

4. 画面作成

4.1 使用デバイスについて

(1) MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700

接続機器の設定で、機種を[MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700]*9 とした場合、設定できるデバイス範囲を以下に示します。します。

デバイス名*6	設定可能範囲	デバイス番号表現	
入力(X)	X0 ~ X3FFF	16進数	
出力(Y)	Y0 ~ Y3FFF		
内部リレー(M)*5*10	M0 ~ M61439	10進数	
ラッチリレー(L)	L0 ~ L32767		
アナンシェータ(F)	F0 ~ F32767		
リンクリレー(B)	B0 ~ B9FFFF	16進数	
タイマ*5	接点(TT)	TT0 ~ TT32767	10進数
	コイル(TC)	TC0 ~ TC32767	
カウンタ*5	接点(CT)	CT0 ~ CT32767	
	コイル(CC)	CC0 ~ CC32767	
特殊リレー(SM)	SM0 ~ SM2255		
積算タイマ*5	接点(SS)	SS0 ~ SS32767	
	コイル(SC)	SC0 ~ SC32767	
ステップリレー(S)	S0 ~ S32767	16進数	
リンク用特殊リレー(SB)	SB0 ~ SB7FFF		
ワードデバイスのビット指定 (タイマ、カウンタ、積算タイマ、インデックスレジスタは除く)	各ワードデバイスの設定可能範囲	—	
データレジスタ(D)*5*10	D0 ~ D4910079	10進数	
特殊データレジスタ(SD)	SD0 ~ SD2255	16進数	
リンクレジスタ(W)	W0 ~ W4AEBFF		
タイマ(現在値)(TN)*5	TN0 ~ TN32767	10進数	
カウンタ(現在値)(CN)*5	CN0 ~ CN32767		
積算タイマ(現在値)(SN)*5	SN0 ~ SN32767		
リンク特殊レジスタ(SW)	SW0 ~ SW7FFF	16進数	
ファイルレジスタ(R)*1*2	R0 ~ R32767	10進数	
拡張ファイルレジスタ(ER)*1	ブロック		0 ~ 255
		デバイス	ER0 ~ ER32767
拡張ファイルレジスタ(ZR)*1*3	ZR0 ~ ZR4849663	10進数	
インデックスレジスタ(Z)	Z0 ~ Z19		
バッファメモリ(インテリジェント機能ユニット)(BM)*4	BM0 ~ BM32767		
バッファメモリ(インテリジェント機能ユニット)(G)*4	G0 ~ G65535	16進数	
Ww*7*8	Ww0 ~ Ww1FFF		
Wr*7*8	Wr0 ~ Wr1FFF		
マルチCPU間高速通信メモリ(U3E0)	3E010000 ~ U3E024335	16進数	
マルチCPU間高速通信メモリ(U3E1)	3E110000 ~ U3E124335		
マルチCPU間高速通信メモリ(U3E2)	3E210000 ~ U3E224335		
マルチCPU間高速通信メモリ(U3E3)	3E310000 ~ U3E324335		

デバイス名*6	設定可能範囲	デバイス番号表現
ワードデバイス ドローンデバイス	モーションデバイス(#) ビットデバイスのワード指定*7*11 (タイマ、カウンタ、積算タイマは除く)	#0 ~ #12287 各ビットデバイスの設定可能範囲 —

*1 GX Developer のPC パラメータでファイルレジスタのファイルを [プログラムと同一ファイル名を使用] に設定し、複数のプログラムを実行している場合、GTDesigner3 でファイルレジスタは設定しないでください。

GOT で正常に読み出し/書き込みができません。

*2 RSET 命令で切り換えた、ブロックNo. のファイルレジスタが対象になります。

*3 QDRSET 命令で切り換えた、ファイル名のブロックNo. のファイルレジスタが対象になります。

*4 GOT 接続局のインテリジェント機能ユニットのみ指定できます。対象インテリジェント機能ユニットに存在するバッファメモリのアドレス範囲で設定してください。

*5 MELSEC-Q のシステムで設定したローカルデバイスは使用しないでください。

正常にモニタできません。

*6 ユニバーサルモデルQCPU で64ビットのデータを扱っている場合でも、GOT は64ビットのデータはモニタできません。

*7 GT10 ではサポートしていません。

*8 GOT マルチドロップ接続時は、モニタできません。

*9 GT11, GT10 の場合、機種は下記のとおりです。

・GT11: MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR

・GT10: MELSEC-QnU/DC

*10 C 言語コントローラ(Q シリーズ) の内部リレー(M), データレジスタ(D) をモニタする場合、言語コントローラ設定ユーティリティのデバイス設定タブで、デバイス機能に関する設定が必要です。

*11 デバイス番号は16の倍数で設定してください。

参考マニュアル

接続マニュアル 三菱電機機器接続編

形名 SW1-GTD3-U(CON1)

形名コード 1D7M96

[実践的FAQ033 GOT 内部デバイス]

GOT 内部デバイスとは何ですか？

GOT は、内部にデバイスを持っています。

GOT の内部デバイスには以下の種類があり、GOT の接続形態に関係なく使用できます。(ただし、シーケンスプログラムでは制御できません。)

・GOT ビットレジスタ (GB)

GOT の内部にあるビットレジスタです。ビットデバイスとして使用できます。

・GOT データレジスタ (GD)

GOT の内部にあるデータレジスタです。ワードデバイスとして使用できます。

・GOT 特殊レジスタ (GS)

GOT の内部にある特殊レジスタです。GOT の内部情報、通信状況、エラー情報などが格納されます。

この特殊レジスタをオブジェクト機能でモニタすることで、GOT の各種情報を確認することができます

○設定可能範囲について

各デバイスの設定可能範囲は下記の通りです。

種類	内容	
GOT 内部デバイス	GOT が内部に持っているデバイスです。 GOT の接続形態に関係なく使用できます。(ただし、接続機器のシーケンスプログラムでは制御できません。) GOT 内部デバイスには、GOT ビットレジスタ、GOT データレジスタ、GOT 特殊レジスタの3種類があります。	
	GOT ビットレジスタ (GB)	GOT が内部に持っているビットレジスタです。 ビットデバイスとして使用できます。
	GOT データレジスタ (GD)	GOT が内部に持っているデータレジスタです。 ワードデバイスとして使用できます。
	GOT 特殊レジスタ (GS)	GOT が内部に持っている特殊レジスタです。 GOT の内部情報、通信状況、エラー情報などが格納されます。 GS をオブジェクト機能でモニタすることで、GOT の各情報を確認できます。
接続機器のデバイス	接続機器が持っているデバイスです。 GOT は、接続機器のデバイスをモニタできます。 GT Designer3 で設定できる接続機器のデバイスの詳細は、下記を参照してください。	
システムラベル	iQ Works で、ワークスペース内の各プロジェクトで共通して使用できるラベルです。 システムラベルは、接続機器のデバイスを割り付けて使用します。 システムラベルの設定方法は、下記を参照してください。	

デバイス名		設定可能範囲			デバイス 番号表現
		GT16, GT SoftGOT1000	GT15, GT11	GT10	
ビットデバイス	GOT ビットレジスタ (GB)	GB0 ~ GB65535		GB0 ~ GB255	10 進数
ワードデバイス	GOT データレジスタ (GD)	GD0 ~ GD65535		GD0 ~ GD127	
	GOT 特殊レジスタ (GS)	GS0 ~ GS2047	GS0 ~ GS1023		

注意

(1) 使用できない GOT 内部デバイス

GB, GS を使用する場合、使用禁止の GOT 内部デバイスは設定しないでください。

デバイス	機能
GB0 ~ GB9	使用禁止
GB10 ~ GB25	GB デバイス ON 時外部出力 (Y0 ~ YF 出力用)
GB26 ~ GB29	使用禁止
GB30 ~ GB37	外部入力 (X0 ~ X7) 時 ON
GB38	電源供給なしの時 ON
GB39	ON 中時計データ格納
GB40	常時 ON
GB41	常時 OFF
GB42	画面切り換え発生時 ON
GB43 ~ GB49	使用禁止
GB50 ~ GB57	外部入力 (X8 ~ XF) 時 ON
GB58 ~ GB63	使用禁止
GB64 ~ GB65535 (GT10 は GB255 まで)	ユーザエリア

※オプションユニットの
外部入出力ユニットを使用した場合

デバイス	機能
GD0 ~ GD65535 (GT10 は GD127 まで)	ユーザエリア

(2) GOT 電源 OFF/リセット時の GOT 内部デバイスの値

GOT を電源 OFF/ リセットすると、GOT 内部デバイスの値は 0 になります。

GOT にプロジェクトデータを書き込み時は値を保持します。

ただし、GOT に接続機器設定を書き込み時は、値は 0 になります。

OGB、GD の用途

- ・画面切り換えデバイス
- ・スクリプト機能用のワークエリア
- ・バーコードの読出し値格納エリア など

4.2 使用デバイスについて

GOT で描画できる図形は下記のとおりです。

図形	描画例	データ容量 (バイト) ^{*1}
文字 ^{*2}	<p>ABC ABC ABC ABC A B C 置 置 「日本」 「中国 (簡体)-明朝」</p>	<p>設定したフォントにより、データ容量が異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> 標準フォント $28+NR \times 8+NT \times 2$ 高品位フォント $Y+128 \times NT$ TrueType フォント $Y+24+(8 \times NR)+(NT \times NS \times K)$ Windows フォント 使用するフォントやサイズにより変化します。^{*3} ストロークフォント $Y+12$ <p>NR: 行数 NT: 文字数 NS: 文字サイズ K: 半角文字の場合は 2, 全角文字の場合は 4 Y: 標準フォントの容量</p>
ロゴ文字		<p>$96 + \text{文字情報} + \text{装飾} + (\text{文字幅} \times \text{文字高さ})$</p> <p>文字情報: $[2+(2 \times N)]+24+W$ 装飾: 縁取りは 16, 影付きは 20, 立体は 16, 刻印は 16, ネオンは 32</p> <p>N: 文字数 改行は 2 文字としてカウントする。 文字数が偶数の場合, 奇数に切り上げる。</p> <p>W: Windows[®] フォント情報サイズ TrueType フォントは 0。 Windows[®] フォントは, 使用するフォントやフォントサイズにより変化します。^{*3}</p>
直線 ^{*2}		24
連続直線		$20+4 \times \text{頂点数}$
長方形		<p>設定した種別によりデータ容量が異なります。</p> <ul style="list-style-type: none"> 通常, 角丸 :28 面取り :56
多角形		<p>$20+4 \times (\text{頂点数} + 1)$ 始点, 終点も 1 頂点とする</p>
円		28
円弧		36
扇		40

図形	描画例	データ容量(バイト) ^{*1}
目盛り		28
配管		32+4(頂点数×3+1) 始点, 終点も1頂点とする (すべてのコーナーが直角の場合のデータ容量です。)
ペイント		20
イメージデータ読み込み(BMP形式)		28+ 読み込んだBMPファイルのデータ容量
イメージデータ読み込み(JPEG形式)		32+ 読み込んだJPEGファイルのデータ容量
DXFデータ読み込み		画面内容により変化します。
IGESデータ読み込み		

*1 ランプ属性を設定した場合、下記のデータ容量になります。

図形のデータ容量+156

*2 レポート画面に設定した場合、図形の容量はレポート設定の容量に含まれます。

*3 GOT にプロジェクトを書き込む前に、データ容量を確認してください。

[実践的FAQ034 描画する図形]

なぜ、文字だけでなく、図形が必要なのか？

図を用いることで、数値の枠や、ベース画面内で用途に合わせて枠や背景色を変更し、オペレータから見やすいベース画面を作成するのに必要となるためです。スイッチやランプを設置するだけでなく、見やすさを考えてレイアウトを検討してください。

[実践的FAQ035 図形/ オブジェクトの概要]

図形とオブジェクトの違いはなんですか？

図形/ オブジェクトは、どちらも画面上に配置して使用します。

図形/ オブジェクトの特長を下記に示します。

(1) 図形

文字/ 形状を表現するために使用します。

デバイスや設定値の状態によって変化せず、文字/ 形状の表示以外に機能を持ちません。

(2) オブジェクト

デバイスの設定値や文字/ 形状を表現するために使用します。










それぞれに機能を持ち、デバイスや設定値の状態によって変化します。

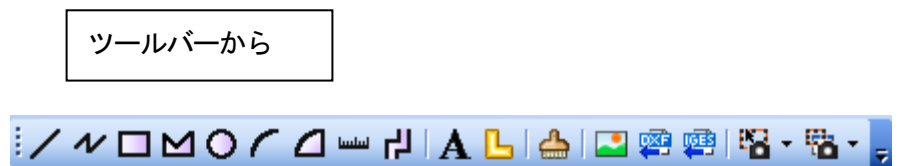
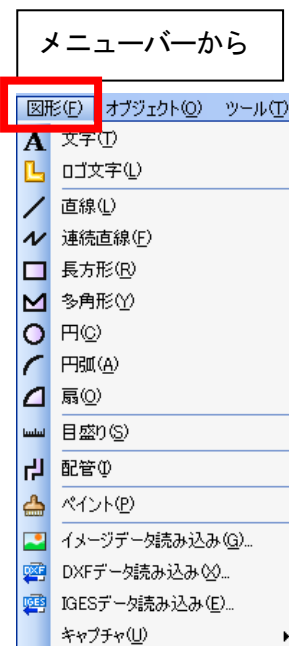
4.3 図形の描画方法

図形の描画方法、画面に配置した図形の編集方法について説明します。

(1) 描画できる図形の種類について

GTDesigner3 では、以下の図形が描画できますので、描画したい図形を、メニューバー、ツールバーから選択してください。

図形	描画例
直線	
連続直線	
長方形	
多角形	
円 (楕円も含む)	
円弧 (楕円弧も含む)	
扇	
目盛り	
配管	



(2) 直線・長方形・円を描く

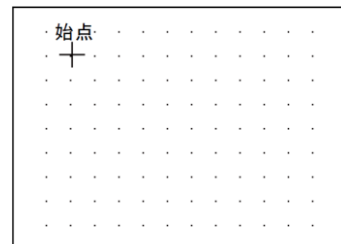
ここでは、直線を描く例を用いて説明します。

① ツールバー（図形）の  をクリックします。

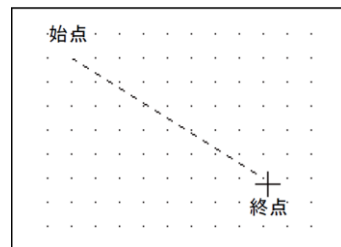
※長方形を描く場合は、 をクリックします。

※円を描く場合は、 をクリックします。

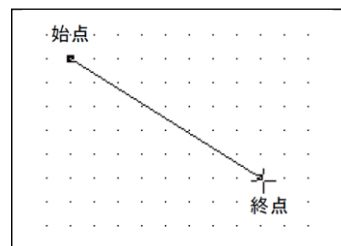
② 直線を描く始点で、マウスの左ボタンをクリックします。



③ 左ボタンを押したまま、カーソルを終点まで移動します。

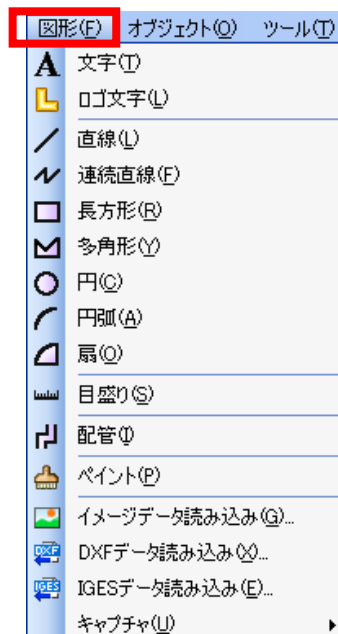


④ マウスの左ボタンを離すと直線が描かれます。



⑤ キーボード上の“Esc”を押すと選択が解除されます。（またはマウスを右クリックしてください）

※メニューバーからも操作できます。



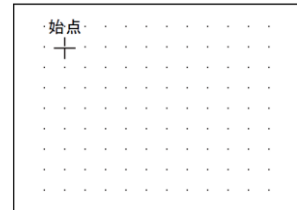
(3) 多角形・連続直線を描く

ここでは、多角形を描く例を用いて説明します。

① ツールバー（図形）の  をクリックします。

※連続直線を描く場合は  をクリックします。

② 多角形を描く始点でマウスの左ボタンをクリックします。



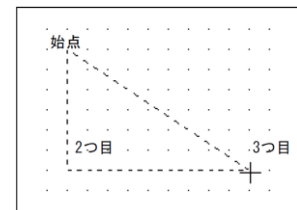
③ 二つ目の頂点の位置までドラッグしてカーソルを移動します。



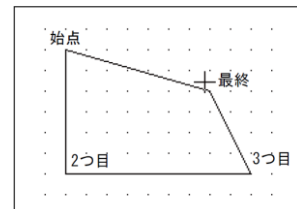
④ マウスの左ボタンを離して、二つ目の位置を確定します。

⑤ 3つ目の頂点の位置でクリックします。

※頂点数を増やす場合は本操作を繰り返します。



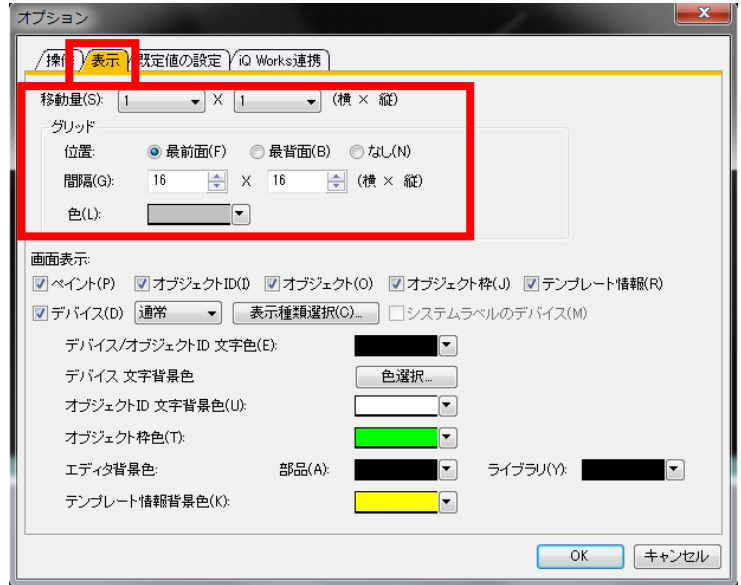
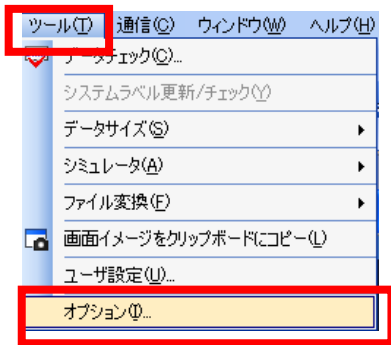
⑥ 最終頂点の位置でダブルクリックすると多角形が描かれます。



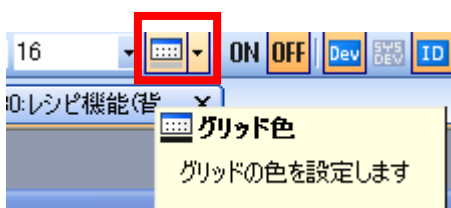
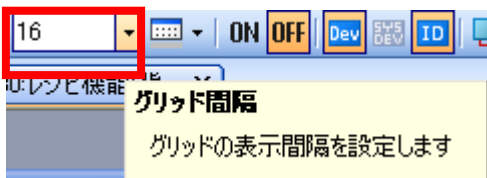
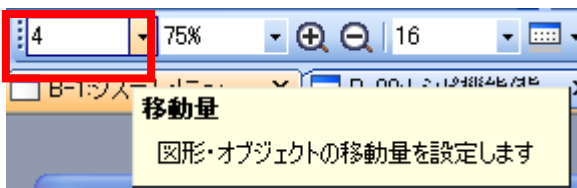
[実践的FAQ036 グリッドの間隔・移動量]

グリッドの間隔や色、移動量を変更することはできないか？

グリッドの間隔・移動量の変更方法



項目	内容	
移動量	画面エディタ上で図形 / オブジェクトを配置 / 移動する間隔 (縦, 横) を選択します。(1, 2, 4, 8, 16(ドット))	
グリッド	位置	グリッドの表示位置を選択します。(最前面 / 最背面 / なし) 最前面 / 最背面を選択した場合, [間隔], [色] を設定できません。
	間隔	グリッドの表示間隔 (縦, 横) を設定します。(2 ~ 64)
	色	グリッドの色を選択します。



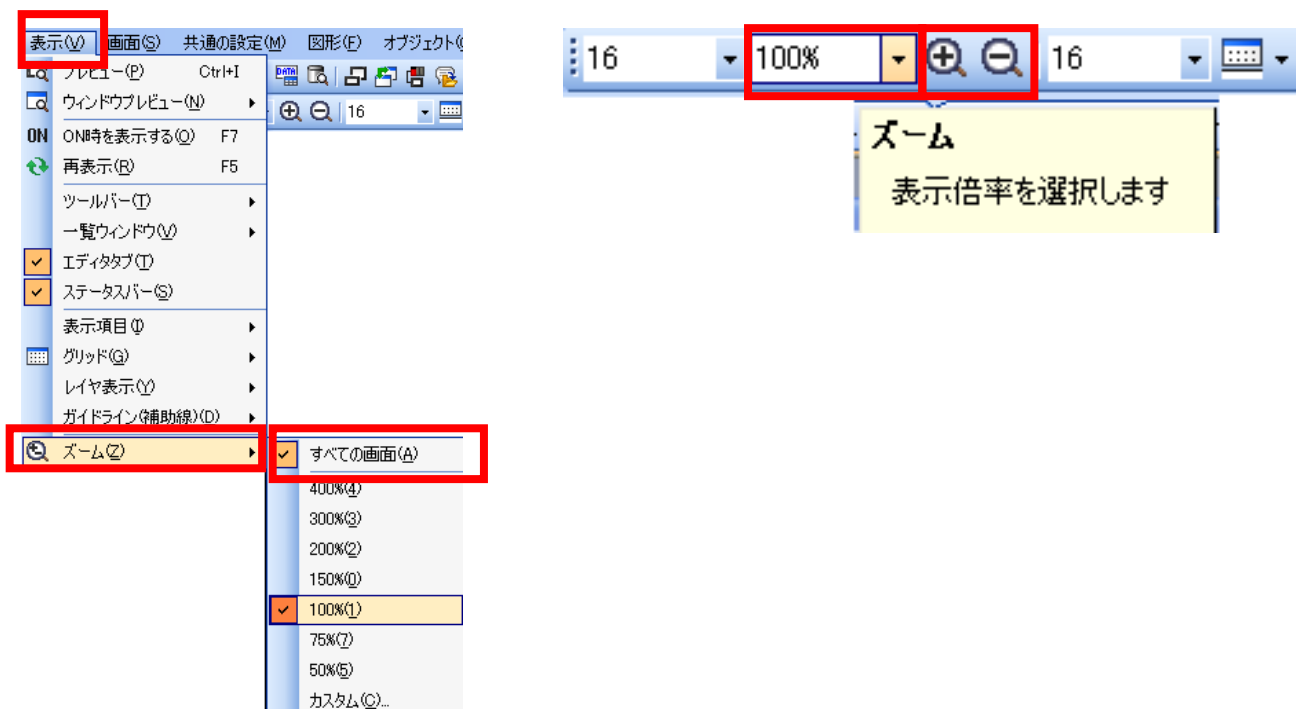
参考マニュアル

画面設計マニュアル 共通編
形名 SW1-GTD3-R(DRAW1)
形名コード 1D7M94

[実践的FAQ037 表示倍率の変更]

表示倍率を変更することはできないか？


ベース画面等、表示倍率を変更することは可能です。



基本的には、表示されている画面のすべての画面の倍率を変えて表示させることですが、単一の画面のみの倍率を変更することも可能です。この場合は、メニューバーより変更を行ってください。

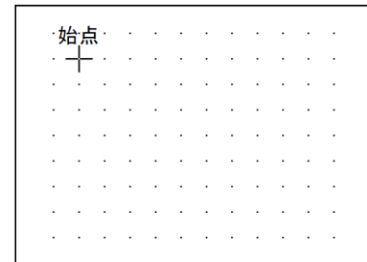
(4) 円弧・扇形を描く

ここでは、円弧を描く例を用いて説明します。

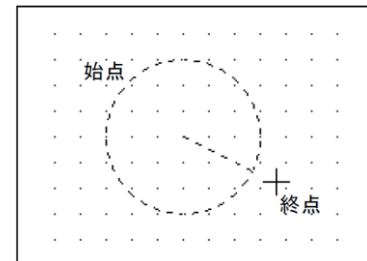
① ツールバー（図形）の  をクリックします。

※扇形を描く場合は  をクリックします。

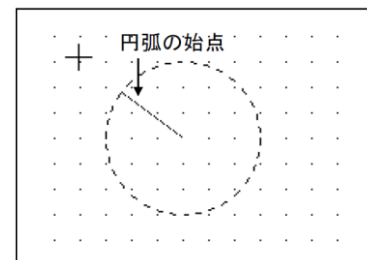
② 円弧を描く始点でマウスの左ボタンをクリックします。



③ 左ボタンを押したまま、カーソルを終点まで移動させます。

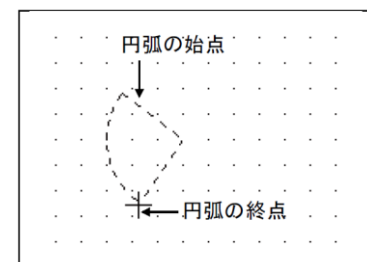


④ マウスの左ボタンを離すと、円中心から直線が表示されます。



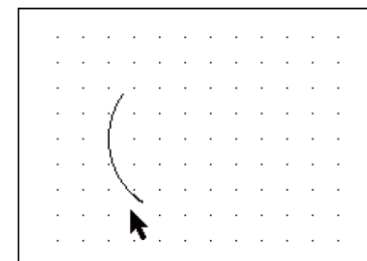
⑤ マウスを動かして円弧の始点となる位置が直線の端になるようにカーソルを移動します。

⑥ マウスをクリックして円弧の始点を確定します。



⑦ マウスを動かして円弧の終点となる位置が直線の端になるようにカーソルを移動します。

⑧ クリックすると円弧が描かれます。



[実践的FAQ038 図形の変更]

円弧から扇形へ変更するとは可能か？

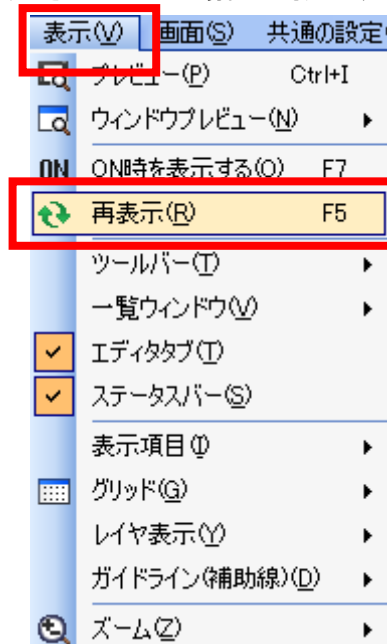
描いた円弧をダブルクリックして、円弧／扇ダイアログボックスの「扇」をチェックすることにより、扇形に変更できます。



[実践的FAQ039 再表示]


