

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](#)