

# Pripojovanie grafických objektov

Pod pripojovaním objektu v grafickom editore sa rozumie spojenie grafického objektu s objektom systému D2000. Podľa spôsobu pripojenia poznáme dva typy pripojovania:

- [pripojovanie na zobrazenie](#) - používa sa na zobrazenie niektorého z atribútov objektu systému D2000 v grafickej schéme. Grafický objekt môže zobrazovať hodnotu, vznik hodnoty, stav hodnoty alebo príznak (flag) hodnoty objektu,
- [pripojovanie na palety](#) - je používané na aplikovanie palety na objekt systému D2000 aby sme dosiahli zobrazovanie objektu podľa definície palety
- [pripojovanie na ovládanie](#) - používa sa na poslanie pokynu objektu systému D2000. V závislosti na type pripojeného objektu sa môže jedna o nastavenie konkrétnej hodnoty objektu, otvorenie objektu na ploche procesu [D2000 HI](#) a pod.

Všetky typy pripojovania môžu byť aplikované na jeden grafický objekt súčasne. Napríklad objekt *Tlaidlo* môže zobrazovať hodnoty niektorého objektu (pripojovanie na zobrazenie), vo forme špecifikovanej ktoroukoľvek z možných palet (pripojovanie na palety) a zároveň ovláda hodnotu tohto, prípadne iného, objektu systému D2000 (pripojovanie na ovládanie).

Parametre pripojovania objektov v grafickom editore sa definujú pomocou paletky [Pripojenie objektu](#). Táto paletka obsahuje v závislosti na type vybraného grafického objektu niekoľko stránok, ktoré umožňujú definovať jednotlivé skupiny parametrov pripojenia.

## Výber pripojovaného objektu

Predtým, ako začnete definovať parametre pripojenia, je potrebné prísľušný grafický objekt vybrať. Objekt, ktorý chcete pripojiť, vyberiete rovnakým spôsobom ako pri editovaní - kapitola [Výber objektov](#).



### Súvisiace stránky:

[Konfigurácia palet](#)  
[Pripojovanie objektu na zobrazenie](#)  
[Pripojovanie objektov na palety](#)  
[Pripojovanie objektov na ovládanie](#)  
[Zobrazenie pripojených objektov](#)