消去した図形などが画面上に表示されたままになっている。本当に消去されたかを確認する方法はあるか？

消去した図形などが画面上に表示されたままの場合の対処は、「再表示」を行ってください。

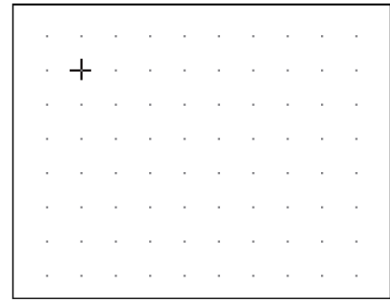


(5) 文字図形の設定

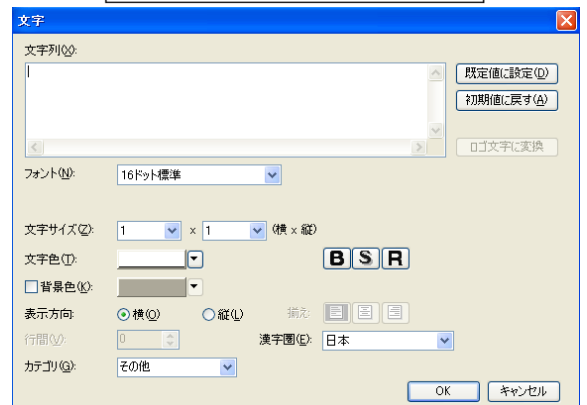
文字図形の設定（文字の入力）について説明します。

① ツールバー（図形）の  をクリックします。

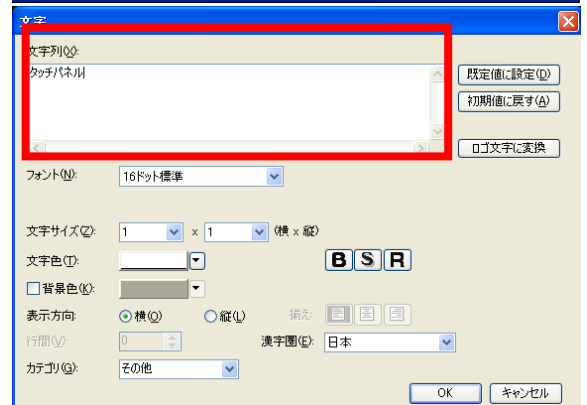
② 文字を配置する位置で、マウスの左ボタンをクリックします。



③ ダイアログボックスが表示されます。



④ 漢字が入力できるようにし（使用している日本語入力ソフトウェア (FEP) を起動）、文字列を入力します。
ここでは“タッチパネル”と入力します。



⑤ 入力が終わったら、“OK” をクリックします。

⑥ 文字列が表示されます。



[実践的FAQ040 文字属性]

文字属性の詳細を教えてください？

(a) 文字飾り

下記の文字飾りが設定できます。

標準	太字	影	彫刻	反転	回転 / 反転

(b) フォント

分類	フォント		イメージ
	種別		
標準フォント	6 × 8ドット (ゴシック)		
	12ドット標準 (ゴシック)		
	16ドット標準 (明朝)		
	16ドット標準 (ゴシック)		
高品位フォント	12ドット高品位明朝		
	12ドット高品位ゴシック		
	16ドット高品位明朝		
	16ドット高品位ゴシック		
TrueType フォント	TrueType 明朝		
	TrueType ゴシック		
	TrueType 数字 (ゴシック)		
	TrueType 数字 (7セグ)		
ストロークフォント	ストローク		
Windows®フォント	パソコンで表示可能な TrueType フォントと OpenType フォント (縦書きフォントを除く。)		

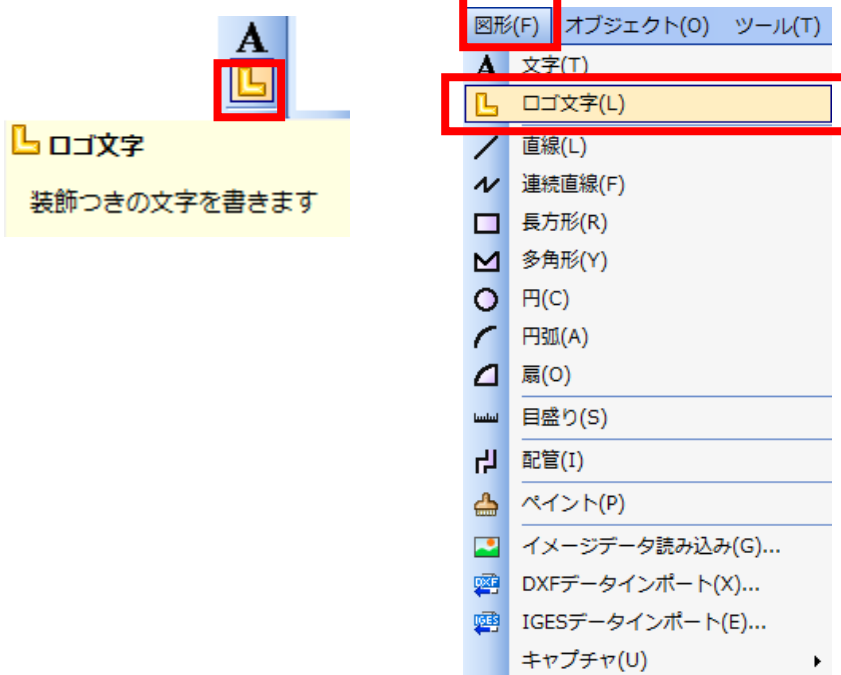
[実践的FAQ041 ログ文字]

ログ文字とは何？

ログ文字とは、文字に装飾して表示する機能です。

本機能は画面にログ文字を表示する機能です。

①[図形] → [ログ文字] メニューを選択してください。



②文字を配置する位置で、マウスの左ボタンをクリックします。

③ダイアログボックスが表示されます。



④漢字が入力できるようにし（使用している日本語入力用ソフトウェア (FEP) を起動）、文字列を入力します。（画面上に表示されます。）

また、効果を選択してください



表示例



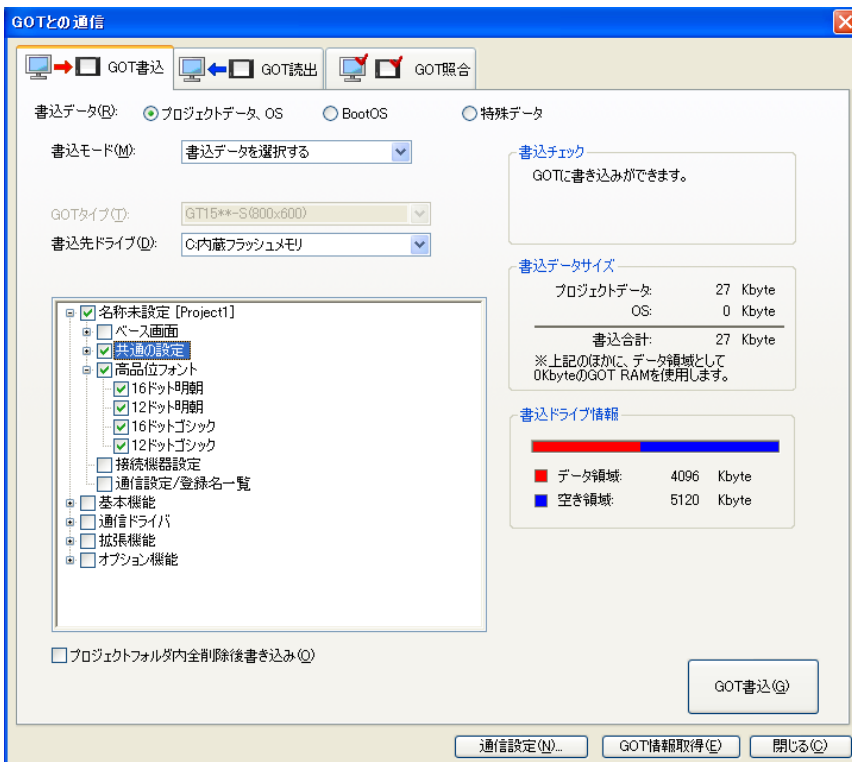
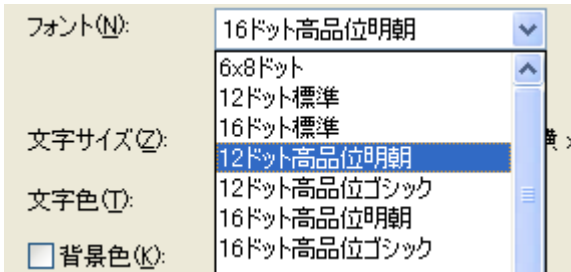
⑤設定が終わったら、“OK” をクリックします。

⑥文字列が表示されます。

[実践的FAQ042 高品位フォント]

高品位フォントを使うときに注意点は？

フォントで“高品位”を選択した場合には、GOT書き込み時に、“高品位フォント”を書き込んでください。



[実践的FAQ043 ストロークフォント]

ストロークフォントを使うときに注意点は？

フォントで“ストローク”を選択した場合には、GOT書き込み時に、“ストロークフォント”を書き込んでください

フォント(N):

文字サイズ(S): (ドット)

GOTとの通信

GOT書込 GOT読出 GOT照合

書込データ(B): プロジェクトデータ、OS BootOS 特殊データ

書込モード(M):

書込チェック
GOTに書き込みができます。

GOTタイプ(T):

書込先ドライブ(D):

書込データサイズ
プロジェクトデータ: 0 Kbyte
OS: 2560 Kbyte
書込合計: 2560 Kbyte
※上記のほか、データ領域として0KbyteのGOT RAMを使用します。

書込ドライブ情報
■ データ領域: 4096 Kbyte
■ 空き領域: 5120 Kbyte

プロジェクトフォルダ内全削除後書き込み(Q)

GOT書込(G)

通信設定(N)... GOT情報取得(E) 閉じる(C)

拡張機能

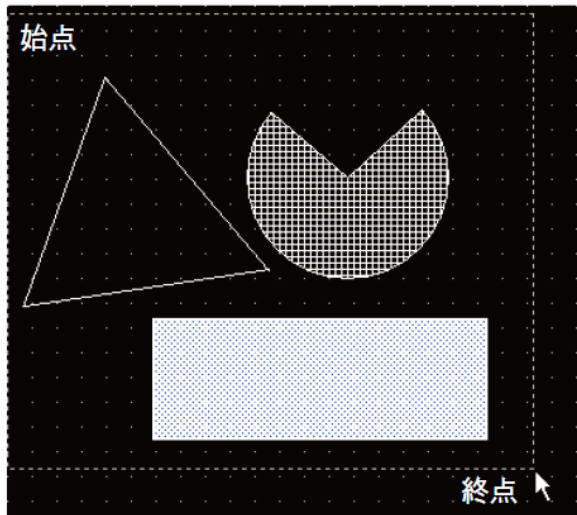
- システムモニタ [05.01.00]
- バーコード [05.01.00]
- RFID [05.01.00]
- レポート [05.01.00]
- プリンタ [05.01.00]
- ビデオ/RGB [05.01.00]
- パソコンリモート操作 [05.01.00]
- デバイス名変換ライブラリ [05.01.00]
- ストローク基本フォント
 - ストロークフォントサポート機能 [05.01.00]
 - ストローク基本フォント(日本) [05.01.00]
 - ストローク基本フォント(中国: 簡体) [05.01.00]
 - ストローク基本フォント(中国: 簡体) (ハングルあり) [05.01.00]
 - 音声出力 [05.01.00]

(6) 編集データの選択

編集したい図形を選択する方法について説明します。



① ツールバー（標準）のをクリックします。

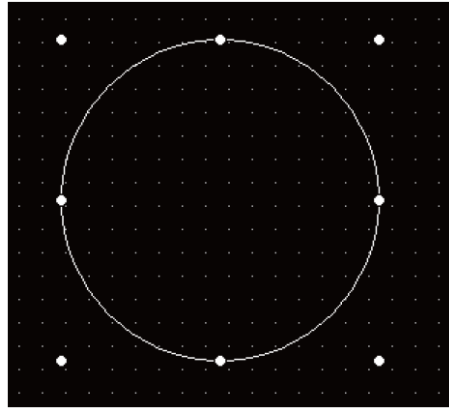


② 始点でマウスの左ボタンを押し、終点までドラッグ（左ボタンを押したまま）して、終点で左ボタンを離して、選択したい図形を囲みます。

(7) 属性の変更

作成した図形の属性は、プロパティシートを用いて変更することができます。

ここでは、円の色を変更する例を用いて説明します。



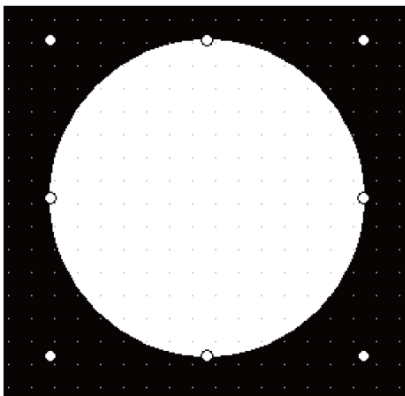
① 図形を選択します。

② プロパティシートで属性を変更します。

今回は、「パターン色」を“なし”から“塗りつぶし（白）”へ変更してみます。

プロパティ	
円	
共通情報	
名称	
X座標	112
Y座標	368
幅	129
高さ	113
スタイル	
線種	
線幅	1 Dot
線色	
パターン	なし
パターン色	
パターン背景色	
カテゴリ	その他
ラング属性を使用する	なし
デバイス	
デバイスON時	

③ 変更した内容が図形に反映されます。



パターン色以外の属性を変更する場合は、プロパティシート以下の項目で変更します。

①線種

線の種類を選択します。

②線幅

線幅を選択します。

③線色

線色の種類を選択します。

④パターン

図形を塗り込むパターンを選択します。

⑤パターン色

図形を塗り込む色を選択します。

⑥パターン背景色

図形の背景色を選択します。

⑦文字色（文字選択時のみ）

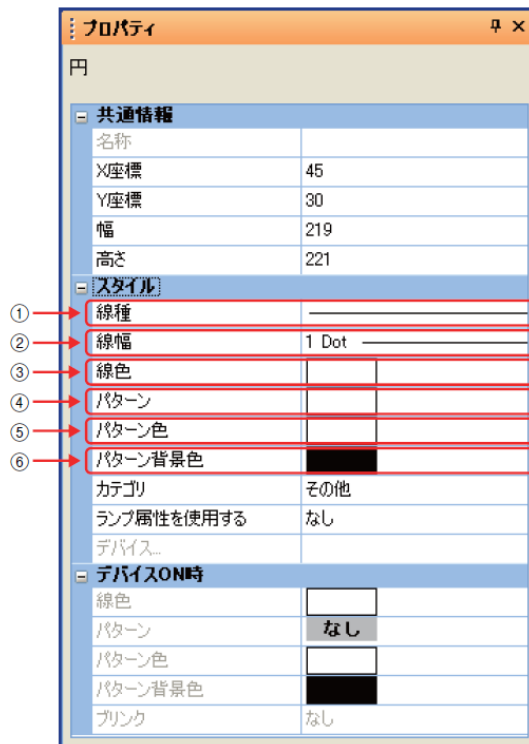
文字色を選択します。

⑧文字飾り（文字選択時のみ）

文字飾りを選択します。

⑨文字影色（文字選択時のみ）

文字影色を選択します。

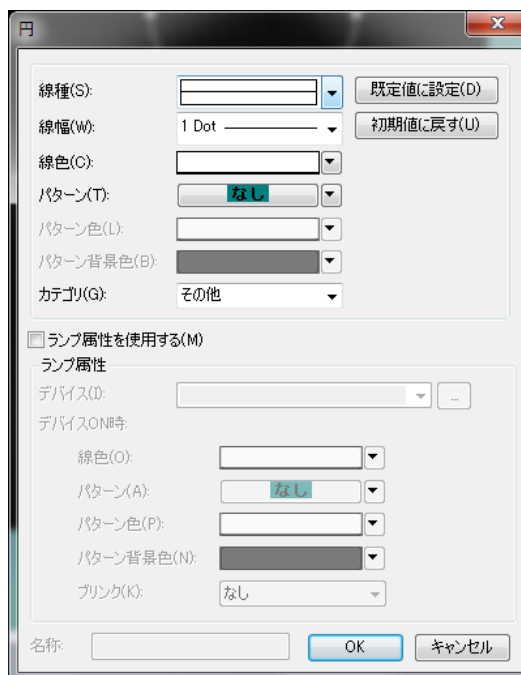
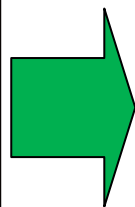
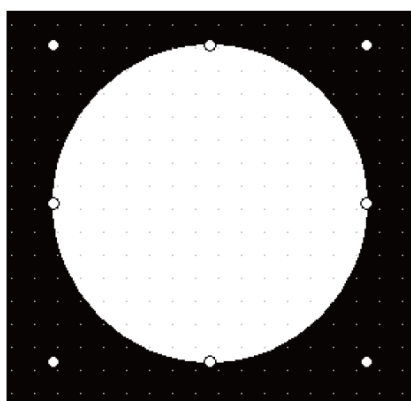


* 文字選択時には、文字色、文字飾り、文字影色が表示されます。

[実践的FAQ044 変更方法]

プロパティシート以外での設定方法はないか？

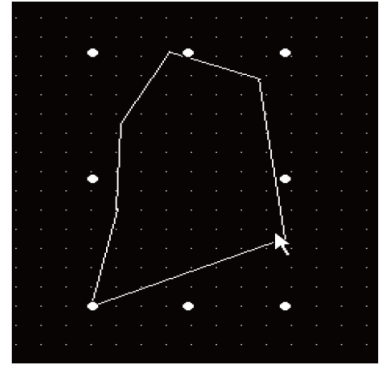
図形を“ダブルクリック”することにより、各図形の設定ダイアログボックスで属性を変更することもできます。



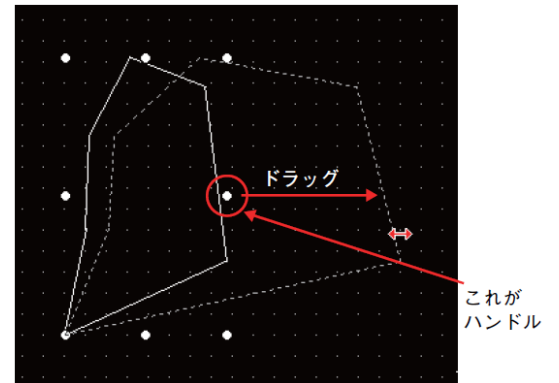
(8) サイズ変更

図形、オブジェクトのサイズを拡大・縮小する操作について説明します。

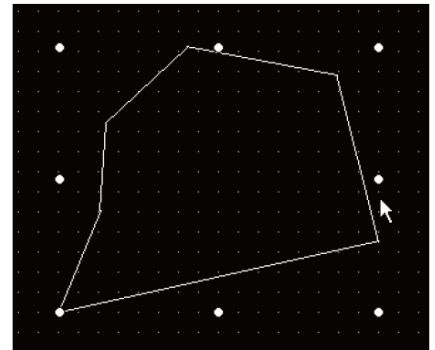
① 拡大・縮小したい図形を選択します。



② 選択した図形のハンドル(●の点)上でマウスの左ボタンを押してからドラッグします。



③ マウスの左ボタンを離すと図形のサイズ変更が変更されます。



【補足】

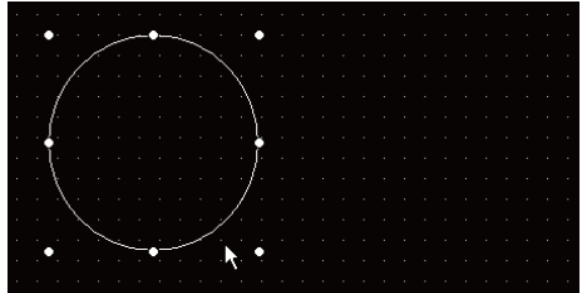
Shift キー、Ctrl キーを押しながらサイズ変更を行うと、次のように変化します。

- ・ Shift キー：等比変形します。
- ・ Ctrl キー：中心変形します。

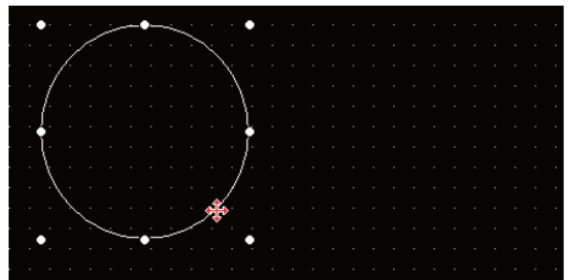
(9) 選択データの移動

図形、オブジェクトを移動する操作について説明します。

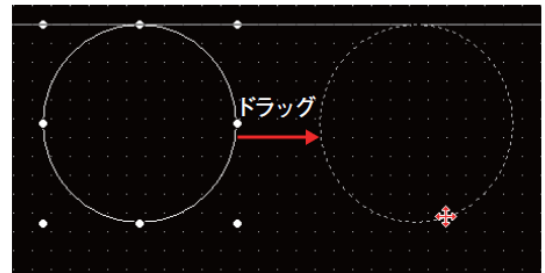
① 移動する図形、オブジェクトを選択します。



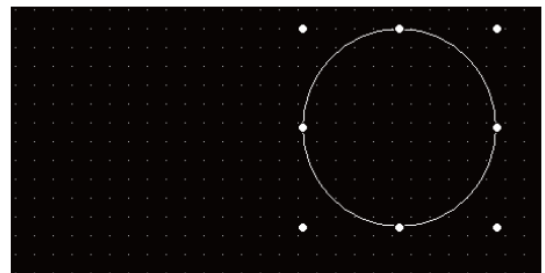
② 移動する図形、オブジェクト上にカーソルを移動させ、カーソルの形を変化させます。



③ マウスの左ボタンを押して、移動させる位置までドラッグします。



④ マウスの左ボタンを離すと、図形の移動が行われます。

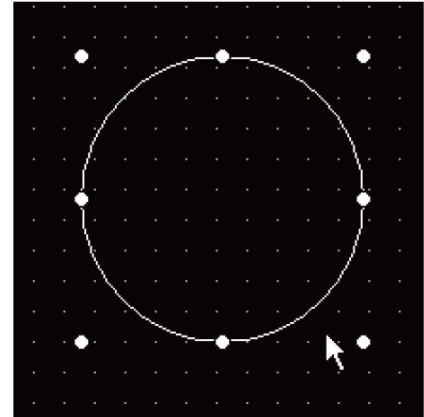



(10) 選択データの切取り・コピー・貼付け

図形、オブジェクトを切取り、コピー、貼付けの操作について説明します。

(a) 切取り、コピー

① 対象とする図形、オブジェクトを選択します。



② 切り取る場合、ツールバー（標準）の  をクリックします。

（コピーの場合は、  をクリックします。）

【補足】

・ 切取り、コピーする図形、オブジェクトを選択して、下記のキーを入力しても同様の操作を行うことができます。

切取り： Ctrl キー + X キー

コピー： Ctrl キー + C キー

・ Delete キーを入力すると、図形、オブジェクトの削除を行うことができます。削除を行った後、“貼付け”は使用できませんが、“元に戻す”は使用できます。

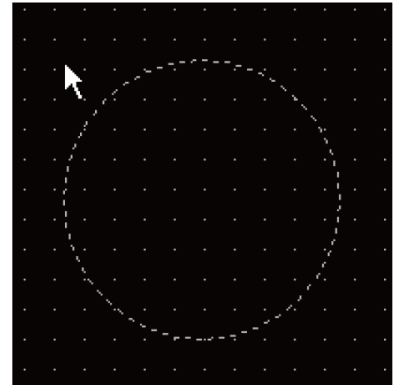
(b) 貼付け

切り取りした図形、コピーした図形あるいはオブジェクトを貼り付ける場合の例を用いて説明します。

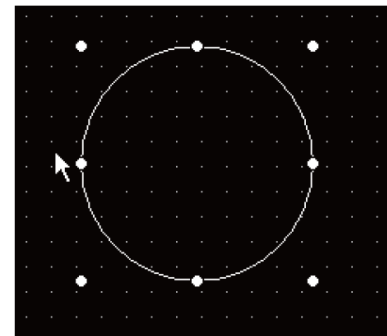


① ツールバー（標準）の  をクリックします。

② 表示範囲の枠が表示されますので、任意の位置に移動します。



③ クリックすると切り取った図形、オブジェクトが貼り付けられます。




【補足】

- ・「Ctrl」キー＋「V」キーを入力しても貼付けを行うことができます。

[実践的FAQ045 写真を画面に貼り付ける]

写真を画面に貼り付けることはできないか？

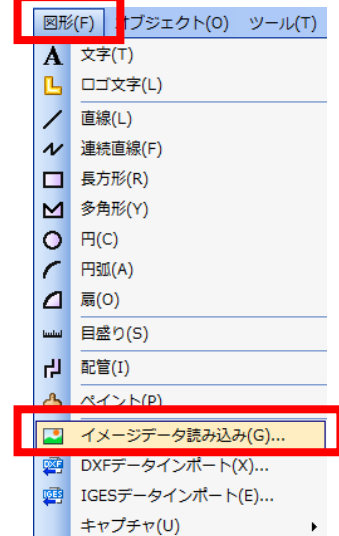
BMP/DXF (AutoCAD データ交換用フォーマット)/IGES (CAD 間のデータ変換用フォーマット)/JPEG ファイルの図形データを、GTDesigner3 に読み込んで、画面に貼り付けることができます

①ツールバー（図形）の  をクリックします

または[図形]→[イメージデータ読み込み]メニューを選択します。

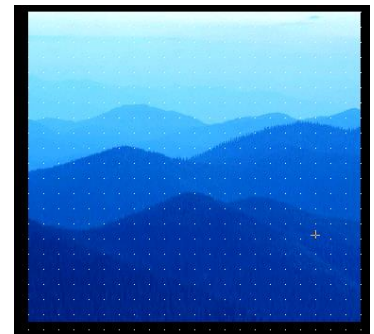
②ファイルを開くダイアログボックスが表示されます。

読み込む図形データのファイルを選択して[開く]ボタンをクリックします。

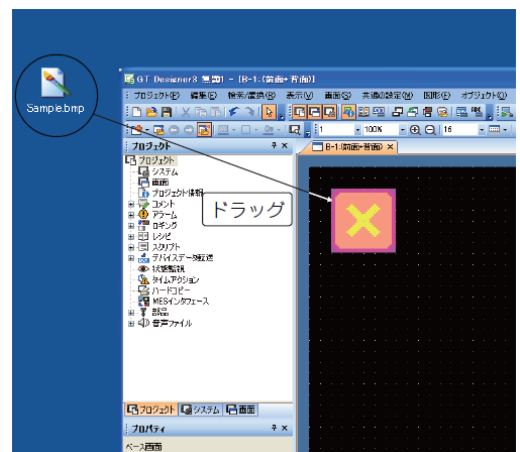


(今回は、ライブラリ→ピクチャ→サンプルピクチャ の画像を使用してください)

