](#), ale nová stránka se neotevře do vlastního okna, ale objeví se v aktivním okně vedle ostatních otevřených stránek.

### Přidání nové stránky do dokumentu:

1. Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.
2. Klepněte na ikonu dokumentu nebo na jméno dokumentu, který chcete rozšířit o stránku.
3. Stiskněte pravé tlačítko myši. V nabídce, která se objeví, zvolte Připojit stránku.  
nebo



V nabídce Objekt zvolte Připojit stránku.

Nová stránka je vložena na konec dokumentu a je zobrazena. Nyní na ni můžete vkládat nové [editační vrstvy](#) nebo do ní můžete importovat vrstvy již existující.

---

### Viz také

[dialogové okno Vlastnosti rastrové vrstvy](#)

[Vytvoření nové editační vrstvy](#)

[Import vrstev](#)

[heslo "Attribute Prompt on Create" \(sekce \[System\]\)](#)

## Import stránek

Pomocí příkazu Okno obsahu -> Objekt -> Import můžete připojit k aktivnímu dokumentu již existující [stránky](#). Stránku importujete:

### Import jednoho nebo více existujících dokumentů jako stránek:

1. Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroica Obsah:

2. Klepněte na ikonu dokumentu nebo na jméno dokumentu, do kterého chcete stránku importovat.
3. Stiskněte pravé tlačítko myši. V nabídce, která se objeví, zvolte Import.

nebo



V nabídce Objekt zvolte Import.

4. Projděte seznam souborů v dialogovém okně Import stránky a najděte jména nebo názvy stránek, které chcete importovat. Klepněte na OK.

Stránky se importují do okna a připojí na konec dokumentu.

---

### Viz také

[dialogové okno Import stránky](#)

[Odstranění stránek](#)



## Odstranění stránek

Z aktivního dokumentu můžete odstranit jednu nebo více [stránek](#).

### Odstranění stránek z okna:

1. Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroica Obsah:

2. Je-li to nutné, rozviňte dokumentové složky, jejichž stránky chcete odstranit.. "Základní " dokumentové složky mají v ikoně znaménko plus (+).
3. Klepněte na jméno stránky, kterou chcete odstranit a stiskněte pravé tlačítko myši. Z nabídky, která se objeví, zvolte Odstranit.

nebo



V nabídce Objekt zvolte Odstranit.

Vybraná stránka je odstraněna z dokumentu.

---

### Viz také

[Import stránek](#)

## Přeuspořádání stránek

V aktivním [vícestránkovém dokumentu](#) můžete změnit pořadí [stránek](#).

### Přeuspořádání stránek:

1. Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroica Obsah:

2. Je-li to nutné, rozviňte dokumentové složky, jejichž stránky chcete odstranit.. "Základní " dokumentové složky mají v ikoně znaménko plus (+).
3. Klepněte na jméno stránky, kterou chcete odstranit a stiskněte pravé tlačítko myši. Z nabídky, která se objeví, zvolte Posuň nahoru, chcete-li stránku posunout o jeden krok nahoru nebo Posuň dolů, chcete-li stránku posunout o jeden krok dolů. Opakujte podle potřeby.  
nebo



V nabídce Objekt zvolte Posuň nahoru nebo Posuň dolů.

4. Opakujte podle potřeby.

Vícestránkový dokument je nyní nově uspořádán.

---

### Viz také

[Přeuspořádání vrstev](#)

## Konfigurace dálkového tisku

Program Eroiica umožňuje pomocí souboru EROICA.INI tisk na zařízení bez ovladače pro Windows. V [sekci \[PlotDevices\]](#) můžete zadat jméno, ovladač a typ zařízení pro tisk.

Každé zařízení v seznamu v sekci [PlotDevices] musí být nastaveno v příslušné sekci souboru EROICA.INI. Tyto sekce [*printer-driver*] obsahují nastavení spustitelných souborů, nastavení a aktuální velikosti, [banner](#) a volby čas. značky.

A konečně pomocí příkazu "Old Print Ver" v sekci [Print] můžete udat, používáte-li Command Line interface nebo Command File interface.

Pokud máte nastaven uživatelský tisk, můžete ho aktivovat pomocí funkce Uživatelský Interface.

### **Výběr uživatelské tiskárny a definování jejího nastavení tisku:**

1. Zvolte Soubor -> Nastavení tiskárny.

V [dialogovém okně Výběr tiskárny](#):

2. Klepněte na jméno uživatelské tiskárny, kterou chcete použít.
3. Chcete-li zadat nastavení tiskárny, klepněte na tlačítko Nastavit.

V [dialogovém okně pro nastavení tiskárny](#):

4. Zadejte hodnotu Rozlišení.
5. Zatrhněte nebo zrušte označení kolonky Tisk čas. značky.
6. Můžete zadat Text banneru, chcete-li. Klepněte na OK.
7. V dialogovém okně Výběr tiskárny klepněte na OK.

Při tisku postupujte jako obvykle.

---

### **Viz také**

[sekce \[Print\]](#)

[sekce \[\*printer-driver\*\]](#)

[Tisk aktivního dokumentu](#)

## Výběr tiskárny

Nejprve musíte vybrat tiskárnu, kterou chcete použít k tisku.

### Výběr tiskárny:

1. Zvolte Soubor -> Nastavení tiskárny.

V [dialogovém okně Výběr tiskárny](#):

2. Klepněte na jméno tiskárny, kterou chcete použít.
3. Je-li třeba, klepněte na tlačítko Nastavit a nastavte volby v oknech nastavení tiskárny Windows nebo uživatelské. Po skončení klepněte na OK.
4. Klepněte na OK.

Vybraná tiskárna se aktivuje.

---

### Viz také


[Konfigurace dálkového tisku](#)

[Tisk aktivního dokumentu](#)

## Tisk aktivního dokumentu

Operace tisku používá vybranou tiskárnu a tiskne aktivní [dokument](#) podle vašich nastavení.

### Tisk aktivního dokumentu:

1. Nastavte odpovídající zobrazení dokumentu.
2. Klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Soubor -> Tisk.  
nebo



Stiskněte CTRL+P.

V dialogovém okně tisku (na titulku okna je uvedeno jméno aktivní tiskárny):

3. V kolonce Tisknou vyberte, které vrstvy budete tisknout.
4. Zadejte počet kopií, chcete-li dokument tisknout víckrát než jednou.
5. V nabídce Měřítko vyberte nastavené měřítko dokumentu. Je-li přístupná volba Dlaždice, můžete ji zatrhnout. To platí i pro kolonku Středit.
6. Vyberte Orientaci, kterou chcete použít.
7. Dále můžete vybrat či zrušit volby Sloučit, Černobíle a Stínovat. Je-li zatržena kolonka Stínovat, nastavte posuvník Světlý / Tmavý na odpovídající odstín.
8. Chcete-li vytisknout na každé stránce textový [banner](#), zatrhněte kolonku Banner. Klepněte na tlačítko Banner. V dialogovém okně Volby pro banner:
  - a) Vyberte nebo zadejte Velikost banneru.
  - b) Vyberte font, který má být použit pro banner.
  - c) Zadejte text, který chcete umístit nebo vložit na každou stránku nahoru nebo dolů vlevo, doprostřed či vpravo. Klepněte na OK.
9. V dialogovém okně tisku vyberte stránky, které chcete tisknout: Aktivní, Všechno nebo a rozsah stránek (Od: a Do:). Klepněte na OK.

Objeví se zpráva oznamující odeslání dokumentu vybrané tiskárně.

---

### Viz také

[dialogové okno Tisk](#)

[dialogové okno Volby pro banner](#)

[Výběr tiskárny](#)

## Faxování aktivního dokumentu

Pro místní fax použijte příkaz Soubor -> Tisk. Chcete-li faxovat jinam, použijte příkaz Soubor -> Fax (je-li přístupný)

### Dálkové faxování aktivního dokumentu:

1. Nastavte odpovídající zobrazení [dokumentu](#)
2. Zvolte Soubor -> Fax.

V dialogovém okně Odeslání faxu:

3. Vyberte, které vrstvy se mají faxovat.
4. Zadejte telefonní číslo faxu.
5. Vyberte, jaké má být Měřítko dokumentu. Je-li aktivní volba Dlaždice, můžete ji zatrhnout.
6. Vyberte Orientaci faxu.
7. Chcete-li vytisknout na každé stránce textový [banner](#), zatrhněte kolonku Banner. Klepněte na tlačítko Banner. V dialogovém okně Volby pro banner:
  - a) Vyberte nebo zadejte Velikost banneru.
  - b) Vyberte font, který má být použit pro banner.
  - c) Zadejte text, který chcete umístit nebo vložit na každou stránku nahoru nebo dolů vlevo, doprostřed či vpravo. Klepněte na OK.
8. Chcete-li vertikální rozlišení 100 DPI, klepněte na Normální a chcete-li 200 DPI, klepněte na Lepší. Horizontální rozlišení je vždy 100 DPI.
9. Obsahuje-li aktivní okno několik [stránek](#), zadejte, které stránky chcete faxovat: Aktivní, [všechny stránky](#) nebo rozsah stránek (Od: a Do:). Klepněte na OK.

Dokument je odeslán na příslušný fax.

---

### Viz také

[dialogové okno Odeslání faxu](#)

[Zobrazení a skrytí vrstev](#)

[Tisk aktivního dokumentu](#)

## Posílání aktivního dokumentu pomocí E-mailu

Uživatelé **CMC**-kompatibilních e-mailových programů, jako je např. Microsoft Mail, mohou aktivní **dokument** odeslat přímo z prostředí programu Eroiica.

### E-mailování aktivního dokumentu:

Je-li dostupné




Zvolte Soubor -> Odeslání pošty.

Není-li dokument už ve formátu SMF, je do tohoto formátu konvertován (původní soubor zůstává zachován). Program e-mail se spustí s aktivním dokumentem ve formě připojení. Dokument má automaticky vytvořené jméno.

## Skenování

Program Eroiica podporuje skenery TruScan 500, TruScan 600, TruScan 800 (a ALS836), TruScan Flash, Fujitsu 3096G, a všechny skenery kompatibilní s modely TWAIN (a další periferní zařízení kompatibilní s přístroji TWAIN).

Skener, který chcete použít a jeho nastavení nadefinujete pomocí příkazu [Soubor -> Nastavit skener](#). Potom můžete začít skenovat.

Chcete-li naskenovat dokument, který se objeví ve vlastním okně, použijte  nebo [příkaz Soubor -> Skenování](#). Pomocí tohoto příkazu můžete nastavit konkrétní skenovací volby a připravit skenování.

Podrobnější informace najdete v dokumentaci k vašemu skeneru a v následujících článcích nápovědy:

[dialogové okno Nastavit skener](#)

[Volby nastavení skeneru - TruScan 500](#)

[skenovací okno TruScan 500](#)

[Nastavení skenovacího okna - TruScan 500](#)

[dialogové okno Vyčištění](#)

[Volby nastavení skeneru - TruScan 800](#)

[skenovací okno TruScan 800](#)

[Nastavení skenovacího okna - TruScan 800](#)

[dialogové okno Procházet](#)

Chcete-li vybrat zařízení kompatibilní se zařízením TWAIN, použijte příkaz [Soubor -> TWAIN zdroj](#).

Učiníte-li tak, získáte z tohoto zařízení dokument pomocí příkazu [Soubor -> TWAIN obrázek](#). Váš skener (nebo jiné zařízení) poskytne všechny ostatní informace, které potřebujete.



## Použití Stavového panelu

Po zobrazení se Stavový panel objeví ve spodním části okna programu Eroiica. Neustále udává umístění ukazatele myši a stavové informace.

### Zobrazení nebo skrytí Stavového panelu:



Zvolte Zobrazení -> Panely nástrojů -> Stavový panel.

Stavový panel poskytuje následující informace:

<b>část stavového panelu</b>	<b>Účel:</b>
<b>Souřadnice</b>	Udává pozici ukazatele myši vzhledem k levému hornímu okraji dokumentu. Např hodnota 0,0 znamená, že se ukazatel nalézá v levém horním rohu dokumentu. U <a href="#">rastrových dokumentů</a> takto můžete zaměřit stejné umístění bez ohledu na to, jaké je nastavené měřítko zobrazení dokumentu.
<b>Stavová část</b>	Uvádí, jaká operace v programu probíhá, jako např. "Prohlížení, žádné aktivní vrstvy" nebo "Kreslení čar."
<b>Vrstva:</b>	Uvádí, která editační vrstva je právě aktivní.
<b>Ovládání Stránek</b>	Uvádí, která stránka dokumentu je právě aktivní. Ikony stránek umožňují snadný přechod na první, poslední, předchozí a následující stránku.

---

### Viz také

[Zobrazení a skrytí panelů nástrojů a pohyblivých oken](#)

[Měření při kreslení](#)

## Měření při kreslení

Můžete měřit čáry a oblasti dokumentu. Naměřené hodnoty jsou zobrazeny v plovoucím okně Měření. Toto okno se objeví automaticky po zadání příkazu Měřidlo nebo jej můžete zobrazit či skrýt sami.


### Zobrazení a skrytí okna Měření:



Zvolte Okna -> Měřidlo.

Naměřené informace se zobrazují v okně při měření oblasti nebo kreslení objektů. Jinak je prázdné.

### Měření částí dokumentu:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Nástroje -> Měřidlo.

Není-li již zobrazeno, [pohyblivé okno](#) Měření se otevře.

2. Klepněte na ikonu nástroje představujícího tvar měřené oblasti:  (čára),



(obdélník) nebo



(mnohoúhelník).

3. Provedte jedno z následujících:



Chcete-li změřit lineární oblast, táhněte myší z jednoho konce měřené čáry na druhý.



Chcete-li změřit pravouhlou oblast, táhněte myší z jednoho rohu obdélníku na protější.



Chcete-li změřit pravouhlou oblast, klepněte na každý roh oblasti. Až nadefinujete celou oblast, klepněte dvakrát nebo klepněte pravým tlačítkem myši.

Při kreslení měřených oblastí udává okno Měření délku čáry, umístění ukazatele a úhel. Font použitý v okně Měření můžete změnit.

### Změna fontu použitého v okně Měření:

1. Načtěte soubor EROICA.INI do textového editoru.

V sekci [System]:

2. Napište za příkaz Measurement Window Font Face" jméno fontu, který chcete použít.
3. Napište za příkaz "Measurement Window Font Size" velikost fontu, jakou chcete použít v bodech.
4. Uložte soubor EROICA.INI.
5. Chcete-li použít okno Měření s novými fonty, ukončete běh programu Eroiica a znovu ho spusťte.

---

### Viz také

[příkaz "Measurements Window" \(sekce \[System\]\)](#)

[Kreslení čáry](#)


[Kreslení obdélníku](#)

[Kreslení mnohoúhelníku](#)

## Získání informací o vrstvě

O dokumentu nebo o [vrstvě](#) na aktuální [stránce](#) můžete získat spoustu technických informací, jako například velikost [souboru](#), formát dat, dimenze obrázku či rozlišení.

### Zobrazení informací o dokumentu, stránce nebo vrstvě:

1. Je-li okno Eroiica Obsah skryto, klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo  
Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroiica Obsah:

2. Je-li to nutné, rozviňte dokumentové složky nebo stránky, jejichž vrstvy vás zajímají. "Základní " dokumentové složky nebo stránky mají v ikoně znaménko plus (+).
3. Klepněte na jméno dokumentu, stránku, nebo vrstvu, o které se chcete něco dozvědět. Pravým tlačítkem myši klepněte na vybraný předmět vašeho zájmu. Z nabídky, která se objeví, vyberte Vlastnosti
3. Přečtěte si informace v dialogovém okně a klepněte na OK.

Po skončení se vrátíte do okna Eroiica Obsah.

---

### Viz také

[dialogové okno Vlastnosti editační vrstvy](#)

[dialogové okno Vlastnosti rastrové vrstvy](#)

## **Získání informací o programu a verzi**

Pomocí dvou příkazů nabídky Nápověda můžete získat informace o programu Eroiica a o souborech v jejím systémovém adresáři.

### **Získání informací o programu:**

1. Zvolte Nápověda -> O programu.
2. Přečtěte si v dialogovém okně O programu Eroiica všechny informace a klepněte na OK.

Vrátíte se zpět.

### **Získání informací o verzi:**

1. Zvolte Nápověda -> Verze.

V dialogovém okně Informace o verzi:

2. Můžete rolovat seznamem souborů podle potřeby.
3. Můžete také klepnout na tlačítko Uložit do souboru, chcete-li informace o souborech uložit. Objeví se zpráva o tom, kde uložené informace najdete. Klepněte na OK.
4. V dialogovém okně Informace o verzi: klepněte na OK.

Vrátíte se zpět.

---

### **Viz také**

[dialogové okno Informace o programu](#)

[dialogové okno Informace o verzi](#)

## Nastavení voleb kreslení

### Nastavení vlastností objektů v aktivní editační vrstvě:

1. Zvolte Volitelné -> Nástroje.

Objeví se dialogové okno pro vybrání kreslicích nástrojů. Je-li nějaký nástroj aktivní, objeví se jeho nastavení. Není-li tomu tak, je nastavena kategorie Globální. Zde můžete nastavit společné vlastnosti pro některé nástroje.

2. Klepněte na ikonu kategorie představující objekt, který chcete definovat.

Na titulku se objeví název kategorie a dialogové okno zobrazí specifická nastavení tohoto nástroje.

3. Vyberte požadované volby pro tento objekt.

4. Opakujte podle potřeby kroky 2 a 3. Klepněte na OK.

OK nastaví vybraná nastavení pro všechny kategorie, ne pouze pro posledně zobrazenou.

---

### Viz také

[Nastavení aktuálního kreslicího nástroje](#)

[Použití kreslicího nástroje](#)

[Výběr a umístění symbolu](#)

## Aktuální nastavení kreslicího nástroje

Rozhodnete-li se, jaké vlastnosti nástrojů budete nejčastěji používat, nastavte je v dialogovém okně voleb pro kreslicí nástroje a uložte toto nastavení pro příští použití.

### Nastavení aktuálních vlastností:

1. Zvolte Volitelné -> Nástroje.

Objeví se dialogové okno pro nastavení vlastností kreslicích nástrojů. Je-li nějaký nástroj aktivní, objeví se nastavení jeho kategorie. Není-li tomu tak, je nastavena kategorie Globální. Zde můžete nastavit společné vlastnosti některých nástrojů.

2. Klepněte na ikonu kategorie představující nástroj, jehož kreslicí vlastnosti chcete definovat.

Na titulku se objeví název kategorie a dialogové okno zobrazí momentální nastavení tohoto nástroje.

3. Zadejte požadované vlastnosti pro tento objekt.

4. Opakujte podle potřeby kroky 2 a 3.

5. Chcete-li nastavení uložit pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Vybraná nastavení budou použita pro příští editační vrstvy. Pro aktivní editační vrstvu (je-li nějaká) bude použito aktuální nastavení nástrojů.

---

### Viz také

[Nastavení voleb kreslicích nástrojů](#)

[Použití kreslicího nástroje](#)

## Globální nastavení voleb kreslicích nástrojů

Globální nastavení definuje vlastnosti pro několik [objektů](#) současně, což je užitečné, chcete-li mít vlastnosti všech objektů stejné. Globální nastavení je použito, pokud klepnete na OK a neprovedete žádné změny v ostatních kategoriích.

### Nastavení globálních voleb kreslicích nástrojů:

1. Zvolte Volitelné -> Nástroje.

Objeví se dialogové pro zadání vlastností kreslicích nástrojů. Je-li nějaký nástroj aktivní, objeví se jeho nastavení.

2. Klepněte na ikonu Globální.

Dialogové okno Volby: Globální udává aktuální nastavení společných vlastností některých nástrojů.

3. Můžete:



Nastavit barvu čáry, rámečku nebo textu pro všechny objekty.



Zadat nebo vybrat šířku čáry nebo rámečku pro všechny objekty.



Vybrat styl čáry pro všechny objekty



Klepnout na Kulatý hrot nebo na Hranatý hrot pro všechny objekty.

