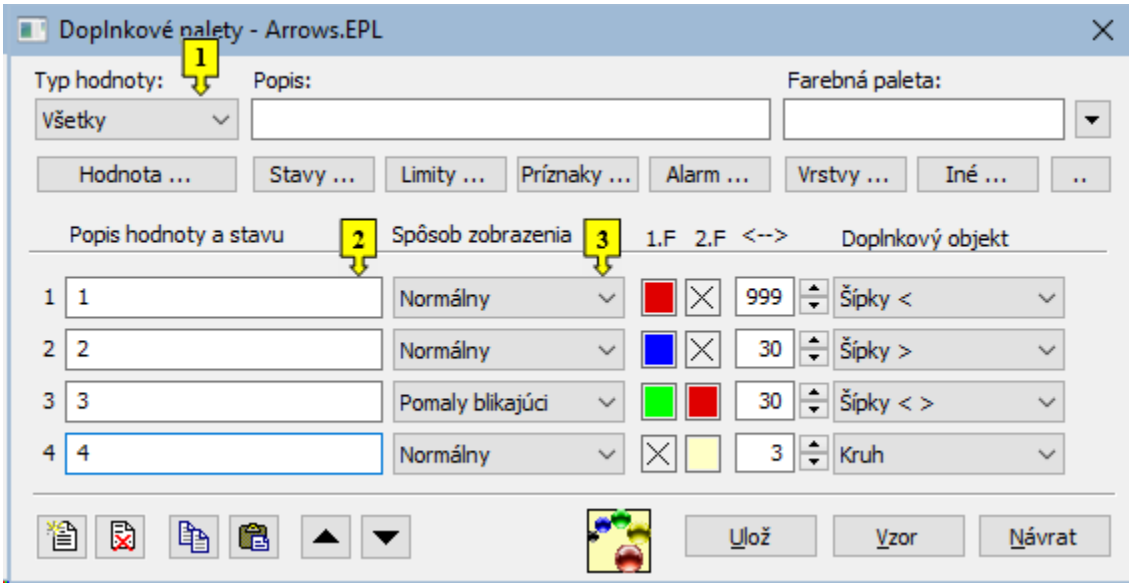
Popis konfiguraného okna doplnkových paliet

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

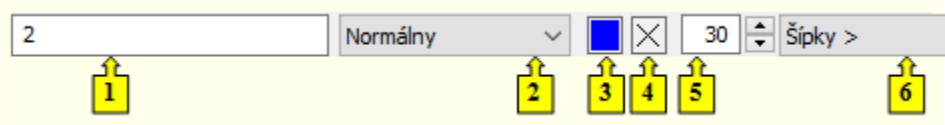
Textový reazec popisujúci danú doplnkovú paletu.
Možnos použi Slovník (pre otvorenie stlate **CTRL+L**).

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 tlaidiel 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 / vzdialenosti doplnkového grafického objektu.
6	Výber typu doplnkového grafického objektu: • **Poda predchodcu** - zostáva zobrazený posledný platný doplnkový grafický objekt. • **Žiadny** - nepoužije sa žiadny doplnkový grafický objekt. • **Obdžnik** - doplnkový grafický objekt typu Obdžnik. • **Kruh** - doplnkový grafický objekt typu Kruh. • **Elipsa** - doplnkový grafický objekt typu Elipsa. • **Preiarknutý** - doplnkový grafický objekt Preiarknutie - tvar x. • **Zaoblený obdžnik** - doplnkový grafický objekt typu Obdžnik so zaoblenými rohmi. • **Šípky <** - kreslenie šípok nad iarovými objektmi smerom k poiatonému bodu. Parameter <--> definuje vzdialenos medzi stredmi šípok. • **Šípky >** - kreslenie šípok nad iarovými objektmi smerom ku koncovému bodu. Parameter <--> definuje vzdialenos medzi stredmi šípok. • **Šípky < >** - kreslenie šípok nad iarovými objektmi oboma smermi. Parameter <--> definuje vzdialenos medzi stredmi kreslenia šípok. • **Šípky |<** - kreslenie šípok nad iarovými objektmi pri poiatonom bode. Parameter <--> definuje vzdialenos od poiatoého bodu. (D2000 V12.5N) • **Šípky >|** - kreslenie šípok nad iarovými objektmi pri koncovom bode. Parameter <--> definuje vzdialenos od koncového bodu (D2000 V12.5N)

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 stlaení políka na výber farby (tieto políka sú implicitne oznaené 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 tlaidla myši na vyfarbené políko sa zobrazí ponuka obsahujúca tri položky:

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

Nepredefinované parametre zobrazovacej palety (všetky políka oznaené krížikom), sú zobrazované poda parametrov naposledy platného riadku palety.

Spôsoby zobrazovania doplnkových grafických objektov

Pre každý riadok doplnkovej palety sa definuje spôsob zobrazenia doplnkových grafických objektov. Tento spôsob uruje, ako bude doplnkový grafický objekt vykresovaný v grafickej schéme otvorenej v procese D2000 HI. Jednotlivé spôsoby zobrazovania sú popísané v nasledujúcej tabuke.

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

Požiadavky

Minimálna podporovaná verzia	D2000 V12.5N

Súvisiace stránky:

Konfigurácia paliet
Konfigurácia doplnkových paliet
Používanie doplnkových paliet