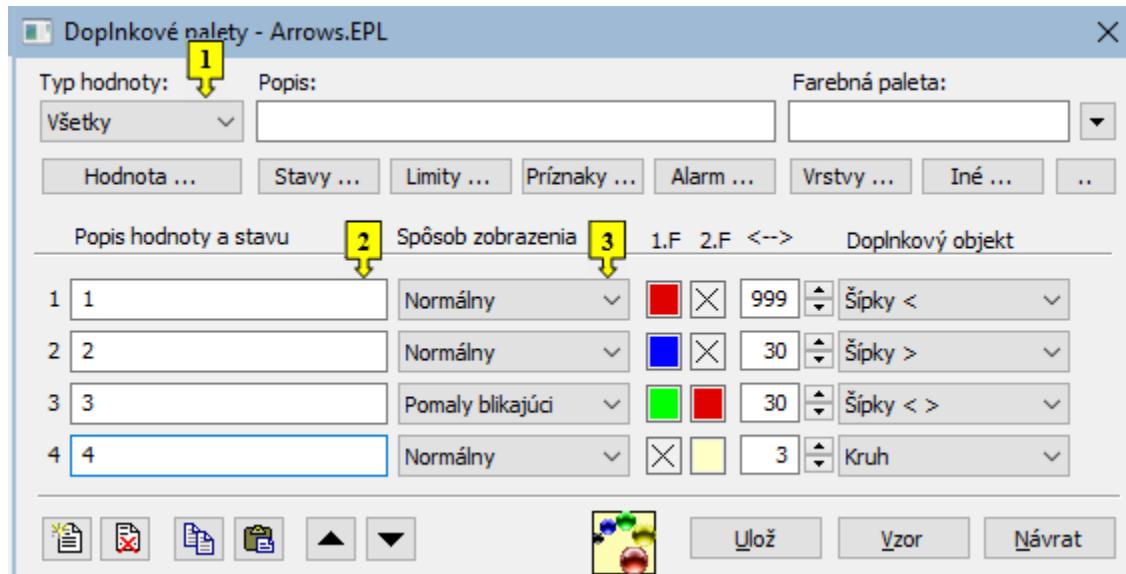


Popis konfiguraného okna doplnkových palet

Konfigurácia doplnkovej palety prebieha v nasledujúcom konfiguranom 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 -> Doplnkové palety](#).



1	Výber typu hodnoty objektu.
2	Každý riadok palety predstavuje jeden stavový skript a skupinu parametrov doplnkového grafického objektu, ktoré sa uplatnia na grafický objekt v prípade platnosti tohto skriptu. Môže sa zada až 100 riadkov, ktoré sú oíslované.
3	Výber spôsobu zobrazovania doplnkového grafického objektu pre daný stavový skript.

Popis

Textový reazec popisujúci danú doplnkovú paletu.
Možnos použi [Slovník](#) (pre otvorenie stlate **CTRL+L**).

Tlaidlá pre výber kúových slov

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

Definovanie parametrov grafického objektu

Pre každý riadok doplnkovej palety je možné definova nasledovné parametre (1 až 6):

1 Kúové slová tvoriace konkrétny stavový skript .
2 Výber spôsobu zobrazovania doplnkového grafického objektu.
3 Výber prvej farby doplnkového grafického objektu.
4 Výber druhej farby doplnkového grafického objektu.
5 Nastavenie hrúbky / vzdialenosťi doplnkového grafického objektu.
6 Výber typu doplnkového grafického objektu: <ul style="list-style-type: none"> • Poda predchodcu - zostáva zobrazený posledný platný doplnkový grafický objekt. • Žiadny - nepoužije sa žiadny doplnkový grafický objekt. • Obdžník - doplnkový grafický objekt typu Obdžník. • Kruh - doplnkový grafický objekt typu Kruh. • Elipsa - doplnkový grafický objekt typu Elipsa. • Preiarknutý - doplnkový grafický objekt Preiarknutie - tvar x. • Zaoblený obdžník - doplnkový grafický objekt typu Obdžník so zaoblenými rohmi. • Šípky < - kreslenie šípok nad iarovými objektmi smerom k poiatonému bodu. Parameter <--> definuje vzdialenosť medzi stredmi šípok. • Šípky > - kreslenie šípok nad iarovými objektmi smerom ku koncovému bodu. Parameter <--> definuje vzdialenosť medzi stredmi šípok. • Šípky <> - kreslenie šípok nad iarovými objektmi oboma smermi. Parameter <--> definuje vzdialenosť medzi stredmi kreslenia šípok.

Farba zodpovedajúca položke 4 sa definuje pre spôsob zobrazenia *Pomaly blikajúci*, *Blikajúci* a *Rýchlo blikajúci*. Doplnkový grafický objekt sa potom striedavo vykresuje farbami 1.F (položka 3) a 2.F (položka 4).

Po stlačení políka na výber farby (tieto políka 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 tladiľa myši na vyfarbené políko sa zobrazí ponuka obsahujúca tri položky:

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

Nepredefinované parametre zobrazovacej palety (všetky políka označené krížikom), sú zobrazené poda parametrom naposledy platného riadku palety.

Spôsoby zobrazovania doplnkových grafických objektov

Pre každý riadok doplnkovej palety sa definuje spôsob zobrazenia doplnkových grafických objektov. Tento spôsob uruji, ako bude doplnkový grafický objekt vykresovaný v grafickej schéme otvorenej v procese [D2000 HI](#). Jednotlivé spôsoby zobrazenia sú popísané v nasledujúcej tabuľke.

Spôsob zobrazenia	Kreslenie objektu
Poda predchodcu	Použije sa spôsob zobrazenia poda naposledy platného stavového skriptu.
Normálny	Doplnkový objekt je kreslený prvou farbou - použitá je farba zodpovedajúca položke 3.

Nekreslený	Doplňkový objekt nie je v kreslený vôbec.
Blikajúci Pomaly blikajúci Rýchlo blikajúci	Doplňkový objekt bliká - striedavo sa vykresuje prvou farbou (1.F - položka 3) a druhou farbou (2.F - položka 4).

**Súvisiace stránky:**[Konfigurácia paliet](#)[Konfigurácia doplnkových paliet](#)[Používanie doplnkových paliet](#)