4. Chcete-li globální vlastnosti uložit pro další použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Nastavené volby budou použity pro všechny objekty následně nakreslené na [editační vrstvy](#).

---

### Viz také

[kategorie Globální: dialogové okno Nastavení nástrojů](#)

[Výběr barev objektu](#)

[Změna stylu čáry](#)

[Nastavení hrotů](#)

## Nastavení voleb mřížky

Při kreslení **objektů** je můžete chtít zachytit na body mřížky nebo je můžete chtít mít pravouhlé. Tato nastavení mřížky najdete v dialogovém okně Volby pro pohled.

### Nastavení voleb mřížky:

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.

V dialogovém okně Volby pro pohled v sekci Záchyt a mřížka:

2. Můžete:



Zatrhnout nebo zrušit zatržení kolonky Záchyt na mřížku. Zatrhnete-li ji, zadejte nebo zvolte také velikost mřížky.



Zatrhnout nebo zrušit zatržení kolonky Záchyt na kolmice. Zatrhnete-li ji, všechny objekty budou kresleny, přemísťovány a otáčeny po 90 stupních.



Chcete-li zobrazit v dokumentu mřížku, zatrhněte kolonku Zobrazit mřížku a ze seznamu vyberte barvu mřížky.

3. Klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Toto nastavení mřížky bude použito jako aktuální.

---

### Viz také

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Záchyt a mřížka\)](#)



## Definice jednotek měření

Při zadávání rozměrů objektů si můžete vybrat z několika druhů jednotek měření. Možná dáte přednost britským nebo metrickým jednotkám. Tyto volby můžete nastavit v dialogovém okně Volitelné:Jednotky.

### Nastavení aktuálních jednotek a definice uživatelských jednotek:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. V seznamu kategorií najděte a klepněte na ikonu kategorie Jednotky.

V dialogovém okně Volitelné: Jednotky:

3. Vyberte jako standardní jednotky US / GB nebo metrické.
3. Nadefinujte jakoukoliv uživatelskou jednotku zadáním jejího jména a zadáním nebo výběrem jejich ekvivalentu ve známých jednotkách.
4. Chcete-li uložit jednotky pro příští práci, klikněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Jednotky ve všech dialogových oknech se nastaví na vybraný druh. Uživatelské jednotky jsou přidány na seznam jednotek.

---

### Viz také

[Definování šířky čáry a rámečku](#)

[Nastavení vlastností textu](#)

## Výběr barvy čáry, rámečku a textu

Pro vaše [objekty](#) můžete vybrat různou barvu. Nastavení barvy je dostupné téměř ve všech kategoriích.

### Výběr barvy čáry, rámečku nebo textu:

1. V dialogovém okně ( nabídka [Volitelné, Kreslení](#) ) klepněte na ikonu požadované kategorie.
2. Ze seznamu barev vyberte barvu nebo barvu rámečku. Krok 1 můžete opakovat podle potřeby.

Jako aktuální barva je nejčastěji nastavená **červená**. Barva pozadí je obvykle bílá, při inverzi černá. Popředí je obvykle černé, při inverzi bílé.

3. Chcete-li barvy uložit pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Barvy čáry, rámečku a textu budou použity pro budoucí objekty v aktivních editačních vrstvách.

V dialogových oknech je k dispozici k nastavení 16 barev. Další můžete nastavit úpravou souboru EROICA.INI. (Vaše volba--pokud to není jedna ze základních 16 barev--se neobjeví na seznamu barev v dialogových oknech.)

Sekce [Tool] obsahuje číselná hesla "Colour", která udávají barvy čar a rámečků pro všechny objekty. Syntaxe těchto klíčových slov je:

*Object Colour=RRR,GGG,BBB*

Kde *R*=**červená**, *G*=**zelená**, a *B*=**modrá** a každá je zadána hodnotou mezi 0 a 255, přičemž 0 znamená absenci barvy a 255 maximální zastoupení této barvy. Pro **čistě červenou** tedy použijte 255,0,0.

---

**Tip:** Požijte nabídku Volitelné -> Editace barev v programu Paintbrush ve Windows 3.1, abyste viděli, jaké kombinace čísel představují jaké barvy.

---

Změny v souboru EROICA.INI se projeví až při příštím spuštění programu Eroica.

Jestliže je aktivní příkaz [Zobrazení -> Barvy -> Monochrom](#), všechny objekty se zobrazí černobíle. Chcete-li vidět barvy těchto objektů, zrušte tento příkaz.

---

### Viz také

[sekce \[Tool\] \(souboru EROICA.INI\)](#)

[Inverze barev dokumentu](#)

## Definování šířky čáry a obrysu

Pro kreslení čar **objektů** můžete nadefinovat spoustu šířek pomocí volby Šířka čáry v dialogových oknech pro nastavení vlastností kreslicích nástrojů. Tato nastavení jsou ve všech kategoriích kromě Symbol, Text a Poznámka.


### Definování šířky čáry a obrysu objektu:

1. V dialogovém okně nabídka [Volitelné, Kreslení](#) vyberte kategorii objektu, kterou chcete definovat.
2. Vyberte jednotky Šířky čáry.
3. Zadejte nebo vyberte odpovídající hodnotu. Opakujte od kroku 1 podle potřeby.
4. Chcete-li nastavení uložit pro další použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Vybrané šířky čar budou použity pro aktivní nebo následující editační vrstvy.

Šířku čar můžete také nastavit pomocí [pohyblivého](#) okna pro nastavení šířky čáry.

### Použití okna šířky čáry k nastavení šířky čáry:

1. Je-li okno šířky čáry skryto, klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo  
Zvolte Okna -> Okno šířky čáry.

2. Zvolte nástroj, se kterým budete pracovat.

V okně šířky čáry se objeví trojúhelník a kolmo k jeho ose pohyblivá čára.. V titulku okna je uvedena aktuální šířka čáry.

3. V okně šířky čáry na trojúhelník v místě odpovídající šířce čáry nebo přetáhněte červenou čáru oknem šířky čáry na odpovídající šířku.

Nově zvolená šířka čáry se projeví při dalším kreslení objektů aktivním nástrojem, nikoliv na objektech již nakreslených.

Pamatujte, je-li aktivována volba Vlasové čáry v dialogovém okně Volby pro pohled, všechny objektové čáry jsou zobrazeny o šířce 1 bodu. Chcete-li vidět skutečnou šířku čar, musíte nejprve tuto volbu zrušit

---

### Viz také

[Definování jednotek měření](#)

## Změna stylu čáry a obrysu

Čáry mohou být tečkované nebo čárkované. Požadovaný vzorek čáry můžete vybrat pomocí nastavení Stylu čáry. Tato volba je přístupná ve všech kategoriích kreslicích nástrojů kromě Zvýrazňovač, Zvýraz. ploch, Text a [Poznámka](#).

### Nastavení stylu čáry:

1. V dialogovém okně (nabídka Volitelné, Kreslení ) [Volby kreslení](#) vyberte kategorii objektu, kterou chcete definovat.
2. Vyberte styl ze seznamu Styl čáry.. Opakujte od kroku 1 podle potřeby.
3. Chcete-li nastavení uložit pro další použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Styly čar se projeví při dalším kreslení objektů na aktivní nebo následující editační vrstvy.

Heslo [Dashed Lines] souboru EROICA.INI definuje další styly čar. Jakékoliv zde definované styly se objeví na seznamech stylů čar.. Syntaxe je:

```
jméno=0 | 1 1 | 2 +hodnota -hodnota (+hodnota -hodnota ...)
```

### Kde

*jméno* = jakýkoliv textový řetězec popisující styl čáry.  
0 | 1 = necentrovat (0) nebo centrovat (1) přerušovanou čáru mezi okraji  
1 | 2 = palce (1) nebo centimetry (2)  
*+hodnota* = délka čárky (nebo tečky) stylu čáry v bodech.

Znak + není povinný. Vynecháte-li jej, předpokládá se..

*-hodnota* = délka mezery následující po čárce v bodech.

Pokračujte v definování hodnot čárek a mezer, dokud nespécifikujete celou jednu sekvenci. Vynechávejte mezery.

---

### Viz také

[sekce \[Dashed Lines\]](#)

## Výběr průsvitných nebo plných čar

Většina čárových [objektů](#) může být buď průsvitná nebo plná. Výjimkou jsou čáry zvýrazňovače, které jsou vždy průsvitné a gumovací čáry, které mají vždy barvu pozadí.

### Výběr průsvitnosti čar:

1. V dialogovém okně (nabídka Volitelné, Kreslení) [Volby kreslení](#) vyberte kategorii čárového objektu (Přímka, Oblouk, Šipka, Tužka, [Lomená čára](#) nebo Kóta), kterou chcete definovat.
2. Klepněte na Průsvitně nebo Vyplnit. Opakujte podle potřeby od kroku 1.
3. Chcete-li uložit tato nastavení pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Výběr se projeví při dalším kreslení objektů na aktivní nebo následující editační vrstvy.

---



### Viz také

[Výběr barev objektu](#)

## Použití nastavení hrotu

Nastavení konců čar můžete provést v okně Volby kreslení v kategoriích Příímka a Globální.

### Nastavení stylu hrotu:

1. Pro všechny objekty nastavte styl hrotů v kategorii Globální v dialogovém okně [Volby kreslení](#) .  
Chcete-li nastavit tyto volby pouze pro příímky, klikněte na kategorii Příímky.
2. Klikněte na Kulatý hrot (  ) nebo Hranatý hrot (  ).
3. Chcete-li toto nastavení použít i přííště, klikněte na Uložit pro přííště. Klikněte na OK.

Chcete-li použít nastavení hrotů nejen pro příímky, musíte upravit soubor EROICA.INI.

### Nastavení hrotů pro další objekty:

1. Načtete soubor EROICA.INI do textového editoru.
2. V sekci [Tool] najdete hesla obsahující slovo "Capstyle". Nastavte je na 0 pro kulaté a 1 pro hranaté hroty.
3. Uložte soubor EROICA.INI.
4. Spusťte znovu program Eroica.

Další vrstvy již používají změnéné nastavení.

---

### Viz také

[kategorie Globální: dialogové okno Volby kreslení](#)


[kategorie Příímka: dialogové okno Volby kreslení](#)

[sekce \[Tool\]](#)

## Nastavení vlastností šipek

Kategorie Šipka a Kóta obsahují nastavení vzhledu šipek.

### Nastavení vzhledu šipek:

1. V dialogovém okně pro volby kreslení (nabídka Volitelné, Kreslení) [Volby kreslení](#) vyberte kategorii Šipka nebo Kóta.
2. Klepněte na Velikost šipky: může být buď pevná nebo úměrná délce objektové čáry. Klepnete-li na pevnou, musíte zadat nebo vybrat i její velikost.
3. Klepněte na Styl šipky: Plná () nebo Dutá (>).
4. Klepněte na počet šipek: Jedna nebo dvě.
5. Chcete-li toto nastavení uložit pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Šipky kót se ve změněné podobě objeví na následně nakreslených [objektech](#) v aktivní nebo následné [editační vrstvě](#).

---

### Viz také

[kategorie Šipka: Dialogové okno Volby:Šipka](#)

[kategorie Kóta: Dialogové okno Volby:Kóta](#)

## Nastavení vlastností textu

Kategorie Text, [Poznámka](#) a Kóta obsahují nastavení vzhledu textu těchto textových [objektů](#).

### Nastavení vzhledu textových objektů:

1. V dialogovém okně (nabídka Volitelné, Kreslení) [Volby kreslení](#) vyberte kategorii Text, Poznámka nebo Kóta.
  2. Vyberte font. Můžete použít jakýkoliv instalovaný TrueType font nebo font tiskárny.
  3. Zadejte nebo vyberte Velikost textu (nebo výšku).
  4. Vyberte Úhel ( úhel textu).
  5. U textu a poznámek můžete zatrhnout také kolonku Styl: **Tučně**, *Šikmo*, Podtržený a ~~Přeškrtnutí~~. Můžete tyto styly i **kombinovat**.
  6. U poznámek můžete zatrhnout kolonku Nejdříve jako ikony. V případě zatržení této kolonky se poznámka objeví po umístění v podobě ikony. V opačném případě se objeví jako text (je-li v dialogovém okně Volby pro pohled, sekce Zobrazení poznámek nastaveno na Jednoduchý text.
  5. Chcete-li vlastnosti textu uložit pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.
- Následný text, poznámky nebo text kót se již na nových vrstvách objeví s novými vlastnostmi.

Různá nastavení můžete provést i v souboru EROICA.INI.

### Změna aktuálního tvaru poznámek a aktuálního stylu textu kót:

1. Načtěte soubor EROICA.INI do textového editoru.
- V sekci [Tool]:
2. Nastavte "Annotation Iconized" na 0, jestliže chcete, aby se poznámky zobrazovaly po umístění jako text nebo na 1 jestliže chcete, aby se zobrazovaly jako ikony
  3. Nastavte "Dimension Text Typeface" na 0 pro normální, 1 pro tučný, 32 pro přeškrtnutý, 64 pro podtržený a 128 pro šikmý. Chcete-li kombinovat styly, zadejte jejich součet. Například chcete-li mít **Tučný šikmý** text, nastavte hodnotu na 129 (1 + 128 = Tučný + Šikmý = 129).
  4. Uložte soubor EROICA.INI.
  5. Spusťte znovu program Eroiica.
- Vybraný tvar poznámek a styl textu kót se použije při práci v následných vrstvách.

---

### Viz také

[Kategorie Kóta: Dialogové okno Volby:Kóta](#)

[Kategorie Poznámka: Dialogové okno Volby:Poznámka](#)

[Kategorie Text: Dialogové okno Volby:Text](#)

[Dialogové okno Volby pro pohled \(Zobrazení poznámek\)](#)

[sekce \[Tool\]](#)



## Definování stylu kót

Kóty mohou mít jeden ze tří stylů, které definují jejich vynášecí čáry a text, ale nikoliv jejich šipky.



### Definování stylu kót:

1. V dialogovém okně [Volby kreslení](#) (Volitelné, Kreslení) vyberte kategorii Kóta.
2. Vyberte ze seznamu Styl kóty, který chcete použít.
3. Chcete-li styl uložit pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Styl bude aplikován při dalším kreslení kót v aktivní nebo následující [editační vrstvě](#).

---

### Viz také

[kategorie Kóta: Dialogové okno Volby:Kóta](#)  
[Kreslení kótové čáry](#)

## Nastavení vlastností výplně

Kategorie Obdélník, Kruh, Elipsa a Mnohoúhelník obsahují stejné druhy vlastností. Kategorie Zvýraz. ploch je má podobné, ale nemá nastavení stylu výplně --ten je vždy průsvitný. Má ale navíc nastavení tvaru. Kategorie Výmaz ploch obsahuje pouze nastavení tvaru a šířky čáry.

### Nastavení barvy výplně a stylu výplně:

1. V dialogovém okně [Volby kreslení](#) (nabídka Volitelné, Kreslení) vyberte kategorii Obdélník, Kruh, Elipsa, Mnohoúhelník, Zvýraz. ploch nebo Výmaz ploch.
2. Vyberte barvu výplně.
3. V kategoriích kromě Zvýraz. ploch a Výmaz ploch můžete vybrat Styl výplně.

Zvýraz. ploch je vždy průsvitná a vymazaná plocha má vždy barvu pozadí.

5. U kategorií Zvýraz. ploch a Výmaz ploch můžete vybrat tvar: Obdélník, Kruh, Elipsa nebo Mnohoúhelník. Opakujte v případě potřeby od kroku 1.

6. Chcete-li uložit vlastnosti výplně pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Vybraný styl výplně bude aplikován při dalším kreslení [objektů](#) v aktivní nebo následující editační vrstvě.

Pamatujte, že je-li zatržena v dialogovém okně Volby pro pohled kolonka Drátový model, všechny objekty vypadají, jako kdyby byly průsvitné. Chcete-li vidět opravdový styl výplně, deaktivujte tuto kolonku.

---

### Viz také

[Výběr barev objektu](#)

[Změna stylu čáry](#)

[Definování šířky čáry](#)

[Dialogové okno Volby pro pohled](#)

## Definování aktivních oblastí

[Aktivní oblasti](#) se mohou objevit v jakémkoliv tvaru nebo velikosti. Můžete je umístit pomocí nástroje Aktivní oblast nebo je připojit k již existujícím objektům. Typ objektu použitý nástrojem Aktivní oblast je stanoven v kategorii Aktivní oblast.

### Definování aktivních oblastí:

1. V dialogovém okně [Volby kreslení](#) (nabídka Volitelné, Kreslení) vyberte kategorii Aktivní oblast.
2. Vyberte tvar aktivní oblasti, který chcete použít:: Obdélník, Kruh, Elipsa, Mnohoúhelník, [Symbol](#), nebo Ikona.
3. Provedte jedno z následujících:



Je-li vybrán plný tvar objektu, vyberte vlastnosti výplně a čar.



Je-li vybrán tvar ikona, vyberte vhodnou ikonu ze seznamu ikon.



Je-li vybrán tvar symbol, klepněte na Procházet, vyberte soubor symbolu v dialogovém okně Symbol pro set a klepněte na OK.

4. Chcete-li uložit nastavení aktivních oblastí pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Aktivní oblasti jsou nyní nadefinovány pro aktivní nebo následné editační vrstvy.

---

### Viz také

[kategorie Aktivní oblast: Dialogové okno Volby:Aktivní oblast](#)

[dialogové okno Symbol pro set](#)

[Umístění aktivní oblasti](#)

[Nastavení vlastností výplně](#)

## Výběr aktuálního symbolu

Můžete vybrat soubor, který bude použit jako aktuální [symbol](#).

### Výběr aktuálního souboru symbolu:

1. Zvolte Volitelné -> Nástroje.
2. Najděte kategorii Symbol a klepněte na ni.

V dialogovém okně Volby: Symbol:

3. Zadejte disk, adresář a název souboru symbolu do textového okénka Jméno.  
nebo



Klepněte na Procházet a v dialogovém okně Volby:Symbol, vyberte disk, adresář a zadejte Název souboru. Klepněte na OK.

4. Chcete-li uložit nastavení symbolu pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště. Klepněte na OK.

Vybraný symbol je nyní propojen s nástrojem Symbol. Zůstane vybrán, dokud nevyberete jiný soubor symbolu.

Chcete-li jakýkoliv posledně vybraný soubor symbolu uložit jako aktuální, upravte soubor EROICA.INI.

### Pokaždé uložit poslední vybraný symbol jako aktuální:

1. Načtěte soubor EROICA.INI do textového editoru.
2. V sekci [File] nastavte příkaz "Retain Last Active Symbol" = 1.
3. Uložte soubor EROICA.INI.

Při každém novém spuštění programu Eroiica se posledně zvolený symbol automaticky nastaví jako aktivní.

---

### Viz také

[dialogové okno Volby:Symbol](#)

[Výběr a umístění symbolu](#)

[Vytvoření symbolu](#)

[heslo "Retain Last Active Symbol" \(sekce \[File\]\)](#)

## Nastavení volby mazání

V dialogových oknech [Volby pro kreslení](#) (Volitelné, Kreslení) můžete také zvolit vlastnosti pro nástroj Guma a Výmaz ploch.

### Zadání vlastností budoucího gumování a vymazaných oblastí:

1. Zvolte Volitelné -> Nástroje.

V dialogovém okně (nabídka Volitelné, Kreslení) [Volby kreslení](#)

2. Chcete-li změnit volby mazací čáry, najděte v seznamu kategorií nástroj Guma a klepněte na ni. Zadejte nebo vyberte šířku mazací čáry ve vybraných jednotkách.
3. Chcete-li změnit nastavení Výmaz ploch, najděte a klepněte na kategorii Výmaz ploch. Vyberte tvar plochy, kterou chcete vymazat: Obdélník, Kruh, Elipsa nebo Mnohoúhelník. Protože okrajové čáry jsou neviditelné, doporučuje se nastavit jejich šířku na 0.005 palce (jinými slovy velmi tenké).
4. Chcete-li uložit volby mazání pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Guma a Výmaz ploch jsou nastaveny pro další použití na aktivní nebo následující [editační vrstvě](#).