③BMP/DXF/JPEG ファイルを選択した場合は、指定した画像データが、画面の左上に表示されるので、配置する位置までカーソルを移動してクリックします。



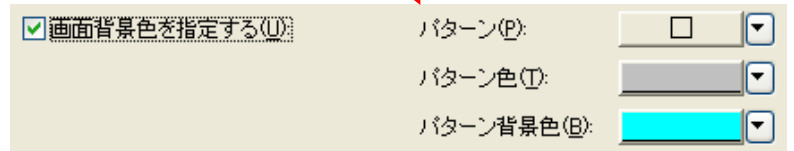
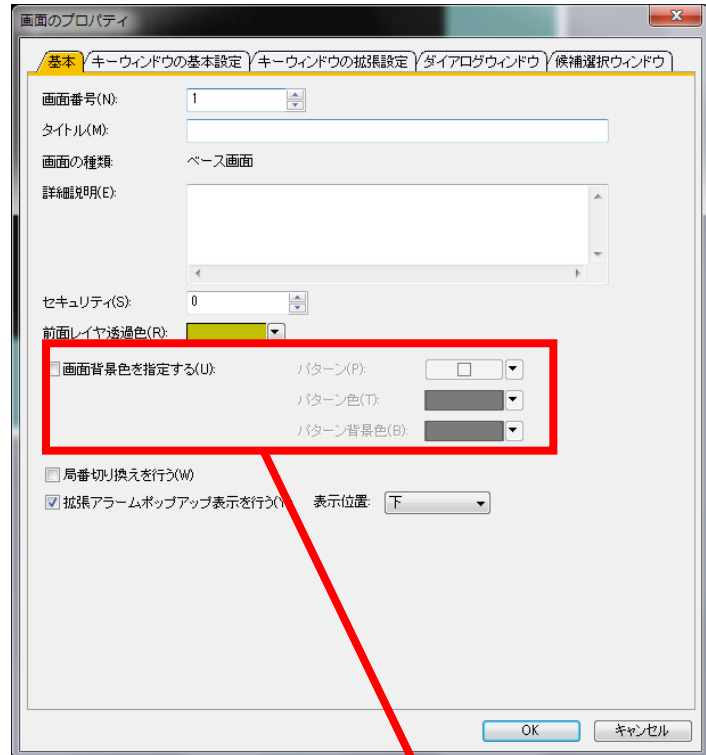
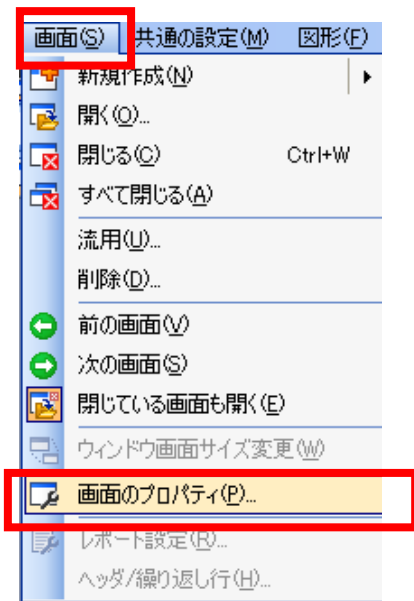
ポイント ファイルをドラッグして貼り付ける
BMP/DXF/JPEG ファイルを、GTDesigner3 の画面の上にドラッグして貼り付けることもできます。



[実践的FAQ046 背景色の設定]

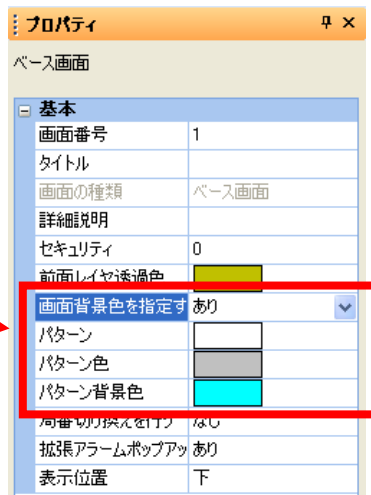
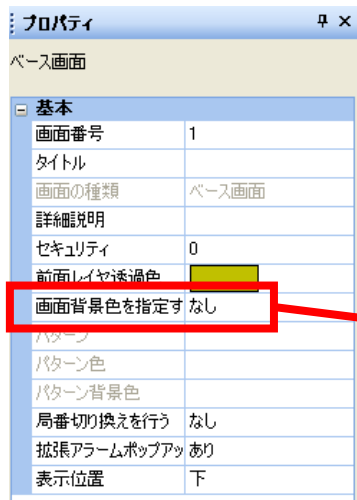
背景色を変更することはできないか？

・メニューバーから



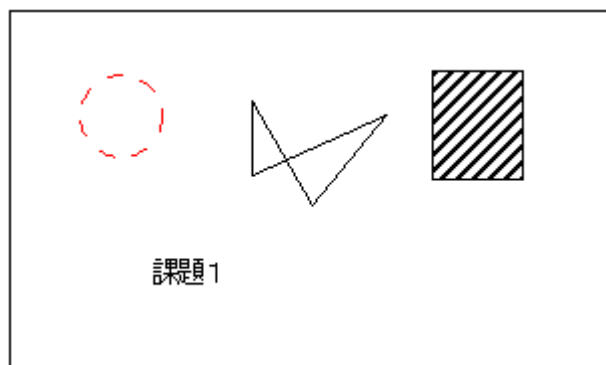
・プロパティウィンドウから

(図形やオブジェクトが選択されていない状態)

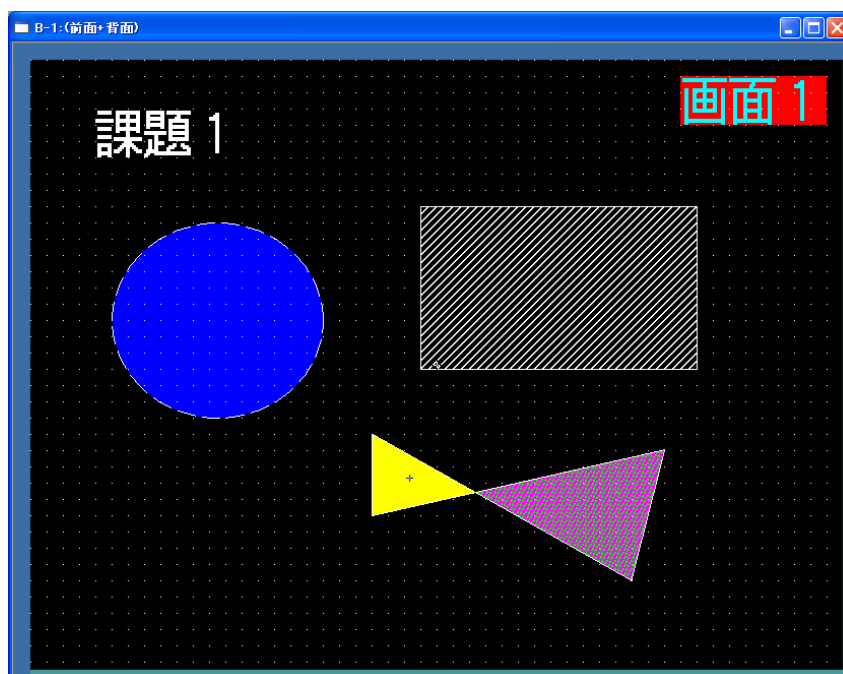


課題1 図形描画

次のような画面を作成し、画面を転送してください。



(画面作成例)



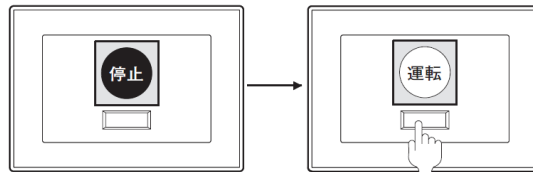
4.4 タッチスイッチ

(1) 概要説明

タッチスイッチにタッチしてデバイス値の変更、画面の切換えなどを行います。

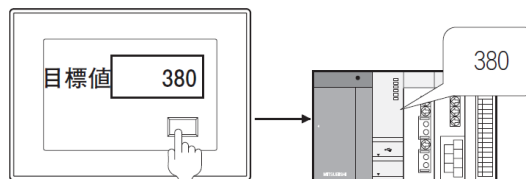
ビットスイッチ：タッチすることによってビットデバイスの ON/OFF を行います。

- ・指定ビットデバイスを ON にする(セット)
- ・指定ビットデバイスを OFF にする(リセット)
- ・指定ビットデバイスの現在の状態を反転(ON \leftrightarrow OFF)する(反転)
- ・指定ビットデバイスをタッチスイッチにタッチ中のみ ON にする(モーメンタリ)



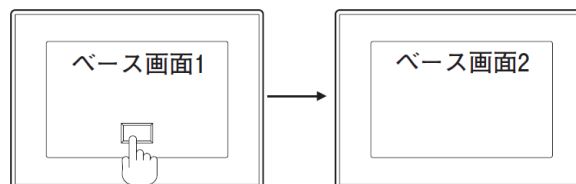
ワードスイッチ：タッチすることによってワードデバイス値の変更を行います。

- ・指定ワードデバイスに設定した値を書き込む(定数)
- ・指定ワードデバイスに設定ワードデバイスの値を書き込む(間接デバイス)
- ・指定ワードデバイスに設定ワードデバイスの値+ 定数を書き込む(定数+間接デバイス)



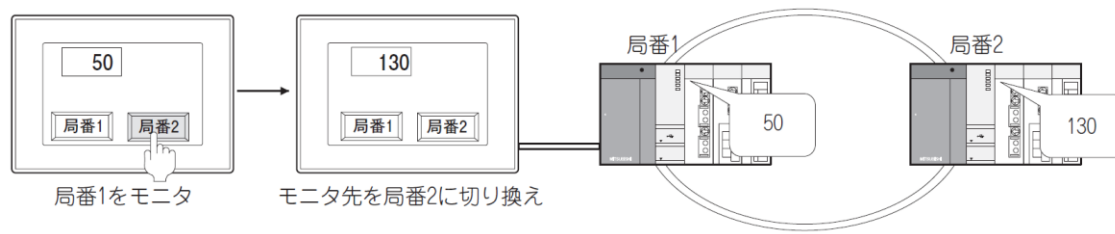
画面切換えスイッチ：ベース画面/ ウィンドウ画面を切り換えます。

- ・前回表示のベース画面番号の画面に切り換える
 - ・指定した画面番号の画面に切り換える
 - ・指定ビットデバイスの ON/OFF により、指定画面番号の画面に切り換える
 - ・指定ワードデバイスの現在値が、設定した比較式に該当するとき、指定画面番号の画面に切り換える
- タッチすることによってベース画面を切り換えます。

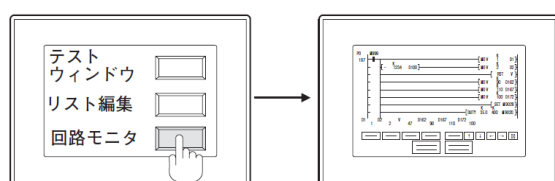


局番切り換えスイッチ: 現在モニタしているオブジェクトのデバイスを他の局番の同一デバイスに切り換えます。

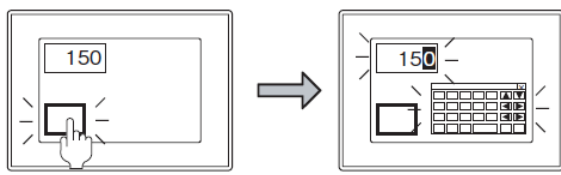
- ・モニタ先を指定した局番に切り換える
- ・モニタ先を指定ビットデバイスの ON/OFF により指定した局番に切り換える
- ・指定ワードデバイスの現在値が設定した比較式に該当するとき、指定した局番に切り換える。



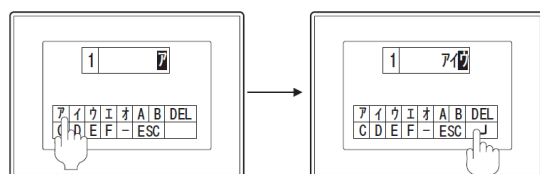
拡張機能スイッチ: ユーティリティ、拡張機能、オプション機能などの画面に切り換えます。



キーウィンドウ表示スイッチ: 指定したキーウィンドウを、指定した位置に表示させます。また、指定したオブジェクトにカーソルを表示させます。



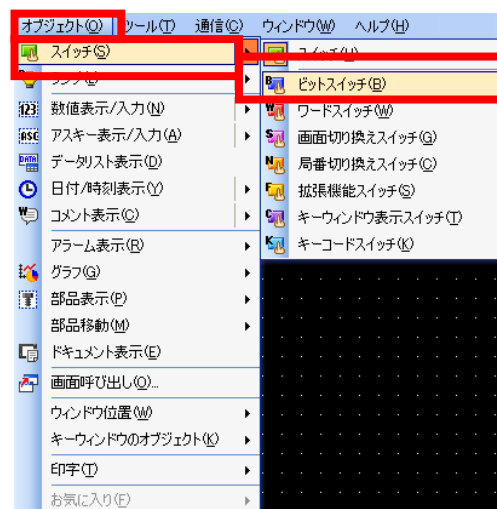
キーコードスイッチ: 数値入力、アスキー入力のキー入力や、アラームリスト表示、データリスト表示、アラーム履歴、拡張アラームの制御を行います。



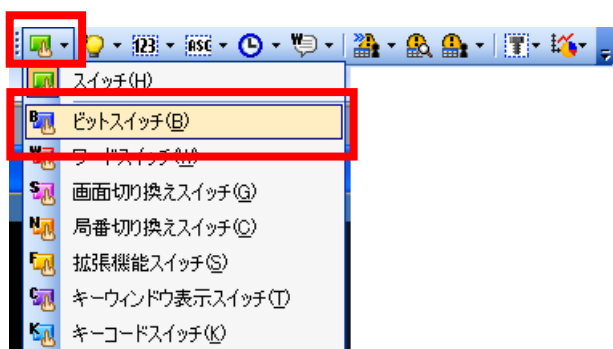
【スイッチを使用してみる】

タッチするとビットデバイス (M100) を ON するスイッチを作成してみます。

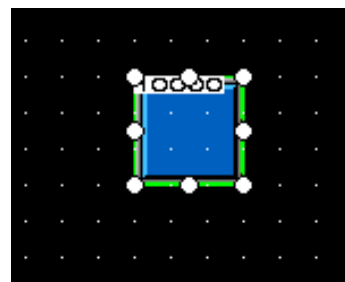
- ① [オブジェクト] - [スイッチ] - [ビットスイッチ] メニューをクリックします。




または、ツールバーのアイコンをクリックしてください。

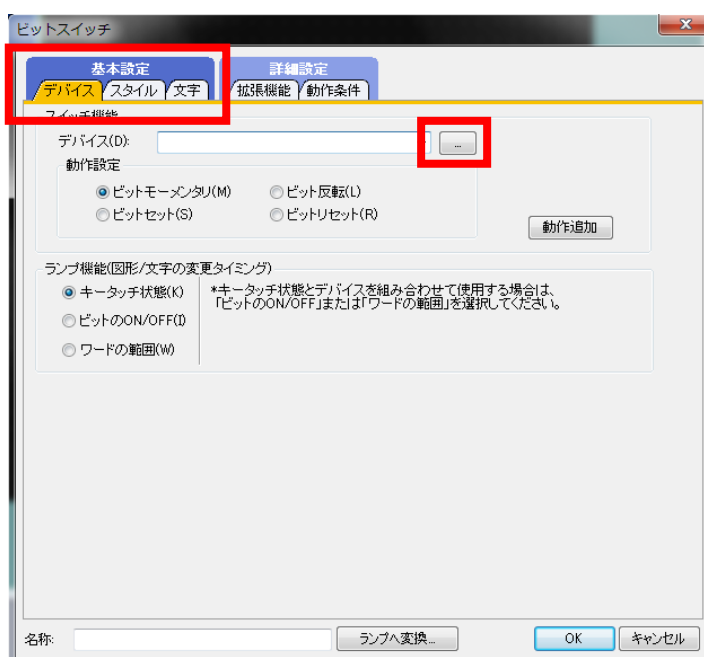


- ② タッチスイッチを配置する位置にカーソルを移動し、クリックします。すると、タッチスイッチが配置されます。

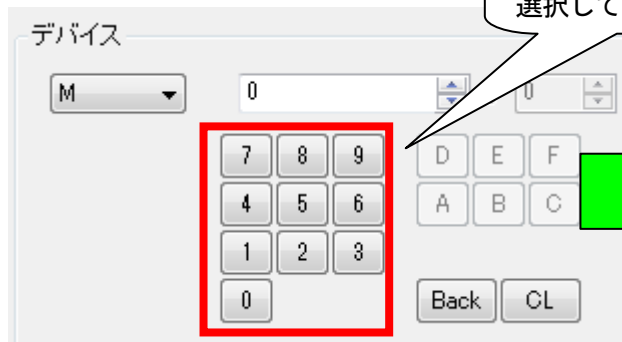
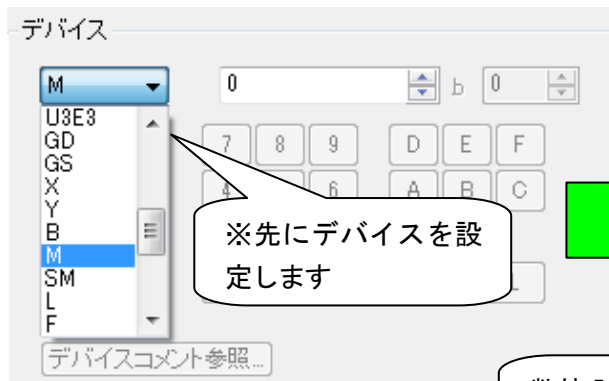


- ③ 配置したタッチスイッチをダブルクリックします。

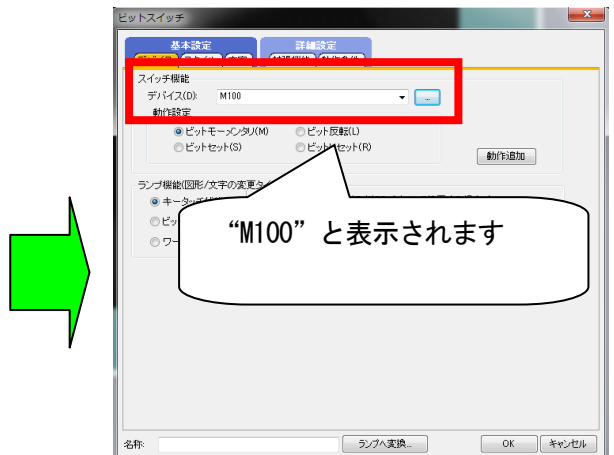
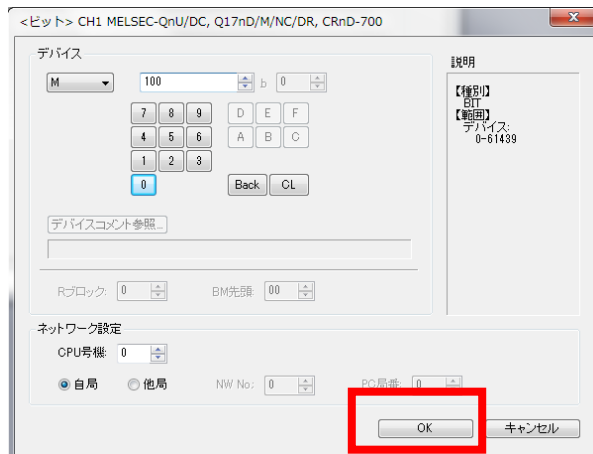
- ④ 「スイッチ機能」の  “デバイス” ボタンをクリックします。



⑤デバイス設定ダイアログボックスが表示されますので、“M100” に設定します。



⑥設定終了後、“OK” ボタンをクリックします。



⑦ 「動作」を選択します。「動作」はタッチしたときにビットデバイスに対して、どの動作を行うか、という設定です。

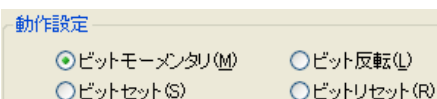
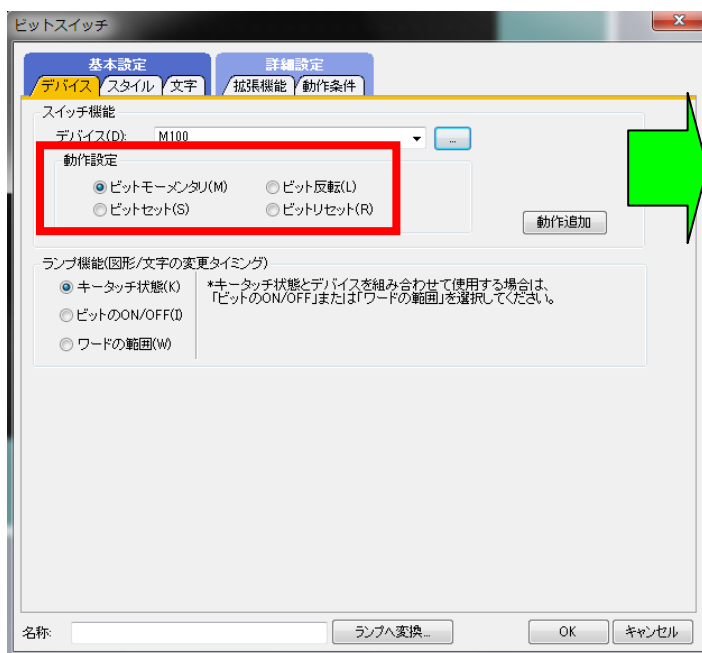
“ビットモーメンタリ”：タッチ中のみ ON(離すと OFF)

“ビット反転”：タッチごとに ON←→OFF

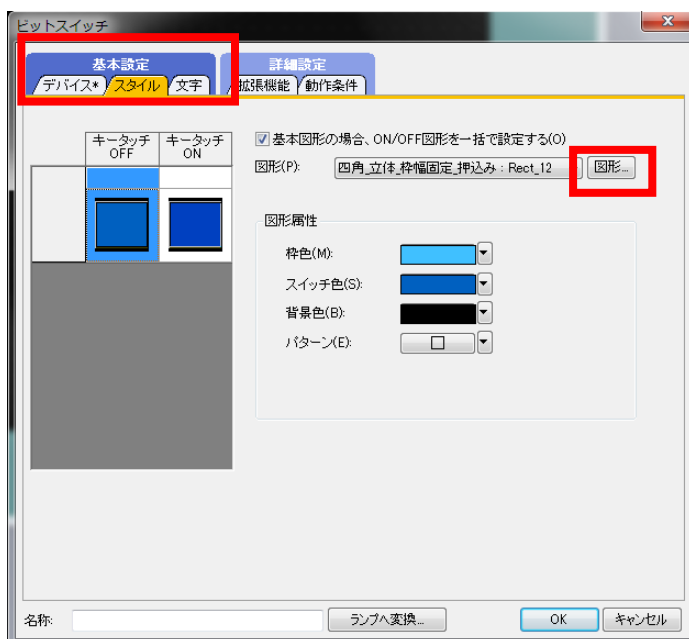
“ビット SET”：タッチすると ON

“ビット RST”：タッチすると OFF

今回は“ビットモーメンタリ”を選択してみます。



⑧ 「スタイル」の「図形」で図形 ボタンをクリックします。



⑨イメージ一覧ダイアログボックスが表示されますので、“16 正方形” 内の “10square_10” の図形を選択します。



⑩設定終了後、“OK” ボタンをクリックします。

[実践的FAQ047 *マークについて]

タブの*は何か示しているのか?

タブの設定が変更されると、名称の後に“*”が表示されます。



⑪” OFF” ボタンを押し、タッチされていない時の表示を設定します。

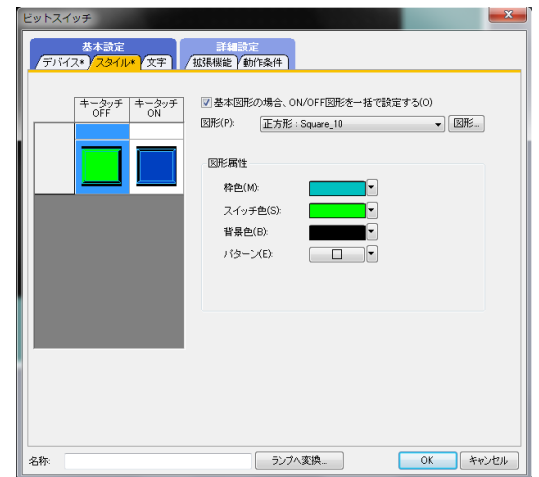
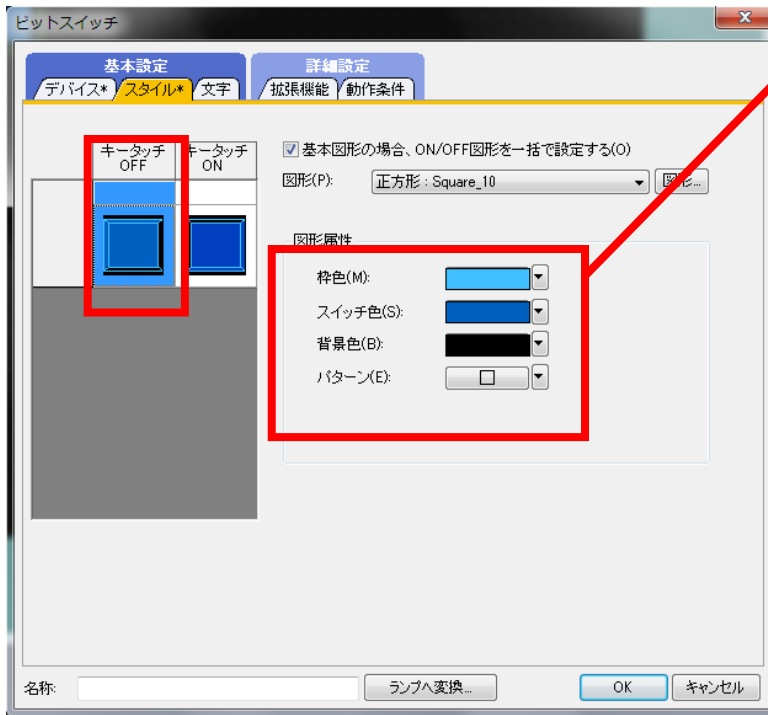
(例)

「枠色」: 暗水

「スイッチ色」: 暗青

「背景色」: 黒

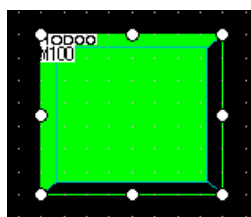
「パターン」: □



⑫設定終了後、同様に ON の表示形式を設定するため、” ON” ボタンをクリックし設定を行います。



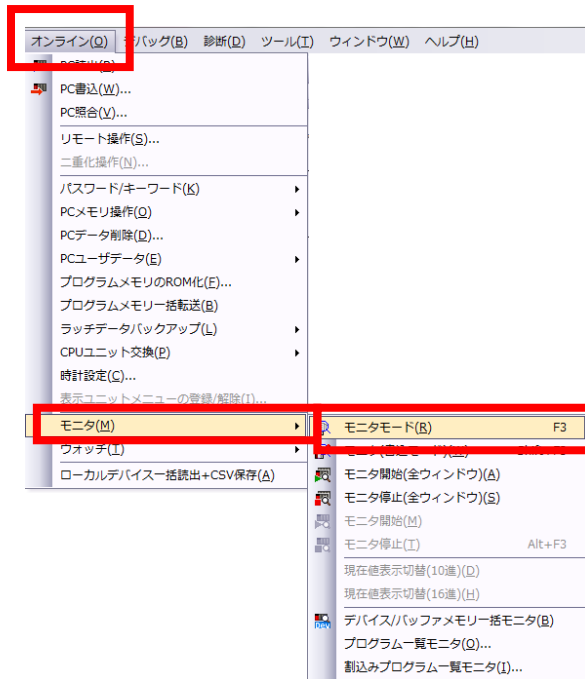
⑬” OK” ボタンをクリックします。



PLC ヘタッチスイッチの信号が伝達されているか（入力）を、PLC ソフトウェアを使用して確認します

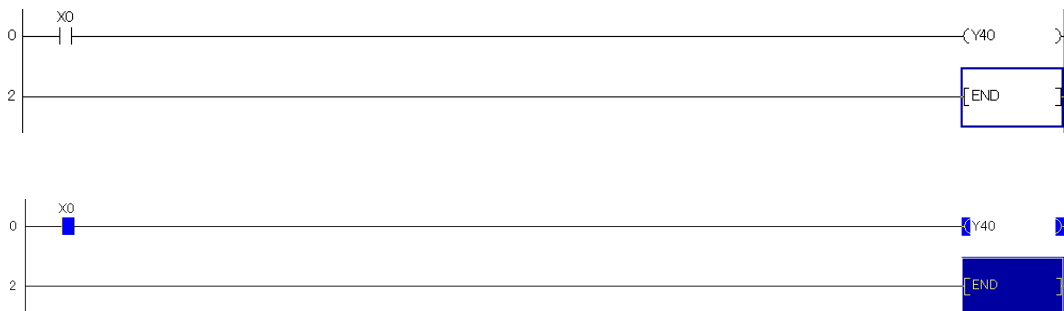
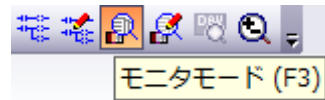
【補足】 デバイス一括モニタ（ラダープログラミング）

