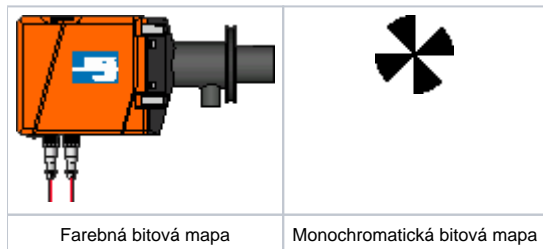


Bitové mapy

Bitové mapy sú rastrové obrázky, ktoré môžete vytvoriť pomocou ubovoného editora bitových máp. Jedinou podmienkou pre ich použitie v grafickom editore systému D2000 je formát *BMP*, *JPEG*, *TIFF*, *PNG* a *GIF*.

Bitové mapy typu *PNG*, *GIF* a *TIFF* sú natívne transparentné formáty. Bitové mapy typu *BMP* sú v systéme D2000 rozšírené o vlastnosť transparentnej farby. Za transparentnú farbu sa považuje čierna farba, ktorá je definovaná ako prvá farba palety farieb príslušnej bitovej mapy.



Lokalizácia bitových máp

V systéme D2000 sú bitové mapy fyzicky umiestnené v adresári **Bitmaps**, ktorý je podadresárom [aplikaného adresára](#).

V tomto adresári sú umiestnené všetky bitové mapy.

Bitové mapy, ktoré existujú aj v iných jazykových mutáciách, sú okrem toho umiestnené aj v jazykových podadresároch adresára **Bitmaps**, pričom mená podadresárov zodpovedajú menám jazykov definovaných v aplikácii.

Z dôvodu zníženia záťaže siete pri otvorení schém, sú na konzolách vytvorené kópie tohto adresára. Ich synchronizácia prebieha pri štarte konzoly operátora (proces [D2000 HI](#)) a štarte grafického editora (proces [D2000 GrEditor](#)). Editor má navyše možnosť vyžiadať si synchronizáciu rune.

Poznámka: Pre bitové mapy typu *JPEG* neplatí rozšírenie o transparentnú farbu, tak ako je to pri formáte *BMP*.



Súvisiace stránky:

- [Vytváranie bitových máp](#)
- [Konfigurácia bitových máp](#)
- [Autokonfigurácia bitových máp](#)
- [Synchronizácia bitových máp](#)