---

### Viz také

[kategorie Guma: Dialogové okno Volby:Guma](#)

[kategorie Výmaz ploch: Dialogové okno Volby:Výmaz ploch box](#)

[Gumování od ruky](#)

[Použití Výmazu ploch](#)

## Kreslení objektů

Program Eroiica vám nabízí nepřeberné množství kreslicích nástrojů. Následuje popis obvyklých problémů a jejich řešení.

### Nemohu vybrat kreslicí nástroj...

Aktuální dokument zřejmě neobsahuje žádnou aktivní [editační vrstvu](#). Vytvořte novou editační vrstvu klepnutím na ikonu Nová vrstva v Panelu standardních nástrojů nebo aktivujete již existující vrstvu pomocí plovoucího okna Eroiica Obsah (Objekt -> Připoj vrstvu).

### Jak poznám aktivní kreslicí nástroj?

Aktivní kreslicí nástroj je označen zatržením v menu Kreslení nebo stlačením příslušné ikony. Ukazatel myši mění tvar v závislosti na zvoleném nástroji, aby vám umožnil lepší orientaci při kreslení [objektu](#). Aktivní kreslicí nástroj zůstává aktivní, dokud nepřejdete do dalšího dokumentového okna nebo neklepnete na ikonu Výběr.

### Jak kreslicí nástroj deaktivuji?

Kreslicí nástroj deaktivujete buď aktivací jiného nástroje nebo klepnutím na ikonu Výběr.

### Co když udělám chybu při kreslení objektu?

V průběhu kreslení můžete zrušit cokoli, co jste nakreslili, stisknutím tlačítka ESC. Hned po skončení kreslení odstraníte nakreslený objekt použitím příkazu nabídky Editace:Zpět. Můžete také vymazat objekty tak, že je vyberete (Úpravy -> Výběr) a stisknete na klávesnici tlačítko DELETE. Další příkazy hesla Úpravy vám umožňují objekty upravovat.

### Objekt se po zvětšení nebo po sloučení dokumentu posunul...

To se může stát, jelikož můžete objekty velmi přesně umísťovat pouze při zobrazení dokumentu [v měřítku](#) 1:1. Použijte kombinaci kláves CTRL+1 pro zobrazení dokumentu v tomto měřítku. Můžete se také při kreslení řídit [oknem Detail](#).

---

### Viz také

[příkazy nabídky Kreslení](#)

[příkazy nabídky Kreslení \(nabídka Zobrazení\)](#)

[vytvoření editační vrstvy](#)

[Výběr a zrušení výběru objektů](#)

## Vytvoření editační vrstvy

Dříve než můžete použít kterýkoliv z nástrojů pro kreslení a většinu příkazů v nabídce Úpravy, musíte v dokumentu vytvořit aktivní editační vrstvu. Jednou z cest, jak aktivovat [editační vrstvu](#) je klepnout na ikonu Nová vrstva v Panelu standardních nástrojů.

### Definování typu vrstvy:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. Klepněte na ikonu Optimalizace (můžete rolovat nahoru nebo dolů).

V dialogovém okně Volitelné: Optimalizace:

3. Zvolte příslušný typ vrstvy ve výběrovém boxu Nová vrstva bude: Čárová, Plně editační, Poznámková nebo Aktivní oblast.



Vrstvy typu [čárová](#) můžete použít k umístění jakéhokoliv objektu kromě [poznámek](#), [aktivních oblastí](#), zvýrazněných oblastí, vygumovaných, vymazaných (příp. vyjmutých) a vložených bitmap. Můžete používat pouze průsvitné barvy výplně.



[Editační](#) typ vrstvy vám dovoluje používat všechny příkazy v nabídce Úpravy a umísťovat jakékoliv [objekty](#) (s jakýmikoliv vlastnostmi) kromě poznámek a aktivních oblastí.



[Plně editační](#) vrstvy nemají žádná omezení. Můžete do nich umístit jakýkoliv objekt a použít jakýkoliv příkaz nabídky Úpravy.



[Poznámková](#) vrstva dovoluje poznámky, šipky, text, zvýrazněné čáry od ruky a zvýrazněné oblasti obdélníkového tvaru.



[Aktivní oblasti](#) jsou jen pro aktivní oblasti, přímky, oblouky, šipky, symboly, čáry od ruky a [lomené čáry](#).

### Vytvoření vrstvy:



Vytvořte vrstvu klepnutím na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo

1. Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně obsahu:

2. Je-li to nutné, rozviňte položky nebo stránky, na které chcete jít. "Základní" položky nebo stránky mají v ikoně znaménko plus (+).
3. Klepněte na jméno stránky nebo dokumentu.
4. Zvolte Objekt -> Připojit vrstvu.

Nová vrstva se stane aktivní editační vrstvou, připravenou pro editování a označování. Pokud jste ji nijak nenazvali, je pojmenována *nová vrstva #*, kde # je celé nezáporné číslo.

---

### Viz také

[dialogové okno Vlastnosti editační vrstvy](#)

[Použití kreslicích nástrojů](#)

[položka "Attribute Prompt on Create" \(sekce \[System\]\)](#)

## Kreslení přímek

Čáry můžete kreslit na aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), [Aktivní oblast](#), nebo [Čárovou](#) editační vrstvu. Pokud není vybrána volba Záchyt [na kolmice](#), můžete kreslit v jakémkoliv směru.

### Nakreslení čáry:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Přímka.

2. V aktivní editační vrstvě stiskněte na místě, kde má přímka nebo šipka začínat, levé tlačítko myši a podržte je. Myš táhnete do bodu, kde má objekt končit a pustíte tlačítko. (Zrušit můžete stisknutím ESC.)

Jestliže si zobrazíte okno Měření, můžete při kreslení v tomto okně sledovat geometrické údaje objektu.



Nástroj Přímka zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti čar jsou nastaveny v kategorii Přímka v dialogovém Volby:Přímka (nabídka Volitelné, Kreslení). Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete rovněž změnit v tomto dialogovém okně Volby:Přímka. Vlastnosti této čáry změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Nastavení voleb mřížky](#)

[Kategorie přímka: dialogové okno Volby:Přímka](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)



## Kreslení oblouků

Oblouky můžete kreslit na aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), [Aktivní oblast](#), nebo [Čárovou](#) editační vrstvu. Pokud je vybrána volba Záchyt [na kolmice](#), oba koncové body musí být v horizontále nebo vertikále. Umístění třetího bodu není stanoveno.

### Kreslení oblouku:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Oblouk.

V aktivní editační vrstvě:

2. Klepněte do místa, kde má oblouk začínat.
3. Přemístěte ukazatel na konec oblouku a klepněte.
4. Přemístěte ukazatel mimo úhel oblouku a klepněte. Pokud jste začali kreslit ze špatného bodu, stačí stisknout klávesu ESC a kreslení se přeruší.



Oblouk je vykreslen tak, že se dotýká třech bodů, na které jste klepli. Začíná prvním zvoleným bodem, pokračuje ve směru nebo proti směru hodinových ručiček třetím bodem a končí ve druhém zvoleném bodě. Nástroj Oblouk zůstává aktivní i po dokončení objektu

Aktuální vlastnosti oblouků jsou nastaveny v kategorii Oblouk v dialogovém okně Volby:Oblouk. Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete změnit tamtéž nebo volbou Šířka čáry. Vlastnosti tohoto oblouku změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Nastavení voleb mřížky](#)


[Kategorie oblouk: dialogové okno Volby:Oblouk](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)

## Kreslení obdélníků

Obdélníky můžete kreslit na aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), nebo [Čárovou](#) (pouze obdélníky s průhlednou výplní) editační vrstvu.

### Kreslení obdélníků:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Obdélník.

2. V aktivní editační vrstvě Klepněte na první roh, táhněte myši do protějšího rohu a pak pusťte tlačítko myši. (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)

Jestliže si zobrazíte okno Měření, můžete při kreslení v tomto okně sledovat geometrické údaje objektu.



Nástroj Obdélník zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti obdélníku jsou nastaveny v kategorii Obdélník v dialogovém okně Volby:Obdélník. Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete změnit tamtéž nebo v okně Šířka čáry. Vlastnosti tohoto obdélníku změňte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Nastavení vlastností výplně](#)

[Kategorie obdélník: dialogové okno Volby:Obdélník](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)

## Kreslení kruhů

Kruhy můžete kreslit na aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), nebo [Čárovou](#) (pouze kruhy s průhlednou výplní) editační vrstvu.

### Kreslení kruhů:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Kruh.

2. V aktivní editační vrstvě stiskněte tlačítko myši ve středu kruhu, táhněte na vzdálenost požadovaného poloměru a pustte tlačítko myši. (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)



Nástroj Kruh zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti kruhu jsou nastaveny v kategorii Kruh v dialogovém okně Volby:Kruh. Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete změnit tamtéž nebo v okně Šířka čáry. Vlastnosti tohoto kruhu změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Nastavení vlastností výplně](#)

[Kategorie kruh: dialogové okno Volby kreslení](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)

## Kreslení elips

Elipsy můžete kreslit na aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), nebo [Čárovou](#) (pouze elipsy s průhlednou výplní) editační vrstvu.

### Kreslení elipsy:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Elipsa.

2. V aktivní editační vrstvě stiskněte tlačítko myši ve středu elipsy, táhněte na vzdálenost požadovaného poloměru a pustte tlačítko myši. (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)



Nástroj Elipsa zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti elipsy jsou nastaveny v kategorii Elipsa v dialogovém okně Volby:Elipsa. Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete změnit tamtéž nebo v okně Šířka čáry. Vlastnosti této elipsy změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Kategorie elipsa: dialogové okno Volby:Elipsa](#)

[Nastavení vlastností výplně](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)

## Kreslení šipek

Šipky můžete kreslit na aktivní [editační vrstvu](#). Pokud je vybrána volba Záchyt [na kolmice](#), oba koncové body šipky musí být v horizontále nebo vertikále.

### Kreslení šipky:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Šipka.

2. V aktivní editační vrstvě stiskněte na místě, kde má přímka nebo šipka začínat, levé tlačítko myši a podržte je. Myši táhněte do bodu, kde má šipka končit a pusťte tlačítko.



Hrot šipky je umístěn na poslední zadaný bod. Nástroj Šipka zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti šipek jsou nastaveny v kategorii Šipka v dialogovém okně Volby:Šipka. Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete změnit tamtéž nebo v okně Šířka čáry. Vlastnosti této šipky změňte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Kategorie šipka: dialogové okno Volby:Šipka](#)

[Nastavení vlastností mřížky](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)

## Kreslení tužkou od ruky

Tužkou můžete kreslit od ruky na aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), [Aktivní oblast](#), nebo [Čárovou](#) editační vrstvu. Pokud je vybrána volba Záchyt [na kolmice](#), náčrtek bude obsahovat pouze vertikální a horizontální čáry.

### Kreslení tužkou od ruky:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Tužka.

2. V aktivní editační vrstvě stiskněte na místě, kde chcete začít kreslit a začněte se stisknutým levým tlačítkem myši kreslit (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)



Nástroj Tužka zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti tužky jsou nastaveny v kategorii Tužka v dialogovém okně Volby:Tužka. Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete změnit tamtéž nebo v okně Šířka čáry. Vlastnosti tohoto tužkou nakresleného objektu změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Kategorie tužka: dialogové okno Volby:Tužka](#)


[Nastavení vlastností mřížky](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)

## Kreslení lomených čar

[Lomené čáry](#) můžete kreslit na aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), [Aktivní oblast](#), nebo [Čárovou](#) editační vrstvu. Pokud je vybrána volba Záchyt [na kolmice](#), lomená čára bude obsahovat pouze vertikální a horizontální čáry.

### Kreslení lomené čáry:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Lomená čára.

V aktivní editační vrstvě:

2. Klepněte tam, kde má první čára začínat a potom tam, kde má první čára končit. Pak klikněte tam, kde má končit druhá čára, třetí atd. (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)
3. Konečný bod lomené čáry označte dvojím klepnutím  
Jestli jste umístili všechny body čáry, klepněte pravým tlačítkem myši.



Nástroj Lomená čára zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti lomených čar jsou nastaveny v kategorii Lomená čára v dialogovém okně Volby:Lomená čára. Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete změnit tamtéž nebo v okně Šířka čáry. Vlastnosti této lomené čáry změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Kategorie Lomená čára: dialogové okno Volby:Lomená čára](#)

[Nastavení vlastností mřížky](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)

## Kreslení mnohoúhelníků

Mnohoúhelníky můžete kreslit na aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), nebo [Čárovou](#) editační vrstvu. Pokud je vybrána volba Záchyt [na kolmice](#), mnohoúhelník bude obsahovat pouze vertikální a horizontální čáry s výjimkou zakončující čáry.

### Kreslení mnohoúhelníku:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Mnohoúhelník.

V aktivní editační vrstvě:

2. Klepněte tam, kde má být první roh, pak tam, kde má být druhý, třetí atd.
3. Poslední roh umístíte dvojitým klepnutím  
Jestli jste umístili všechny body mnohoúhelníku, klepněte pravým tlačítkem myši.



Nástroj Mnohoúhelník zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti mnohoúhelníků jsou nastaveny v kategorii Mnohoúhelník v dialogovém okně Volby:Mnohoúhelník. Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete změnit tamtéž nebo v okně Šířka čáry. Vlastnosti tohoto mnohoúhelníku změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Kategorie mnohoúhelník, dialogové okno Volby:Mnohoúhelník](#)

[Nastavení vlastností mřížky](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)



## Zvýrazňování od ruky

Zvýrazňovač můžete používat na aktivních [editačních vrstvách](#) typu Čárová, Editační, Poznámková a Plně editační. Pokud je pro tuto editační vrstvu vybrána volba Záchyt [na kolmice](#), zvýrazňující čáry musí být pouze vertikální nebo horizontální.

### Zvýrazňování od ruky:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Zvýrazňovač.

2. V aktivní editační vrstvě stiskněte na místě, kde má zvýraznění začínat, a začněte se stisknutým levým tlačítkem myši zvýrazňovat.



Nástroj Zvýrazňovač zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti zvýrazňovače jsou nastaveny v kategorii Zvýrazňovač v dialogovém okně Volby:Zvýrazňovač. Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete změnit tamtéž nebo v okně Šířka čáry. Vlastnosti tohoto zvýrazňovačem nakresleného objektu změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Kategorie Zvýrazňovač: dialogové okno Volby:Zvýrazňovač](#)

[Nastavení vlastností mřížky](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)

## Použití Zvýrazňovače ploch

Zvýrazňovač ploch můžete použít na aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), nebo [Poznámkovou](#) editační vrstvu. Zvýrazňovač ploch zvýrazňuje plochy dokumentu. Pokud je vybrána volba Záchyt [na kolmice](#), mnohoúhelníková zvýrazněná plocha bude obsahovat pouze vertikální a horizontální čáry s výjimkou zakončující čáry.

### Zvýraznění plochy:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Zvýrazňovač ploch

2. Pravoúhlé plochy kreslete jako obdélníky táhnutím z jednoho rohu do protějšího. Kruhové nebo eliptické plochy kreslete táhnutím ze středu na vzdálenost poloměru. U mnohoúhelníkových ploch nejprve klepnutím označte všechny body a potom klepněte pravým tlačítkem myši.

Nástroj Zvýrazňovač ploch zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti zvýrazňovače ploch jsou nastaveny v kategorii Zvýraz. ploch v dialogovém okně Volby:Zvýraz. ploch. Tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu můžete změnit tamtéž nebo v okně Šířka čáry. Vlastnosti této zvýrazněné plochy změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Nastavení vlastností mřížky](#)


[Kategorie Zvýrazňovač ploch: dialogové okno Volby:Zvýraz. ploch](#)

[Nastavení vlastností výplně](#)

## Umístění textu

Text můžete vkládat do aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), [Poznámkové](#), nebo [Čárové](#) editační vrstvy. Text můžete přímo vepsat do vrstvy nebo jej umístit pomocí dialogového okna. To záleží na nastavení příkazu "Use Dialogové okno for Text Entry" v sekci [User Interface Preferences] souboru EROICA.INI.

### Zadání textu pomocí dialogového okna (Use Dialogové okno for Text Entry=1):

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Text.

Ukazatel myši změni tvar na I.

2. V aktivní editační vrstvě klepněte levý horní roh umístění textu.
3. V [dialogovém okně Text](#), zadejte text, který chcete umístit. Stiskněte ENTER pro přechod na další řádek. Klepnutím na tlačítko Vložit nebo stisknutím CTRL+V můžete vložit text ze schránky. (Je-li schránka prázdná nebo obsahuje-li grafiku, tlačítko Vložit není přístupné.) Klepněte na OK.

### Umístění textu přímo do aktivní editační vrstvy (Use Dialogové okno for Text Entry=0):

1. Vyberte nástroj Text.

Ukazatel myši změni tvar na I.

2. Zadejte text do aktivní editační vrstvy, kam chcete. Stiskněte ENTER pro přechod na další řádek. (Poslední napsaný znak smažete klávesou BACKSPACE.)
3. Psaní textu ukončete klepnutím kamkoliv na vrstvu nebo dvojitým stiskem klávesy ENTER.

Aktuální vlastnosti textu jsou nastaveny v kategorii Text v dialogovém okně Volby:Text. Zde můžete tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu změnit. Vlastnosti tohoto textu změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[příkaz "Use Dialog for Text Entry" \(sekce \[User Interface Preferences\] \)](#)

[Kategorie text: dialogové okno Volby:Text](#)

[Nastavení vlastností textu](#)

## Umístění poznámky


[Poznámky](#) (textové zprávy, které mohou být představovány ikonami) můžete umístit na aktivní [Plně editační](#) nebo [Poznámkovou](#) editační vrstvu.

### Umístění poznámky:

1. Klepněte na  v Panelu kreslicích nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Poznámka.

Ukazatel myši se změní na: .

2. V aktivní editační vrstvě klepněte středem ikony poznámky tam, kam chcete text umístit nebo na začátek umístění jejího textu.
3. V [dialogovém okně Text poznámky](#), napište do rámečku text poznámky. Stisknutím klávesy ENTER přejdete na další řádek. Klepnutím na tlačítko Vložit nebo stisknutím CTRL+V můžete vložit text ze schránky. (Je-li schránka prázdná nebo obsahuje-li grafiku, tlačítko Vložit není přístupné.) Klepněte na OK.

Pokud je v dialogovém okně Volby pro pohled v sekci Pro objekty zobrazovat zatrženo Poznámky, poznámka se objeví na vrstvě buď jako ikona nebo jako text. (V opačném případě zůstane skryta.) Nástroj Poznámky zůstane aktivní.

Text poznámky můžete zobrazit nebo skrýt: nabídka Zobrazení -> Efekty -> Zobrazit poznámky, Skrýt poznámky

Aktuální vlastnosti poznámek jsou nastaveny v kategorii Poznámka v dialogovém okně Volby:Poznámka. Zde můžete tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu změnit. Vlastnosti této poznámky změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Prohlížení poznámek](#)

[dialogové okno Zobrazení -> Efekty \(Zobrazit Poznámky\)](#)

[Kategorie poznámka: dialogové okno Volby:Poznámka](#)

## Umístění aktivních oblastí

[Aktivní oblasti](#) můžete umístit na aktivní editační vrstvy typu [Plně editační](#) nebo [Aktivní oblast](#) .

### Umístění aktivní oblasti:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Aktivní oblast.

2. V aktivní editační vrstvě klepněte na místo umístění aktivní oblasti, nakreslete objekt aktivní oblasti nebo vložte symbol aktivní oblasti.

Je-li nastaveno "Hotspot Data Prompt=1" v sekci [Tool] souboru EROICA.INI, objeví se dialogové okno.

3. V [dialogovém okně Data aktivní oblasti](#) zadejte požadovaný text. Musí to být textový řetězec srozumitelný pro přijímající program. Klepněte na OK.

