
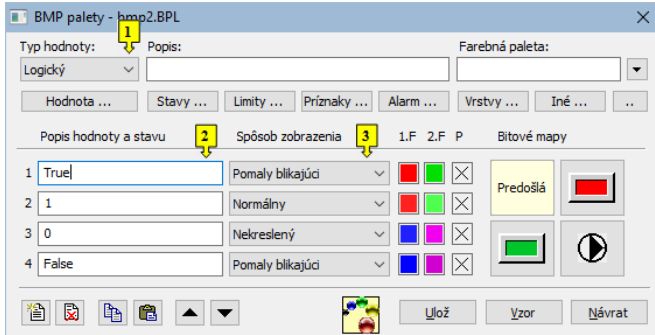


Popis konfigurovaného okna bitmapových palet

Bitmapová paleta môže obsahovať bitové mapy alebo ikony z množiny objektov D2000 typu [Bitová mapa](#). Tento typ objektu D2000 môže obsahovať viacero rastrových formátov. V bitmapových paletách sú plne podporované iba bitové mapy a ikony. V ďalšom texte budeme pre zjednodušenie používať pre oba typy iba text "bitové mapy".

Konfigurácia bitmapovej palety prebieha v nasledovnom konfigurovanom okne. Dialógové okno sa otvorí kliknutím na konkrétnu paletu v okne pre výber objektu, ktoré je dostupné v procese [D2000 GrEditor](#) cez menu [Konfigurácia Gr -> Bitmapové palety](#).

Toto konfigurované okno sa môže otvoriť aj v procese [D2000 CNF](#) - stlačením tlačidla  v D2000 GrEditore a výber konkrétny bitmapovej palety.




1	Výber typu hodnoty objektu.
2	Každý riadok palety predstavuje jeden stavový skript a skupinu parametrov, ktoré sa uplatnia na bitovú mapu v prípade platnosti tohto skriptu. Môže sa zadať až 100 riadkov, ktoré sú oíslované.
3	Výber spôsobu zobrazovania bitovej mapy pre daný stavový skript.

Popis

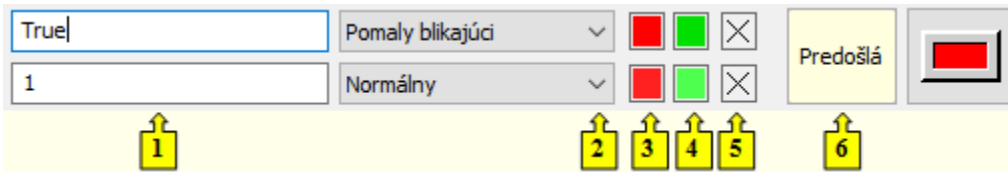
Textový reazec popisujúci danú bitmapovú paletu.
Možnosť použiť [Slovník](#) (pre otvorenie stlačením **CTRL+L**).

Tlaidlá pre výber kúových slov

Jednotlivé tlačidlá (**Stavy**, **Limity**, **Príznyky**, **Alarm**, **Vrstvy**) obsahujú zoznam prípustných kúových slov pre stavový skript. Kúové slová musia by oddelené iarkou. Posledné tlačidlo  sa používa na zadanie intervalu. Podrobnejší popis tlačidiel je uvedený v kapitole [Stavový skript](#).


Definovanie parametrov bitovej mapy



Pre každý riadok bitmapovej palety je možné definovať nasledovné parametre (1 až 6):




1	Kúové slová tvoriace konkrétny stavový skript .
2	Výber spôsobu zobrazovania bitovej mapy.
3	Výber prvej farby monochromatickej bitovej mapy.
4	Výber druhej farby monochromatickej bitovej mapy.
5	Výber farby pozadia bitovej mapy.
6	Výber konkrétnej bitovej mapy alebo definovanie sekvencie bitových máp. Sekvencia sa definuje len pre spôsoby zobrazenia Prepínajúci , Pomaly prepínajúci , Rýchlo prepínajúci a Vemí rýchlo prepínajúci . Vzhľadom na veľkosť tlačidiel určených na výber bitovej mapy sú tieto tlačidlá pre jednotlivé riadky palety umiestnené do dvoch stĺpcov. Viac informácií o sekvencii bitových máp nájdete v kapitole Definovanie animovanej sekvencie .