デバイス一括モニタを用いると、複数のデバイスの ON/OFF 状態を一度に見ることができます。



GX-Works などのサポートツールでは、各デバイス（接点）の ON/OFF 状態や、タイマやカウンタのカウント値（現在値）をパソコンの画面上で知ることができます。稼働中の様子を見る（観察する）ことをモニタリングと言います。では、実際にやってみましょう。

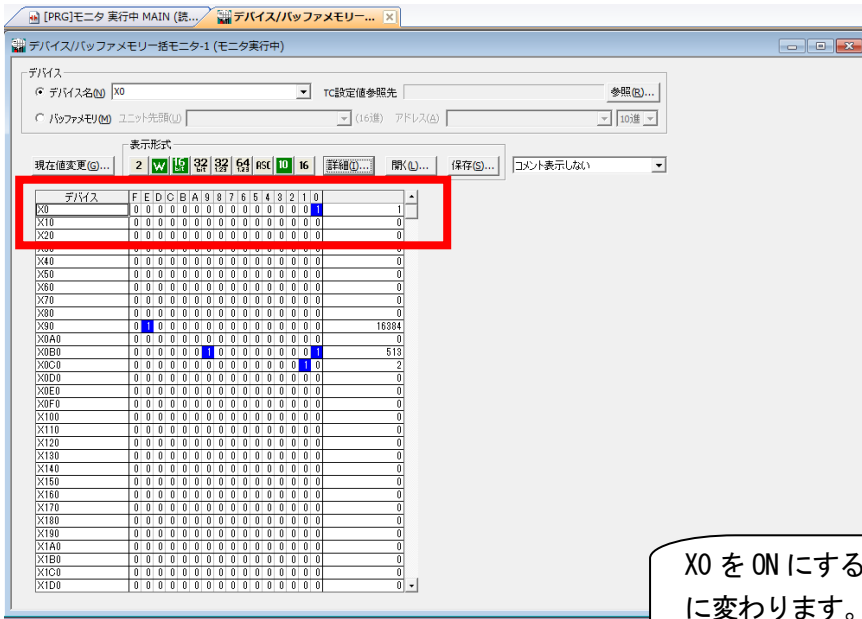
メニューバーから【オンライン(O)】>【モニタ(M)】>【モニタモード(M)】を選ぶか、ツールバーのアイコンをクリックするか、ショートカットキーである【F3】を押してください。



ここで、PBS1 に接続してある押しボタンスイッチを押してください。X0 の接点部分が青く埋り、Y40 の両端が青の白抜き状態になります。



ここで X0 を ON にすると、○だったものが●に変わります。これで ON/OFF を表しています。



X0 を ON にすると、○だったものが●に変わります。これが ON/OFF を表しています

デバイス	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
X0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
X10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
X20	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

“デバイス”のところは1スロットごとになります。

デバイス	F	E	D	C	B	A	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0	
X0	○	○	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	○	○	○	5
X10	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	0
X20	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	0

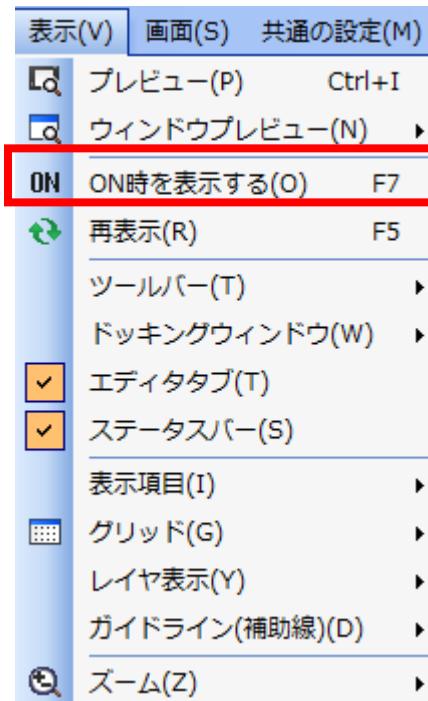
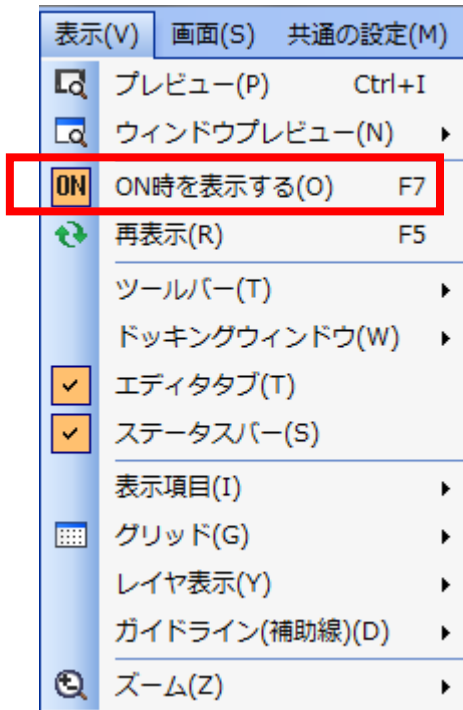
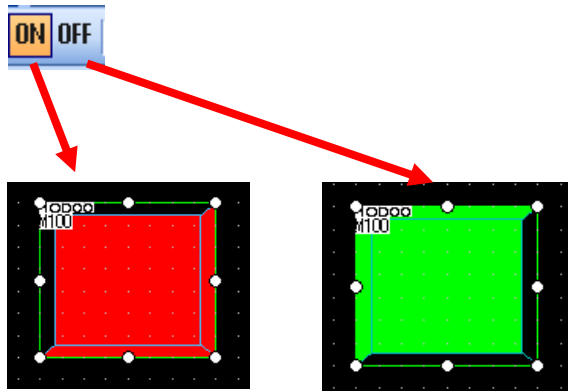
この数字は1スロット(16点)のON/OFFを2進数として捕らえてそれを16(10)進数に換算して表したものです。

この部分がビット番号になります。

上の場合では、ONになっているのは、PBS1とPBS3になります。

[実践的FAQ048 オブジェクトの状態表示の変更]

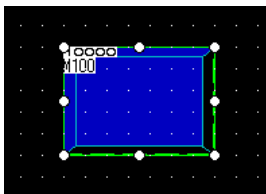
画面上に OFF 図形を表示できないか?、また ON/OFF を切り替えることはできないか?



[実践的FAQ049 デバイス、オブジェクト ID]

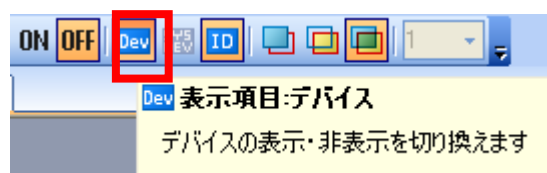
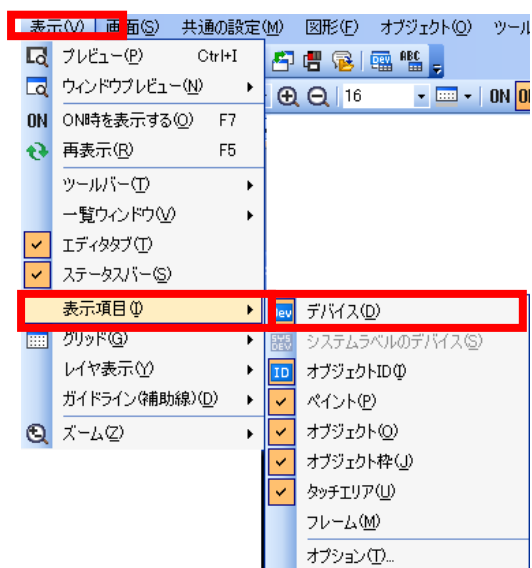
スイッチの右上に書かれている数値は何か？

デバイス (Dev)、オブジェクト ID (ID) の表示・非表示



○デバイス (Dev) の確認

デバイスの表示/非表示を切り換えます



○オブジェクト ID の設定と確認

オブジェクト ID は、オブジェクトを設定すると自動的に設定されます。

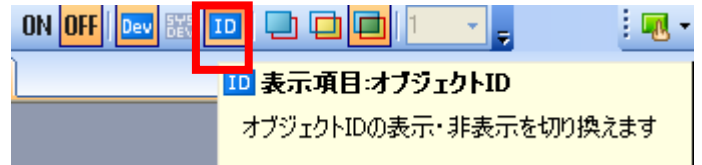
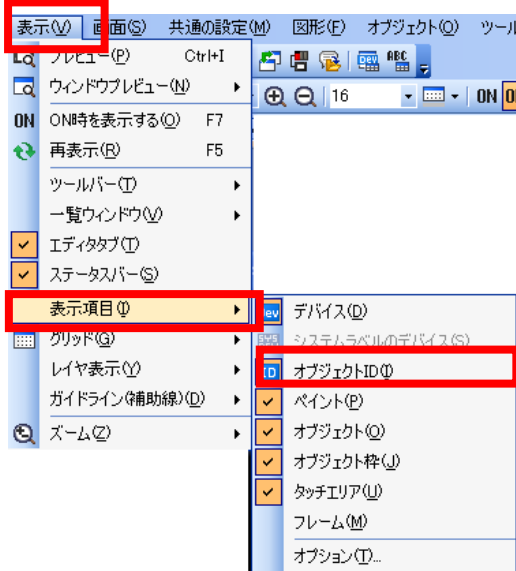
設定されたオブジェクト ID は、ユーザで変更できません。

(a) オブジェクト ID の確認方法

[表示]→[表示項目]→[オブジェクト ID] メニューを選択すると、画面エディタに配置したオブジェクトに、オブジェクト ID が表示されます。

(b) オブジェクト ID の変更方法

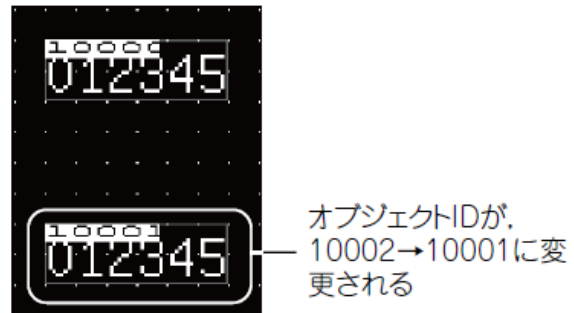
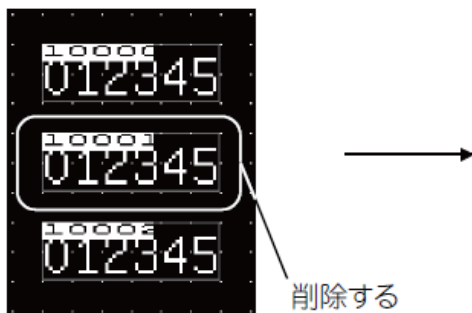
配置したオブジェクトを削除すると、オブジェクト ID は自動的に変更されます。



オブジェクトID非表示時



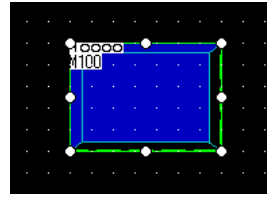
オブジェクトID表示時





【ビットスイッチのコピー方法】

作成したスイッチをもとに、コピー／貼付けを行うことでスイッチの複製を作成することができます。スイッチのコピー／貼付けは、下記の操作で行います。

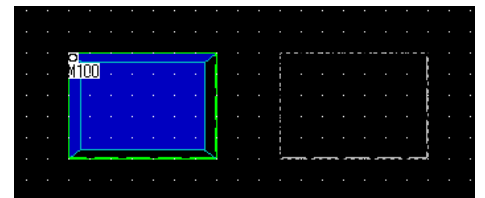
- ①コピー元のスイッチをクリックし、選択します。



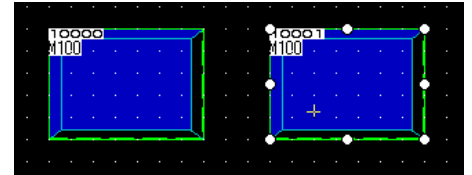
- ②ツールバー（標準）の  をクリックします。

- ③ツールバー（標準）の  をクリックします。

- ④表示範囲の枠が表示されますので、任意の位置に移動します。



- ⑤クリックすると、切り取ったスイッチが貼り付けられます。

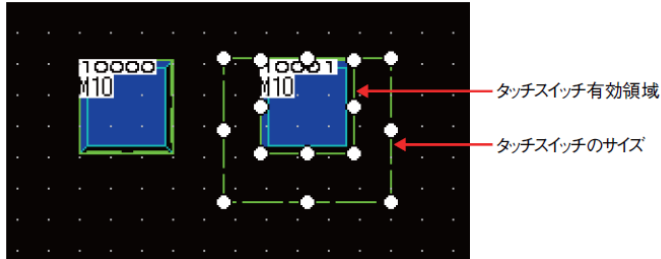


[実践的FAQ050 タッチスイッチ有効領域]

タッチスイッチを押したが、反応しない？

タッチスイッチをコピーすると、タッチスイッチ図形のサイズと、タッチスイッチ有効領域（画面にタッチすると反応する範囲）がずれる場合があります。

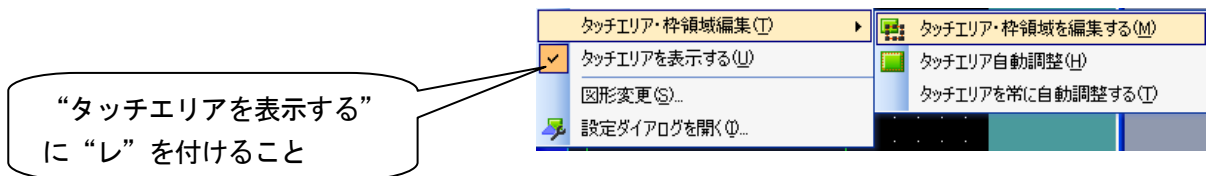
もしずれた場合、下記の操作でタッチスイッチ有効領域を調整してください。



(a) マウスを右クリックして、[タッチエリア・枠領域編集]メニューを選択します。

(b) タッチスイッチに合わせてタッチスイッチ有効領域のサイズを変更します。

タッチスイッチ有効領域は、16 ドット単位でのみサイズを変更できます。

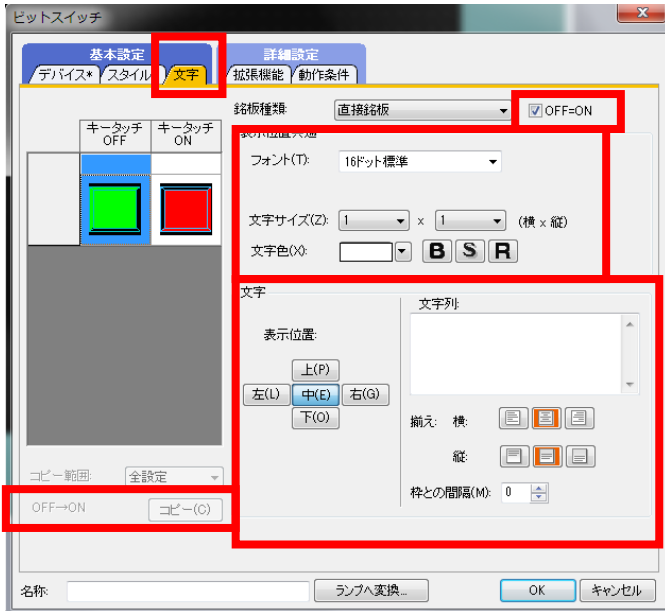


[実践的FAQ051 各種設定項目（文字／ランプ タブ）]

スイッチといっしょに文字は設定できるか？

（他メーカーだと、スイッチとスイッチに関する文字は別々に設定していたため）

スイッチなど、オブジェクト内で文字の設定は可能です。



・ OFF=ON

チェックを入れると、ON を OFF と同じ設定にします。

・ OFF→ON/ON→OFF

文字の設定をコピーします。

OFF→ON:OFF 時の設定を ON 時にコピーします。

ON→OFF:ON 時の設定を OFF 時にコピーします。

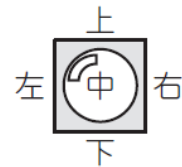
・ 表示位置

オブジェクトのどの位置に文字を表示させるかを設定します。

中／上／下／左／右：右図参照

水平位置：文字の水平位置を選択します。

垂直位置：文字の垂直位置を選択します。



・ 文字列

表示させる文字を入力します。

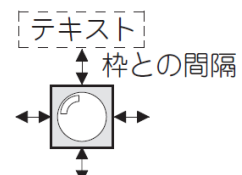
全角、半角に関わらず 32 文字まで入力できます。

文字を複数行で表示させる場合は、1 行の文字の最後で [Enter] キーを入力します。（改行を行った場合、改行分 2 文字を占有します。）

・ 枠との間隔

枠と文字との隙間をドット単位で設定します。

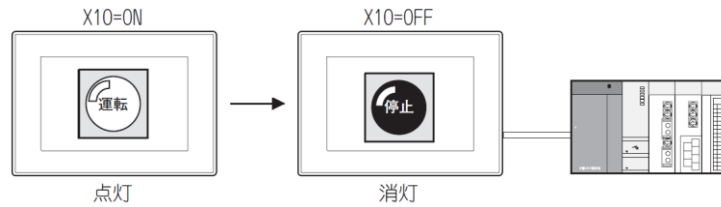
(0～100 ドット)



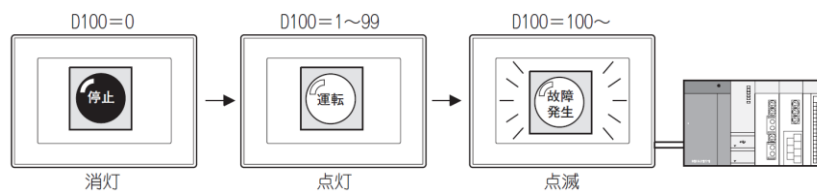
4.5 ランプ

ランプは、デバイスの値によって点灯色を変化させることができます。

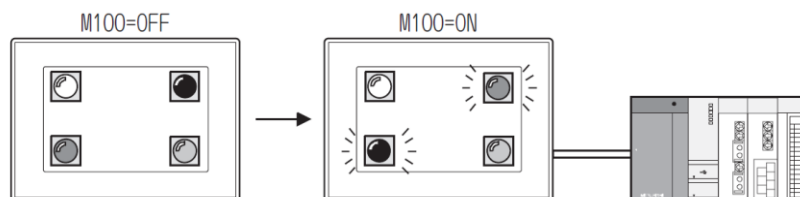
ビットランプ：ビットデバイスの ON/OFF によりランプを点灯/消灯させる機能です。



ワードランプ：ワードデバイスの値によってランプの点灯色を変更させる機能です。



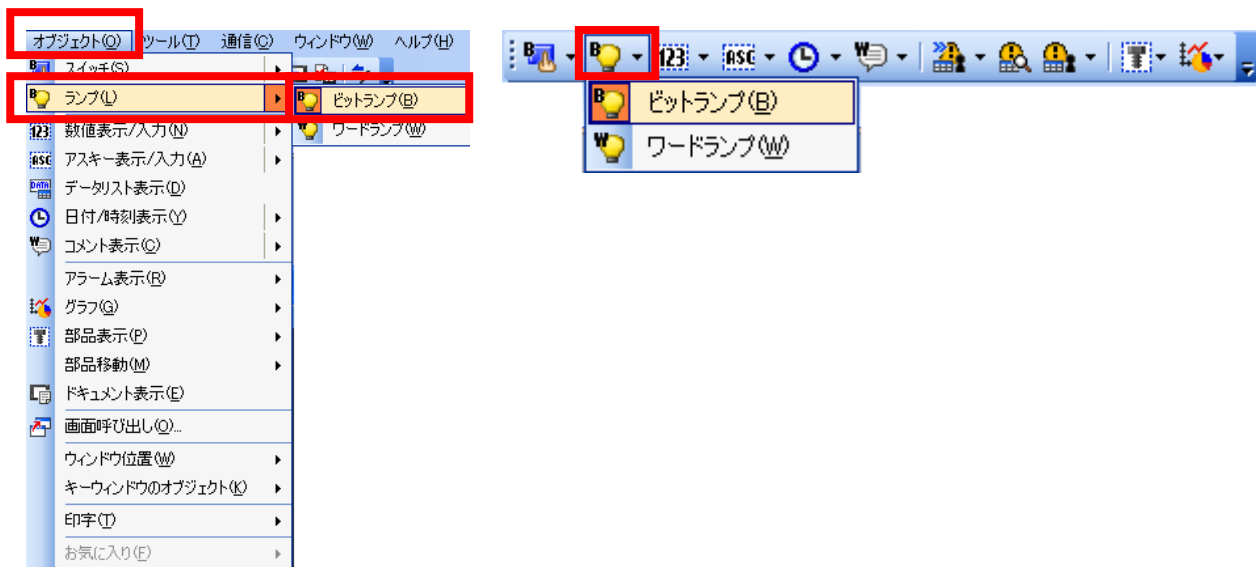
ランプエリア：ビットデバイスの ON/OFF により、指定範囲内の図形およびオブジェクトの2色をドット単位で交換させる機能です。