Je-li v dialogovém okně Volby pro pohled v sekci Pro objekty zobrazovat zatržena volba Aktivní oblasti, aktivní oblast se objeví na daném místě. (V opačném případě zůstane skryta.) Nástroj Aktivní oblast zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti aktivních oblastí jsou nastaveny v kategorii Aktivní oblast v dialogovém okně Volby:Aktivní oblast. Zde můžete tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu změnit. Vlastnosti této aktivní oblasti změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Umístění aktivní oblasti do textového dokumentu](#)

[příkaz "Hotspot Data Prompt" \(sekce \[Tool\]\)](#)

[Aktivace aktivní oblasti](#)

[Kategorie aktivní oblast: dialogové okno Volby:Aktivní oblast](#)

## Umístění aktivních oblastí do textového dokumentu

[Aktivní oblasti](#) můžete umístit i do dokumentu typu Word for Windows nebo WordPerfect, máte-li k těmto programům přístup.

### Umístění aktivní oblasti do **textového dokumentu**:

1. Spustíte program Word nebo WordPerfect.
2. Otevřete dokument, do kterého chcete umístit aktivní oblast.
3. Vložte na místo aktivní oblasti poznámku programu Word nebo WordPerfect. Tato poznámka musí začínat textem "Hotspot Trigger String" tak, jak je uvedeno v sekci [FormattedText] souboru EROICA.INI. Aktuálně nastavený spouštěcí řetězec je !HOTSPOT!.
4. Ihned za spouštěcí řetězcem následuje znak > pro zarovnání vpravo, < pro zarovnání vlevo nebo . pro uprostřed. (Tím se nastaví umístění aktivní oblasti.)
5. Po znacích <, >, nebo . musí následovat buď #nnn (nnn = celé nezáporné číslo od 001 to 100), které přiřadí aktivní oblasti ikonu aktivní oblasti nebo *textový-řetězec* (všimněte si znaku poznámky), které přiřadí aktivní oblasti textový objekt obsahující "*textový-řetězec*".
6. Přejděte na nový řádek stisknutím ENTER (nedávejte žádné mezery) a zadejte data aktivní oblasti. Například chcete-li použít HOTSPOT.EXE, můžete napsat:

```
!HOTSPOT!<#075  
#zobraz tento text
```

a vytvoříte tak aktivní oblast s ikonou #75, která se po aktivaci zobrazí v dialogovém okně "zobraz tento text".

7. Uložte dokument.

Při prohlídce tohoto dokumentu v programu Eroica, komentář nebo poznámka je místo zobrazení jako [poznámka](#) zobrazena jako ikona nebo text aktivní oblasti.

---

### Viz také

[sekce \[FormattedText\]](#)

[Aktivace aktivních oblastí](#)

[Umístění aktivních oblastí](#)

[Použití HOTSPOT.EXE](#)

## Kótování

Kóty jsou šipky s kótovým textem. Externí lineární kóty mají na každém konci šipky vynášecí čáry. Kóty můžete umístit do aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), nebo [Čárové](#) editační vrstvy.

Dále se dočtete, jak zvolit styl kóty.: [Definování stylu kóty](#)

### Kreslení horizontální externí lineární kóty:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Kóta.

V aktivní editační vrstvě:

2. Klepněte na počáteční bod kótové čáry. (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)
3. Posuňte ukazatel myši na umístění koncového bodu kótové čáry a klepněte.
4. Posuňte ukazatel myši mezi oba body kótové čáry a klepněte.



5. V [dialogovém okně Text kóty](#), zadejte text kóty. Stisknutím klávesy ENTER přejdete na další řádek. Klepnutím na tlačítko Vložit nebo stisknutím CTRL+V můžete vložit text ze schránky. (Je-li schránka prázdná nebo obsahuje-li grafiku, tlačítko Vložit není přístupné.) Klepněte na OK.

Je-li text delší než kótová čára, čára se rozdělí. Nástroj Kóta zůstane aktivní.

### Kreslení kót bez vynášecích čar nebo kót ukončených textem:

1. Vyberte nástroj Kóta.

V aktivní editační vrstvě:

2. Klepněte na počáteční bod kótové čáry.
3. Posuňte ukazatel myši na umístění koncového bodu kótové čáry a Klepněte. (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)
4. Zadejte text kóty a klepněte na OK.

Je-li text delší než kótovací čára, čára se rozdělí. Nástroj Kóta zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti kót jsou nastaveny v kategorii Kóta v dialogovém okně Volby: Kóta. Tyto vlastnosti můžete pro aktivní editační vrstvu změnit zde nebo v okně Šířka čáry. Vlastnosti této aktivní oblasti změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Nastavení vlastností mřížky](#)

[Kategorie kóta: dialogové okno Volby:Kóta](#)

## Výběr a umístění symbolu

Můžete vyvolat uloženou skupinu [objektů-- symbol--](#) a umístit ji na jakoukoliv aktivní [Plně editační](#), [Editační](#), nebo [Čárovou](#) editační vrstvu.

### Určení aktuálního adresáře se symboly:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. Najděte v rámečku kategorii (můžete rolovat) Soubory a klepněte na ni.

V dialogovém okně Volitelné: Soubory:

3. Zadejte příslušnou cestu do textového rámečku Adresář symbolů, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Zadaný adresář bude používat Paleta symbolů.

### Výběr symbolu:

1. Je-li pohyblivé okno Symboly skryto, zvolte Okna -> Okno palety symbolů.

Okno Symboly zobrazí všechny soubory symbolů, které se nacházejí v adresáři symbolů. Je-li to nutné, aktualizujte jej klepnutím na tlačítko Aktualizovat.

2. V okně Symboly vyberte a klepněte na symbol, který chcete použít.

### Umístění symbolu:

1. Klepněte na  v Panelu kreslících nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Symbol.

V aktivní editační vrstvě:

2. Přetáhněte symbol tam, kam ho chcete umístit (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)

Symbol se objeví na vrstvě. Nástroj Symbol zůstane aktivní.

Vlastnosti tohoto symbolu změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření symbolu](#)

[dialogové okno Volitelné: Soubory](#)

[Kategorie Symbol: dialogové okno Volby kreslení](#)


[dialogové okno Nastavení symbolu](#)



## Mazání od ruky

Gumovat můžete na aktivní [Editační](#) nebo [Plně Editační](#) vrstvě. Pokud je vybrána volba Záchyt [na kolmice](#), mazací čáry budou pouze vertikální nebo horizontální.

### Mazání od ruky:

1. Klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Guma.

V aktivní editační vrstvě:

2. Umístěte ukazatel na vrstvu, stiskněte levé tlačítko a gumujte.

Nakreslené čáry mají barvu stejnou jako pozadí a překrývají tak spodní vrstvy. Nástroj Guma zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti mazacích čar jsou nastaveny v kategorii Guma v dialogovém okně Volby:Guma. Zde můžete tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu změnit. Vlastnosti této gumy změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Nastavení vlastností mřížky](#)

[Kategorie guma: dialogové okno Volby kreslení](#)

[Použití Výmazu ploch](#)

## Použití nástroje Výmaz ploch

Mazat oblasti můžete na aktivní [Editační](#) nebo [Plně Editační](#) vrstvě. Pokud je vybrána volba Záchyt [na kolmice](#), mnohoúhelníkové mazané plochy budou obsahovat pouze vertikální nebo horizontální čáry s výjimkou uzavírací čáry.

### Gumování oblasti:

1. Klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Kreslení -> Výmaz ploch.

2. V aktivní editační vrstvě kreslete pravoúhlé plochy jako obdélníky táhnutím z jednoho rohu do protějšího. Kruhové nebo eliptické plochy kreslete táhnutím ze středu na vzdálenost poloměru. U mnohoúhelníkových plochy nejprve klepnutím označte všechny body a potom klepněte pravým tlačítkem myši.

Gumovaná oblast se vyplní barvou pozadí. Nástroj Výmaz ploch zůstane aktivní.

Aktuální vlastnosti výmazu ploch jsou nastaveny v kategorii Výmaz ploch v dialogovém okně Volby:Výmaz ploch. Zde také můžete tyto vlastnosti pro aktivní editační vrstvu změnit. Vlastnosti této vymazané plochy změníte pomocí příkazů Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Nastavení vlastností mřížky](#)

[Kategorie Výmaz ploch: dialogové okno Volby:Výmaz ploch](#)

[Mazání od ruky](#)

## Zrušení umístění a odstranění objektu

Program Eroiica si pamatuje každou změnu, kterou na každé **editační vrstvě** uděláte. Když si něco rozmyslíte nebo uděláte chybu, můžete vrátit zpět několik posledních akcí. Mějte na paměti, že **akce** zahrnují umístění a odstranění objektů, ale ne změna jejich velikosti a polohy. Můžete také zopakovat akci, kterou jste vrátili.

### Zrušení poslední provedené akce v aktivní editační vrstvě:



Zvolte Úpravy -> Příkaz zpět.  
nebo



Stiskněte CTRL+Z.

Poslední provedená změna je zrušena. Toto můžete provádět, dokud nenarazíte na nevratnou akci nebo dokud nevyčerpáte všechny provedené akce.

### "Obnovení" zrušené akce:



Zvolte Úpravy -> Příkaz provést.  
nebo



Stiskněte CTRL+Y.

Poslední zrušený příkaz je vrácen. Můžete volit Úpravy, Příkaz provést, dokud nejsou vráceny všechny akce. Seznamy vrácených a zrušených akcí se při skončení práce neukládají.

## Výběr objektů

**Objekty** můžete v aktivní editační vrstvě přemísťovat, otáčet, měnit jejich velikost, text, vlastnosti a připojené aktivní oblasti. Než s nimi však můžete cokoli dělat, musíte je vybrat.

### Výběr jednoho nebo více objektů:

1. Není-li již nástroj Výběr aktivní, postupujte následujícím způsobem:



Klepněte na



v Panelu kreslicích nástrojů.  
nebo



Zvolte Úpravy -> Výběr.  
nebo



Stiskněte CTRL+L.

Všechny dosud vybrané objekty jsou ohraničeny.

2. Klepněte na objekty, které chcete vybrat nebo přes ně natáhněte obdélník. Vybrané objekty se označí shora dolů.

Každý vybraný objekt je orámován přerušovanou čarou (krátké čáry) a celá skupina je orámována dlouhými čarami. Stavový panel (je-li zobrazen) uvádí počet vybraných objektů. Nástroj Výběr zůstane aktivní.



### Rychlý výběr všech objektů aktivní editační vrstvy:



Zvolte Úpravy -> Vybrat vše.  
nebo



Stiskněte CTRL+A.

S vybranými objekty můžete provádět tyto procedury:

[spojování a rozpojování objektů](#)

[přemístění a změna velikosti objektu](#)

[Natočení objektu](#)

[úprava textu objektu](#)

[Změna vlastností objektu](#)

[připojení aktivní oblasti](#)

---

### Viz také

[zrušení výběru objektu](#)

## Zrušení výběru objektu

Může se stát, že vyberete více objektů, než potřebujete, neboť příkazy úprav se týkají všech vybraných objektů. Zrušte výběr těch objektů, které nechcete upravovat.

### Zrušení výběru jednoho nebo více vybraných objektů:

1. Není-li již nástroj Výběr aktivní, postupujte následujícím způsobem:



Klepněte na



v Panelu kreslicích nástrojů.  
nebo



Zvolte Úpravy -> Výběr.  
nebo



Stiskněte CTRL+L.

Všechny dosud vybrané objekty jsou ohraničeny.

2. Stiskněte CTRL nebo SHIFT a postupně klepněte na ty objekty, jejichž výběr chcete zrušit.  
Označené objekty již nebudou ve skupině vybraných objektů.

### Zrušení výběru všech vybraných objektů:



Zvolte Úpravy -> Zrušit výběr.

Objekty, jejichž výběr byl zrušen, již nejsou orámovány. Nástroj Výběr zůstane (nebo se stane) aktivním.

---

### Viz také

[Výběr objektů](#)

## Spojování a rozpojování objektů

Existuje-li skupina [objektů](#), kterou opakovaně vybíráte, můžete ušetřit čas tím, že objekty v této skupině spojíte dohromady. Po spojení budou vybrány všechny objekty skupiny, jakmile nástrojem Výběr vyberete [jakýkoliv](#) objekt z této skupiny.

### Spojení vybraných objektů:



Zvolte Úpravy -> Spojit objekty.

Celá skupina objektů je po spojení orámována dvojitou čarou složenou z krátkých a dlouhých čar. Na stavovém panelu je napsáno vybrán 1 skupina. Nástroj aktivní před spojováním zůstane aktivní i nadále.

Skupina zůstane spojena, dokud ji vy sami opět nerozpojíte. Spojená skupina se jako taková i ukládá při ukládání vrstvy.

### Rozpojení vybrané spojené skupiny objektů:



Zvolte Úpravy -> Rozpojit objekty.

Po rozpojení zůstanou vybrány všechny objekty ve skupině, ale každý bude orámován vlastním rámečkem z krátkých čar. Nemůžete rozpojit samotné [symboly](#), kóty, a [aktivní oblasti](#). Naopak můžete rozpojit vložené vektorové objekty a textové dokumenty.

---

### Viz také

[Výběr objektů](#)

## Přemísťování a změna velikosti objektů

Abyste mohli v aktivní vrstvě přemísťovat [objekty](#) nebo měnit jejich velikost, musíte je napřed vybrat. [Jak se vybírají objekty](#)

### Přemístění vybraných objektů:

1. Není-li nástroj Výběr aktivní:



Klepněte na



v Panelu kreslicích nástrojů.  
nebo



Zvolte Úpravy -> Výběr.  
nebo



Stiskněte CTRL+M.

2. Klepněte na objekty, které chcete přemístit.

Kolem vybraných objektů se objeví pomocné ovládací prvky. Objekty jsou orámovány přerušovanou čarou.

3. Umístěte ukazatel na ovládací prvek středu.

Ukazatel se změní na: .

3. Stiskněte levé tlačítko myši a přetáhněte objekty na nové místo.

Všechny orámované objekty se přemístí. Je-li aktivována volba Záchyt na mřížku, objekty se po přemístění zachytí na body mřížky.

### Změna velikosti vybraných objektů:

1. Aktivujte nástroj Výběr.
2. V aktivní editační vrstvě pomocí rohových nebo bočních ovládacích prvků vybrané skupiny změňte velikost.



Všechny ohraničené objekty změní svou velikost (kromě [poznámek](#) a ikon [aktivních oblastí](#), které se přemístí, ale zůstanou stejně velké).

Je-li aktivována volba [Záchyt na kolmice](#), je zachován po změně velikosti pomocí rohových ovládacích prvků [poměr stran](#).

---

### Viz také

[Aktivace vrstev](#)

[Nastavení voleb mřížky](#)

[Přemístění vrstev](#)

## Otáčení objektů

Před otáčením [objektů](#) v aktivní editační vrstvě je musíte napřed vybrat. [Jak se vybírají objekty](#). [Poznámky](#) a ikony [aktivní oblasti](#) se sice po natočení přemístí, ale nezmění svou orientaci. Vloženými [Barevnými rastry](#) nelze otáčet.

### Otáčení vybraných objektů:

1. Není-li nástroj Výběr aktivní:



Klepněte na



v Panelu kreslicích nástrojů.  
nebo



Zvolte Úpravy -> Výběr.  
nebo



Stiskněte CTRL+M.

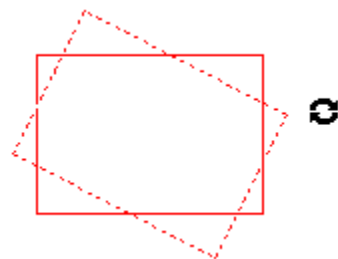
2. Klepněte na objekty, se kterými chcete pracovat.

Kolem vybraných objektů se objeví rohové ovládací prvky spolu s ikonou otáčení středu:



V aktivní editační vrstvě:

2. Přetáhněte ikonu středu otáčení na nové umístění středu otáčení.
3. Otáčejte objekt pomocí pravého horního prvku.



Objekt se natočí.

Je-li vybrána volba [Záchyt na kolmice](#), objekty se otáčejí po 90 stupních.

---

### Viz také

[Aktivace vrstev](#)

[Nastavení voleb mřížky](#)

[Natočení dokumentu](#)



## Odstranění objektu

[Objekty](#) můžete z aktivní [editační vrstvy](#) i odstraňovat. Napřed je však musíte vybrat. [Jak se vybírají objekty](#).

### Odstranění vybraných objektů:



Zvolte Úpravy -> Odstranění.  
nebo



Stiskněte DELETE.

Všechny vybrané objekty jsou odstraněny. Nástroj Výběr zůstane aktivní. Odstraněné objekty můžete obnovit pomocí [Úpravy, Příkaz zpět](#).

---

### Viz také

[Vyjímání, kopírování a vkládání objektů](#)

[Odstraňování vrstev](#)

## Vyjímání, kopírování a vkládání objektů

Po vyjmutí nebo kopírování [objektů](#) je můžete vložit zpět na aktivní editační vrstvu ([Plně editační](#), [Editační](#) nebo [Čárovou](#)). [Jak se vybírají objekty](#).

### Kopírování vybraných objektů:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Úpravy -> Kopírovat.  
nebo



Stiskněte CTRL+C.

Vybrané objekty se nakopírují do schránky. Nástroj Kopírovat se deaktivuje.

### Vyjmutí vybraných objektů



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Úpravy -> Vyjmout.  
nebo



Stiskněte CTRL+X.

Vybrané objekty jsou odstraněny z vrstvy a nakopírovány do schránky. Nástroj Vyjmout se deaktivuje.

### Vkládání objektů na aktivní editační vrstvu:

1. Klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Úpravy -> Vložit  
nebo



Stiskněte CTRL+V.

2. V aktivní editační vrstvě přetáhněte vkládaný objekt na nové místo. (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)

Vložené objekty se objeví na vrstvě. Nástroj Vložit se deaktivuje.

Ke změně vlastností vloženého objektu použijte příkazy nabídky Úpravy -> Změnit vlastnosti.

---

### Viz také

[Vyjmutí a kopírování rastrů](#)

[Vkládání rastrů](#)

[Odstranění objektů](#)

[příkazy nabídky Úpravy](#)

## Změna vlastností objektu

Většinu nadefinovaných vlastností vybraných [objektů](#) (jako např. šířka čáry nebo rámečku, barva, styl atd.) můžete změnit. [Jak se vybírají objekty](#).

### Změna vlastností vybraných objektů:

1. Zvolte Úpravy -> Změnit vlastnosti.  
nebo



Stiskněte F5.

V dialogovém okně voleb objektu:

2. Změňte stávající nastavení na požadovaná.
4. Jakýkoliv objekt změníte opakováním kroků 1a 2.

Objekt se nakreslí znovu s novými vlastnostmi.

Jak uvádí následující tabulka, pro některé kategorie jsou některá nastavení nástrojů nepřístupná.

---

<b>Vybraný objekt</b>	<b>Uvedené kategorie</b>	<b>Nezměnitelné vlastnosti</b>
Vymazaná (nebo vyjmutá) oblast nebo zvýrazněná oblast	Souhlasí s <u>tvary</u> oblasti: Obdélník a pravoúhlé, mnohoúhelník a mnohoúhelníkové, atd.	Tvar
Šipka	Šipka	Velikost a počet hrotů
Kóta	Čára, text a šipka	Styl kóty, velikost a počet šipek
Nakloněná elipsa	Mnohoúhelník	Žádné
<a href="#">Symbol</a> nebo <a href="#">aktivní oblast</a>	Všechny kategorie patřící k tomuto objektu nebo k objektu tvořícímu symbol nebo aktivní oblast.	Tvar, velikost a počet hrotů (dá-li se aplikovat)

---

### Viz také

[Nastavení voleb kreslících nástrojů](#)

[Úprava textu objektu](#)

## Úprava textu objektu

Je-li chyba v textu [poznámky](#), [aktivní oblasti](#), kóty nebo textového objektu, můžete tento text změnit. Nemůžete však měnit text v textovém dokumentu.

### Úprava poznámky, aktivní oblasti, textu nebo kóty:


1. Vyberte objekt. Musí být vybrán jako jediný. [Jak se vybírají objekty](#)
2. Klepněte na ikonu objektu, jehož text se chystáte změnit.

nebo



Zvolte objekt, jehož text se chystáte změnit v nabídce Kreslení.