Farba zodpovedajúca položke 4 sa definuje pre spôsob zobrazenia *Pomaly blikajúci*, *Blikajúci* a *Rýchlo blikajúci*. Monochromatická bitová mapa sa potom striedavo vykresľuje farbami 1.F (položka 3) a 2.F (položka 4).

Po stlačení políka na výber farby (tieto políky sú implicitne označené krížikom ) sa zobrazí [paleta farieb](#). Výber farby z palety sa vykoná kliknutím myši na požadovanú farbu. Po výbere farby sa políko vyfarbí vybranou farbou. Kliknutím pravého tlačidla myši na vyfarbené políko sa zobrazí ponuka obsahujúca tri položky:

- **Výber farbu** - zobrazenie palety farieb (rovnaký efekt ako použitie avého tlačidla myši). Označenie položky: políko s vybranou farbou.
- **Podľa predchodcu** - príslušný parameter sa neuplatní, zostáva posledná platná hodnota parametra. Označenie položky: 
- **Default farba** - aplikuje sa hodnota parametra totožná s hodnotou tohto parametra určeného pri vytváraní objektu. Označenie položky: 

Nepredefinované parametre zobrazovacej palety (všetky políky označené krížikom ) sú zobrazované podľa parametrov naposledy platného riadku palety.

Po stlačení políka na definovanie bitovej mapy - položka 6 (tieto políky sú implicitne označené textom "Predošlá") sa zobrazí ponuka bitových máp. V prípade, že je vybraný niektorý zo spôsobov zobrazenia *Prepínajúci*, *Pomaly prepínajúci* a *Rýchlo prepínajúci*, otvorí sa okno na definovanie sekvencie bitových máp. Kliknutím pravého tlačidla myši na políko sa zobrazí ponuka obsahujúca tri položky:

- **Výber BMP** - zobrazenie ponuky bitových máp alebo okna na definovanie sekvencie bitových máp (rovnaký efekt ako použitie avého tlačidla myši). Označenie položky: políko so zobrazenou bitovou mapou / sekvenciou bitových máp.
- **Podľa predchodcu** - zostáva posledná platná bitová mapa. Označenie položky: "Predošlá"
- **Default BMP** - použije sa bitová mapa umiestnená v grafickej schéme. Označenie položky: "Default"

Spôsoby zobrazovania bitových máp

Pre každý riadok bitmapovej palety sa definuje spôsob zobrazenia bitových máp. Tento spôsob uruje, ako bude bitová mapa vykresovaná v grafickej schéme otvorenej v procese [D2000 HI](#). Jednotlivé spôsoby zobrazovania sú popísané v nasledujúcej tabuľke.

Spôsob zobrazenia	Kreslenie objektu
Poda predchodcu	Použije sa spôsob zobrazenia poda posledne platného stavového skriptu.
Normálny	Bitová mapa je kreslený prvou farbou - položka 3 (pre monochromatické bitové mapy).
Zakázaný	Bitová mapa je kreslený prvou farbou - položka 3 (pre monochromatické bitové mapy). Pri tomto zobrazení je ovládanie objektu zakázané.
Nekreslený	Bitová mapa nie je v grafickej schéme otvorenej v procese D2000 HI kreslená vôbec.
Blikajúci Pomaly blikajúci Rýchlo blikajúci	Bitová mapa bliká - striedavo sa vykresuje prvou farbou (1.F - položka 3) a druhou farbou (2.F - položka 4). Pre monochromatické bitové mapy.
Prepínajúci Pomaly prepínajúci Rýchlo prepínajúci Vemi rýchlo prepínajúci	Tento spôsob zobrazenia sa používa pri vykresovaní sekvencie bitových máp. Bitové mapy definovanej sekvencie sa striedavo vykresujú, čím vzniká jednoduchá animácia. Ak použijete tento spôsob zobrazenia pre iný grafický objekt ako bitovú mapu, kreslí sa tento objekt rovnako ako pri spôsobe zobrazenia <i>Normálny</i> .



Súvisiace stránky:

- [Konfigurácia palet](#)
- [Konfigurácia bitmapových palet](#)
- [Používanie bitmapových palet](#)
- [Definovanie animovanej sekvencie](#)