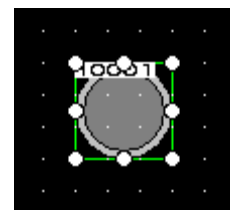
【ランプを使用してみる】

ここでは、「M100 を ON すると点灯するランプ」を作成してみます。

①[オブジェクト]－[ランプ]－[ビットランプ]メニューをクリックします。

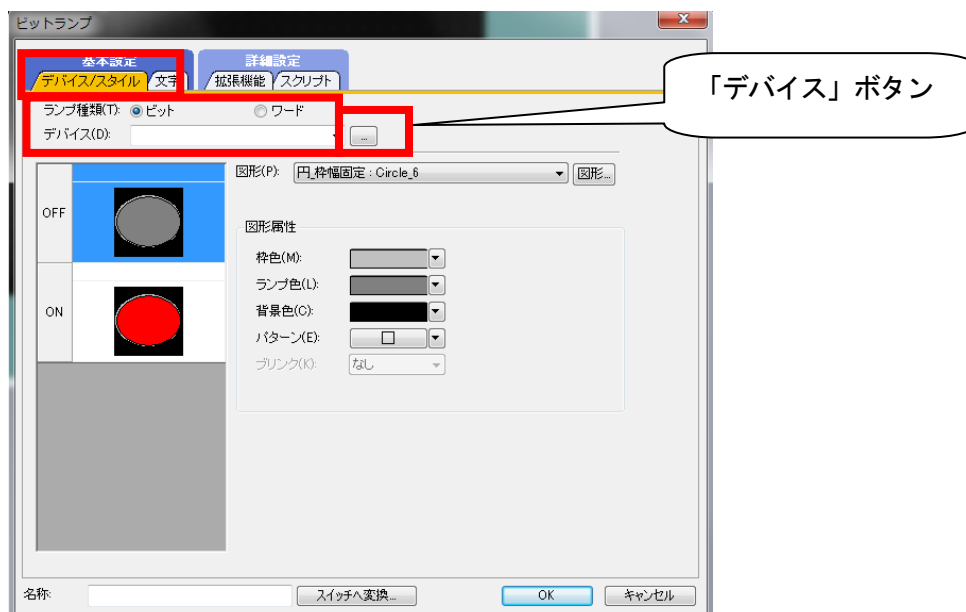


②ビットランプを配置する位置にカーソルを移動し、クリックします。すると、ビットランプが配置されます。

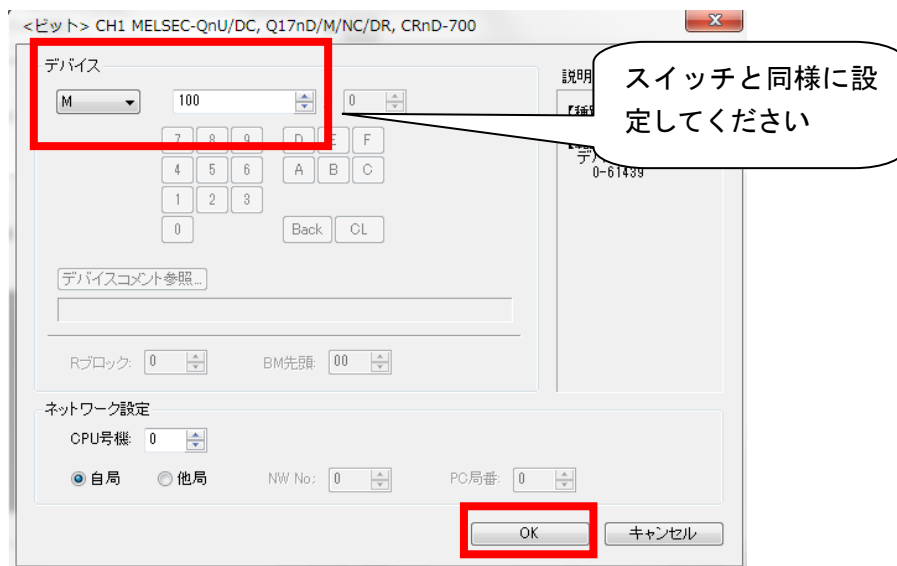


③配置したビットランプをダブルクリックします。

④デバイス／スタイルの「デバイス」ボタンをクリックします。

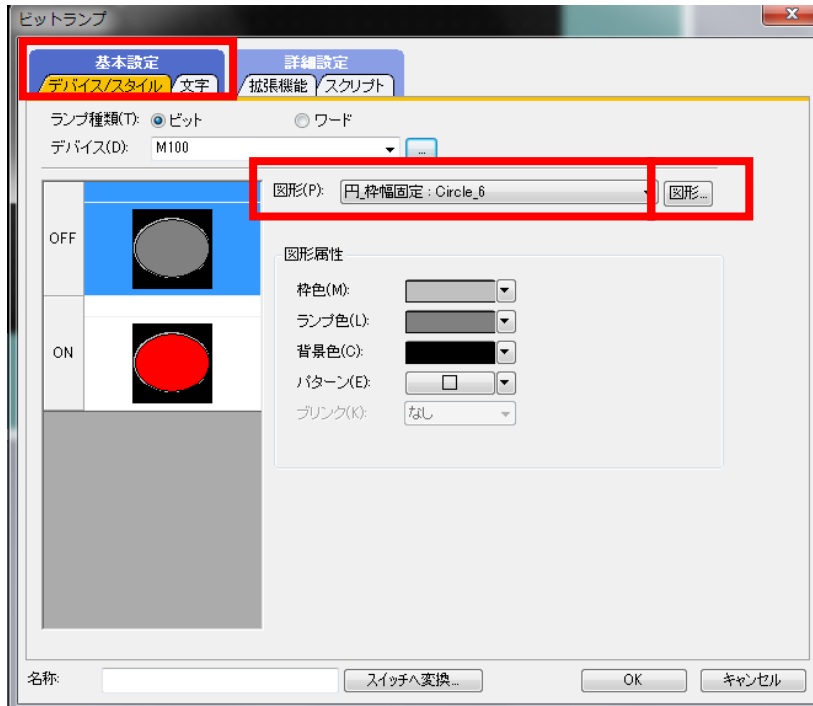


⑤デバイス設定ダイアログボックスが表示されますので、“M100” に設定します。

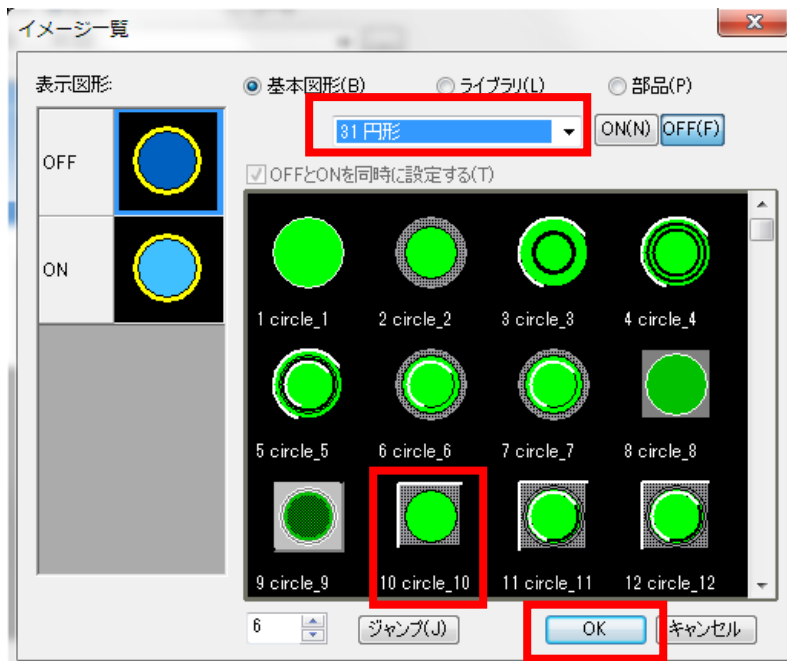


⑥設定終了後、“OK” ボタンをクリックします。

⑦次に、表示形式を設定します。「図形」ボタンをクリックします。



⑧イメージ一覧ダイアログボックスが表示されますので、“31 円形” の “10 circle_10” の図形を選択します。



⑨設定終了後、“OK” ボタンをクリックします。

⑩OFF 時の表示形式を次のように設定します。

- 「枠色」: 白
- 「ランプ色」: 緑
- 「背景色」: 黒
- 「パターン」: □



⑪ON の表示形式を次のように設定します。

- 「枠色」: 白
- 「ランプ色」: 赤
- 「背景色」: 黒
- 「パターン」: □



⑫“OK” ボタンをクリックします。

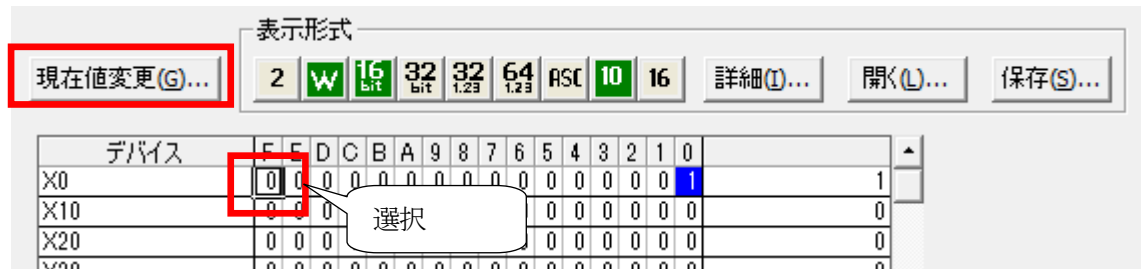
⑬スイッチと同様に、文字の設定もおこなうことができます。



PLC からランプへ信号が伝達されているか（出力）を、PLC ソフトウェアを使用して確認します

【補足】強制 ON/OFF（現在値の変更、デバイステスト）

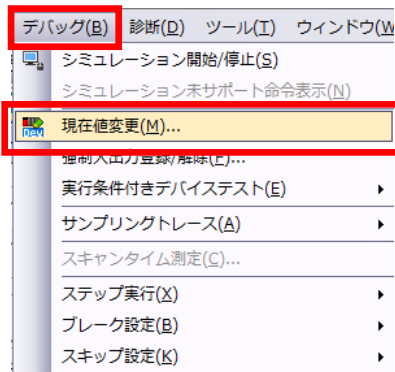
GX-Works から、ビットデバイスの値を強制的に ON/OFF することができます。



モニタ画面から、PLCCPU のビットデバイスを強制的に ON/OFF します。また、ワードデバイス／バッファメモリの現在値を強制的に変更します。（スイッチなどを押さずに強制的に接点を ON にすることができます。）

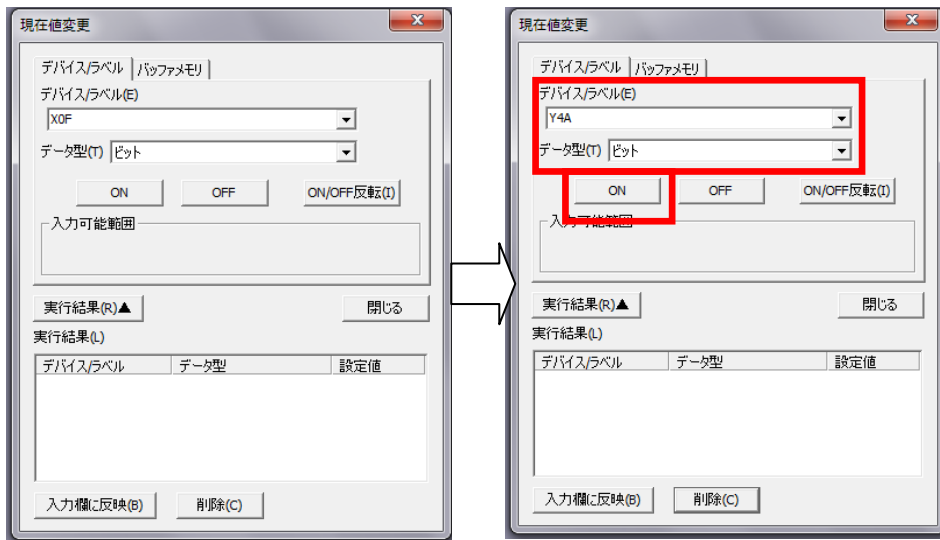
デバイス／バッファメモリー括モニタのウィンドウが開いている状態ならば、現在値変更ボタンをクリックしてください。

メニューバーからならば、【デバック (B)】 > 【現在値変更 (M)】を、ショートカットキーならば、【Alt】 + 【1】を押してください。

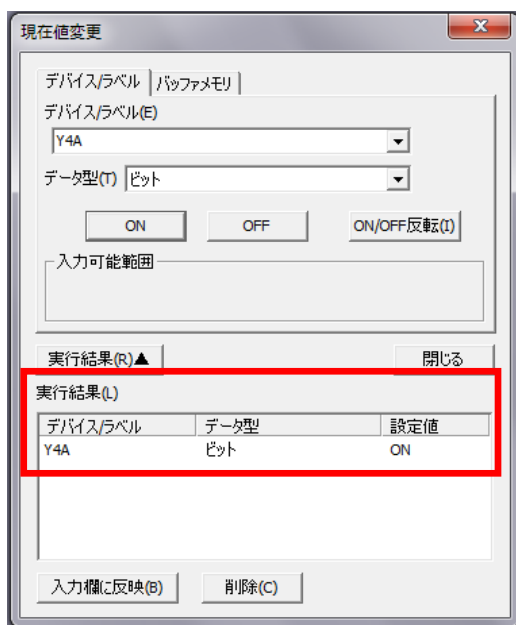


メニューバーからならば、【デバック (B)】 > 【現在値変更 (M)】を、ショートカットキーならば、【Alt】 + 【1】を押してください。



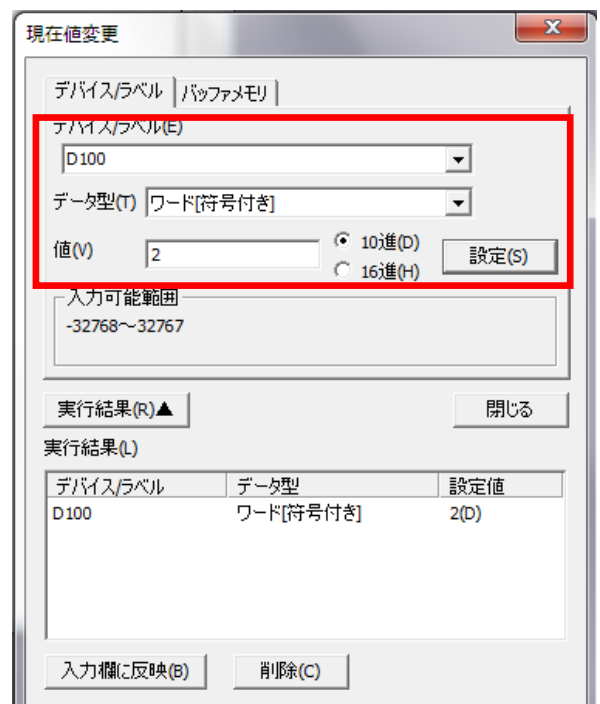


“デバイス／ラベル”の下にある入力欄をクリックしてカーソルを点滅させます。この状態で、現在値を変更させたいデバイスを直接入力してください。
 入力しましたら、下側の【ON】もしくは【OFF】というボタンをクリックしてください。



実行結果が下欄に表示されます。

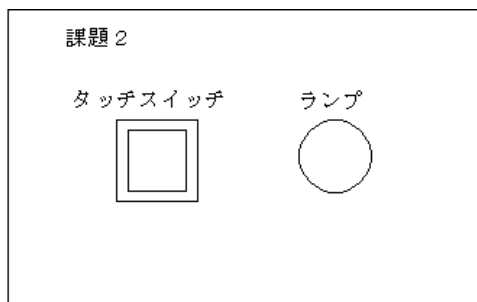
ワードデバイスも同様に設定することができます。



課題2-1 ビットスイッチとランプ(1)

- 下記のようなビットスイッチとランプをひとつずつ作ってください。
- タッチスイッチを押したらランプが点灯する、という設定を行ってください。

※PLCはSTOP状態で実行します。

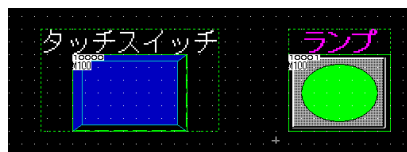
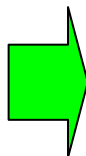
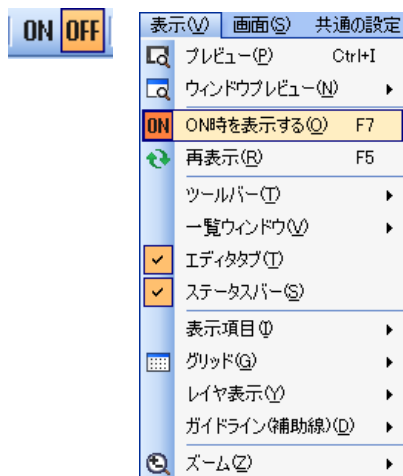


(画面作成例)

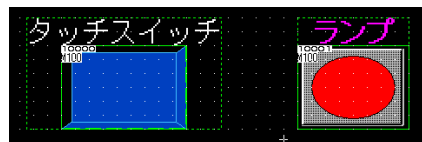
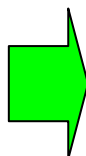
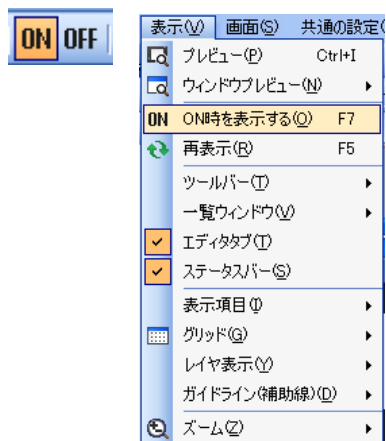


【補足：オブジェクトの状態表示の変更】

・ OFF 状態



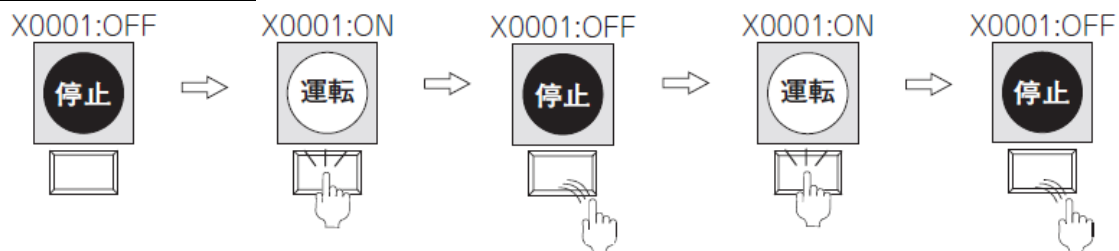
・ ON 状態



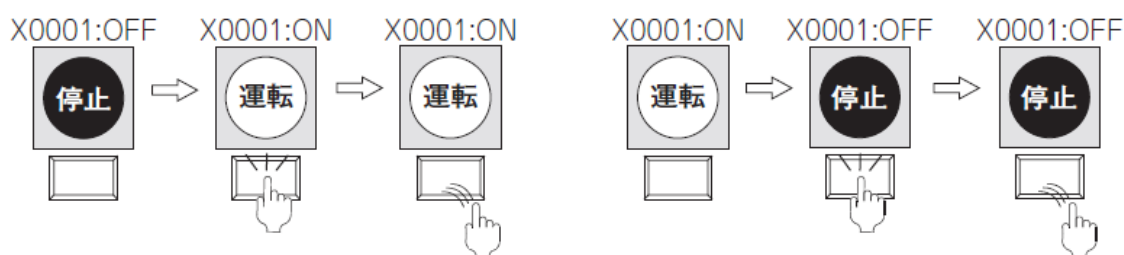
課題2-2 ビットスイッチとランプ(2)

課題2-1のビットスイッチの設定を変更し、下記の4動作を確認してください。

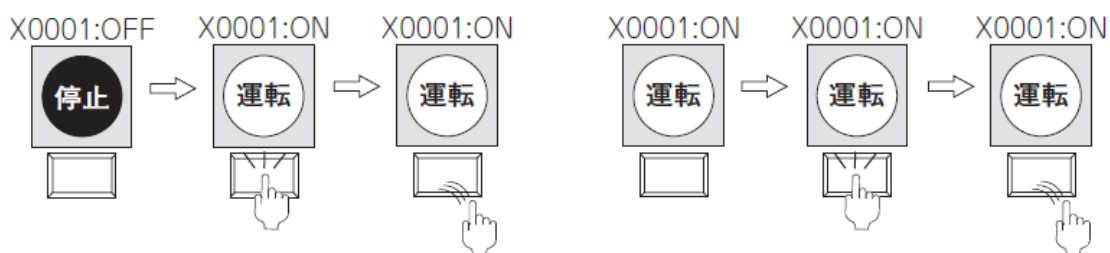
①ビットモーメンタリ・・・タッチ中のみ指定したビットデバイスをONにするもの



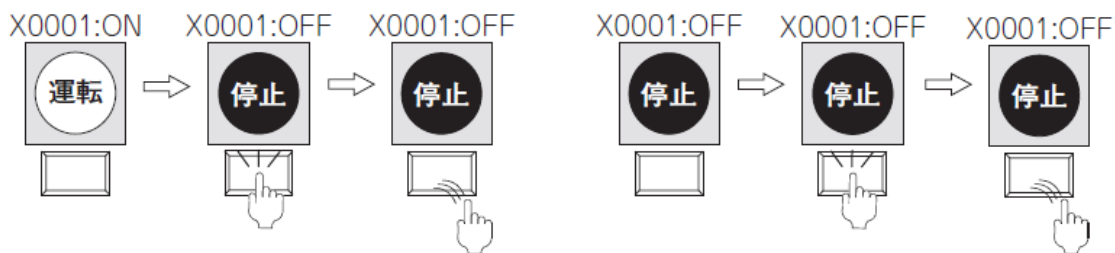
②ビット反転・・・タッチして指定したビットデバイスの現在の状態を反転 (ON←→OFF) するもの



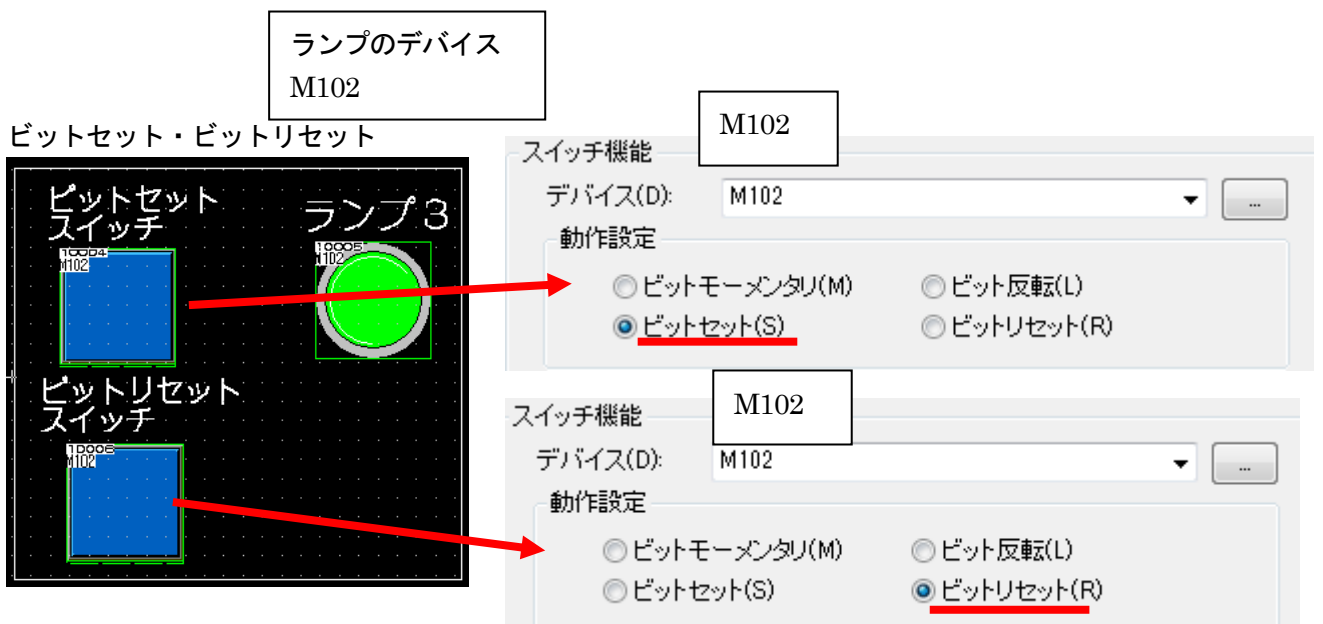
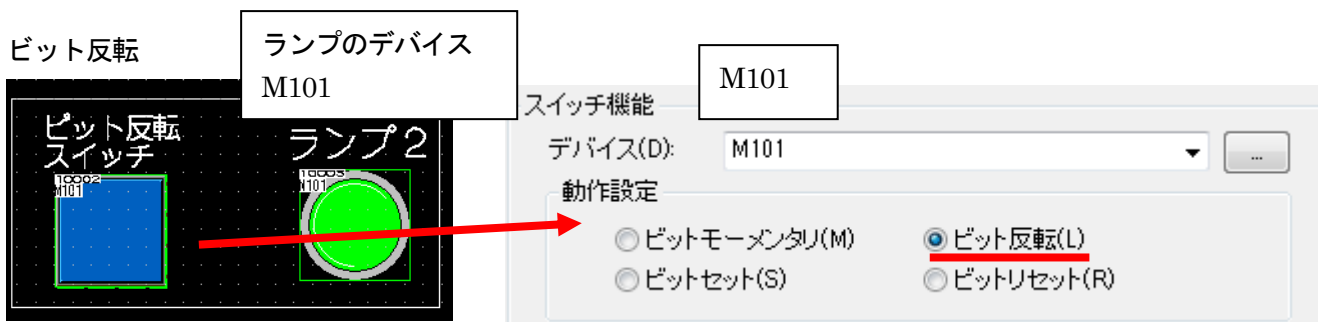
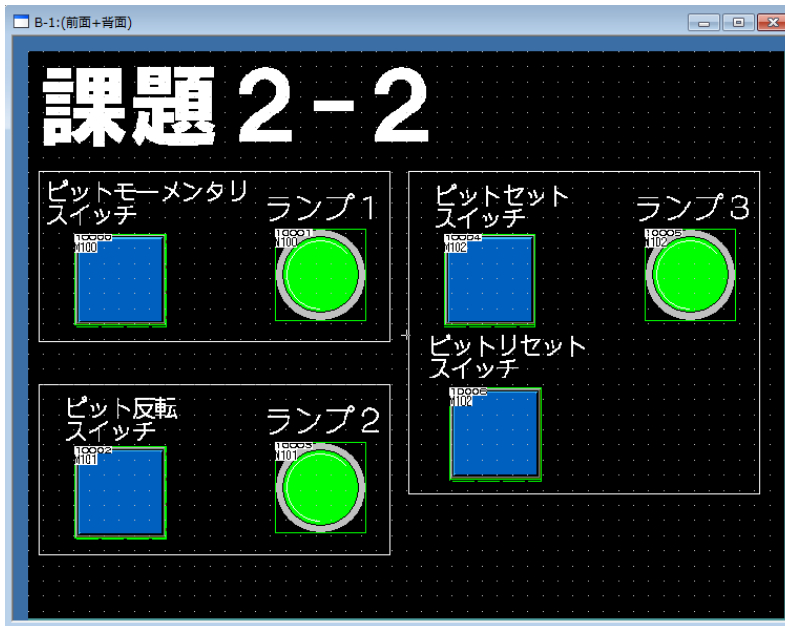
③ビットSET・・・タッチして指定ビットデバイスをONにするもの



④ビットRST・・・タッチして指定ビットデバイスをOFFにする



(画面作成例)



課題3 ビットスイッチとランプ

ビットスイッチの設定を次のように変更し、動作を確認してください。

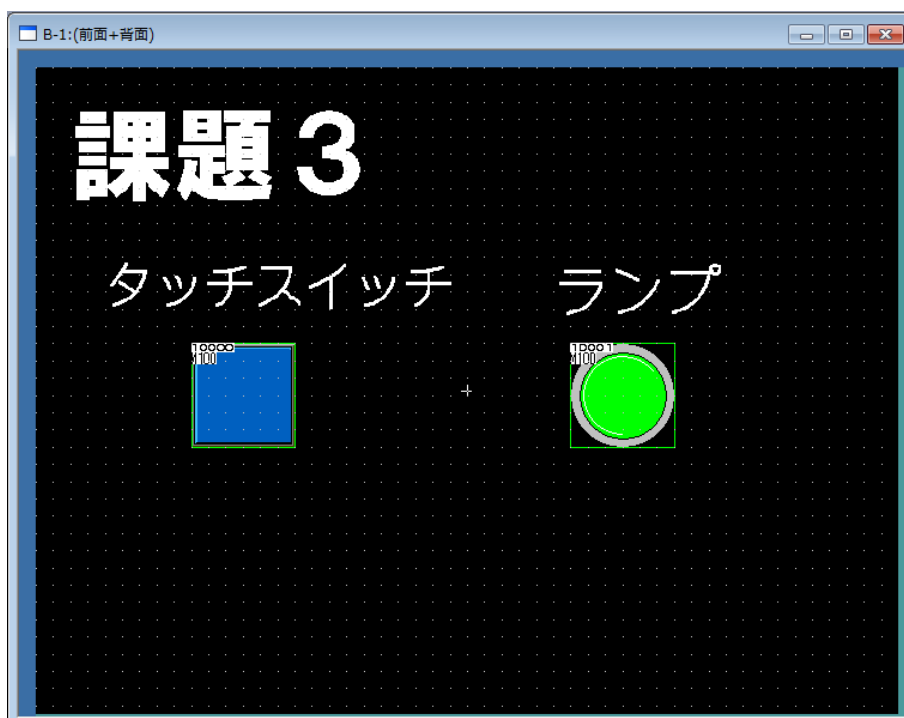
(1) 基本設定：『デバイス』の『ランプ機能』 ビットのON/OFF：デバイス (X0)

(2) 詳細設定：『動作条件』の トリガ種別：ON 中
トリガデバイス：X1

※スイッチの設定は“ビットモーメンタリ”にしてください

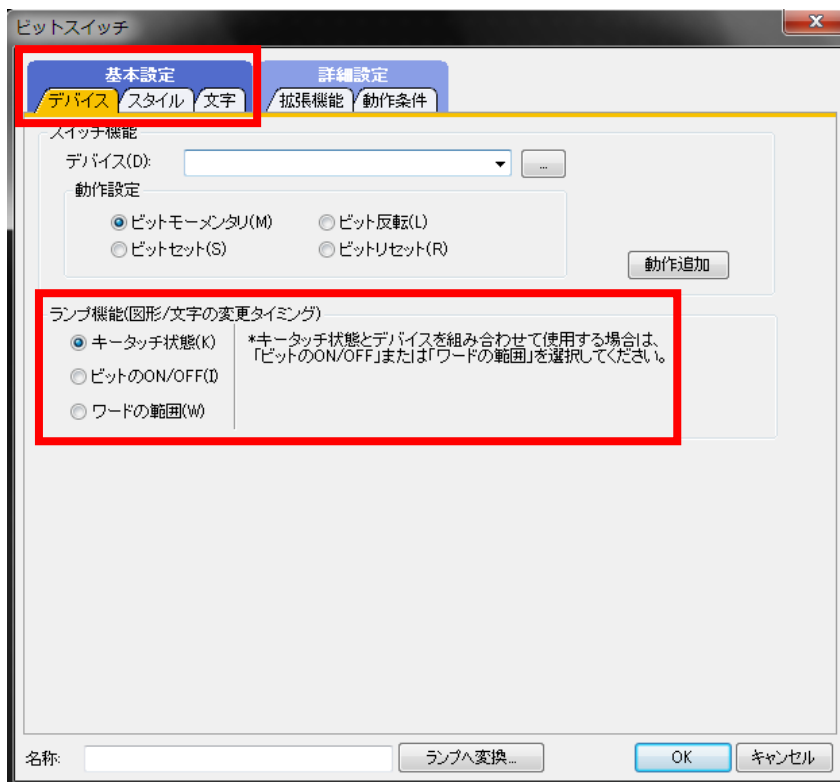
※PLCはSTOP状態のままです。

(画面作成例)