Objeví se dialogové okno [Text poznámky](#), [Data aktivní oblasti](#), [Text](#), nebo Text kóty obsahující původní označený text.

3. Přemístěte ukazatel nad objekt a až se ukazatel změní na , klepněte.
4. V dialogovém okně změňte text podle potřeby. Na nový řádek přejdete stisknutím klávesy ENTER. Je-li aktivní tlačítko Vložit, můžete jej použít tak, že na něj klepnete nebo stisknete CTRL+V. Vložíte tak text ze schránky. Klepněte na OK.

Objekt se objeví na stejném místě s novým textem.

---

**Pozn.:** Vymažete-li všechny text v poznámkovém nebo textovém objektu, objekt se smaže. Když však smažete všechny text v aktivní oblasti nebo kóty, zůstanou na svém místě.

---

### Viz také

[Změna vlastností objektu](#)

[Odstranění objektů](#)

## Vytvoření symbolu

Jakýkoliv [objekt](#) nebo skupinu objektů v aktivní [editační vrstvě](#) můžete uložit jako [symbol](#). Tímto způsobem můžete získat knihovnu objektů, které nejčastěji používáte.

### Vytvoření symbolu:

1. Nakreslete nebo vložte objekty, které chcete použít, na aktivní editační vrstvu.
2. Aktivujte nástroj Výběr a levým tlačítkem myši klepněte na objekty, z kterých se má symbol skládat.  
[Jak se vybírají objekty](#)
3. Zvolte Úpravy -> Uložit jako symbol.

V dialogovém okně Uložit symbol jako:

4. Zadejte název.
5. Zadejte diskovou jednotku, adresář a Název souboru symbolu.  
nebo



Klepněte na Procházet a v dialogovém okně Zvolte jméno souboru a adresář zvolte požadované a zadejte název souboru. Klepněte na OK.

Uložte symbol do aktuálního adresáře symbolů, aby se objevil i v Paletě symbolů.

6. V dialogovém okně Ulož symbol jako klepněte na OK.

Symbol se uložil na zadané místo.

---

### Viz také

[dialogové okno Uložit symbol jako](#)

[dialogové okno Zvolte jméno souboru a adresář](#)

[Výběr a umístění symbolu](#)

## Připojení aktivních oblastí

Aktivní oblasti můžete připojit k jakémukoliv vybranému [objektu](#) kromě [poznámek](#).

### Připojení aktivních oblastí k vybraným objektům:

1. Zvolte Úpravy -> Připojit aktivní oblast.

Dialogové okno se objeví (pokud to umožní nastavení "Hotspot Data Prompt=1" v sekci [Tool] souboru EROICA.INI.)

2. V [dialogovém okně data aktivní oblasti](#) zadejte data. Musí to být řetězec znaků srozumitelný pro přijímací program. Klepněte na OK.

Pokud je v dialogovém okně Volby pro pohled v sekci Pro objekty zobrazovat zatržena volba Aktivní oblasti, skupina objektů je nyní brána jako spojená. (Pokud tomu tak není, objekt zdánlivě zmizí a zůstane po něm pouze dvojitá přerušovaná čára.) Stavový panel uvádí (je-li zobrazen) "vybrán 1 symbol". Objekty aktivní oblasti nemůžete rozpojit.

---

### Viz také

[příkaz "Hotspot Data Prompt" \(sekce \[Tool\]\)](#)

[dialogové okno Volby pro pohled](#)

[Umístění aktivní oblasti](#)

[Aktivace aktivní oblasti](#)

## Aktuální nastavení ukládání

Při uložení a exportu dokumentů program pracuje s aktuálním nastavením adresářů, formátů souboru a příponami. Tyto hodnoty můžete změnit.

### Definování aktuálních formátů výstupu a přípon pro dané typy dokumentů:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. Rolujte nahoru či dolů, je-li to potřeba, najděte kategorii Přípony souborů a klepněte na ni.

V dialogovém okně Volitelné: Přípony souborů:

3. Zadejte formáty a přípony výstupních souborů [dokumentu](#).
4. Zadejte formáty a přípony výstupních [vektorových](#) souborů.

Tento formát se používá pro nové editační vrstvy, pro vektorové dokumenty, které program Eroiica není schopná uložit a pro editační vrstvy obsažené v [dokumentu CLF](#) nebo [DAS](#) s nenadefinovanými vlastnostmi.

5. Zadejte formáty a přípony výstupních rastrových souborů.

Tento formát se používá pro [černobílé rastrové](#) dokumenty a pro černobílé vrstvy obsažené v dokumentu CLF nebo DAS s nenadefinovanými vlastnostmi. Existující rastrové dokumenty se ukládají ve svém aktuálním formátu.

6. Zadejte formáty a přípony výstupních barevných souborů.

Tento formát se používá pro [barevné](#) a [rastry ve stupnici šedé](#) a obsažené v dokumentu CLF nebo DAS s nenadefinovanými vlastnostmi. Existující rastrové dokumenty se ukládají ve svém aktuálním formátu.

7. Uložte svá nastavení pro další použití klepnutím na Uložit pro příště a potom na OK.

Při ukládání dokumentů odpovídajícího typu budou použity nová nastavení přípon a formátů.

---

### Viz také

[dialogové okno Volitelné: Systém](#)

## Uložení samostatné vrstvy

Tato funkce je použita, obsahuje-li [aktivní dokumentové okno](#) pouze jednu [editační](#) nebo rastrovou [vrstvu](#), a "Allow Single-Layer Page Files=0" v sekci [System] souboru EROICA.INI.

### Uložení změn v jedné vrstvě aktivního okna:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Soubor -> Uložit.  
nebo



Stiskněte CTRL+S.

Vrstva se uložila do předchozího adresáře pod stejným jménem jako předtím.

Chcete-li uložit novou vrstvu nebo změnit vlastnosti (jméno, formát, hodnoty [hlavičky](#) atd.) dokumentu obsahujícího pouze jednu vrstvu, postupujte takto:

### Uložení dokumentu s jedinou vrstvou s požadovanými vlastnostmi:

1. Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroica Obsah:

2. Zvolte vrstvu, kterou chcete uložit.
3. Zvolte Objekt -> Uložit jako...

V dialogovém okně Export vrstev:

4. Ukládáte-li editační vrstvu, zadejte název, který chcete použít.

U rastrových vrstev název vždy odpovídá názvu souboru.

5. Vyberte formát souboru (pokud jste jej nevybrali pomocí tlačítka Procházet...).
6. Zadejte disk, adresář a název souboru v textovém rámečku Název souboru.

nebo



Klepněte na Procházet a vyberte vše v dialogovém okně Zvolte jméno souboru a adresář:

- a) Vyberte disk a adresář.
  - b) Vyberte formát souboru ze seznamu Tvar uložení souboru.
  - c) Zadejte název souboru, který chcete použít. Klikněte na OK.
7. Ukládáte-li rastrovou vrstvu, klepněte na Vlastnosti, kde zadáváte nastavení hlavičky a komentář v [dialogovém okně Vlastnosti rastrové vrstvy](#):
    - a) U některých typů rastrových souborů můžete nastavit natočení hlavičky o 0°, 90° vpravo, 90° vlevo, nebo o 180°.
    - b) U dokumentů CALS a TIFF můžete zadat komentář, který bude umístěn do hlavičky. Klepněte na OK.
  8. V dialogovém okně **Ulož vrstvu** jako klepněte na OK.
  9. Existuje-li již takto pojmenovaný soubor, budete tázáni, zda si jej přejete nahradit tímto. Přejete-li si jej nahradit, klepněte na Ano. Klepnete-li na Ne, projdete celý postup znovu, ale musíte přitom zadat jiné umístění nebo jméno.

Vrstva se uložila. Změny jsou zachyceny ve všech oknech zobrazujících pohled na tento dokument.

---

### Viz také

["Allow Single-Layer Page Files" \(sekce \[System\]\)](#)



dialogové okno Export vrstev

dialogové okno Zvolte jméno souboru a adresář

## Uložení stránky

Používá se, obsahuje-li dokumentové okno jedinou [stránku](#) složenou ze dvou nebo více [vrstev](#), nebo z jedné vrstvy, jestliže "Allow Single-Layer Page Files=1" v sekci [System] souboru EROICA.INI.

### Uložení změn na aktuální stránce:



Klepněte na



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Soubor -> Uložit.  
nebo



Stiskněte CTRL+S.

Stránka se uložila do předchozího adresáře pod stejným jménem jako předtím.

Chcete-li uložit novou stránku nebo změnit vlastnosti (jméno, formát, hodnoty [hlavičky](#) atd.) stránky při ukládání, postupujte takto:

### Uložení aktivní stránky s požadovanými vlastnostmi:

1. Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroica Obsah:

2. Zvolte stránku, kterou chcete uložit.
3. Zvolte Objekt -> Uložit jako...

V dialogovém okně Zvolte jméno souboru a adresář:

4. Zvolte Tvar uložení souboru.  
[dokumenty CLF](#) zabírají méně místa na disku než dokumenty SMF, ale všechny jejich vrstvy musí být umístěny ve stejném adresáři.
5. Zadejte disk, adresář a název souboru v textovém rámečku Název souboru.
6. Klepněte na OK.
7. Existuje-li již takto pojmenovaný soubor, budete tázáni, zda si jej přejete nahradit tímto. Přejete-li si jej nahradit, klepněte na Ano. Klepnete-li na Ne, projdete celý postup znovu, ale musíte přitom zadat jiné umístění nebo jméno.

Stránka se uložila. Změny (kromě odstranění vrstev) jsou zachyceny ve všech oknech zobrazujících pohled na tento dokument.

---

### Viz také

[dialogové okno Zvolte jméno souboru a adresář](#)

[dialogové okno Vlastnosti editační vrstvy](#)

[Změna vlastností vrstvy](#)

## Uložení více stránek

Používá se, obsahuje-li aktivní dokumentové okno dvě nebo více [stránek](#)

### Uložení změn v aktivním **vícestránkovém dokumentu**:



Klepněte



v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



Zvolte Soubor -> Uložit.  
nebo



Stiskněte CTRL+S.

Vícestránkový dokument se uloží do předchozího adresáře pod stejným jménem, názvem a ve stejném typu jako předtím.

Není-li vícestránkový dokument dosud pojmenován, obsahuje-li nové stránky nebo [vrstvy](#), nebo chcete-li změnit jeho vlastnosti (jméno, formát, hodnoty [hlavičky](#) atd.) při ukládání, postupujte takto:

### Uložení aktivního vícestránkového dokumentu s požadovanými vlastnostmi:

1. Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Zobrazení Obsah:

2. Zvolte vícestránkový dokument, který chcete uložit.
3. Zvolte Objekt -> Uložit jako...

V dialogovém okně Zvolte jméno souboru a adresář:

4. Zvolte Tvar uložení souboru.

[soubory DAS](#) zabírají méně místa na disku než ostatní, ale všechny jejich stránky musí být umístěny ve stejném adresáři.

5. Zadejte disk, adresář a název souboru v textovém rámečku Název souboru.

6. Klepněte na OK.

8. Existuje-li již takto pojmenovaný soubor, budete tázáni, zda si jej přejete nahradit tímto. Přejete-li si jej nahradit, klepněte na Ano. Klepnete-li na Ne, projdete celý postup znovu, ale musíte přitom zadat jiné umístění nebo jméno.

Vícestránkový dokument se uloží. Změny jsou zachyceny ve všech oknech zobrazujících pohled na tento dokument.

---

### Viz také

[dialogové okno Zvolte jméno souboru a adresář](#)

[dialogové okno Vlastnosti rastrové vrstvy](#)

## Změna vlastností vrstvy

Změna vlastností [vrstvy](#) vám umožňuje vybrat vrstvu dokumentu a změnit její název a další vlastnosti. Změny se uloží při ukládání dokumentu.

### Změna vlastností vrstvy, stránky nebo dokumentu:

1. Zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroica Obsah:

2. Klepněte na jméno vrstvy, stránky nebo dokumentu, jehož vlastnosti chcete změnit.
3. Zvolte Objekt -> Vlastnosti.

V dialogovém okně Vlastnosti editační nebo rastrové vrstvy:

4. U [editační vrstvy](#) zadejte Název, který chcete použít. (U rastrových vrstev název souhlasí s názvem souboru.)
5. V dialogovém okně Vlastnosti editační nebo rastrové vrstvy klepněte na OK.

Při uložení budou použity nově nastavené vlastnosti. Změna názvu se objeví na titulku.

---

### Viz také

[dialogové okno Vlastnosti editační vrstvy](#)

[dialogové okno Zvolte jméno souboru a adresář](#)

[Uložení stránky](#)

## Výběr tvaru vyjímaných a kopírovaných ploch

Vyjímané / kopírované plochy mohou mít tvar obdélníků, kruhů, elips nebo mnohoúhelníků. Dialogové okno pro [Volby kreslení](#) (nabídka Volitelné, Kreslení) v kategorii Vyjmout/kopír. udává aktuální tvar.

### Výběr tvaru ploch vyjímaných nebo kopírovaných na aktuální stránku:

1. Zvolte Volitelné -> Nástroje
2. Vyberte z rámečku kategorii Vyjmout/kopír. a klepněte na ni.
3. Vyberte tvar, který chcete použít: obdélník, kruh, elipsa nebo mnohoúhelník. Klepněte na OK.

Vybraný tvar se při příštím použití aplikuje na aktivní editační vrstvu.

Chcete-li změnit tvar i pro následné použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

---

### Viz také

[dialogové okno kategorie Vyjmout/kopír.:Volby:Vyjmout/kopír.](#)


[kopírování rastrů](#)

[Vyjímání rastrů](#)


## Kopírování rastrů

Nejprve aktivujte příkaz Kopírovat v nabídce Úpravy, a pak vyberte část aktivního [rastrového dokumentu](#), kterou chcete kopírovat.


### Kopírování oblasti dokumentu:

1. Chcete-li kopírovanou část opět vložit, ujistěte se, že dokument obsahuje aktivní ( ) rastrovou vrstvu.

2. Klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo

-  Zvolte Úpravy -> Kopírovat  
nebo

-  Stiskněte CTRL+C.

Ukazatel bude mít tvar nůžek: 

3. Pravoúhlé plochy označte jako obdélníky táhnutím z jednoho rohu do protějšího. Kruhové nebo eliptické plochy označte táhnutím ze středu na vzdálenost poloměru. U mnohoúhelníkových ploch nejprve klepnutím označte všechny body a potom poklepněte.

Oblast je zkopírována do schránky. Příkaz Kopírovat se deaktivuje.

---

### Viz také

[Výběr tvaru vyjímaných a kopírovaných ploch](#)


[Vkládání rastrů](#)

[Aktivace vrstev](#)

## Vyjímání rastrů

Nejprve aktivujte příkaz Vyjmout v nabídce Úpravy, a pak vyberte část [dokumentu](#), kterou chcete vyjmout.

### Vyjmutí oblasti dokumentu:

1. Ujistěte se, že stránka obsahuje aktivní editační vrstvu typu [Plně editační](#) nebo [Editační](#). Chcete-li kopírovanou část opět vložit, ujistěte se, že dokument obsahuje i aktivní (  ) rastrovou vrstvu.


2. Klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo



- Zvolte Úpravy -> Vyjmout  
nebo



- Stiskněte CTRL+X.

Ukazatel změni svůj tvar na tvar nůžek: 

3. Pravoúhlé plochy označte jako obdélníky táhnutím z jednoho rohu do protějšího. Kruhové nebo eliptické plochy označte táhnutím ze středu na vzdálenost poloměru. U mnohoúhelníkových ploch nejprve klepnutím označte všechny body a potom poklepněte.

Tato část stránky je zkopírována do schránky a vyjmutá oblast je vyplněna barvou pozadí tak jako vymazaná oblast. Příkaz Vyjmout se deaktivuje.

---

### Viz také

[Výběr tvaru vyjímaných a kopírovaných ploch](#)

[Vkládání rastrů](#)

[Aktivace vrstev](#)

## Výběr vlastností vložení

Kategorie Vložit ve [Volbách pro kreslení](#) zahrnuje nastavení aktuálních vlastností vkládání. Zde je také můžete měnit.

### Definování vzhledu budoucích vložení do aktivní editační vrstvy:

1. Zvolte Volitelné -> Nástroje.
2. Pomocí rolovacích šipek najděte kategorii Vložit a klepněte na ni.
3. Vyberte ze seznamu barvu popředí (pouze u černobílých vložení).
4. Vyberte průhledné nebo plné pozadí vkladu. Vyberete-li průhledné, uvidíte vrstvy pod vloženou oblastí.  
Vyberete-li plné, vklad spodní vrstvy zcela překryje.. Klepněte na OK.

Tímto definujete vzhled vkladů pouze pro aktivní vrstvu.

---

### Viz také

[Vkládání rastrů](#)

[Kategorie Vložit: dialogové okno Volby:Vložit](#)

[Výběr tvaru vyjímaných a kopírovaných ploch](#)




## Vkládání rastrů

Vkládání na aktivní [Plně editační](#) nebo [Editační](#)-typ editační vrstvy části aktivního [rastrového dokumentu](#), kterou jste naposledy vyjmuli nebo zkopírovali.

### Vložení zkopírovaného ze schránky:

1. Ujistěte se, že editační vrstva typu editačního nebo plně editačního je aktivní.

2. Klepněte na  v Panelu standardních nástrojů.  
nebo

 Zvolte Úpravy -> Vložit.  
nebo

 Stiskněte CTRL+V.

3. V aktivní editační vrstvě přetáhněte vyjmutí na požadovanou pozici..

Vklad má stejný tvar jako posledně vyjmutá nebo zkopírovaná oblast. Příkaz Vložit se deaktivuje.

---

### Viz také

[Vyjímání rastrů](#)

[Kopírování rastrů](#)

[Výběr vlastností vkladů](#)

[Aktivace vrstev](#)

## Kopírování dokumentů

Aktivní [dokument](#) (všechny [stránky](#)) můžete zkopírovat do Schránky a pak jej vložit do jiného programu ve Windows jako objekt typu [OLE](#).

### Kopírování aktivního dokumentu:



Zvolte Úpravy -> Kopírovat dokument.

Objeví se zpráva oznamující, že se dokument konvertuje do formátu SMF. Po konverzi je dokument připraven ke vložení do jakéhokoliv programu ve Windows podporujícího objekty typu OLE.

Při vložení dokumentu se ukáže pouze aktuální stránka. Po aktivaci v jiném dokumentu se vraťte do programu Eroica, která vám zobrazí celý dokument. V nabídce Soubor se objeví navíc příkazy Aktualizace, Ulož kopii jako a Konec a návrat do Programu.

---

### Viz také

[Kopírování rastrů](#)

## Aktivace vrstev

Aktivní [editační vrstva](#) může být editována a označována. Na aktivní [vrstvu](#) lze použít většinu Nástrojů a dalších příkazů. Každá [stránka](#) dokumentového okna obsahuje většinou jednu aktivní editační vrstvu a jednu aktivní rastrovou vrstvu.

Obvykle je vrstva aktivní hned po vytvoření nebo po importu. Vrstvy s jediným rastrem jsou také aktivní po prvním otevření. Editační vrstvy naopak po otevření aktivní nejsou.

### Aktivace a deaktivace editačních nebo rastrových vrstev:

1. Není-li zobrazeno okno Eroiica Obsah, zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.
2. V okně Eroiica Obsah klepněte dvakrát na jméno vrstvy. Tím ji aktivujete nebo deaktivujete.

Ikony vrstev nebo dokumentu se v okně Eroiica Obsah mění v závislosti na tom, zda jsou či nejsou aktivní. Jsou-li skryty, aktivní vrstvy jsou zobrazeny. Není-li v dokumentu zobrazena ani jediná aktivní vrstva určitého typu, příkazy týkající se tohoto typu aktivní vrstvy nejdou aktivovat. Vlastnosti dokumentu jsou zobrazeny ve stavovém okně a v přehledovém okně vybraných vlastností objektu, která se nacházejí na spodní straně okna Eroiica Obsah.

