Sommario

VI10LoadImage 3
IMPLEMENTAZIONE 3

VI10LoadImage

V = *Vector*

I = *Image*

Funzione utilizzata per la gestione della funzionalità Vector Image (oggetto presente su alcune versioni di Qpaint).

La funzione VI10LoadImage aggiunge il comando LoadImage in coda alle istruzioni da processare nel Buffer per eseguire il disegno.
Il comando LoadImage permette di caricare, sul layer attivo, l'immagine bitmap associata ad un oggetto **Image** che si trova sotto l'area occupata dall'oggetto VectorImage.

IMPLEMENTAZIONE

VI10LoadImage (awBuffer, ImageNumber, TranspColor)

Parametri:

IN/OUT	TIPO VARIABILE	NOME DI ESEMPIO	DIM	
IN	ARRSYS / ARRGBL	awBuffer	W	Array che funge da buffer per istruzioni/dati
IN	CONST/ GLOBAL	ImageNumber	W	Variabile contenente il numero dell'oggetto Image da cui caricare l'immagine associata Min. 1
IN	CONST/ GLOBAL	TranspColor	W	Variabile contenente il codice colore da considerare come trasparenza. Se impostato a **-1** viene considerato il valore di background impostato dal comando VI10SetBackground

Esempio

TASK_00

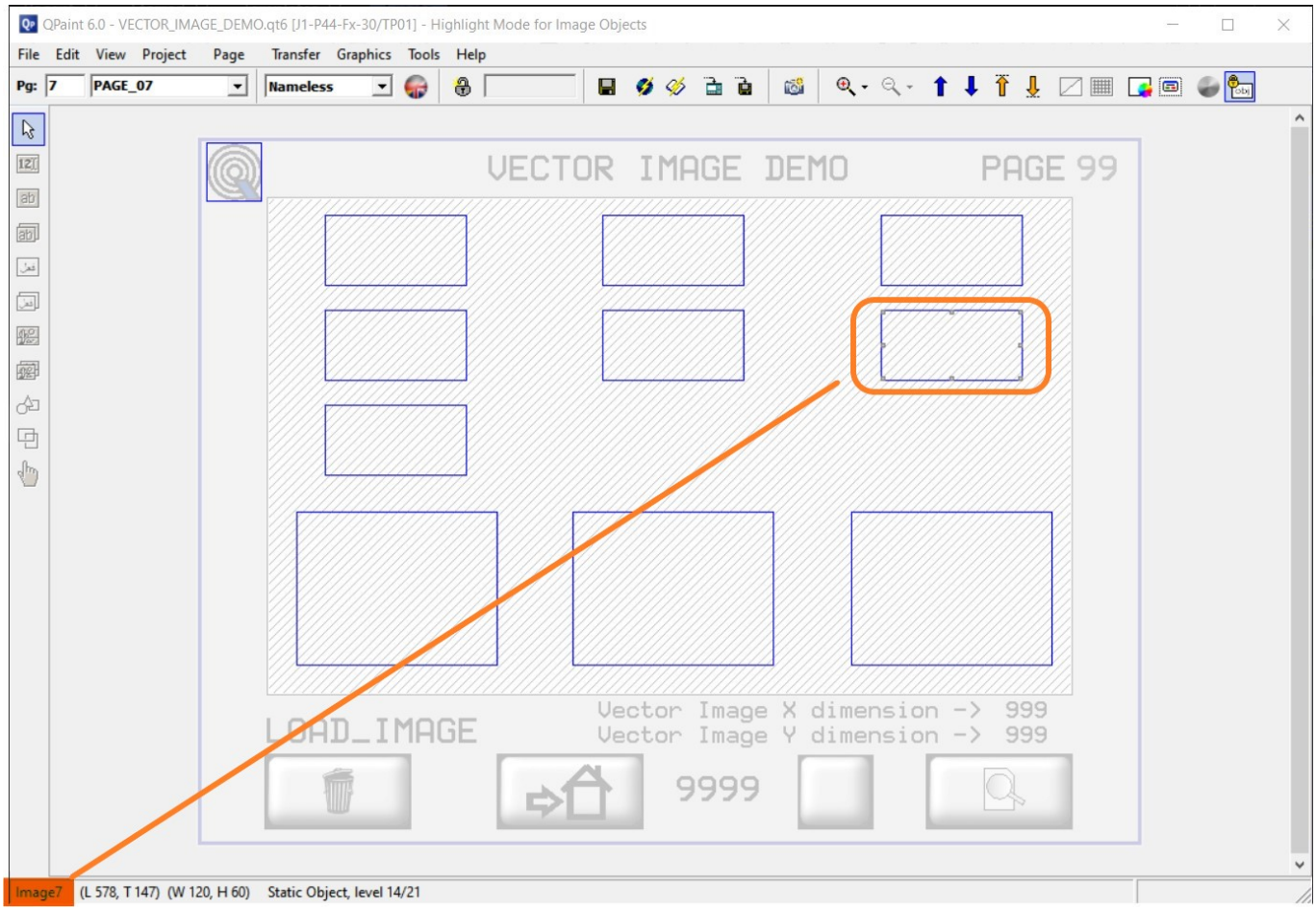
```
MAIN:
VI10InitBuffer (awBuffer)              ;Inizializza il Buffer

gwCoordX1 = 50
gwCoordY1 = 50
VI10AddSet (agwBuffPlotDemo7, gwCoordX1, gwCoordY1)   ;Set del punto in cui disegnare l'immagine (riferito all'angolo alto SX dell'immagine)

ImageNumber = 1                        ;Imposta il numero dell'immagine da caricare

VI10LoadImage (awBuffer, ImageNumber, -1)       ;Aggiunge il comando LoadImage

VI10DrawBuffer(awBuffer)               ;Disegna il buffer

WAIT 1
JUMP MAIN

END
```

Note

- Gli oggetti Image da visualizzare devono essere posti sotto l'area occupata dall'oggetto Vectorimage.
- L'immagine viene caricata con l'angolo alto-sinistro coincidente alla coordinata attuale del VectorImage impostata dal comando VI10AddSet.
- Il valore del parametro **ImageNumber** dev'essere superiore a 0 (ZERO). Per trovare il corretto valore di ImageNumber, considerando di avere più oggetti Image posti sotto l'area occupata dal Vectorimage, sfruttare l'impostazione in QPaint della proprietà Z-Order dell'oggetto. La proprietà Z-Order indica il **livello** di ogni oggetto, statico o dinamico, rispetto agli altri ed è visibile nella barra di stato di QPaint quando si seleziona un oggetto (vedere immagine sottostante. Essa può essere incrementata o diminuita spostando l'oggetto verso il fronte o verso il fondo. Un buon metodo è di mettere in ordine le immagini e quindi impostare lo Z-Order a partire da 1 e così via. In questo modo si otterrà una corrispondenza diretta tra il valore dell'immagine da visualizzare ed il valore da assegnare al parametro ImageNumber.
- Per i codici colore del parametro **TranspColor**, vedi la Tabella codici colore di QPaint.

Esempio: trovare il valore di `Z-Order` di un'immagine. Dopo aver selezionato la vista degli oggetti Image tramite il comando `SHIFT + F6` oppure menù `Visualizza` ➡ `Evidenzia oggetti Image`, cliccare l'immagine desiderata e leggere il valore

dalla barra di stato in basso a sinistra. Nel caso seguente il valore è 7.



Documento generato automaticamente da **Qem Wiki** - https://wiki.qem.it/
Il contenuto wiki è costantemente aggiornato dal team di sviluppo, è quindi possibile che la versione online contenga informazioni più recenti di questo documento.