【補足：ランプ機能】

タッチスイッチのイメージ(ON 図形, OFF 図形)の切り換え方法を選択します。



・キー

タッチスイッチをタッチしているときに、ON図形を表示します。
タッチスイッチをタッチしていないときは、OFF図形を表示します。

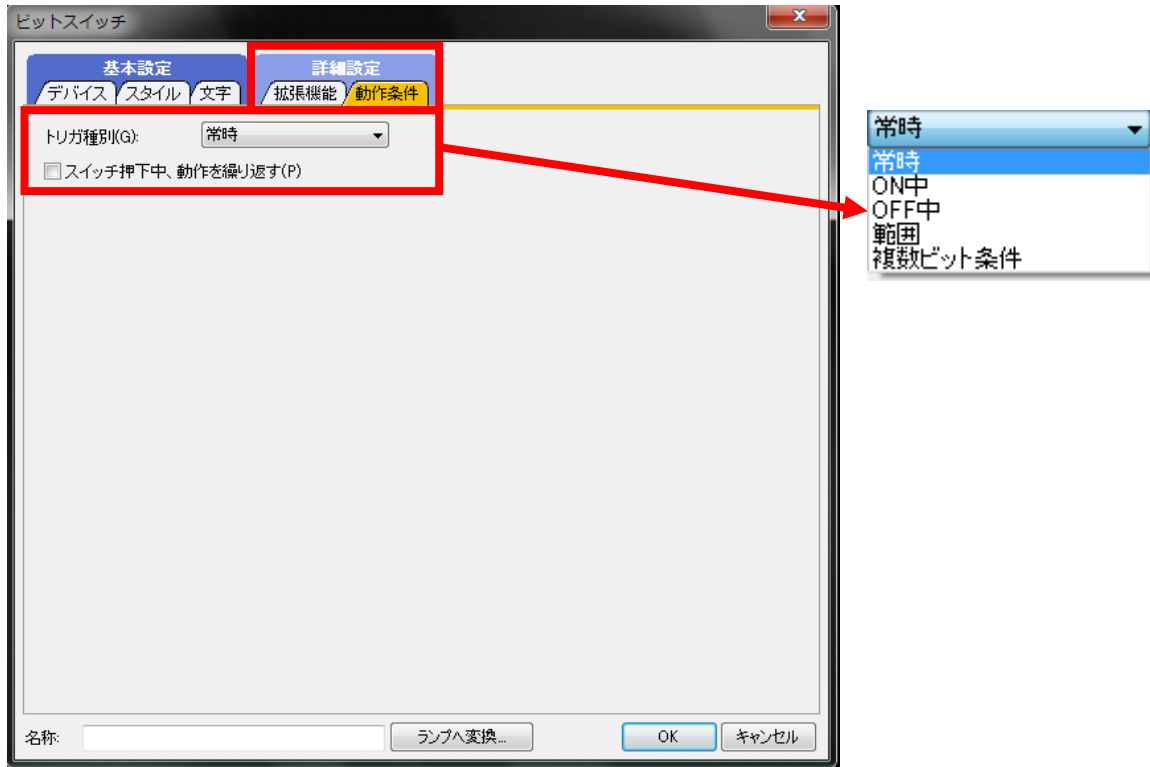
・ビット

[デバイス]で設定したビットデバイスがONの場合に、OFF図形からON図形に切り換わります。選択後、デバイスを設定します。
設定すると、ビットスイッチのビットデバイスが[ランプ機能]のビットデバイスに反映されます。

・ワード

[デバイス]で指定したワードデバイスが[ON 範囲]で指定した範囲内の場合に、OFF図形からON図形に切り換わります。選択後、下記の設定を行います。

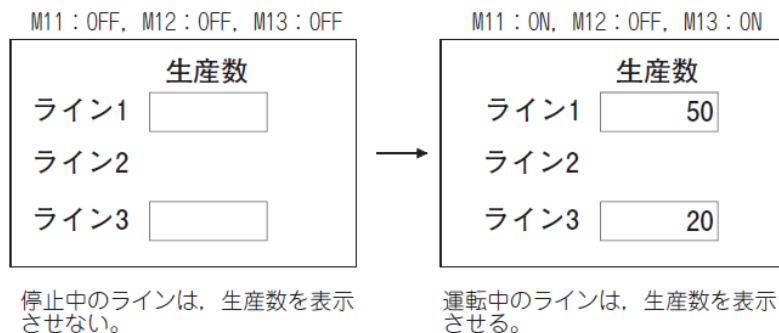
【補足：動作条件について】



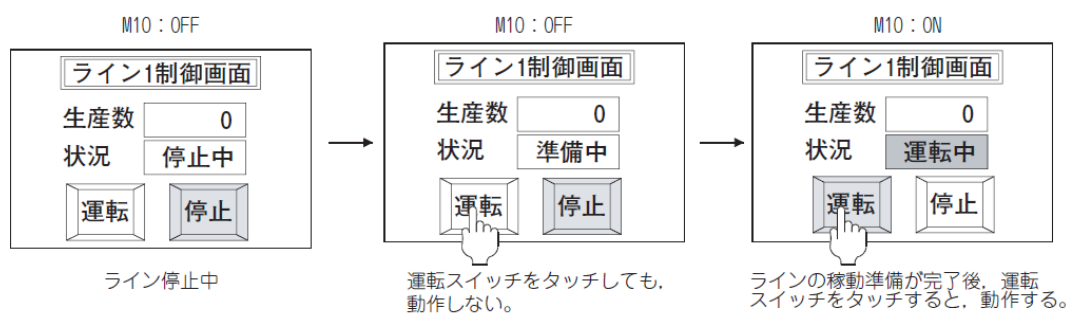
オブジェクトをどの動作条件で動作させるかリストボックスで選択することができます

条件種類	実行条件	条件成立時の動作	
		表示条件	動作条件
常時	なし	<ul style="list-style-type: none"> GOT のモニタ周期で、デバイスをモニタします。 	<ul style="list-style-type: none"> GOT のモニタ周期で、オブジェクトに設定されている動作が実行できます。
ON 中		<ul style="list-style-type: none"> 条件成立時：GOT のモニタ周期で、デバイスをモニタします。 条件不成立時：表示条件の設定の [表示ホールド] をチェックする / しないによって表示動作を選択できます。チェックあり：前回のオブジェクト表示を保持します。チェックなし：オブジェクト表示を消去します。 	<ul style="list-style-type: none"> 条件成立時：オブジェクトに設定されている動作が実行できます。 条件不成立時：前回のオブジェクト表示を保持します。オブジェクトの表示を消去するには、[環境設定] ダイアログボックス (キーウィンドウ) の [拡張設定] タブ / [画面のプロパティ] ダイアログボックスの [キーウィンドウの拡張設定] タブで、[入力オブジェクトを消去する] チェックボックスにチェックを入れてください。
OFF 中		<ul style="list-style-type: none"> 条件成立時：GOT のモニタ周期で、デバイスをモニタします。 条件不成立時：前回のオブジェクト表示を保持します。 	<ul style="list-style-type: none"> 条件成立時：オブジェクトに設定されている動作が実行できます。 条件不成立時：前回のオブジェクト表示を保持します。オブジェクトの表示を消去するには、[環境設定] ダイアログボックス (キーウィンドウ) の [拡張設定] タブ / [画面のプロパティ] ダイアログボックスの [キーウィンドウの拡張設定] タブで、[入力オブジェクトを消去する] チェックボックスにチェックを入れてください。
範囲	ワードデバイスの値		<ul style="list-style-type: none"> 条件成立時：オブジェクトに設定されている動作が実行できます。 条件不成立時：前回のオブジェクト表示を保持します。オブジェクトの表示を消去するには、[環境設定] ダイアログボックス (キーウィンドウ) の [拡張設定] タブ / [画面のプロパティ] ダイアログボックスの [キーウィンドウの拡張設定] タブで、[入力オブジェクトを消去する] チェックボックスにチェックを入れてください。
複数ビット条件	設定した複数ビットデバイス ON/OFF 状態の論理演算結果	<ul style="list-style-type: none"> 条件成立時：GOT のモニタ周期で、デバイスをモニタします。 条件不成立時：前回のオブジェクト表示を保持します。 	<ul style="list-style-type: none"> 条件成立時：オブジェクトに設定されている動作が実行できます。 条件不成立時：前回のオブジェクト表示を保持します。オブジェクトの表示を消去するには、[環境設定] ダイアログボックス (キーウィンドウ) の [拡張設定] タブ / [画面のプロパティ] ダイアログボックスの [キーウィンドウの拡張設定] タブで、[入力オブジェクトを消去する] チェックボックスにチェックを入れてください。

例 1) 生産中のラインをモニタしている数値表示機能のみ表示する
 生産開始信号 (ライン 1:M11, ライン 2:M12, ライン 3:M13)



例 2) タッチスイッチに、インタロック用のデバイスを設定する
 ライン稼動準備完了信号:M10



課題4 ビットスイッチとランプ

次の条件を満たすようにしてください。

- ・ビットスイッチに触れる度に、PLCに接続したランプ(Y40)が点灯したり消灯したりする。
- ・押しボタンスイッチ(X0)を押している間だけ、タッチパネル上のランプが点滅する。

※PLCはSTOP状態でおこないます。

(画面作成例)



[実践的FAQ052 タッチの大きさ]

スイッチはどこまで小さくできるか？

キーサイズは、最小 16×16 ドットです。このサイズですと、手でタッチすることはむずかしいため、スタイラスペンを使用します。

材質：ポリアセタール樹脂 先端半径：0.8mm以上

(ボールペン等は使用しないでください。)

スタイラスとは？

スタイラス(stylus)は、先の尖った棒状の筆記具で、インクなどを使わずに、押し当てることで筆記するものです。現在では、携帯情報端末などのタッチパネル式のポインティングデバイスを操作するものが知られますが、本来は、柔らかい素材に溝を彫ることで文字や図画を書いていた。



サンワサプライ 入力ペン PDA-PEN15

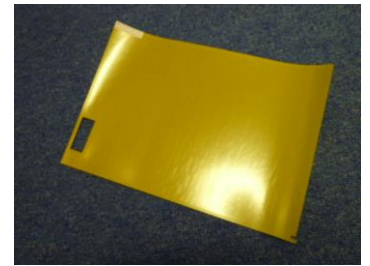


[実践的FAQ053 保護シート]

保護シートには、クリア、アンチグレア、クリア(枠部白色)、アンチグレア(枠部白色)があるが、それぞれの違いはなにか。

保護シートの材質の種類は、次の通りです。

- ・クリア……………透明なクリアなもの
- ・アンチグレア……………蛍光灯等の映り込みを防ぐため細かい凹凸を設けたもの
- ・クリア(枠部白色)……………透明なクリアで、GOTの黒枠部が白色なもの
- ・アンチグレア(枠部白色)……………蛍光灯等の映り込みを防ぐため細かい凹凸を設けたもので、GOTの黒枠部が白色なもの



保護シートは、GOT表示部のタッチキーを操作するとき、操作面を傷や汚れから保護するために使用します。明るさを優先させる場合はクリアの保護シートを、反射防止を優先させる場合はアンチグレアの保護シートを選択してください。

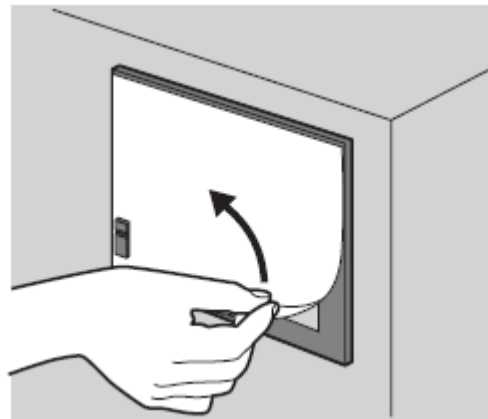
シートの表面が剥がれてきたら交換してください。タッチパネルの画面を傷つけることがあるので注意してください。

品名	形名	内容	
保護シート	GT15-90PSCB	15型用保護シート	クリア5枚
	GT15-90PSGB		アンチグレア5枚
	GT15-90PSCW *1		クリア(枠部:白色)5枚
	GT15-90PSGW *1		アンチグレア(枠部:白色)5枚
	GT15-80PSCB	12.1型用保護シート	クリア5枚
	GT15-80PSGB		アンチグレア5枚
	GT15-80PSCW *1		クリア(枠部:白色)5枚
	GT15-80PSGW *1		アンチグレア(枠部:白色)5枚
	GT15-70PSCB	10.4型用保護シート	クリア5枚
	GT15-70PSGB		アンチグレア5枚
	GT15-70PSCW *1		クリア(枠部:白色)5枚
	GT15-70PSGW *1		アンチグレア(枠部:白色)5枚
	GT15-60PSCB	8.4型用保護シート	クリア5枚
	GT15-60PSGB		アンチグレア5枚
	GT15-60PSCW *1		クリア(枠部:白色)5枚
	GT15-60PSGW *1		アンチグレア(枠部:白色)5枚
GT15-50PSCB	5.7型用保護シート	クリア5枚	
GT15-50PSGB		アンチグレア5枚	
GT15-50PSCW *1		クリア(枠部:白色)5枚	
GT15-50PSGW *1		アンチグレア(枠部:白色)5枚	

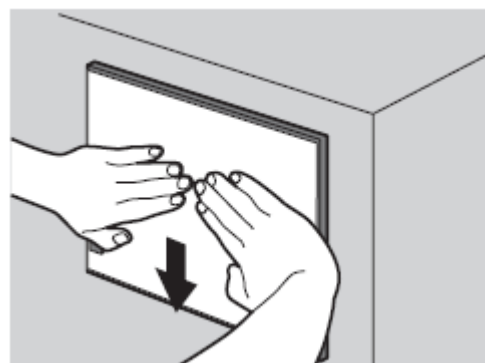
*1 枠部が白色のため、GOTの前面(表示部以外)を白色にしたい場合に使用してください。

取付け方法

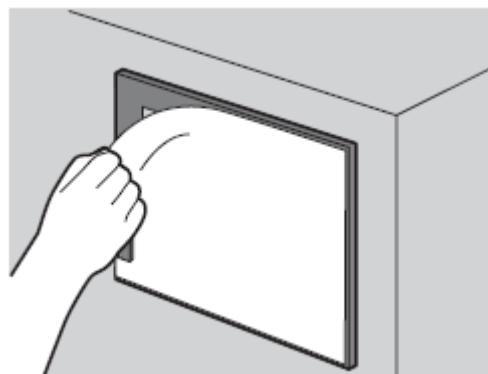
①GOT から古い保護シートをはがし, GOT の表面を清掃してください。



②新しい保護シート裏面のはく離紙をはがし, 接着面をGOT の表示部に貼り付けてください。
保護シートを貼るときは, 保護シートがゆるんだり, 接着面に隙間ができないようご注意ください。



③保護シート表面の保護フィルムをはがしてください。
貼り付けたままご使用になりますと, はがれなくなる恐れがあります。

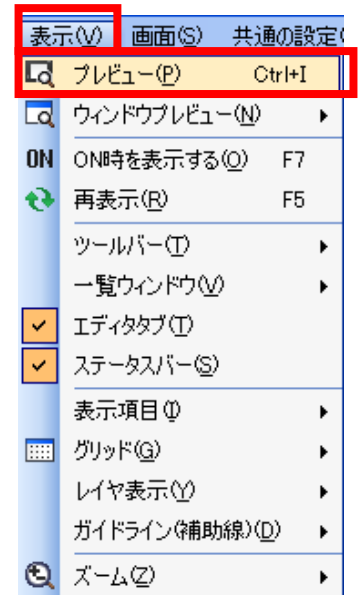


[実践的FAQ054 プレビューウィンドウ]

作成した画面のイメージを見ることはできないか？

作成した画面を GOT に表示したときのイメージを確認できます（プレビューウィンドウの表示方法）。

[表示]→[プレビュー]メニューを選択すると、プレビューウィンドウが表示されます。



主な機能

- ・ ON/OFF の状態の確認
- ・ 数値の入力
- ・ 条件による表示
- ・ 画面切替の確認
- ・ ウィンドウ画面の表示

(数値の値により、色の表示を変更できるかを確認したい場合は、シミュレータを使用してください)

○プレビュー時の注意事項

(1) プレビューウィンドウで表示できないオブジェクト

部品表示の部品の種類にベース画面、ウィンドウ画面を設定した場合、プレビューウィンドウでは部品表示を表示できません。

GOT では設定したベース画面、ウィンドウ画面を表示できます。

(2) プレビューウィンドウでのみ表示される項目

プレビューウィンドウで表示される項目 (オブジェクトの表示/非表示、オブジェクト ID、デバイスなど) は、[オプション]ダイアログボックスの[表示]タブで変更できます。

プレビューウィンドウで表示されるオブジェクト ID、デバイスは、GOT では表示されません。

メニューバー

(a) ファイル

メニュー項目	説明
ファイル(F)	
保存(S)	表示部のイメージを保存
印刷(P)	表示部のイメージを印刷
プリンタの設定(B)	プリンタの設定ダイアログボックスを表示
反転して出力する(V)	プリンタ / ファイル出力時、反転して出力
文字の背景を黒で塗りつぶして出力する(B)	プリンタ / ファイル出力時、文字色を白、背景を黒で出力
モノクロ中間調で出力する(Q)	プリンタ / ファイル出力時、モノクロ 2 階調に中間の階調を追加して出力
画面イメージをクリップボードにコピー(L)	表示部のイメージをコピー
閉じる(C)	プレビューウィンドウを閉じる

(b) 表示

メニュー項目	説明
表示(V)	
メニューとタイトル(L)	タイトルバーとメニューバーの表示 / 非表示を切り換え
ツールバー(T)	ツールバーの表示 / 非表示を切り換え
ステータスバー(S)	ステータスバーの表示 / 非表示を切り換え
次の画面(N)	表示する画面を昇順で切り換え
前の画面(P)	表示する画面を降順で切り換え
プレビュー番号を使用する(B)	コメントグループの列 No. にプレビュー番号を使用する / しないを切り換え
ON時を表示する(O)	表示するオブジェクトの ON/OFF を切り換え
次の条件(N)	表示するオブジェクトの条件を昇順で切り換え
前の条件(P)	表示するオブジェクトの条件を降順で切り換え
オーバーラップ1(O)	オーバーラップウィンドウ 1 の表示 / 非表示を切り換え
オーバーラップ2(O)	オーバーラップウィンドウ 2 の表示 / 非表示を切り換え
オーバーラップ3(O)	オーバーラップウィンドウ 3 の表示 / 非表示を切り換え
オーバーラップ4(O)	オーバーラップウィンドウ 4 の表示 / 非表示を切り換え
オーバーラップ5(O)	オーバーラップウィンドウ 5 の表示 / 非表示を切り換え
スーパーインポーズ1(E)	スーパーインポーズウィンドウ 1 の表示 / 非表示を切り換え
スーパーインポーズ2(O)	スーパーインポーズウィンドウ 2 の表示 / 非表示を切り換え
キーウィンドウ(K)	キーウィンドウの表示 / 非表示を切り換え
ダイアログウィンドウ(D)	ダイアログウィンドウの表示 / 非表示を切り換え
256色(S)	色設定を切り換え
65536色(G)	

ツールバー



アイコン	内容
	表示する画面の種類と画面番号を選択します。
	表示する画面を切り換えます。
	表示部に表示している画面を、BMP ファイルとして保存します。 クリックすると、ファイルの名前を付けて保存ダイアログボックスが表示されます。
	表示部に表示している画面を印刷します。 クリックすると、印刷ダイアログボックスが表示されます。
	表示部で表示する色設定を切り換えます。
	表示部で表示する図形、オブジェクトの ON/OFF を切り換えます。
	表示部で表示する図形、オブジェクトの条件を切り換えます。
	表示部で表示するオブジェクトのセキュリティレベルを切り換えます。
	表示部で表示するコメントグループの列 No. を切り換えます。

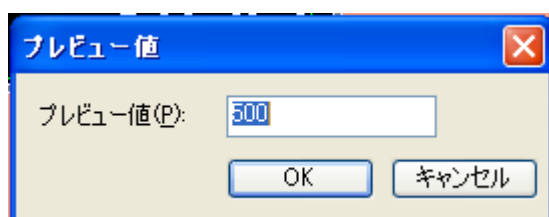
○数値表示/数値入力/アスキー表示/アスキー入力のプレビュー値の変更

プレビューウィンドウで、配置した数値表示/数値入力/アスキー表示/アスキー入力のプレビュー値を変更できます。

プレビュー値の変更は、下記の手順で行ってください。

数値表示/数値入力/アスキー表示/アスキー入力をクリックしてください。

[プレビュー値]ダイアログボックスが表示されるので、[プレビュー値]の値を変更してください。



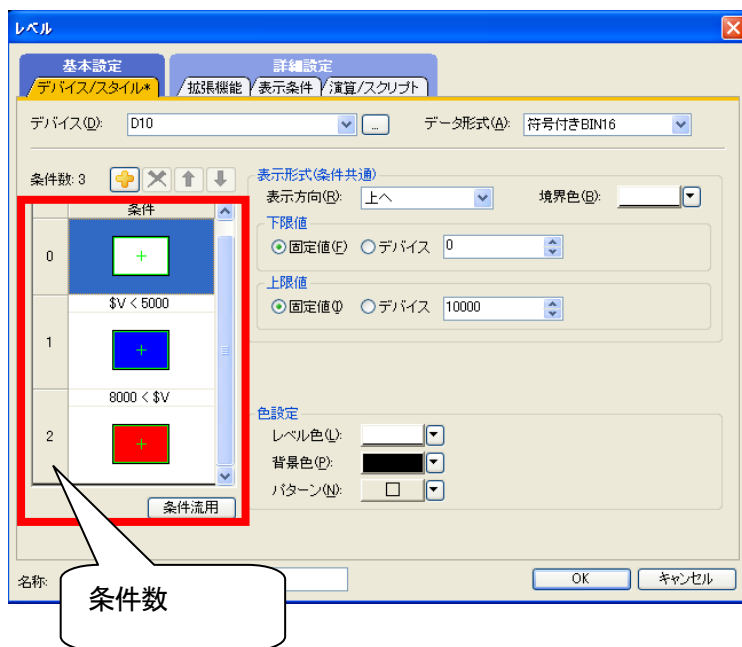
プレビュー値を変更した場合、数値表示/数値入力/アスキー表示/アスキー入力で設定した条件に合わせて表示が変更されます。

なお、プレビューウィンドウで変更したプレビュー値は、画面エディタには反映されません。

[実践的FAQ055 プレビューウィンドウ]

プレビューウィンドウ メニューバーにある、“条件”は何を示しているのか？

ワードデバイス時に、条件を複数設定した時の表示に用いられます。



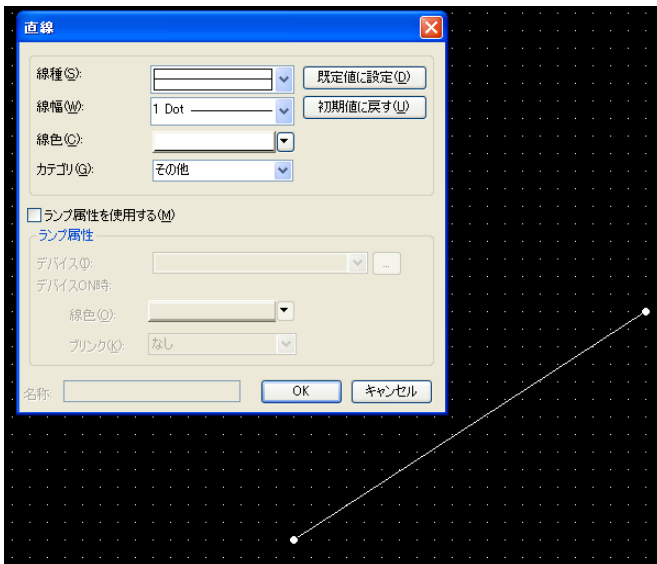
[実践的FAQ056 図形のランプ機能]

図形でランプに似た動作をさせることはできるか？

(1) 図形でランプに似た動作をさせる

図形にランプ属性を設定すると、図形でもランプのようにビットデバイスの ON で図形の色を変更できます。

例 直線



設定を行う“直線”をダブルクリックして、設定ダイアログボックスを開きます。

ランプ属性を使用する：

ランプ属性を設定する場合にチェックを入れます。

ランプ属性を設定すると、ランプのようにビットデバイスの ON で図形の色を変更できます。

ランプ属性を設定した場合、オブジェクトとして扱われます。

(2) ランプとランプ属性を設定した図形の違い

ランプ属性を設定した図形では、ビットデバイスの ON で図形色の変更のみが可能です。

オブジェクトにレイヤ、文字などを設定する場合は、ランプを使用してください。

4.6 画面切り換え

タッチ操作により、画面を別のベース画面に切り換えたり、ウィンドウ画面を表示するスイッチを用意することができます。

そのためには、ベース画面を切り換えたり、ウィンドウ画面を表示するために、画面切換え用のデバイスを設定する必要があります。

(1) 画面切換えデバイスには、下記の種類があります。

- ・ベース画面切換えデバイス
- ・オーバーラップウィンドウ1切換え用デバイス
- ・オーバーラップウィンドウ2切換え用デバイス
- ・スーパーインポーズウィンドウ1切換え用デバイス
- ・スーパーインポーズウィンドウ2切換え用デバイス
- ・ダイアログウィンドウ切換えデバイス

(a) ベース画面の切換え

ベース画面切換えデバイスに「ベース画面番号」を設定することで、ベース画面を切り換えることができます。

例) ベース画面切換えデバイス：D100の場合



(b) ウィンドウ画面の表示／消去

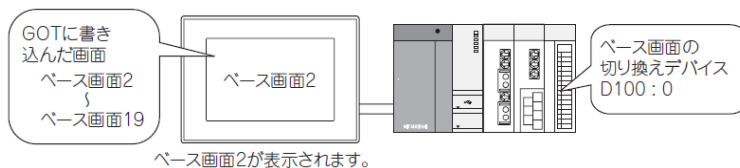
①オーバーラップウィンドウ，スーパーインポーズウィンドウ

GOTは、ウィンドウ画面の切換えデバイスに格納された画面番号のウィンドウ画面を表示します。切換えデバイスに0が格納された場合、ウィンドウ画面を消去します。

ウィンドウ画面番号の指定方法には下記の2種類があり、どちらの方法で画面を切り換えても、画面切換えデバイスに画面番号が格納されます。

- ・ウィンドウ画面の画面切換えデバイスに画面番号を格納する
- ・タッチスイッチ(画面切換えスイッチ)で画面を切り換える

注意 ベース画面の切り換えデバイスに、存在しない画面の番号が格納された場合
ベース画面切り換えデバイスに0または、GOTに書き込まれていない画面番号が格納された場合、GOTは書き込まれている画面の中で最も小さい画面番号のベース画面を表示します。
(システムアラームは表示されません。)



注意 画面切り換えデバイスの設定

画面切り換えデバイスは、下記を参考に使用するデバイスを設定してください。

(a) GOT 内部デバイス

タッチスイッチ (画面切り換えスイッチ) でのみ画面切り換えを行う場合に使用することをお勧めします。

接続機器は画面切り換えを制御できません。

ただし、スクリプト機能を使用すれば、接続機器でも制御できます。

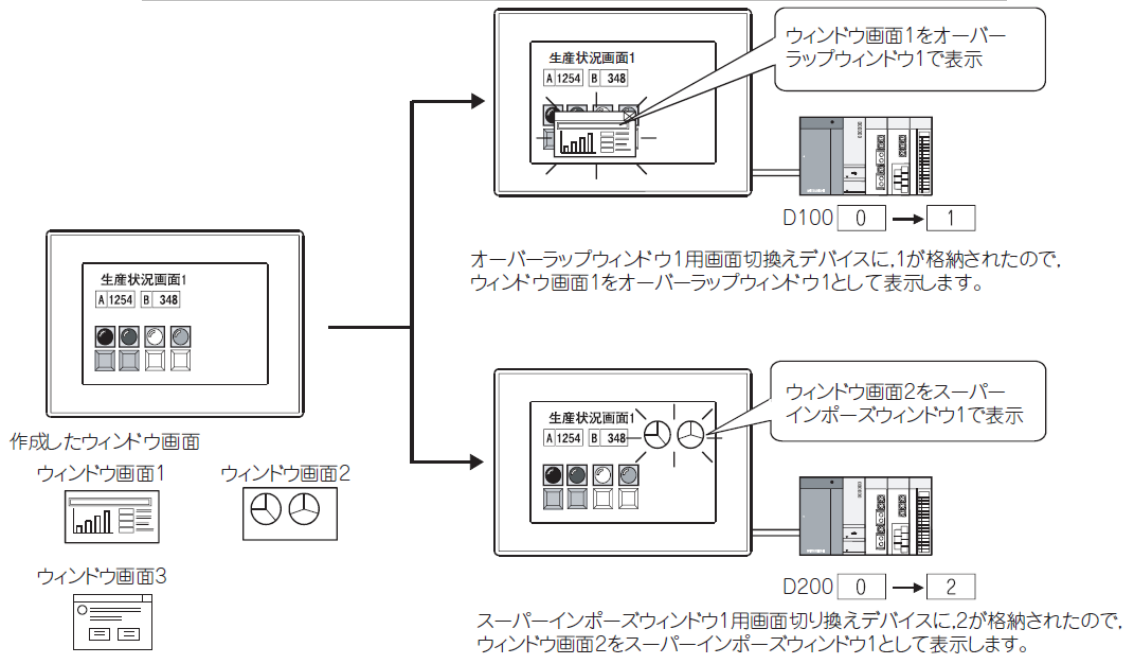
例) [w:GD10]=[w:D10];//D10 の値を GD10 に格納する。