---

### Viz také

[Použití nástroje kreslení](#)

[Příkazy nabídky Nástroje](#)

## Rozvíjení a svíjení vrstev

Některé [vektorové dokumenty](#) sestávají z jedné [editační vrstvy](#) složené ze dvou nebo více vedlejších vrstev. Tyto vrstvy můžete prohlížet a manipulovat s nimi.

### Rozšíření editační vrstvy:

1. Není-li zobrazeno okno Eroica Obsah, zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.
2. V okně Eroica Obsah klepněte na jméno editační vrstvy, kterou chcete rozvinout. Všimněte si, že ikona dokumentu nebo stránky je označena znaménkem plus (+). Dokument jehož ikona je bez znaménka (+) nemůže být rozvinutý.

V okně Eroica Obsah najdete jména vedlejších vrstev. Tato jména jsou napsána odlišně. Ikona základní editační vrstvy nyní obsahuje znaménko mínus (-)

Můžete zobrazit nebo skrýt a změnit barvu pozadí vedlejších vrstev. Abyste to mohli provést pomocí okna Eroica Obsah, rozšiřte nejprve základní [vrstvu](#).

---

### Viz také

[Zobrazení a skrytí vrstev](#)

[Změna barev vrstvy](#)

[Zobrazení a skrytí panelů a pohyblivých oken](#)

## Porovnání vrstev

Obsahuje-li aktuální stránka dvě nebo více zobrazených vrstev, které jsou si relativně podobné, můžete pomocí příkazu Nástroje -> Porovnání vrstev zjistit, co je stejné a v čem se vrstvy liší.

### Porovnání vrstev:

1. Deaktivujte na stránce aktivní editační vrstvu, je-li to třeba.
2. Chcete-li ignorovat během porovnání barvy, aktivujte příkaz Zobrazení -> Barvy -> Monochrom. Všechny vrstvy pak budou stejné barvy.
3. Je-li okno Eroiica Obsah skryto, zvolte Zobrazení -> Okno obsahu. V okně Eroiica Obsah zobrazte klepnutím vrstvy, které chcete porovnat (porovnány budou všechny zobrazené vrstvy).
4. Zvolte Nástroje -> Porovnání vrstev.
5. V dialogovém okně porovnání vrstev vyberte jedno z následujících:



Průnik, který zobrazí pouze ty části dokumentu, které jsou na všech zobrazených vrstvách stejné.



Rozdíl, který zobrazí pouze rozdíly mezi všemi zobrazenými vrstvami



Sjednocení, které sjednotí všechny zobrazené rastrové i editační vrstvy.



Default, který vrátí dokument do normálního zobrazení vrstev.

Zobrazení dokumentu se po vybrání každé volby zobrazí jinak.

6. Jste-li spokojeni s aktuálním zobrazením, klikněte na OK.

Dokument je zobrazen v závislosti na tom, jakou volbu Porovnání vrstev jste zvolili.

---

### Viz také

[dialogové okno Porovnání vrstev](#)

[Zobrazení a skrytí vrstev](#)

[Aktivace vrstev](#)

[Dialogové okno Volby pro pohled](#)

## Posunutí vrstev

Jakoukoliv [vrstvu](#) aktuálního [dokumentu](#) můžete přemístit tak, aby vám do sebe vrstvy lépe zapadaly. Příkaz Posun vrstvy je aktivní pouze tehdy, obsahuje-li dokument dvě a více vrstev.

### Posunutí vrstev na aktuální stránce:

1. Je-li okno Eroiica Obsah skryto, zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.
2. V okně Eroiica Obsah aktivujte dvojitým klepnutím vrstvu, kterou chcete posunout
3. Zvolte Nástroje -> Posun vrstvy.
4. Na vrstvě klepněte na část dokumentu, kterou chcete posunout.
5. Přemístěte ukazatel na nové místo a klepněte.

Mezi těmito dvěma místy se nakreslí čára.

Vrstva se přesune na nové místo.

---

### Viz také

[Přesouvání a změna velikosti objektů](#)

## Připojení a odstranění vrstev

Z aktuálního dokumentu nebo [stránky](#) můžete vrstvy odstraňovat, ale můžete také [vrstvy](#) přidávat.

Můžete:



Na začátek dokumentu umístit novou aktivní editační vrstvu pro čáry, úpravy a označování.



Do dokumentu vložit již existující vrstvu nebo vrstvy.



Odstranit z dokumentu jednu nebo více vrstev.

Následující procedury uvádějí další podrobnosti.

[Vytvoření editační vrstvy](#)

[Import vrstev](#)

[Odstranění vrstev](#)

## Import vrstev

Již existující vrstvy nanese na aktuální [dokument](#) pomocí příkazu Objekt -> Import v okně Eroiica Obsah.

### Import vrstev:

1. Je-li okno Eroiica Obsah skryto, zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroiica Obsah:

2. Zvolte umístění nové vrstvy klepnutím na jméno stránky nebo dokumentu.
3. Zvolte Objekt -> Import.

V dialogovém okně Import vrstvy:

4. Rolujte seznam, dokud nenajdete jména nebo názvy všech [vrstev](#), které chcete importovat.
5. V případě, že nemůžete nalézt jména nebo názvy, které potřebujete, můžete:



Změnit disk a adresář.



Vybrat jiný typ dokumentu z Typ zobrazených souborů. Jedna z možností je Všechny soubory, ale nemůžete importovat samotné stránky, [vícestánkové dokumenty](#) nebo [sety](#)).



Připojit nebo změnit přípony uvedené v rámečku Jméno souboru a stiskněte ENTER . Uvidíte jiný seznam souborů.

6. Klepněte na jména nebo názvy vrstev, které chcete importovat. Klepněte na OK.

Importované vrstvy se objeví na aktuálním dokumentu a ve všech ostatních oknech zobrazujících pohled na tento dokument. Aktivuje se jedna importovaná editační vrstva a jedna importovaná rastrová vrstva. Editační vrstvy importované na dokument obsahující aktivní rastr převezmou jeho rozlišení.

Všechny změny provedené a uložené v importované editační vrstvě, kterou obsahuje nějaký [dokument typu CLF](#), se projeví i v tomto dokumentu. Abyste se vyhnuli tomuto problému, přejmenujte editační vrstvu nebo uložte dokument ve formátu SMF.

---

### Viz také

[dialogové okno Import vrstvy](#)

[Změna vlastností vrstvy](#)

[Import stránek](#)

[Uložení stránky](#)



## Odstranění vrstev

[Vrstvy](#) můžete z aktuálního [dokumentu](#) odstranit pomocí příkazu Objekt -> Odstranit v okně Eroiica Obsah.

### Odstranění vrstev:

1. Je-li okno Eroiica Obsah skryto, zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroiica Obsah:

2. Klepněte na jméno vrstvy, kterou chcete odstranit a zvolte Objekt -> Odstranit.

Vybraná vrstva je odstraněna ze stránky nebo dokumentu. Vrstva však zůstává uložena. K obnovení odstraněných vrstev použijte příkaz Objekt -> Import.

---

### Viz také

[Odstranění stránek](#)

[Odstranění objektů](#)

[Import vrstev](#)

## Změna pořadí vrstev

Neaktivní editační a rastrové [vrstvy](#) dokumentu nebo [stránky](#) můžete mezi sebou přeházet. Objevují se v pořadí vzadu rastrové vrstvy, pak neaktivní [editační vrstvy](#) a zcela nahoře aktivní editační vrstvy.

### Změna pořadí vrstev:

1. Je-li okno Eroiica Obsah skryto, zvolte Zobrazení -> Okno obsahu.

V okně Eroiica Obsah:

2. Klepněte na jméno vrstvy, kterou chcete přemístit.

3. Zvolte Objekt -> Posuň nahoru nebo Posuň dolů. Opakujte, dokud potřebujete.

4. Zopakujte kroky 2 a 3, dokud nejsou položky v seznamu poskládány podle vašich představ. Klepněte na OK.

5. Stiskněte F7 a aktualizujte všechna okna zobrazující aktivní dokument.

Vrstvy se objeví v novém pořadí. Vymazané plochy překrývají vše pod sebou, ale nic nad sebou..

**Pozn.:** *aktivní editační vrstva je vždy nahoře.*

---

### Viz také

[Aktivace vrstev](#)

[Změna pořadí stránek](#)

[Aktualizace oken](#)

## Spojování vrstev

Spojování znamená kombinace vrstev tak, aby vznikl [rastrový dokument](#). Spojený dokument se většinou rychleji tiskne, načítá a zobrazuje, obzvláště když je původní dokument celý vektorový. Spojením také opravíte všechna poškozená data v původním rastrovém dokumentu.

### Spojení všech nebo pouze vybraných vrstev aktuálního dokumentu:

1. Zvolte Nástroje -> Spojit vrstvy.

V dialogovém okně Spojení vrstev:

2. Vyberte, které vrstvy na kterých stránkách se mají spojit.
3. Vyberte, zda použít rozlišení akt. rastru (dostupné pouze, je-li aktivní rastrová vrstva na aktuální stránce) nebo zadejte hodnotu rozlišení mezi 100 a 1200 (dots per inch).
4. Jsou-li mezi spojovanými vrstvami barevné vrstvy, vyberte jednu z následujících voleb:



Chcete-li výstup [barevný](#) nebo do [stupnice šedé](#), zatrhněte volbu Spojit do barev nebo do stupnice šedé.



Chcete-li výstup, kde budou šedé a barevné oblasti nahrazeny vzorky bodů, zatrhněte volbu [Monochromatický](#) výstup se [stínováním](#). Nastavte posuvník Světlý / Tmavý na požadovanou světlost výstupu.

5. Chcete-li na každou stránku sloučeného dokumentu umístit banner, zatrhněte volbu Banner. Klepněte na tlačítko Banner. V dialogovém okně Volby pro banner zadejte velikost a font textu. Do příslušného rámečku zadejte text banneru (použijte správně proměnné banner). Klepněte na OK.
6. V dialogovém okně Spojení vrstev klepněte na OK.

Objeví se rámeček se zprávou udávající postup spojování, který vám umožňuje operaci přerušit. Po skončení se objeví nový dokument v aktivním dokumentovém okně.

**Pozn.:** Volba *Sloučit* je přístupná i v dialogovém okně *Tisk*. Umožňuje vám před tiskem rastrovat vektorový nebo textový dokument.

---

### Viz také

- [Dialogové okno Spojení vrstev](#)
- [dialogové okno Volby pro banner](#)
- [Aktivace vrstev](#)
- [Zobrazení a skrytí vrstev](#)

## Vyčištění dokumentu

Nasnímaný dokument může obsahovat "ruchy"--nechtěné body či tečky. Funkce Vyčistit odstraní z aktivní vrstvy dokumentu nečistoty do zadané velikosti. Tato funkce funguje pouze u [černobílých rastrových dokumentů](#).

### Vyčištění aktivního rastrového dokumentu:

1. Zvolte Nástroje -> Vyčistit.
2. V [dialogovém okně Vyčištění](#), zadejte maximální velikost odstraněných skvrn (v bodech). Zadejte zde jakékoliv celé nezáporné číslo od 1 to 30. Klepněte na OK.

Objeví se rámeček udávající postup odstraňování skupin bodů zadané velikosti, který vám umožňuje operaci přerušit. Po skončení se objeví nový vyčištěný dokument v [aktivním dokumentovém okně](#). Můžete jej uložit.

---

### Viz také

[Aktivace vrstev](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)

[příkaz "Overwrite Raster" \(sekce \[System\]\)](#)

## Narovnání dokumentu

Někdy jsou dokumenty nasnímány šikmo, což má za následek deformaci obrázku. To však můžete napravit zadáním úhlu natočení dokumentu (pouze pro [černobílé rastrové dokumenty](#)). Můžete:



Nechat program navrhnout nejvhodnější hodnotu..



Nakreslit na dokumentu trojúhelník znázorňující úhel narovnění.



Zadat numerickou hodnotu úhlu.

Následující procedury to popisují podrobněji.

[Navržení hodnoty narovnění](#)

[Kreslení narovňovacího úhlu](#)

[Zadání hodnoty narovnění](#)

## Navržení hodnoty narovnání

Namísto hádání hodnot narovnání nebo kreslení můžete nechat program navrhnout správnou hodnotu.

### Nechat program navrhnout správnou hodnotu narovnání:

1. Zvolte Nástroje -> Narovnat.
2. V dialogovém okně Narovnání klepněte na Autom. odhad

Objeví se rámeček průběhu funkce. Po skončení se v okénku Nastavený úhel objeví nová hodnota nebo hodnota zůstane 0.00, což znamená, že je buď dokument rovný, nebo že se nedá určit hodnota narovnání.

3. V dialogovém okně narovnání klepněte na OK (akceptujete-li navrženou hodnotu), nebo klepněte na Zrušit (zavřete dialogové okno). Program Eroiica odmítá hodnoty 0.00.

Byla-li určena hodnota úhlu narovnání, objeví se rámeček průběhu funkce, který vám umožňuje operaci přerušit. Nový narovnaný dokument se objeví v aktivním dokumentovém okně. (Je větší než originál). Můžete jej uložit.

---

### Viz také

[dialogové okno Narovnání](#)

[Změna velikosti rastru](#)

[Ořezávání rastru](#)


[Uložení samotné vrstvy](#)

## Kreslení oblasti narovnáání

Umožňuje-li to dokument, můžete nakreslit podle pokřivených oblastí lomenou čáru a Program Eroica ji použije k narovnáání dokumentu.

### Narovnáání aktivního rastrového dokumentu nakreslením úhlu narovnáání:

1. Zvolte Nástroje -> Narovnat.
2. V dialogovém okně Narovnáání klepněte na Dle obrázku.

Ukazatel se změní na: . V aktuálním dokumentu:

3. Vyberte pokřivenou čáru na dokumentu, podle které se bude narovnávat. Klepněte na začátek této čáry a táhněte na druhý konec. (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)

Při přemístování myši se kreslí červený pravoúhlý trojúhelník. Jeho horizontální strana představuje opravnou čáru.

4. Klepněte na konec pokřivené čáry.

Je-li úhel narovnáání v povoleném rozsahu, objeví se opět dialogové okno Narovnáání, tentokrát s hodnotou úhlu narovnáání. Jestliže tomu tak není, dostanete příležitost nekreslit trojúhelník znovu.

5. V dialogovém okně klepněte na OK nebo klepněte na Dle obrázku a opakujte kroky 4 a 5.

Objeví se rámeček průběhu funkce, který vám umožňuje operaci přerušit. Nový narovnaný dokument se objeví v [aktivním dokumentovém okně](#). (Je větší než originál). Můžete jej uložit.

---

### Viz také

[dialogové okno Narovnáání](#)

[Změna velikosti rastru](#)

[Ořezávání rastru](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)

## Navržení úhlu narovnání

Můžete zadat svůj vlastní úhel narovnání.

### Narovnání aktivního rastrového dokumentu zadáním úhlu narovnání:

1. Zvolte Nástroje -> Narovnat.
2. V dialogovém okně Narovnání zadejte do rámečku Nastavený úhel, pod kterým se má dokument narovnat (ve stanoveném rozsahu úhlů). Klepněte na OK.

V momentě, kdy klepnete na OK, objeví se rámeček průběhu narovnání, který vám umožňuje operaci přerušit. Nový narovnaný dokument se objeví v [aktivním dokumentovém okně](#). (Je větší než originál). Můžete jej uložit.

---

### Viz také

[dialogové okno Narovnání](#)

[Změna velikosti rastru](#)

[Ořezávání rastru](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)



## Ořezávání rastrového dokumentu

Ořezávání znamená výběr části aktivního rastrového dokumentu a z ní vytvoření nového dokumentu. Můžete ořezávat [barevné](#), [stupnice šedé](#), a [černobílé rastrové dokumenty](#).

K dispozici máte čtyři metody oříznutí: Nastavit oblast, Posunutí, Automaticky, a Velikost.

1. **Nastavit oblast:** Nakreslíte oblast, která se má odříznout, na dokument. Tímto způsobem vytvoříte nový dokument z malé části jiného dokumentu, nebo tak odstraníte skvrny mimo dokument, které jsou příliš velké na to, aby byla použita funkce Vyčištění.
2. **Posunutí:** Ořízne oblast stejné velikosti jako je aktivní rastrový dokument. Pomocí tohoto příkazu můžete zobrazit jinou část dokument stejné velikosti.
3. **Automaticky:** Znamená automatické oříznutí. Tímto způsobem můžete odstranit bílé oblasti kolem dokumentu vytvořit tak menší dokument bez rizika ztráty dat. Funguje pouze u černobílých rastrů.
4. **Velikost:** Volby tohoto nastavení oříznou oblast uvedených rozměrů, což je užitečné, chcete-li mít všechny dokumenty stejně velké. Zadáváte rozměry, jaké chcete použít.

Podrobnější popis těchto postupů je v následujících článcích.


1. [Kreslení oblasti oříznutí](#)
2. [Oříznutí oblasti stejně velké jako aktivní rastrový dokument](#)
3. [Automatické oříznutí](#)
4. [Oříznutí oblasti na konkrétní rozměr](#)

## Kreslení oblasti oříznutí

Oblast oříznutí můžete nakreslit na aktivní rastrový dokument.

### Oříznutí aktivního rastrového dokumentu pomocí kreslení oblasti oříznutí:

1. Zvolte Nástroje -> Oříznutí -> Nastavit oblast.

Ukazatel se změní na: .

2. Nakreslete obdélník táhnutím myši z jednoho rohu do protějšího.

Nad takto označenou oblastí se objeví blok.

3. V [dialogovém okně Potvrzení oblasti oříznutí](#) klepněte na OK (pokračování) nebo klepněte na Jinak (výběr jiné oblasti).

Objeví se rámeček průběhu ořezávání, který vám umožňuje operaci přerušit. Nový oříznutý dokument se objeví v [aktivním dokumentovém okně](#). Můžete jej uložit.

---

### Viz také

[Aktivace vrstev](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)

[příkaz "Overwrite Raster" \(sekce \[System\]\)](#)

## Oříznutí oblasti stejně velké jako je aktivní rastrový dokument

Můžete vybrat oblast stejně velkou jako je aktivní rastrový dokument a vytvořit z ní dokument.

### Vytvoření dokumentu stejně velkého jako originál:

1. Zvolte Nástroje -> Oříznutí -> Posunutí.
2. V aktivním dokumentu, přemístěte proškrtlý obdélník do ořezávané oblasti a klepněte. (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)
3. V [dialogovém okně Potvrzení oblasti oříznutí](#) klepněte na OK (pokračování) nebo klepněte na Jinak (výběr jiné oblasti).

Objeví se okno průběhu ořezávání, který vám umožňuje operaci přerušit. Nový oříznutý dokument se objeví v [aktivním dokumentovém okně](#). Můžete jej uložit.

---

### Viz také

[Aktivace vrstev](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)

[příkaz "Overwrite Raster" \(sekce \[System\]\)](#)

## Automatické oříznutí

Jestliže odstraníte bílé plochy kolem aktivního [černobílého](#) rastrového dokumentu, získáte menší dokument bez ztráty dat. To vše vám umožní funkce automatické oříznutí.

### Automatické oříznutí aktivního rastrového dokumentu:



Zvolte Nástroje -> Oříznutí -> Automaticky.

Objeví se okno průběhu ořezávání, který vám umožňuje operaci přerušit. Nový oříznutý dokument se objeví v aktivním dokumentovém okně. Můžete jej uložit.

---

### Viz také

[Aktivace vrstev](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)

[příkaz "Overwrite Raster" \(sekce \[System\]\)](#)

## Ořiznutí oblasti na konkrétní velikost

Můžete ořezávat oblasti aktivního rastrového dokumentu na konkrétní velikost. Použitelné velikosti jsou nastavitelné.

### Určení velikosti ořiznutí:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. Narolujte pomocí šipek nahoru a dolů kategorii Formáty ořiznutí a klikněte na ni.
2. V dialogovém okně Volitelné:Formáty ořiznutí proveďte jedno z následujících:



Přidejte velikost ořiznutí klepnutím na Vyprázdnit v sekci Definice ořiznutí. Pak zadejte vlastní jméno rozměru a zadejte nebo vyberte jeho Šířku a Výšku v daných jednotkách a klepněte na Přidat.



