Konfigurácia paliet

Palety sú špeciálne objekty, ktoré realizujú mechanizmus prepojenia objektu systému D2000 s grafickým objektom umiestneným v grafickej schéme. Palety urujú správanie sa grafického objektu v závislosti od hodnôt jednotlivých atribútov komplexnej hodnoty objektu systému D2000.

Komplexná hodnota objektu systému D2000		Grafický objekt v grafickej schéme
• samotná hodnota objektu • limitný stav hodnoty objektu • procesný stav hodnoty objektu • užívateské príznaky hodnoty objektu (flagy) • procesné alarmy	 zobrazovacia paleta doplnková paleta bitmapová paleta	• farba obrysu grafického objektu • farba výplne grafického objektu • farba textu • spôsob zobrazenia grafického objektu (normálny, nekreslený, blikajúci, prepínajúci, ...) • farba podkladu grafického objektu • 3D efekt • parametre doplnkového objektu pre daný grafický objekt • sekvencia bitových máp

Uvedený obrázok demonštruje princíp fungovania paliet v systéme D2000. Jednotlivé parametre grafického objektu sa menia poda hodnôt atribútov komplexnej hodnoty objektu, ktorý je pripojený k danému grafickému objektu. Tieto zmeny sú uplatované v otvorenej schéme (proces D2000 HI) okamžite. Napríklad, ak sa zmení limitný stav objektu X z HL na VHL a použitá zobrazovacia paleta definuje pre limitný stav VHL blikajúcu výpl, zane grafický objekt pripojený na objekt X blika.

Proces D2000 GrEditor pracuje s troma typmi paliet:

- zobrazovacie palety - obsahuje informácie o tom, ako sa parametre grafického objektu správajú vzhadom na stav pripojeného objektu,
- bitmapové palety - pre grafické objekty typu *Bitová mapa* uruje bitovú mapu, prípadne sekvenciu bitových máp (animáciu),
- doplnkové palety - pre grafické objekty typu *Bitová mapa* a *Text* umožuje kreslenie tzv. doplnkového grafického objektu (napr. kruh, elipsa, preiarknutie ...) okolo alebo nad príslušným grafickým objektom.

Súvisiace stránky:

Pripojovanie objektov
Konfigurácia zobrazovacích paliet
Konfigurácia bitmapových paliet
Konfigurácia doplnkových paliet