(b) 接続機器のデバイス

接続機器側から画面切り換えを制御したい場合にお勧めします。画面切り換えスイッチによる画面切り換えもできます。

例) 作成したウィンドウ画面とウィンドウ画面用の切換えデバイスの関係

画面切換えデバイス	設定内容
オーバーラップウィンドウ 1 の画面切換えデバイス	D100
スーパーインポーズウィンドウ 1 の画面切換えデバイス	D200



また、オーバーラップウィンドウにクローズキーを表示している場合、クローズキーをタッチするとウィンドウを閉じます。(閉じたウィンドウの画面切換えデバイスに0を格納します。)

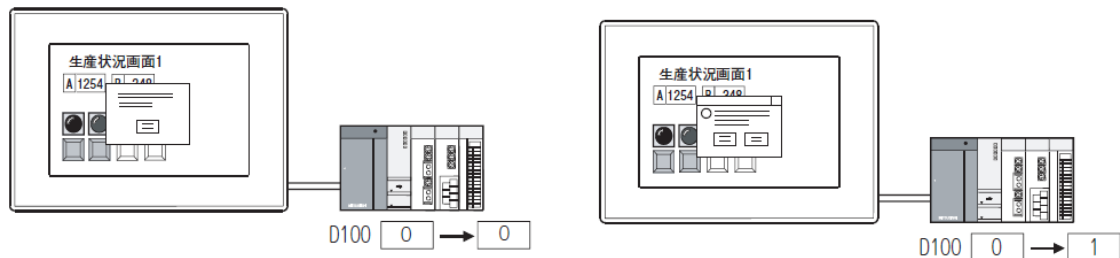
②ダイアログウィンドウ

作成したダイアログウィンドウの表示方法には、下記の2種類があります。

- ・GOTのシステムメッセージの代わりに、作成したダイアログウィンドウを表示する
- 作成したダイアログウィンドウが表示されると、画面切換えデバイス(ダイアログウィンドウ)に、表示されたダイアログウィンドウの画面番号が格納されます。

GOTのシステムメッセージが表示された場合

システムメッセージの代わりにダイアログウィンドウを表示した場合

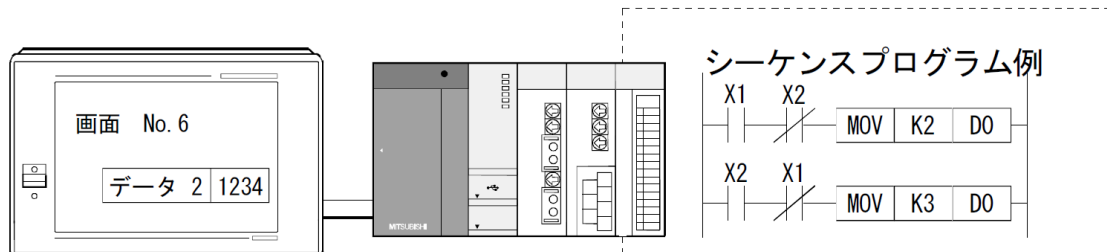


- ・新規のメッセージとして、作成したダイアログウィンドウを表示する
- 作成したダイアログウィンドウは、ウィンドウ画面用の画面切換えデバイス(ダイアログウィンドウ)に、ダイアログウィンドウの画面番号が格納された場合に表示されます。
- ダイアログウィンドウを表示中に画面切換えデバイスの値を変更しても、表示中のダイアログウィンドウは切り換わりません。

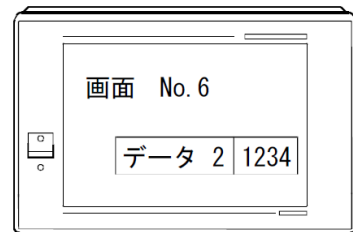
(2) PLC シーケンスプログラムからのベース画面切換え

シーケンスプログラムにより画面切換えデバイスの値を変更することで、GOT の表示画面を切り換えることができます。

(例) ベース画面切換えデバイス：D0のとき



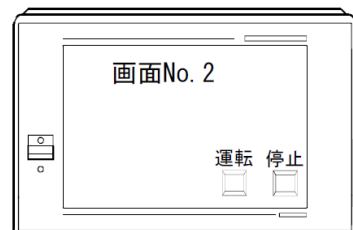
①GOT は画面 No. 6 を表示しているので、D0 の現在値は“6”
となっています。



②シーケンスプログラムで、X1 を ON し、D0 の値を“2” に変
更します。



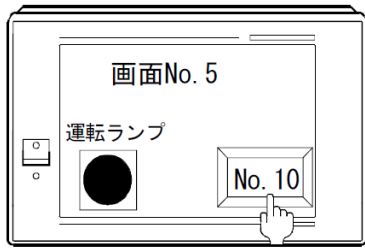
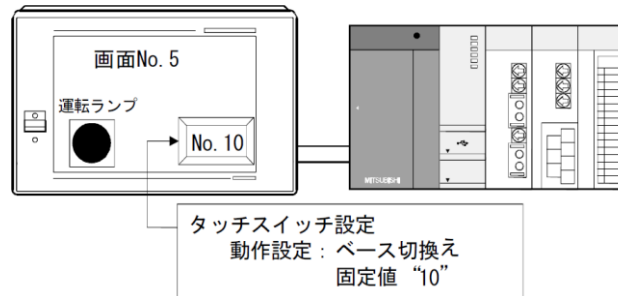
③すると、D0 の値が“2” になったので、GOT は画面 No. 2 を
表示します。



(3) タッチスイッチからのベース画面切換え

タッチスイッチにより、画面切換えデバイスの値を書き込んで、GOT の表示画面を切り換えます。

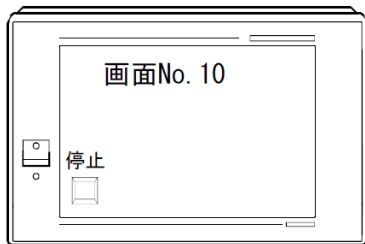
(例) ベース画面切換えデバイス：D0のとき



GOT は画面 No. 5 を表示しているため、D0 の現在値は “5” となっています。

シーケンスプログラムが、X1 : OFF、X2 : OFF の状態で、“No. 10” のタッチスイッチをタッチします。

タッチスイッチにより、D0 の値が “10” になったので、GOT は画面 No. 10 を表示します。



(4) ウィンドウ画面の表示と切換え方法

ウィンドウ画面の表示方法は、オーバーラップウィンドウ1,2 で使用する画面切換えデバイスに、表示するウィンドウ No. と同じ数値を書き込みます。

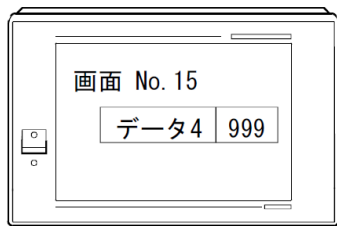
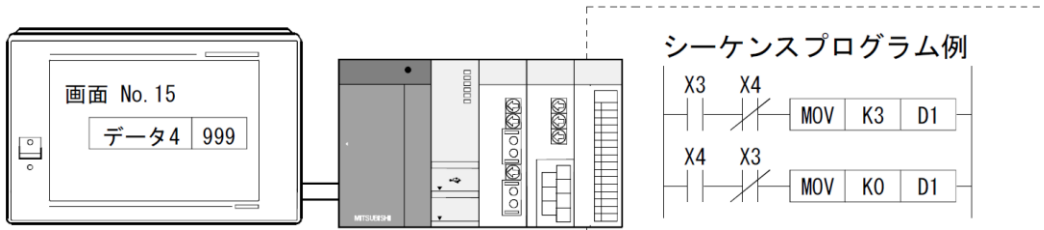
ウィンドウ画面切換えデバイスへの書き込みは、シーケンスプログラムから書き込む場合と、GOTのタッチスイッチから書き込む場合の2通りの方法があります。

○ポイント

ウィンドウ画面切換えデバイスに“0”を書き込むと、ウィンドウ画面は非表示になります。

(例) ベース画面切換えデバイス：D0

オーバーラップウィンドウ1画面切換えデバイス：D1のとき

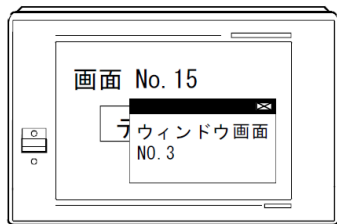


GOTはベース画面 No. 15 のみを表示しているので、

D0= “15”

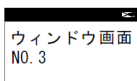
D1= “0” となっています。


シーケンスプログラムで、X3 を ON して D1 の値を “3” に変更します。



D1 の値が “3” になったので、GOT はウィンドウ画面 No. 3 を表示します。

ウィンドウ画面を閉じる（非表示）場合は、以下のいずれかの方法を行います。

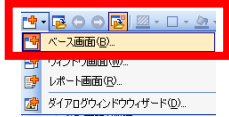


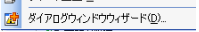
- ・ウィンドウ画面右上のをタッチする
- ・オーバーラップウィンドウ1画面切換えデバイス D1の値へ “0” を書き込む

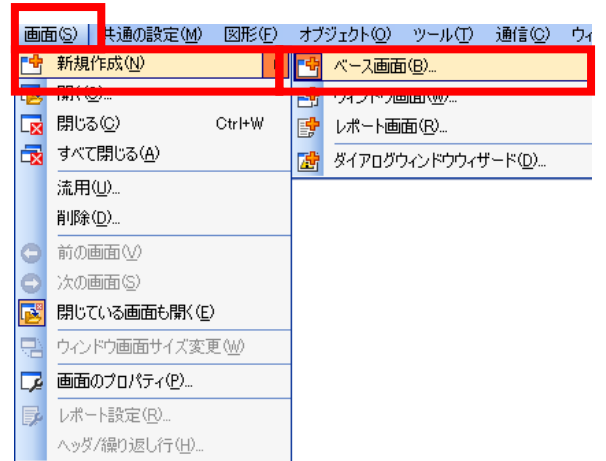
【画面を切り換えてみる】

(1) 画面の新規作成

① [画面] - [新規作成] - [ベース画面] メニューをクリックします。

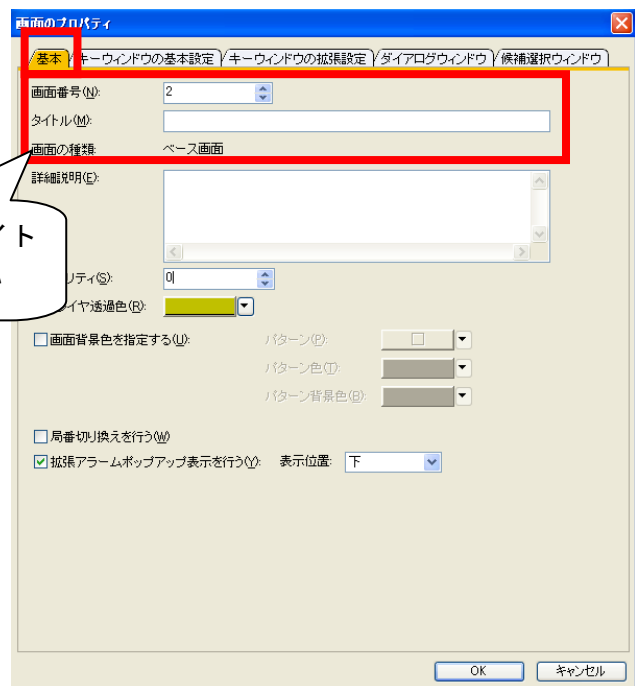


または  アイコン (ベース画面) をクリックしてください



② 画面のプロパティダイアログボックスが表示されます。

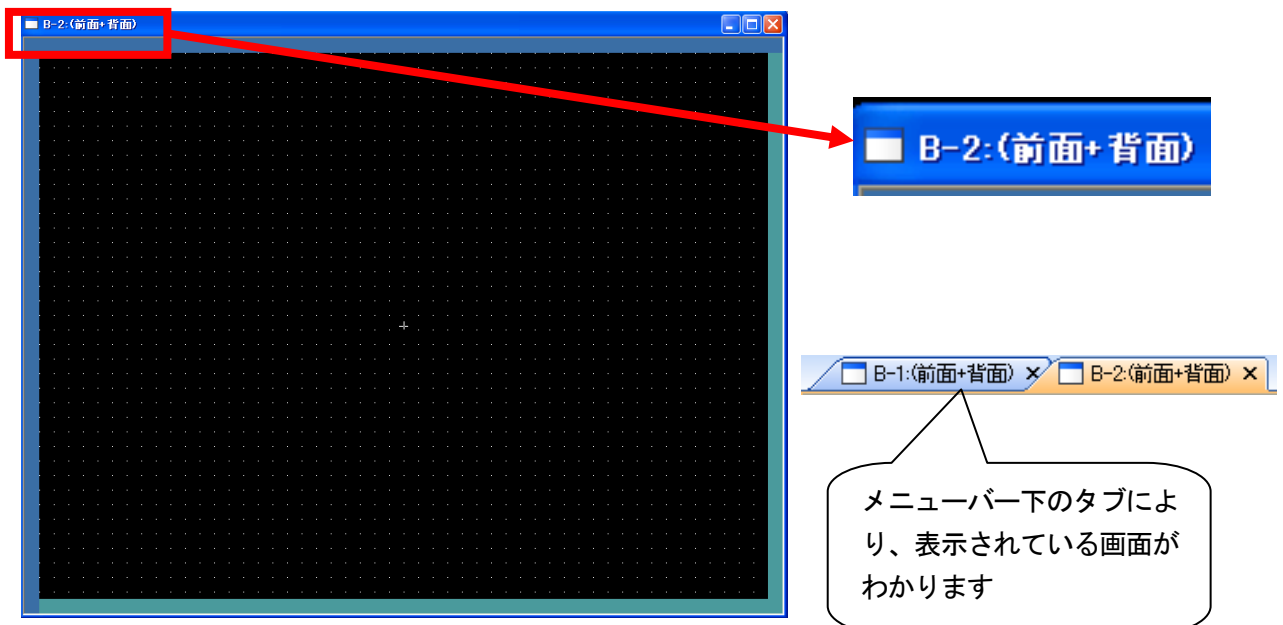
- ・画面番号を2に設定します。
- ・タイトルに文字列を入力します。



③ “OK” ボタンをクリックします。

必要に応じて、タイトルを入れてください

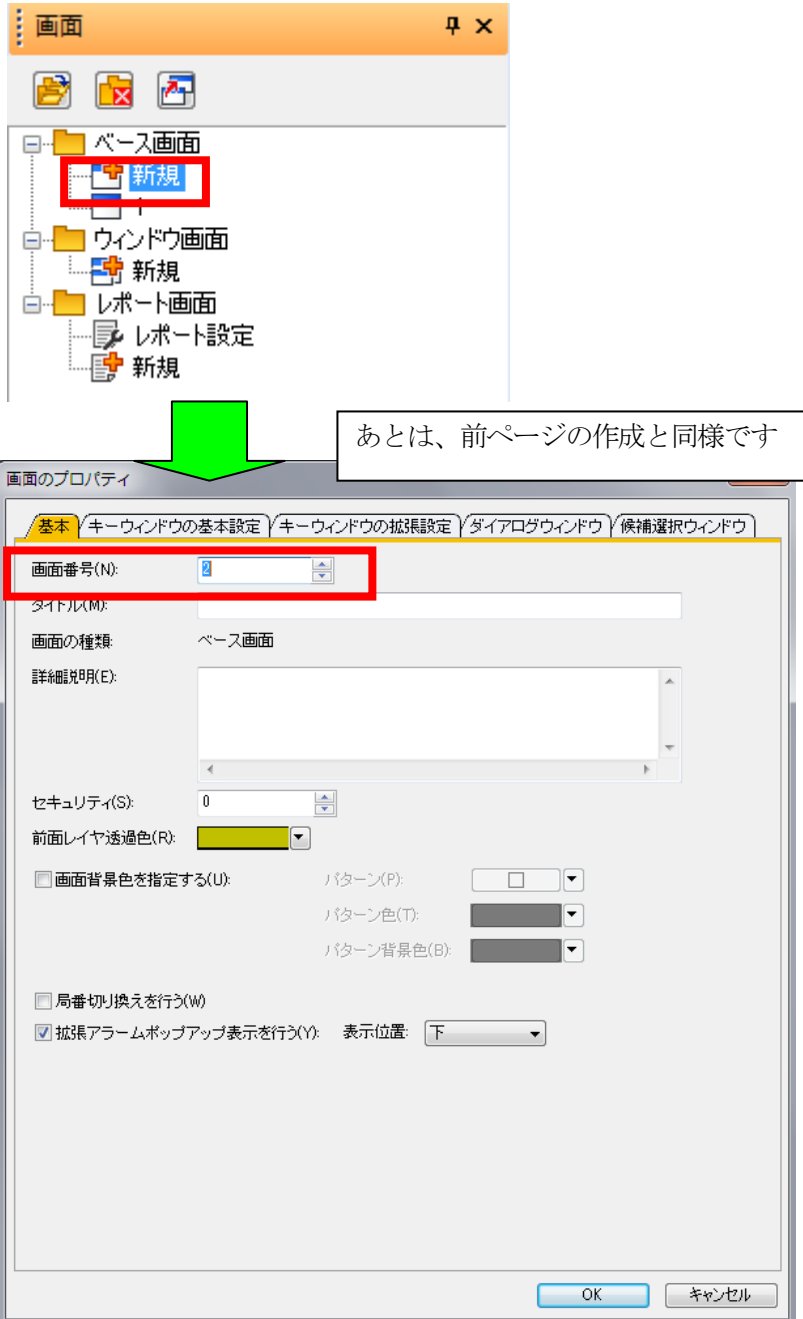
④ ベース画面2が作成されます。



[実践的FAQ057 画面の新規作成方法]

もっと簡単に画面を新規作成できないか？

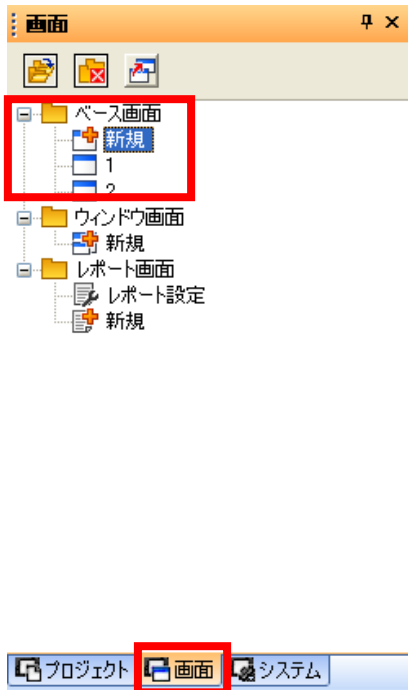
ワークツリー（一覧ウィンドウ）より、作成することができます。



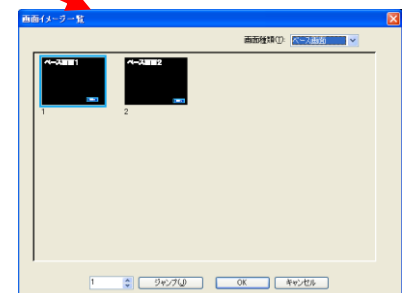
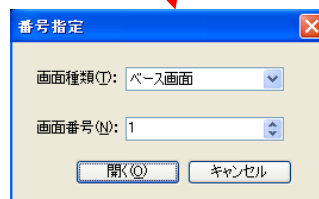
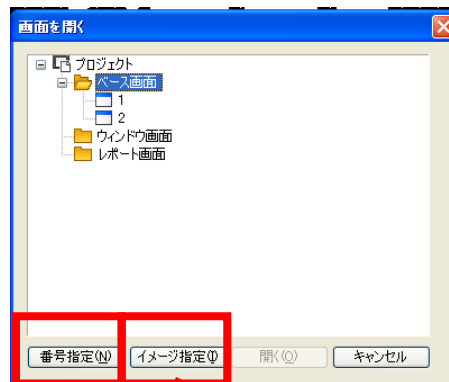
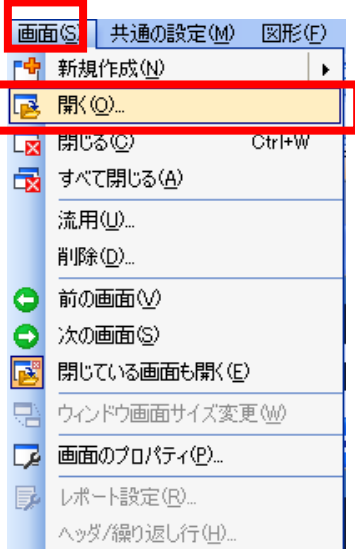
[実践的FAQ058 画面の確認]

作成した画面の数の確認方法？

- ・ワークツリー（一覧ウィンドウ）から



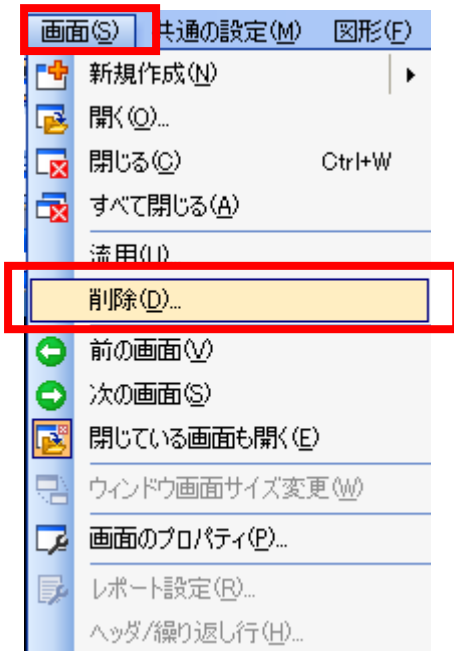
- ・メニューバーから



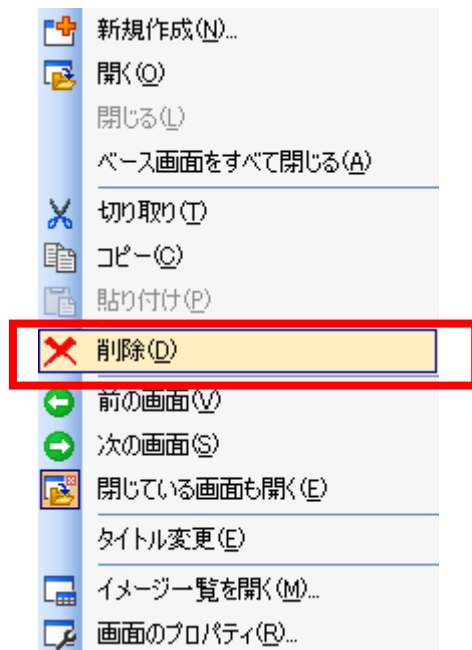
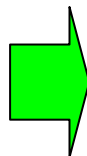
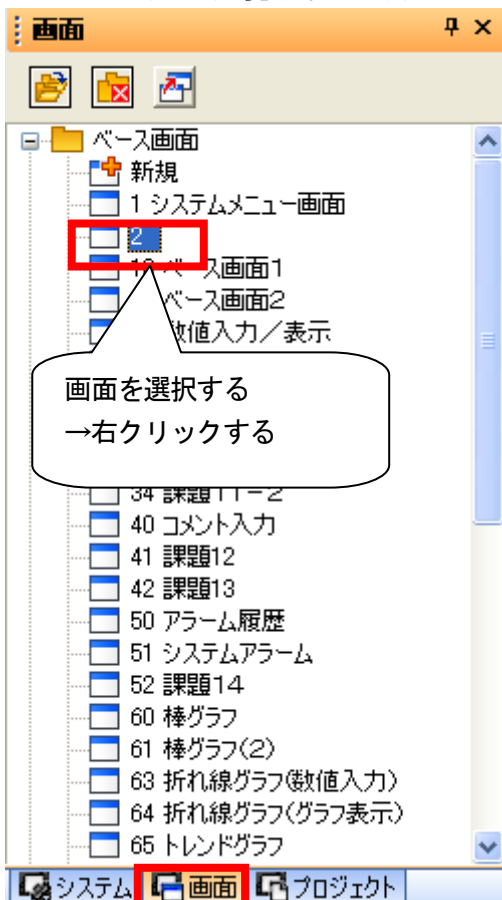
[実践的FAQ059 画面の削除]

画面の削除はできるか？

・メニューバーから



・ワークツリー（一覧ウィンドウ）から

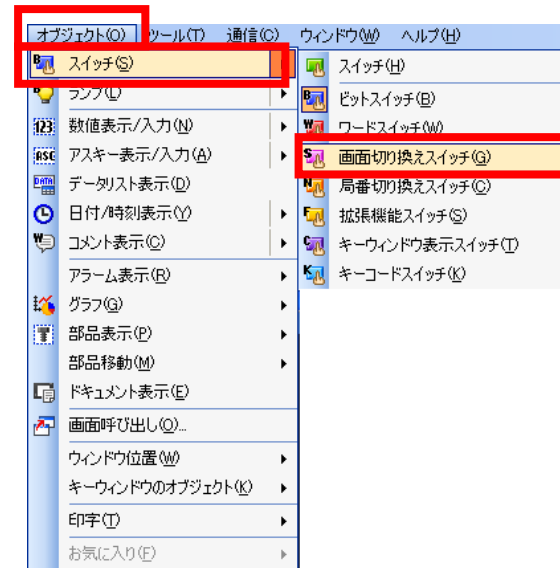
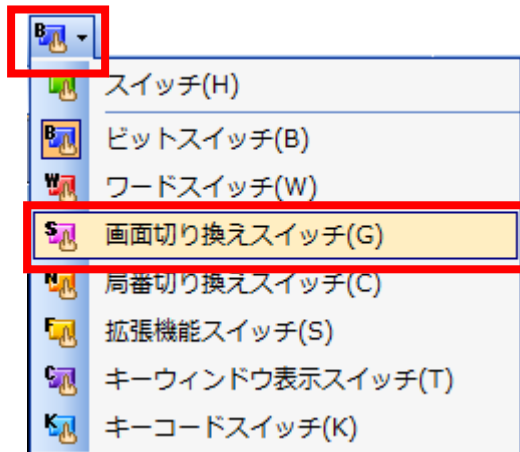


(2)画面切り換えスイッチの設定

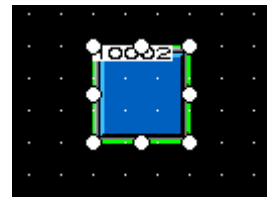
次に、タッチ操作により画面を別のベース画面に切り換えたり、ウィンドウ画面を表示するためのスイッチを作成します。