Změňte již existující velikost ořiznutí klepnutím na její jméno v Seznamu formátů a změnou názvu hodnot šířky a výšky.



Odstraňte velikost klepnutím na její jméno a pak na tlačítko Odstranit.



Načtete předtím uloženou velikost klepnutím na Obnovit uložené.



Obnovte předdefinované rozměry klepnutím na Standardní.

3. Klikněte na Uložit pro příště. Klepněte na OK.

4. Opakujte podle potřeby od kroku 1.

Všechny volné velikosti jsou přidány jako volby do nabídky Nástroje -> Ořiznutí. Odstraněné velikosti nejsou uváděny. Všechny změny existujících velikostí se projeví, jakmile je vyberete.

### Ořiznutí aktivního rastrového dokumentu na konkrétní velikost:

1. Je-li třeba, natočte dokument kvůli lepšímu ořiznutí.
2. Zvolte Nástroje -> Ořiznutí.
3. Zvolte velikost, kterou chcete použít (např. A1, A - Size, nebo Legal).
4. V aktivním dokumentu přesuňte proškrtlý obdélník na požadovanou pozici a klikněte. (Kreslení přerušíte stiskem ESC.)
5. V dialogovém okně Potvrzení oblasti ořiznutí klepněte na OK (pokračování) nebo klepněte na Jinak (výběr jiné oblasti - zopakujte krok 3).

Objeví se rámeček průběhu ořezávání, který vám umožňuje operaci přerušit. Nový ořiznutý dokument se objeví v aktivním dokumentovém okně. Můžete jej uložit.

---

### Viz také

[dialogové okno Volitelné:Formáty ořiznutí](#)

[Aktivace vrstev](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)

[příkaz "Overwrite Raster" \(sekce \[System\]\)](#)

## Změna vlastností dokumentu

Pomocí příkazu Nástroje -> Změnit rastr můžete změnit vlastnosti aktivního rastrového dokumentu a vytvořit nový [rastrový dokument](#). Funguje u dokumentů [černobílých](#), [barevných](#) a [rastrových dokumentů ve stupnici šedé](#).

### Vytvoření nového dokumentu změnou aktivního rastrového dokumentu:

1. Zvolte Nástroje -> Změnit rastr.

V dialogovém okně Rastrové operace:

2. Vyberte požadovanou operaci. Můžete:



Otočit dokument o 90 stupňů vlevo, 90 stupňů vpravo a o 180 stupňů. Po této operaci se vždy nastaví natočení [hlavičky](#) na 0.



Zatrhněte kolonku Zrcadlit nebo Negativ, chcete-li správně zobrazit negativy nebo zrcadlově převrácené obrazy dokumentů.



Změna rozlišení dokumentu. Čím vyšší číslo, tím ostřejší a jasnější dokument (i když zvýšením původní hodnoty detaily do dokumentu nepřidáte), ale tím větší také velikost souboru. Abyste mohli zadat rozdílné hodnoty X (horizontálního) a Y (vertikálního) rozlišení, nejprve zrušte zatržení v kolonce Stejně X a Y. To však může dokument zkreslit.

3. Klepněte na OK.

Objeví se rámeček se zprávou udávající postup procesu, který vám umožňuje operaci přerušit. Po skončení se objeví nový dokument v aktivním dokumentovém okně. Můžete jej uložit.

---

### Viz také

[Aktivace vrstev](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)

[dialogové okno Rastrové Operace](#)

[příkaz "Overwrite Raster" \(sekce \[System\]\)](#)

## Změna velikosti rastrového dokumentu

Můžete změnit velikost jakéhokoliv [barevného](#), [ve stupnici šedé](#) nebo [černobílého](#) rastrového dokumentu. Menší dokumenty zaberou méně místa na disku a rychleji se načítají, ale postrádají některé detaily.

### Změna velikosti aktivního dokumentu:

1. Zvolte Nástroje -> Změnit velikost.

V dialogovém okně Změna velikosti:

2. Vyberte si jednotky ze seznamu jednotek.
3. Rozhodněte se, zda chcete Dodržet poměr stran. Nezatrhnete-li tuto kolonku, některé strana nového dokumentu se může protáhnout.
4. Jestliže jste zatrhlí kolonku Dodržet poměr stran, zadejte Nové X (šířka) nebo Nové Y (výška) v palcích. Druhá, nezadaná hodnota se také změní tak, aby byl zachován [poměr stran](#).  
Jestliže jste nechali kolonku Dodržet poměr stran volnou, můžete zadat obě nové hodnoty X a Y.  
Klepněte na OK.

Objeví se rámeček se zprávou udávající postup změny velikosti, který vám umožňuje operaci přerušit. Po skončení se objeví nový dokument v aktivním dokumentovém okně. Můžete jej uložit.

**Pozn.:** Po změně velikosti se vždy nastaví natočení [hlavičky](#) na 0.

---

### Viz také

[Aktivace vrstev](#)

[Uložení samotné vrstvy](#)

[dialogové okno Změna velikosti](#)

[příkaz "Overwrite Raster" \(sekce \[System\]\)](#)

## Zlepšení zobrazení dokumentu

Některé [rastrové dokumenty](#) se dají jen velmi těžko přečíst. Mohou být například příliš tmavé, nebo plně vad. Dokument je zobrazen i s problémy zachycenými v souboru, ale může být zobrazen lépe díky následujícím funkcím.



Vypadá-li [černobílý dokument](#) při zvětšení inverzně (má tmavé pozadí)ale při zmenšení je velmi tmavý, jde pravděpodobně o negativ dokumentu.



Je-li černobílý dokument po zmenšení příliš rozmazaný, zkuste jej vyostřit pomocí příkazu Stupnice šedé.



Je-li černobílý dokument příliš tmavý, ale nemá-li černé pozadí, zkuste jej vyjasnit pomocí příkazu Projasnit.

Podrobnější informace najdete v těchto článcích.

[Zobrazení negativního dokumentu](#)

[Projasnění tmavého dokumentu](#)

[Nastavení stupnice šedé](#)

**Pozn.:** *Kvalitu zobrazení dokumentu můžete zlepšit také zrušením optimalizace rychlosti.*

---

### Viz také

[Optimalizace zobrazení vektorového dokumentu](#)

[Konfigurace zobrazení textového dokumentu](#)

[Optimalizace rychlosti dokumentu](#)



## Zobrazení negativního dokumentu

Negativní dokumenty vypadají zvětšené jako po inverzi, ale zmenšené jsou příliš tmavé. Negativ [černobílého rastrového dokumentu](#) vypadá jako negativ fotografie: převládají černé body.

Použití příkazu Inverze tento problém nevyřeší. Zkuste místo toho použít příkaz Negativ.

Můžete Negativ nastavit jako předvolbu v dialogovém okně Volby pro pohled, sekce Rastry a v některých dokumentech je tak i nastaven v [hlavičce](#).

### Nastavení (a zrušení) negativu pro aktivní dokument:



Zvolte Zobrazení -> Efekty -> Negativ.  
nebo

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.

V dialogovém okně Volby pro pohled:

2. V sekci Rastry klepněte na kolonku Negativ.
3. Klepněte na OK (aktuální dokument) nebo Do všech stránek.

Negativní dokument se zobrazí jako pozitivní a naopak.

---

### Viz také

[dialogové okno Volby pro pohled\(Rastry\)](#)

[Inverze barev dokumentu](#)

[Projasnění tmavého dokumentu](#)

## Stupnice šedé

Díky problémům při snímání mohou některé [černobílé dokumenty](#) vypadat rozmazaně. Zkuste takový dokument zaostřit příkazem Stupnice šedé. Na černobílém monitoru nemá tento příkaz žádný efekt.

Nastavení stupnice šedé je používáno, je-li zatržena kolonka volby Stupnice šedé v dialogovém okně Volby pro pohled.

### Nastavení (a zrušení) stupnice šedé pro aktivní dokument:



Zvolte Zobrazení -> Barvy -> Stupnice šedé.  
nebo

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.

V dialogovém okně Volby pro pohled:

2. V sekci Rastry klepněte na kolonku Stupnice šedé.
3. Klepněte na OK (aktuální dokument) nebo Do všech stránek.

Černé a bílé body jsou zobrazeny jako odstíny šedé. Při faktoru zvětšení nad 1.00 nemá tato funkce žádný efekt.

---

### Viz také

[dialogové okno Volby pro pohled\(Rastry\)](#)

[Projasnění tmavého dokumentu](#)

## Projasnění tmavého rastrového dokumentu

Některé [černobílé rastrové dokumenty](#) mohou obsahovat mnohem více černých bodů než bílých a tím pádem mohou být poměrně nečitelné. Zkuste dokument projasnit.



Projasnění je používáno, je-li zatržena kolonka volby Stupnice šedé v dialogovém okně Volby pro pohled a při zatržení kolonky Rychle načítat v okně Volitelné: Optimalizace.

### Nastavení (a zrušení) projasnění aktivního dokumentu:



Zvolte Zobrazení -> Efekty -> Projasnit.  
nebo

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.

V dialogovém okně Volby pro pohled:

2. V sekci Rastry klepněte na kolonku Projasnit.
3. Klepněte na OK (aktuální dokument) nebo Do všech stránek.

Při zatržení příkazu Projasnit jsou zobrazeny pouze některé body dokumentu. Při [faktoru zvětšení](#) nad 1.00 nemá tato funkce žádný efekt.

---

### Viz také

[dialogové okno Volby pro pohled\(Rastry\)](#)

[dialogové okno Volitelné: Optimalizace](#)

[Zobrazení dokumentu v měřítku 1:1 nebo jiném](#)

[Stupnice šedé](#)

## Optimalizace rychlosti načítání a zobrazení dokumentu

Rychlost načítání a zobrazení rastru můžete zvětšit, ale někdy tím ovlivníte kvalitu dokumentu a zvýšíte nároky na paměť počítače.

### Optimalizace rychlosti rastru:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. Najděte ikonu kategorie Optimalizace a klepněte na ni.

V dialogovém okně Volitelné: Optimalizace:

3. V sekci Výkon zatrhněte kolonky Rychle načítat, Rychle rolovat, Rychle zobrazit, Používat náhledy. Ujistěte se, že není zatržena kolonka Minimalizovat zdroje.
4. Pro příští použití klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Rastrové dokumenty se budou načítat, rolovat a zobrazovat rychleji. Vyskytnou-li se nějaké problémy, zkuste deaktivovat některou z těchto voleb.



Je-li dokument příliš světlý, deaktivujte příkaz [Zobrazení -> Efekty -> Projasnit](#) (aktivuje se, zatrhnete-li kolonku rychle načítat).



Dochází-li při rolování ke zkreslení dokumentu, zrušte zatržení v kolonce Rychle rolovat.



Má-li váš počítač méně než 8 MB paměti RAM, zrušte příkaz Používat náhledy a zatrhněte kolonku Minimalizovat zdroje.

**Pozn.:** Příkaz [Stupnice šedé](#) zpomaluje zobrazení dokumentu.

---

### Viz také

[dialogové okno Volitelné: Optimalizace](#)

[Optimalizace paměti](#)

[příkaz "Fast Load Size Thr" \(sekce \[System\]\)](#)

[Optimalizace výkonu vektorových dokumentů](#)

## Optimalizace paměti počítače

Některé volby programu Eroiica redukují nebezpečí chyb typu "nedostatek paměti vašeho počítače ". Využijte jich, pokud máte méně než 8 MB paměti RAM.

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. Najděte v okně kategorii ikonu Optimalizace a klepněte na ni.

V dialogovém okně Volitelné: Optimalizace:

3. Zatrhnete kolonku Minimalizovat zdroje.

Po zatržení této kolonky program Eroiica ušetří paměť použitím efektivnějších postupů. To má však za následek zpomalení zobrazení a rolování.

4. Ujistěte se, že v sekci Výkon není zatřžena volba Používat náhledy. Kolonky Rychle načítat, Rychle rolovat a Rychle zobrazit však mohou být zatřženy, zvýšíte tak rychlost. Tyto volby příliš paměti nevyužívají.

4. Pokud chcete nastavení uložit pro příští použití, klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.

Počet varovných hlášení o nedostatku paměti se znatelně sníží.

---

### Viz také

[dialogové okno Volitelné: Optimalizace](#)

[příkaz "Low Memory" \(sekce \[System\]\)](#)

[Optimalizace rychlosti dokumentu](#)

## Optimalizace rychlosti vektorových dokumentů

Komplexní [vektorové dokumenty](#) se často zobrazují velmi pomalu. Existují však dvě funkce, které zrychlí načítání, zvětšování, překreslení a rolování. Na druhou stranu však ovlivní kvalitu.

### Zvýšení rychlosti vektorových dokumentů:

1. Zvolte Volitelné -> Zobrazení.

V dialogovém okně Volby pro pohled:

2. V sekci Vektory zatrhněte kolonky Vlasové čáry a Drátový model.
3. Klepněte na OK nebo Uložit pro příště.

Všechny vektorové čáry v dokumentu mají při jakémkoliv zvětšení tloušťku 1 bod a všechny vyplněné vektorové objekty jsou průsvitné.

Dalšího zrychlení vektorových dokumentů nebo alespoň těch, které obsahují text, dosáhnete zvýšením hodnoty příkazu "Text Greking Threshold" v sekci [System] souboru EROICA.INI. Zde je zadána velikost textu (v bodech obrazovky), v jaké je text zobrazen v blocích. Text v blocích se zobrazuje rychleji. Předvolená hodnota je 2.

U dokumentů typu [HPGL](#) dosáhnete nejlepšího výkonu nastavením všech šířek pera na 0.0. To můžete provést v [dialogovém okně Volitelné: Vektorová pera](#) (Volitelné -> Systém, Vektorová pera).

---

### Viz také

[dialogové okno Volby pro pohled](#)

[Odlišení vkládaných a vymazaných oblastí](#)

[Zrychlení vícestránkového dokumentu](#)

[Optimalizace rychlosti rastrového dokumentu](#)

## Optimalizace zobrazení vektorového dokumentu

Pro zlepšení vzhledu [vektorového dokumentu](#) existuje několik příkazů. Často se dané zobrazovací problémy váží pouze na jeden konkrétní formát souboru.

Následující články uvádí podrobnější popis optimalizace zobrazení vektorového dokumentu.

[Konfigurace dokumentů HPGL](#)

[Zobrazení tvarovaných fontů v dokumentech AutoCAD](#)

[Mapování fontů ve vektorových dokumentech](#)

Obecně platí, že změny barev a fontů rychlost moc neovlivní (na rozdíl od změn síly čáry a stylů výplně).

## Konfigurace souborů typu HPGL

Většina dokumentů typu [HPGL](#) obsahují čáry osmi per. Každé pero můžete nastavit samostatně.

### Nastavení čáry pera ve vektorových dokumentech typu HPGL:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. Najděte a zvolte kategorii Vektorová pera.

V [dialogovém okně Volitelné: Vektorová pera](#):

3. Vyberte jednotky, zadejte nebo vyberte šířku a vyberte barvu per 1 až 8. Klepněte na OK.
4. Nastavení pro příští použití uložte klepnutím na tlačítko Uložit pro příště a potom na OK.

Některé dokumenty HPGL mohou obsahovat až 256 čar perem. Často jsou hodnoty per uloženy v souborech spolu s dokumentem. Není-li tomu tak, nastavte je v sekci [HPGL] souboru EROICA.INI. Použijte následující formát nastavení:

Pen  $X$ =šířka jednotky barva

kde je  $X$  = číslo pera (od 1 to 256)

šířka = síla čáry v běžných jednotkách (neděleno 4096)

jednotky = 1 (palce) nebo 2 (centimetry)

barva = hodnota [RGB](#) barvy.. [Tip](#)

Možná budete muset také nadefinovat nastavení tiskárny HPGL. Podrobněji viz [Načítání dokumentů HPGL](#)

---

### Viz také

[sekce \[HPGL\]](#)

[Optimalizace výkonu vektorových dokumentů](#)



## Načítání dokumentů HPGL

V sekci [HPGL] souboru EROICA.INI zadáváte způsob zvětšení [dokumentů HPGL](#) po načtení. Nejprve se ujistěte, že se "HPGL Input Scale=1," a ne 0. Pak nastavte hodnoty "PortX1," "PortX2," "PortY1," a "PortY2" podle tabulky. Vždy nastavte heslo "Resolution" na 1016.

HP Plotter	Optimální nastavení přepínačů nebo velikost papíru	PortX1, PortY1	PortX2, PortY2
7090A	ANSI (formát A)	160, 447	10 210, 7682
	ANSI (formát B)	865, 160	16 140, 10 210
	ISO (formát A4)	514, 348	10 564, 7583
	ISO (formát A3)	325, 514	15 600, 10 564
7440A nebo 7470A	US (formát A-size)	250, 279	10 250, 7479
	A4 (formát A4-size)	250, 279	10 250, 7479
7475B	US/A4 (formát A)	250, 596	10 250, 7796
	US/A3 (formát B)	522, 259	15 722, 10 259
	MET/A4 (formát A4)	603, 521	10 603, 7721
	MET/A3 (formát A3)	170, 602	15 370, 10 602
7510A	Standard	1634, 1090	14 710, 9806
	Paper (formát A)	80, 320	10 080, 7520
	Paper (formát B)	620, 80	15 820, 10 080
	Paper (formát A4)	430, 200	10 430, 7400
	Paper (formát A3)	380, 430	15 580, 10 430
	Paper (8 X 10)	80, 320	10 080, 7520
7550A	formát A	80, 320	10 080, 7520
	formát B	620, 80	15 820, 10 080
	formát A4	430, 200	10 430, 7400
	formát A3	380, 430	15 580, 10 430
7570A	Normal (formát C)	-9976, -6956	9976, 6956
	Normal (formát D)	-15 592, -9976	15 592, 9976
	Normal (formát A2)	-10 680, -6720	10 680, 6720
	Normal (formát A1)	-15 140, -10 680	15 140, 10 680
7580A,B	Normal (formát A) (na šířku)	-2638, -4388	6956, 4388
	Normal (formát B)	-6956, -4388	2638, 4388
	Normal (formát C)	-9496, -7436	9496, 7436
	Normal (formát D)	-15 592, -9976	15 592, 9976
	Normal (formát A4) (na šířku)	-2520, -4740	2520, 4470
	Normal (formát A3)	-6720, -4740	6720, 4740
	Normal (formát A2)	-10 200, -7200	10 200, 7200
	Normal (formát A1)	-15 140, -10 680	15 140, 10 680
7585A,B nebo 7586B	Normal (formát A) (na šířku)	-2638, -4388	2638, 4388
	Normal (formát B)	-6956, -4388	6956, 4388
	Normal (formát C)	-6956, -9976	6956, 9976
	Normal (formát D)	-15 592, -9976	15 592, 9976
	Normal (formát E)	-20 672, -16 072	20 672, 16 072

	Normal (formát A4) (na šířku)	-2520, -4470 -6720, -10 680	2520, 4470 6720, 4740
	Normal (formát A3)	-6720, -10 680	6720, 10 680
	Normal (formát A2) (na šířku)	-15 140, -10 680	15 140, 10 680
	Normal (formát A1)	-22 100, -15 620	22 100, 15 620
	Normal (formát A0)		
7595A nebo 7596A	Normal (formát A) (na šířku)	-4348, -2598	4348, 2598
	Normal (formát B)	-6916, -4348	6916, 4348
	Normal (formát C)	-9936, -6916	9936, 6916
	Normal (formát D)	-15 552, -9936	15 552, 9936
	Normal (formát E)	-20 632, -16 032	20 632, 16 032
	Normal (formát A4) (na šířku)	-4700, -2480	4700, 2480
	Normal (formát A3)	-6680, -4700	6680, 4700
	Normal (formát A2) (na šířku)	-10 640, -6680	10 640, 6680
	Normal (formát A1)	-15 100, -10 640	15 100, 10 640
	Normal (formát A0)	-22 060, -15 580	22 060, 15 580
LaserJet III	Letter	0, 0	10 837, 8297
	Legal	0, 0	13 885, 8297
	A4	0, 0	11 538, 8060

Není-li určeno jinak, orientace papíru je na výšku.

Změny v souboru EROICA.INI se projeví až při příštím spuštění programu Eroiica.

## Zobrazení tvarových fontů v dokumentech AutoCAD

Některé dokumenty [formátu DXF](#) a [formátu DWG](#) obsahují tvarové fonty.

### Kopírování tvarových fontů ke zpracování programem Eroiica:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. Najděte pomocí rolovacích šipek kategorii Texty a klepněte na ni.

V dialogovém okně Volitelné: Texty:

3. V rámečku Seznam fontů klepněte na jméno a tvar fontu, který chcete zkopírovat a klepněte na Smazat. Opakujte, pokud je třeba.
4. Klepněte na Uložit pro příště a potom na OK.
5. Ukončete běh programu Eroiica.
6. Zkopírujte tvarové fonty textů z jejich původního adresáře do adresáře FONTS programu Eroiica.  
nebo



Načtěte soubor EROIICA.INI do textového editoru a v sekci [System] použijte příkaz "Font Search Path" k určení plné cesty k adresáři těchto fontů. Udáte-li více cest, nezapomeňte je oddělit středníkem.

7. Uložte soubor EROIICA.INI.

Následkem toho program Eroiica zobrazí správně všechny vámi zadané fonty obsažené v načtených dokumentech. Tyto fonty můžete také používat v nástrojích Text, [Poznámka](#), a Kóta.

Nemáte-li přístup k těmto AutoCAD fontům nebo povolení ke kopírování těchto tvarových fontů, mapujte tyto fonty na jiné přístupné fonty.

---

### Viz také

[dialogové okno Volitelné: Soubory](#)

[dialogové okno Volitelné:Texty \(sekce Volby pro mapování fontů\) box](#)

[příkaz "Font Search Path" \(sekce \[System\]\)](#)

[Mapování fontů ve vektorovém dokumentu](#)

## Mapování fontů ve vektorovém dokumentu

V sekci Volby pro mapování fontů dialogového okna Volitelné: Texty definujete aktuální mapování fontů jak pro vektorové, tak pro textové dokumenty. Změny v této sekci také ovlivní [aktivní vektorový dokument](#) (je-li nějaký).

### Mapování fontů ve vektorovém dokumentu:

1. Zvolte Volitelné -> Systém.
2. Najděte pomocí rolovacích šipek kategorii Texty a klikněte na ni.

V dialogovém okně Volitelné: Texty:

3. V okně Seznam fontů klepněte na jméno fontu, který chcete mapovat.
4. Změňte hodnoty Mapovat, Měřítko X, Měřítko Y, tučný, šikmý, podtržený a přeškrtnutý.
5. Pro příští použití uložte mapování klepnutím na Uložit pro příště a potom na OK.
6. Stiskněte F7, aby se vám překreslilo okno.
7. Opakujte podle požadavků kroky 1 až 6.

Vyhovuje-li vám zobrazení fontů, otevřete znovu vektorový dokument, aby jste měli jistotu, že umístění fontů je přesné.

---

### Viz také

[dialogové okno Volitelné:Texty \(sekce Volby pro mapování fontů\) box](#)

[Mapování fontů v textových dokumentech](#)

[příkaz "DGN Load Stroke Fonts" \(sekce \[File\]\)](#)

## **aktivní dokument**

Dokument zobrazený v aktivním dokumentovém okně, na který jsou aplikovány příkazy Zobrazení a ostatní. Dokument se může objevit i ve více oknech zároveň. Je-li jedno z těchto oken aktivní, je aktivní i tento dokument.

## **aktivní dokumentové okno**

Toto okno se objeví v popředí nad všemi ostatními dokumentovými okny (pokud nejsou poskládány do dlaždic) a má zvýrazněný titulní pruh. Zachycuje pohled na aktivní dokument, a vztahují se na něho všechny zadávané příkazy. Chcete-li nějaké okno aktivovat, klepněte na jeho titulní pruh.

## **aktivní oblast**

Aktivní oblasti jsou objekty, které po aktivaci nebo umístění vyšlou blok informací programu připojenému k této aktivaci nebo umístění. Připojené aplikace pak reagují na obdržené informace. Aktivní oblasti můžete kreslit nebo umísťovat na plně editační vrstvy nebo na vrstvy aktivních oblastí.



## **API**

Application Programming Interface. Pomocí API mohou programátoři spojit program Eroica s jinými programy nebo zpřístupnit uživatelské rozhraní.



## **autorská práva**

Právní vztahy, váží se k programu jako celku nebo k jednotlivým částem zdrojového kódu použitého v překladu některých formátů.

## **banner**

Banner je pás stránek, který můžete vytisknout, faxovat nebo sloučit na každém dokumentu.

## **barevný rastrový dokument**

Rastrový dokument, kde jsou barevné body tvořeny kombinacemi červené, zelené a modré (RGB).

## **CGM**

CGM je zkratka slov Computer Graphics Metafile. CGM je formát vektorového dokumentu, který má tři typy: binární, znakový a textový. Program Eroiica pracuje se všemi třemi.

Část kódu příslušná k CGM: copyright Henderson Software.

## **CMC**

CMC = Continuous Motor Control. Typ e-mailového programu.

## **DGN**

Nazýván také "Designový" soubor. Jde o vektorový dokument, se kterým program Eroiica pracuje.

## **dokument**

Obecně jakýkoliv [soubor](#), se kterým dokáže program Eroica pracovat.

## **dokument CLF**

Component List File (CLF) je jednostránkový dokument složený ze seznamu vrstev. Když takový dokument otevřete, vrstvy se poskládají v určeném pořadí a zobrazí se v dokumentovém okně jedna přes druhou.



## **dokument formátu DWG**

DWG = Drawing. Vektorový dokument v původním formátu AutoCAD®. Obvykle má příponu DWG.

## **dokument formátu DXF**

DXF = Data Exchange Format. AutoCAD® formát vektorového souboru, se kterým program Eroiica pracuje. Je nadefinován AutoDesk®.

## **editace souboru EROICA.INI**

1. Spustíte textový editor (např. Notepad).
2. Otevřete soubor EROICA.INI.
3. Upravte soubor podle potřeby, ale mějte na paměti, že řada nastavení příkazů se v různých situacích liší.
4. Uložte soubor.
5. Zavřete textový editor.
6. Chcete-li aktivovat změny v programu Eroiica, klepněte v příslušném dialogovém okně na tlačítko Obnovit uložené nebo ukončete a znovu spustíte program Eroiica.

## **editační vrstva**

Editační vrstva může obsahovat vektorové objekty, rastrová vložení a text z textových dokumentů. Nemůže však obsahovat celé rastrové obrázky nebo dokumenty.

Editační vrstvy mohou být dále rozděleny na pět typů: Editační, Plně editační, Čárové, Poznámkové a Aktivní oblasti. Kromě plně editačních vrstev mají všechny nějaká omezení.

## **editační vrstva čárová**

Na čárové editační vrstvy můžete umístit všechny objekty kromě poznámek, aktivních oblastí, rastrových vložení, zvýrazněných ploch, vymazaných nebo vyjmutých oblastí a gumování. Styl výplně je omezen na průsvitnou.

## **editační vrstva typu editační**

Na tento typ editační vrstvy můžete umístit jakýkoliv objekt kromě poznámek a aktivních oblastí. Editační typ editační vrstvy můžete také vytvořit uložením editačních vrstev ve formátu AutoCAD Data Exchange (DXF) nebo Windows MetaFile.

## **editační vrstva typu plně editační**

Plně editační vrstva nemá žádná omezení. Na plně editační vrstvě se textové dokumenty zobrazí.

## **export**

Export znamená uložení dokumentu, vícestránkového, stránkového nebo vrstev dokumentu, aniž by jste přepsali aktivní dokument.



## **hlavička**

Data, připojená na začátek elektronického dokumentu, která popisují nebo ovládají akce, jako např. natočení, zrcadlení, typ dat a kompresi.

## **HPGL**

Hewlett-Packard Graphics Language vektorový dokument, se kterým program Eroiica pracuje.

## **kreslení kruhů a elips**

[Kreslení kruhu](#)

[Kreslení elipsy](#)

[Použití zvýraznění ploch](#)

[Použití výmazu ploch](#)

## **kreslení mnohoúhelníků**

[Kreslení mnohoúhelníku](#)

[Použití zvýraznění ploch](#)

[Použití výmazu ploch](#)

## **kreslení od ruky**

[Kreslení od ruky](#)

[Zvýrazňování od ruky](#)

[Mazání od ruky](#)

## **kreslení přímky a šipky**

[Kreslení přímky](#)

[Kreslení šipky](#)

## **kreslení pravoúhelníků**

[Kreslení obdélníku](#)

[Použití zvýraznění ploch](#)

[Použití výmazu ploch](#)

## **lomené čáry**

Lomené čáry jsou vektorové objekty obsahující spojené úsečky. Můžete je kreslit pomocí nástroje Lomená čára tak, že zadáte všechny koncové body úseček.





## **měřítko**

Měřítko je poměr bodů obrazovky ku bodům dokumentu. Například měřítko 0.2 (1:5) znamená, že jeden bod obrazovky představuje pět bodů dokumentu a měřítko 2 (2:1) znamená dva body obrazovky na jeden bod dokumentu.

## **objekt**

Objekty jsou prvky, ze kterých se skládají editační vrstvy. Jsou to oblouky, kruhy, obdélníky, přímky, kóty, text, poznámky, symboly, vyjmutí, vymazání a vložení. Objekty na aktivní editační vrstvu můžete umístit a pak je můžete upravovat.

## **obrázek**

Grafika (rastrová nebo vektorová) nebo text nacházející se na dokumentu, stránce nebo vrstvě.

## **okno Detail**

Pohyblivé okno zobrazující detailní pohled na oblast okolo ukazatele myši v zadaném měřítku (obecně 1:1).

## **okno Eroiica Obsah**

Plovoucí okno, je to seznam dokumentů, které jsou právě otevřeny v programu Eroiica. Můžete ze seznamu odstranit nebo na něj přidat dokumenty, importovat nové dokumenty a vrstvy, připojit nové stránky a vrstvy k již existujícím dokumentům, ukládat dokumenty, kopírovat dokumenty do schránky a provádět mnoho dalších operací s dokumenty uvedenými v plovoucím okně Eroiica Obsah.

## **OLE**

Program zajišťující propojování programů běžících pod operačním systémem Windows. Když někam včleníte nebo s něčím propojíte objekty, váš dokument obsahuje informaci vytvořenou v jiném programu a můžete ji změnit přímo ve svém dokumentu.

## **panel kreslících nástrojů**

Panel v okrajové části okna, který dovoluje vyvolat řadu často používaných kreslících nástrojů na jedno klepnutí myši. Mezi kreslící nástroje patří např. čáry, pravouhelníky, kreslení od ruky, zvýrazňovač, poznámky, aktivní oblasti atd.

Pro zobrazení nebo skrytí panelu standardních nástrojů použijte příkaz Zobrazení -: Panely nástrojů... -> Kreslící nástroje.

## **panel standardních nástrojů**

Panel v okrajové části okna, který dovoluje vyvolat řadu často používaných příkazů na jedno klepnutí myší. Mezi standardní nástroje patří např. otevírání souborů, kopírování, tisk, změna měřítka, rotace dokumentu, mazání, přidání vrstvy, otevírání a zavírání pomocných oken atd.

Pro zobrazení nebo skrytí panelu standardních nástrojů použijte příkaz Zobrazení -: Panely nástrojů... -> Standardní nástroje.



## **Přehledové okno**

Přehledové okno je malé plovoucí okno obsahující pohled na celý aktivní dokument. Při velkém zvětšení vám Přehledové okno umožňuje lepší orientaci a pohyb po dokumentu, protože proškrtlý obdélník (se kterým lze pomocí myši pohybovat) umístěný v tomto okně znázorňuje, jaká část dokumentu je právě zobrazena v aktivním dokumentovém okně. Pomocí tohoto obdélníku si můžete v aktivním dokumentovém okně zobrazit tu část, kterou právě potřebujete.

## **pohyblivé okno**

Malé okno, které můžete libovolně umístit na pracovní plochu, a tam s ním pohybovat.

## **poměr stran**

Poměr stran je závislost mezi šířkou a výškou. Je-li poměr stran zachován, dokument je zmenšován i zvětšován proporcionálně.


## porovnání dvakrát otevřeného dokumentu se dvěma pohledy na jeden dokument

<b>Prvky</b>	<b>Jeden dokument otevřen dvakrát</b>	<b>Dva pohledy na jeden dokument</b>
<b>Vzhled</b>	Normální titulek	Titulek očíslován
<b>Úpravy</b>	Změny v jednom dokumentu neovlivní druhý	Změny v jednom pohledu ovlivní při překreslení i druhý
<b>Soubor, Zavřít</b>	Zavře jedno okno obsahující dokument	Zavře obě okna obsahující dokument

## **poznámková vrstva**

Poznámková vrstva umožňuje zápis poznámek, šipek, textu, zvýraznění od ruky a zvýraznění ploch.

## **poznámky**

Poznámky jsou komentáře na dokumentu představovány ikonami: . Obsahují text a netisknou se. Umísťují se pomocí nástroje Poznámky.

## **pracovní plocha**

Pracovní plocha je celý prostor v hlavním okně programu Eroiica, není-li obsazen panelem standardních nebo kreslicích nástrojů nebo stavovým panelem. V této oblasti bývají zobrazena všechna dokumentová okna.

## pravoúhlý

Obsahující pravé úhly (perpendikulární).





## **rada k barvám**

Pomocí příkazu Editace barev (nabídka Volitelné), v programu Paintbrush pod operačním systémem Windows 3.1 se můžete podívat, jaké kombinace čísel dávají jaké barvy.

## **rastrová vrstva**

Plocha, obsahující dvoubarevný (monochromatický), barevný nebo šedě stínovaný rastrový obrázek. Na rastrovou vrstvu nelze umístit vektorové objekty, ty musí být kresleny do editačních vrstev. Editací a rastrové vrstvy lze však sloučit do jedné rastrové vrstvy pomocí příkazu Nástroje -> Spojit vrstvy.

## **rastrový dokument**

Rastrový dokument je typ dat, která jsou reprezentována tečkami, kdy každá z nich je v černobílém rastrovém dokumentu buď černá, bílá nebo je k ní přiřazen odstín šedé. Vhodným seřazením těchto teček do řad můžeme vytvářet dvojrozměrné rastrové dokumenty.

## **rastrový dokument černobílý**

Rastrový dokument, ve kterém jsou data uložena tak, že jeden bit odpovídá jedné tečce (bodu) dat rastru. Data tedy buď jsou nebo nejsou (černá nebo bílá).

## **rastrový dokument ve stupnici šedé**

Rastrový dokument, ve kterém je každému bodu přiřazeno číslo od 0 pro černou do nějakého jiného čísla (často 255) pro bílou. Každé číslo představuje určitý odstín šedé.

## RGB

**Červená-zelená-modrá**, složky barev bodů rastru a vektorových objektů.

## **RTF**

Rich Text Format: textový formát, se kterým program Eroiica pracuje.

## **set**

Set je seskupení jiných setů, vícestránkových dokumentů, jednostránkových dokumentů, rastrových obrázků, vektorových a textových dokumentů. Po otevření se každý dokument v setu objeví ve svém okně.



## **soubor**

Soubory jsou data popisující jeden symbol, vrstvu, textový dokument, stránkový dokument, vícestránkový dokument nebo set, pojmenovaný a uložený v počítači. O souborech se v programu Eroiica mluví jako o dokumentech.

## **stínování**

"Stínování" znamená nahrazení šedé nebo barevné oblasti v černobílém dokumentu vzorkem bodů.

## **stránka**

Stránka obsahuje všechny vrstvy dokumentu. Normálně se o jedné vrstvě mluví jako o stránce pouze, když se objeví v okně s ostatními stránkami. Jinak se mluví o dokumentu.

## **symbol**

Symbol je skupina objektů --vytvořených označením a uložením vektorových objektů. Symboly mohou být pomocí nástrojů Symbol nebo Aktivní oblast umístěny na aktivní editační vrstvu.

## **textový dokument**

Dokument obsahující text a (někdy) informace o formátování. Často je vytvořen pomocí textových editorů.

## **typ dokumentu**

Rozdělení dokumentů podle obsažených dat. Program Eroiica pracuje s rastrovými, vektorovými a textovými typy dokumentů v konkrétních formátech. Rastrové dokumenty jsou složeny z teček, vektorové dokumenty z matematických výrazů a textové dokumenty z formátovaného textu.

Kombinacemi těchto základních typů dokumentů získáte další typy: vícevrstvé stránkové dokumenty, vícestránkové dokumenty a sety.

## **vektorový dokument**

Dokumenty nadefinované matematicky a zobrazené graficky. Používají se v aplikacích typu CAD a odborných aplikacích kvůli přesnosti a možnosti matematických úprav. V programu Eroiica jsou uloženy v editačních vrstvách.

## **VGA**

Video Graphics Array. Standardní video zobrazení.



## **vícestránkový dokument**

Dokument obsahující více než jednu stránku.

## **vícestránkový dokument formátu DAS**

DAS = Dokument Association Set. Jde o sbírku kombinací samotných nebo všech příslušných vrstev a dalších vícestránkových dokumentů. Obsahuje seznam názvů dokumentů od první stránky.

## **vícestránkový dokument s přílohou**

Vícestránkový dokument obsahující jiný vícestránkový dokument jako jednu stránku.



## **vkládání a nastavení vkládání**

[Výběr vlastností vložení](#)

[Vkládání rastrů](#)

## **vkládání textů a poznámek**

[Umístění textu](#)

[Umístění poznámky](#)

## **vložené stránky**

Několik stránek nebo vícestránkový dokument obsažený v jiném vícestránkovém dokumentu jako jedna stránka.



## **volby barev**

Dostupné jsou následující barvy:

- 0 = Pozadí (bílá)
- 1 = Modrá
- 2 = Zelenomodrá (kyan)
- 3 = Červená
- 4 = Žlutá
- 5 = Zelená
- 6 = Fialová
- 7 = Šedá
- 8 = Tmavě modrá
- 9 = Tmavě zelenomodrá (kyan)
- 10 = Tmavě červená
- 11 = Tmavě žlutá
- 12 = Tmavě zelená
- 13 = Tmavě fialová
- 14 = Tmavě šedá
- 15 = Popředí (černá)

## **vrstva**

Dvourozměrné plochy, které se skládají jedna přes druhou tak, že vše co je na každé z nich nakresleno se zobrazuje zároveň. Jsou-li zkombinovány v jednom dokumentu, mohou plochy vytvořit smíšený dokument -- obrazová data vytvořená z různých typů dat. Rastrové vrstvy obsahují rastrová data a editační vrstvy obsahují vektorové objekty, rastrová vložení a textové dokumenty.




## **vrstva aktivních oblastí**

Vrstva aktivních oblastí je přístupná pro čárové objekty: aktivní oblasti, přímky, oblouky, šipky, tužku a lomené čáry.

## výběr objektů

### Výběr objektů na aktivní editační vrstvě:

1. Pokud není aktivní nástroj Výběr, klepněte na ikonu Výběr v Panelu kreslicích nástrojů  nebo zvolte příkaz Výběr v nabídce Úpravy nebo stiskněte CTRL+L.
2. Vyberte objekt tak, že na něj klepnete nebo vyberte skupinu objektů tak, že okolo nich nakreslíte obdélník nebo stiskněte tlačítko CTRL a klepnete postupně na všechny objekty, které chcete vybrat.

### Rychlý výběr všech objektů na aktivní editační vrstvě:

1. Z nabídky Úpravy zvolte příkaz Vybrat vše nebo stiskněte CTRL+A.

Všechny vybrané objekty se orámují krátkými přerušovanými čarami a celá skupina se orámuje dlouhými přerušovanými čarami.



## **vyjímání a kopírování**

[Výběr tvaru vyjímaných a kopírovaných oblastí](#)

[Kopírování rastrů](#)

[Vyjímání rastrů](#)