①ベース画面 No. 1 を表示します。

②[オブジェクト]－[スイッチ]－[画面切り換えスイッチ]メニューを選択します。



③画面切り換えスイッチを配置する位置にカーソルを移動し、左クリックします。



④配置したタッチスイッチをダブルクリックします。

⑤画面切り換えスイッチの動作を設定します。「切り換え画面種類」で“ベース画面”が選択されていることを確認します。

⑥「切り換え先設定」において、スイッチを押した時に表示させる画面を設定します。

“固定画面”

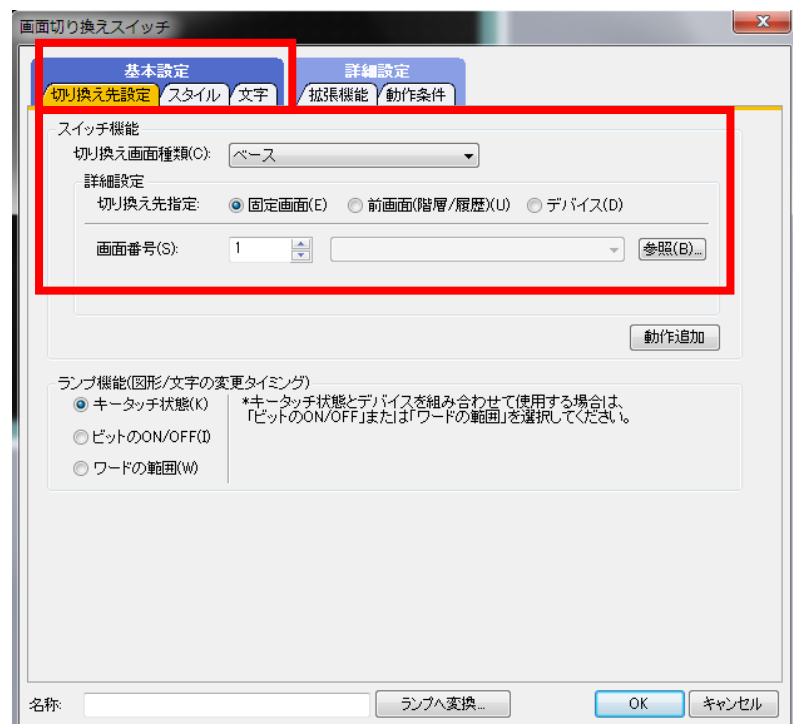
指定したベース画面に切り換える。

“前画面（階層/履歴）”

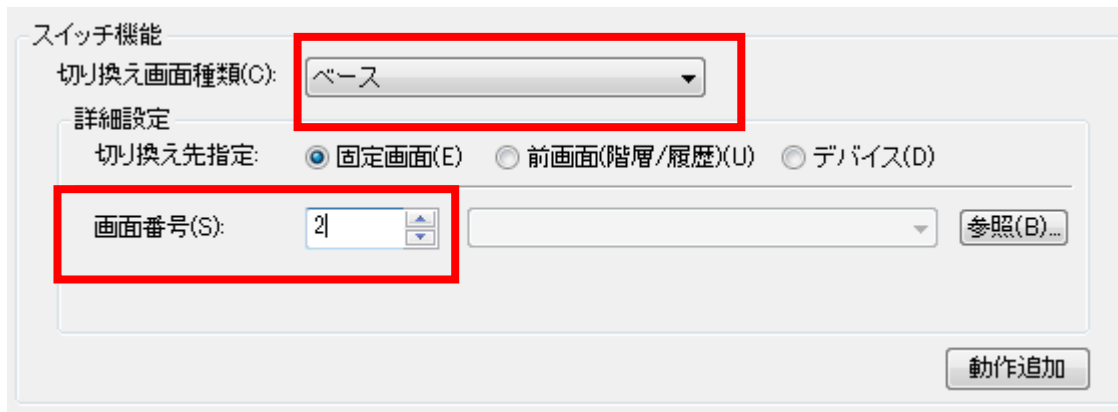
前回表示したベース画面に切り換える。（最大 10 画面まで切り換え可能。）

“デバイス”

指定ビットデバイスの ON/OFF により、異なる画面に切り替える。（前回表示した画面に戻る場合に便利。）



今回は、ベース画面 No. 2 に切り換えするので、“固定画面” を選択し、“2” を設定します。



⑦画面切り換えスイッチのスタイルを、以下のように設定します。

“図形” : 16 正方形 10square_10

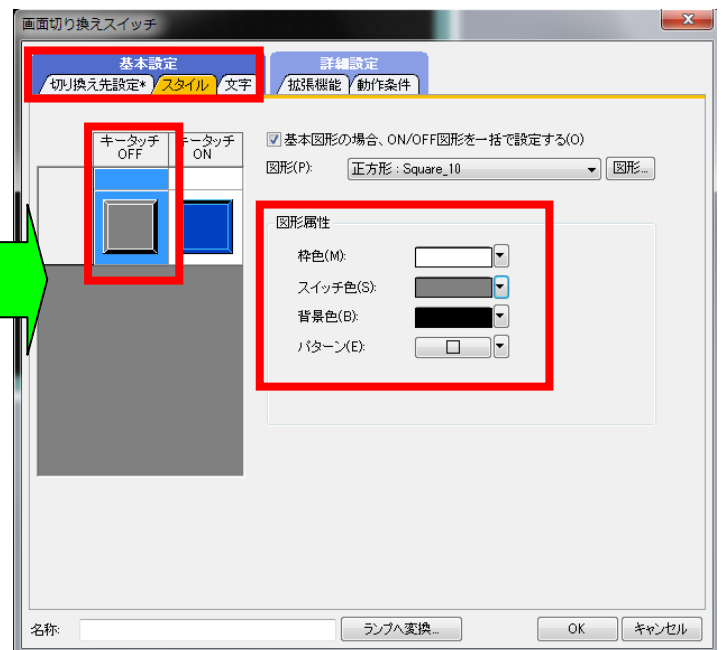
キースイッチ OFF 設定 (ON 設定は、初期状態または任意に変更して下さい)

「枠色」 : 白

「スイッチ色」 : 灰

「背景色」 : 黒

「パターン」 : □



⑧【文字】タブで、スイッチに表示する文字を、以下のように設定します。

「OFF=ON」

「文字色」：白

「文字飾り」：16 ドット標準

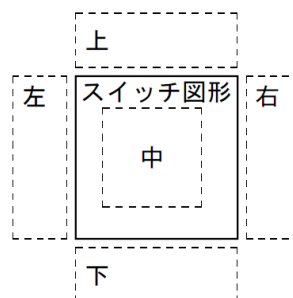
「文字サイズ」：1×1

⑨文字の表示位置を、以下のように設定します。

「表示位置」：中

「揃え横」：中央

「揃え縦」：中央

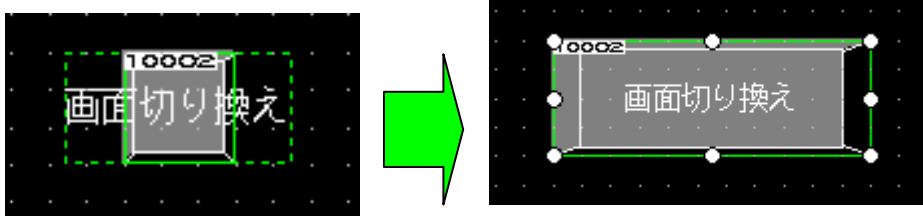


⑩文字入力エリアに下記のように入力します。

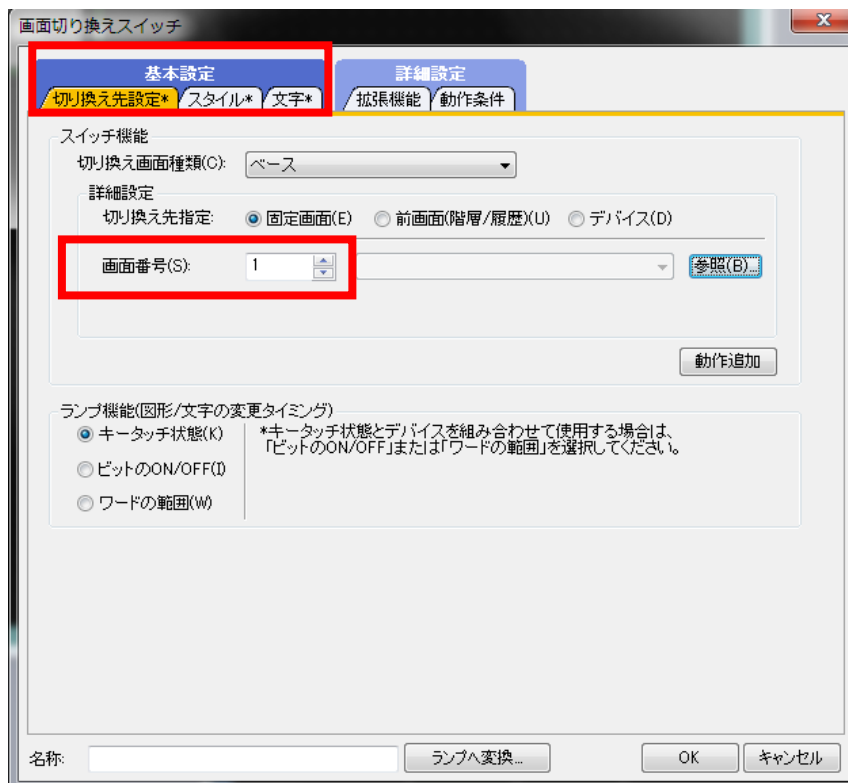
“画面切り換え”



- ⑪” OK” ボタンをクリックして設定を終了します。
画面切り替えスイッチの大きさを変更します。



- ⑭ベース画面 No. 2 に、画面切換え用スイッチを作成します。
ベース画面 No. 1 で作成した画面切換えスイッチを、ベース画面 No. 2 にコピーして貼り付けま
す。
貼り付けたスイッチは、下記のように設定します。



- ⑮設定がすべて終了したら” OK” ボタンをクリックし、設定終了となります。

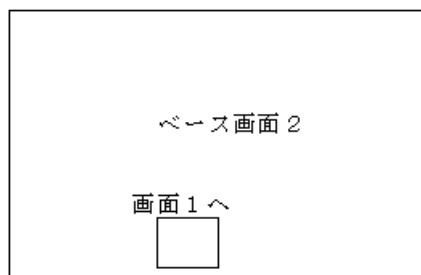
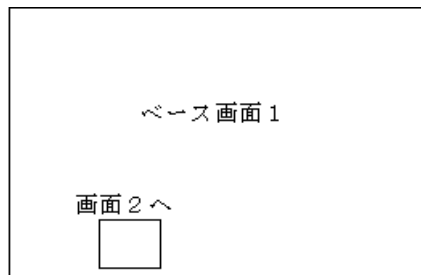
課題5 スイッチによる画面切換

右のような画面を2枚作ってください。
また、画面を切り換えることができるようにタッチスイッチを設定してください。

(※2画面目の作り方)

- ・メニューバーから [画面] > [新規作成]
 - ・画面の種類：ベース
 - ・画面番号：2

※PLC は STOP 状態でおこないます。



(画面作成例)



[実践的FAQ060 画面のコピー]

画面のコピー、貼り付けは可能か？

同じような画面を作成する場合に、流用できるか？

コピーしたい画面を選択する
→ 右クリックする

- 新規作成(N)...
- 開く(O)
- 閉じる(L)
- ベース画面をすべて閉じる(A)
- 切り取り(T)
- コピー(C)**
- 貼り付け(P)
- 削除(D)
- 前の画面(V)
- 次の画面(S)
- 閉じている画面も開く(E)
- タイトル変更(E)
- イメージ一覧を開く(M)...
- 画面のプロパティ(R)...

ベース画面上で、右クリック

- 新規作成(N)...
- ベース画面をすべて閉じる(A)
- 貼り付け(P)**
- イメージ一覧を開く(O)...
- 閉じている画面も開く(E)

他の番号に変更する

画面番号(N): 3

画面内容もコピーされていることを確認してください

課題6 プログラムによる画面切換

画面データは課題5のままで、2つの外部の押しボタンスイッチ（X0、X1）によって画面を切り換えることができるようなPLCのプログラムを作成してください。

※PLCはRUN状態でおこないます。これ以降、PLCプログラムを使用する場合はRUN状態で課題を実施してください。

[実践的FAQ061 画面切り換えデバイスの確認]

画面切り換えデバイスの確認方法はあるか？

・ワークツリー（一覧ウィンドウ）

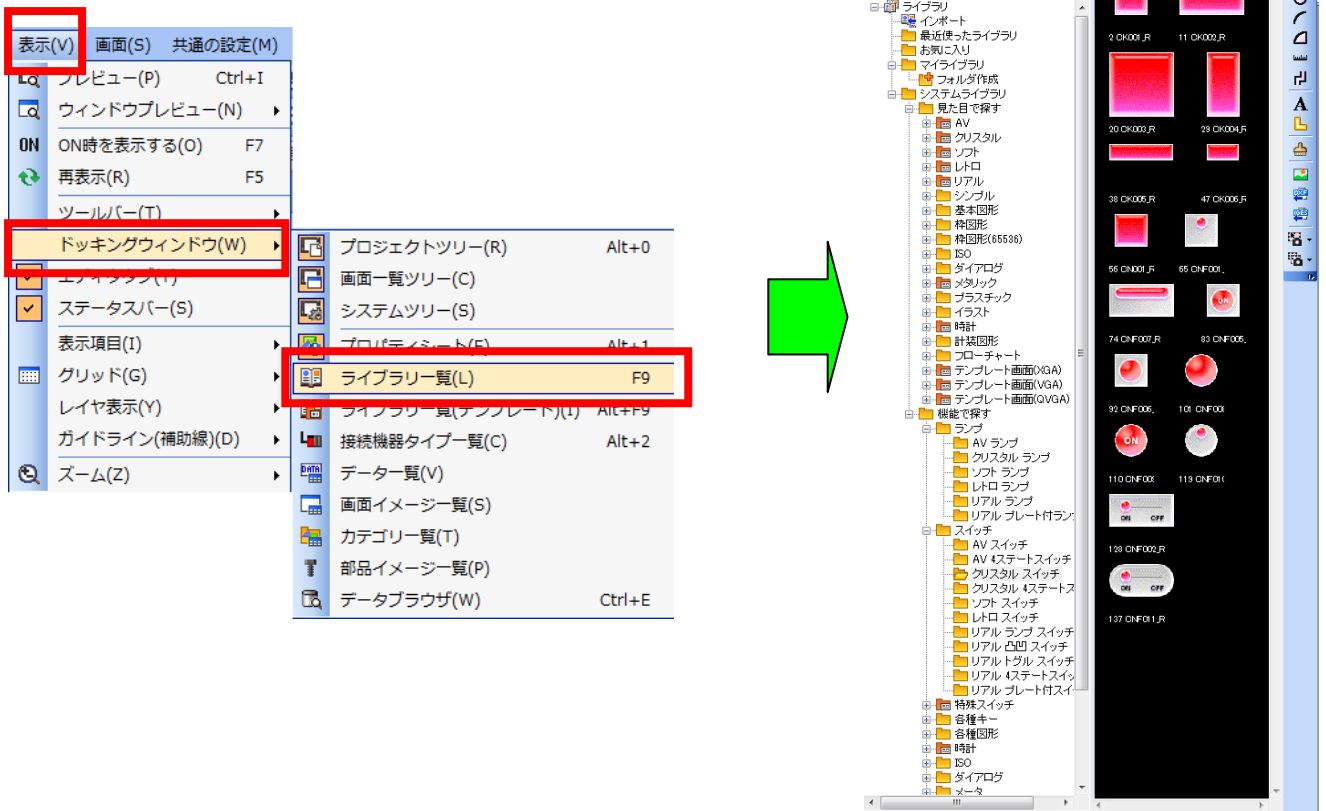
The screenshot shows the 'システム' (System) window in the software. In the left-hand 'ワークツリー' (Worktree), the '環境設定' (Environment Settings) folder is expanded, and '画面切り換え/ウィンドウ' (Screen Switching/Window) is highlighted with a red box. A green arrow points from this item to the '画面切り換え設定' (Screen Switching Settings) dialog box on the right. In the dialog box, the '画面切り換えデバイス' (Screen Switching Device) section is visible, with 'GD101' selected in the dropdown menu. A red box highlights the '画面切り換え/ウィンドウ' item in the dialog's left-hand list.

・メニューバー

The screenshot shows the software's menu bar. The '共通の設定(M)' (Common Settings) menu is highlighted with a red box. Below it, the 'GOT環境設定(E)' (GOT Environment Settings) menu is also highlighted with a red box. A red box highlights the '画面切り換え/ウィンドウ(S)...' (Screen Switching/Window) option within the 'GOT環境設定' menu. A green arrow points from this menu item towards the settings dialog box shown in the previous image.

[実践的FAQ062 ライブラリ]

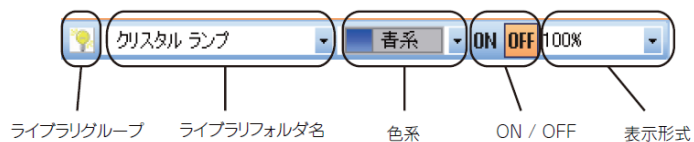
もっときれいなスイッチを選択することはできないのか？



ウィンドウ内の説明



項目	内容	参照先
表示バー	ライブラリデータ一覧の表示状態を表示します。	(1) 表示バー
移動バー	カレントフォルダの移動に使用します。	(2) 移動バー
編集バー	ライブラリツリー、ライブラリデータ一覧の操作に使用します。	(3) 編集バー
ライブラリツリーエリア	ライブラリの構成をツリー表示します。	(4) ライブラリツリーエリア
ライブラリデータエリア	選択中のライブラリフォルダの内容を表示します。	(5) ライブラリデータエリア



項目	内容
ライブラリグループ	ライブラリデータエリアに表示する、ライブラリの種類を選択します。 選択すると、ライブラリデータエリアに、選択したライブラリの内容が表示されます。
ライブラリフォルダ名	ライブラリグループで選択中のライブラリから、ライブラリフォルダを選択します。 選択すると、ライブラリデータエリアに、選択したライブラリフォルダの内容が表示されます。
色系	ライブラリデータ一覧に表示する図形の色系を切り換えます。 図形 / オブジェクトの色系の切り換えは、システムライブラリでのみ使用できます。 ・全て ・青系 ・赤系 ・黄系 ・橙系 ・水系 ・紫系 ・桃系 ・灰系 ・金系 ・銀系 ・黒系 ・白系
ON/OFF	ライブラリデータ一覧に表示する図形の ON/OFF を切り換えます。
表示形式	ライブラリデータ一覧に表示する図形の表示形式を選択します。 ・ 150%, 100%, 75%, 50% : 選択した倍率でライブラリデータを表示します。 ・ サムネイル : 一定のサイズでライブラリデータを表示します。 ・ 詳細 : 一定のサイズでライブラリデータと属性値を表示します。

設定例 ランプの選択

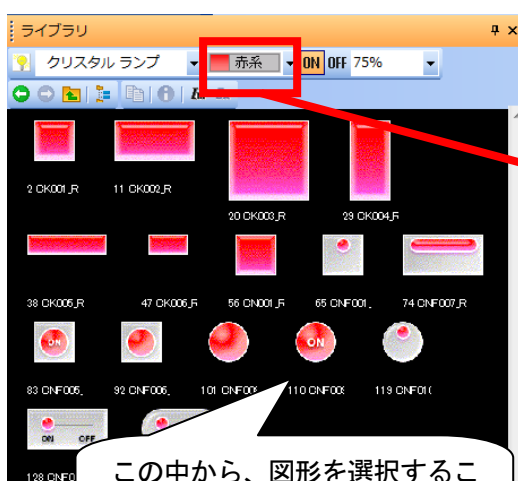
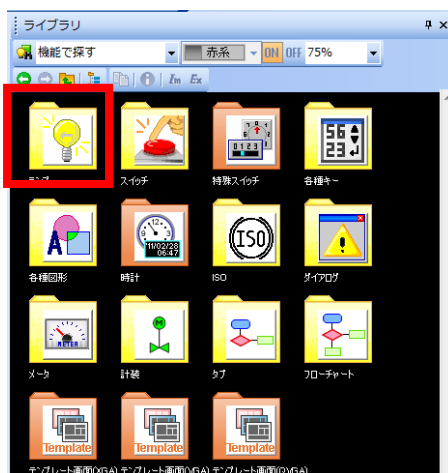
① ツリー表示／非表示を使い、ツリー非表示にする



② フォルダを選択します。今回は、機能で探すに選択します。

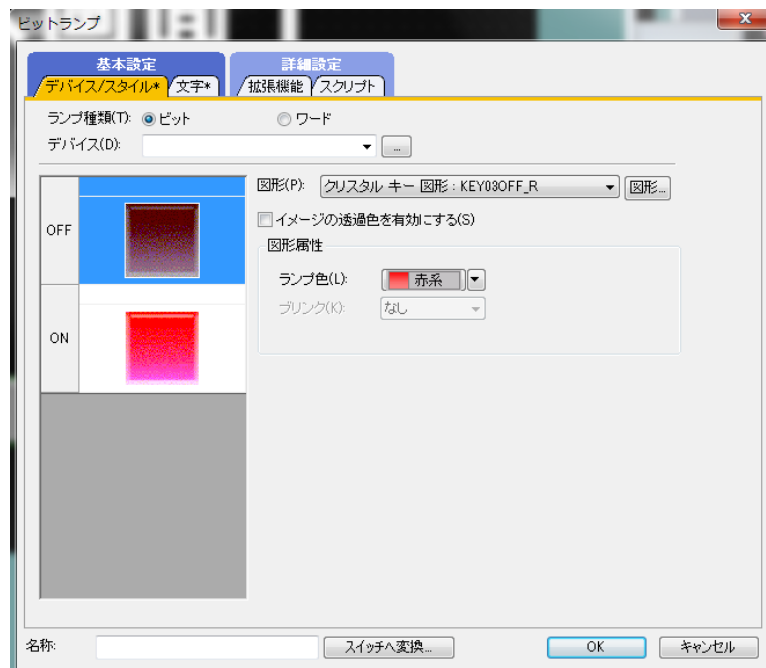
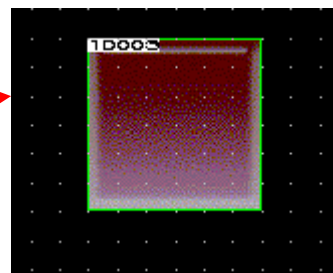
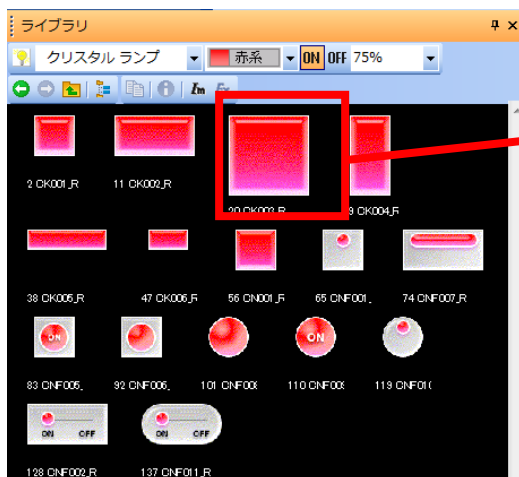


③ スイッチのフォルダをダブルクリックします。
その後、クリスタルランプを選択してください。

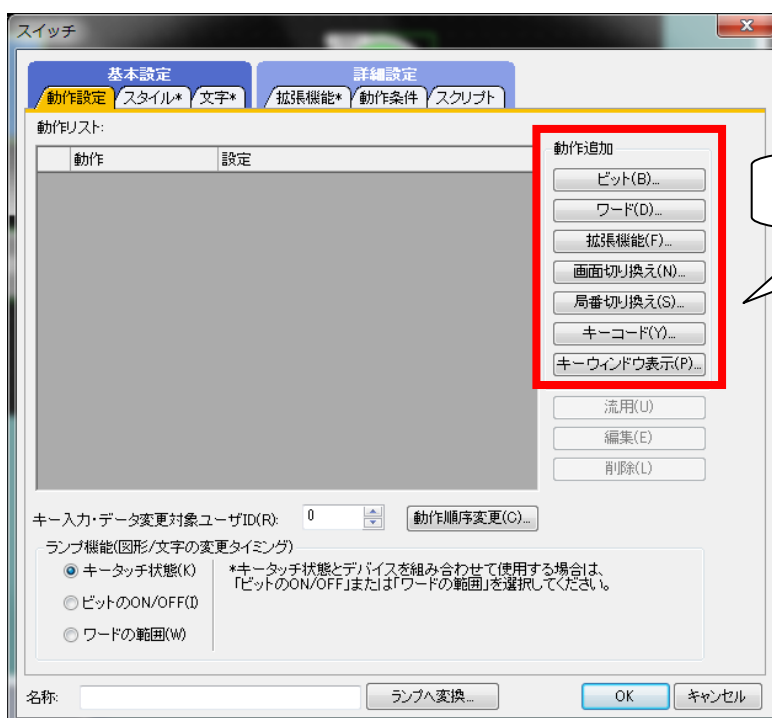


色を変更することも可能です

④画面上に、ランプをドラッグします。あとは、通常と同様の設定をしてください。



⑤ここで、注意することがあります。
スイッチの場合、“動作追加”を行います。

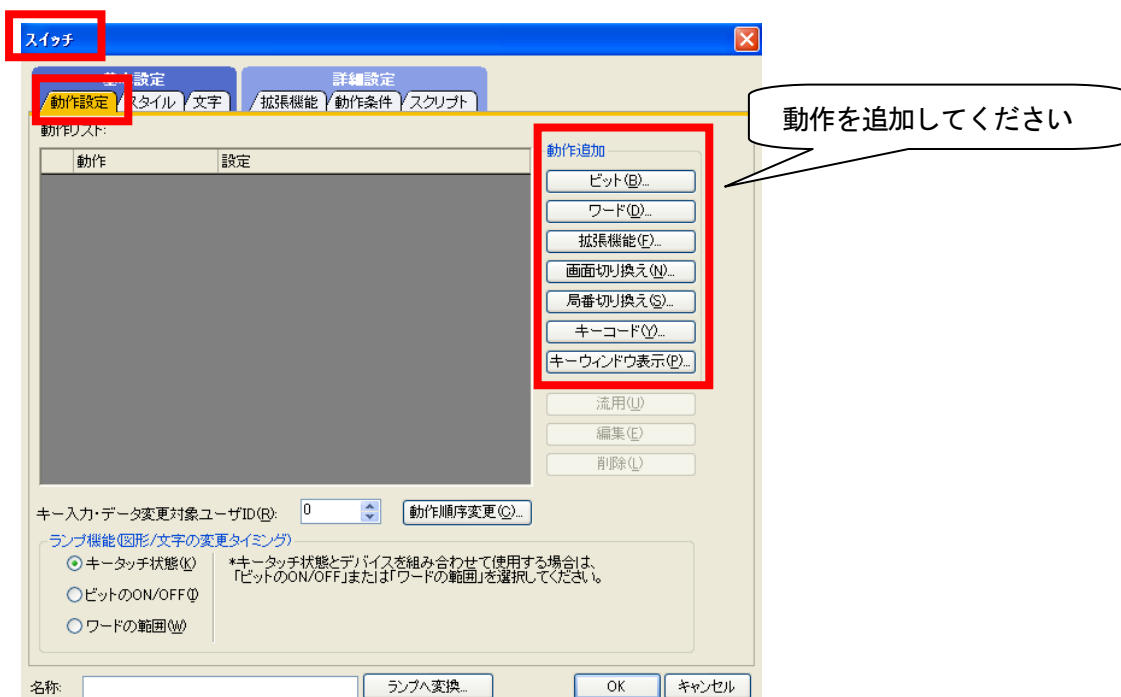
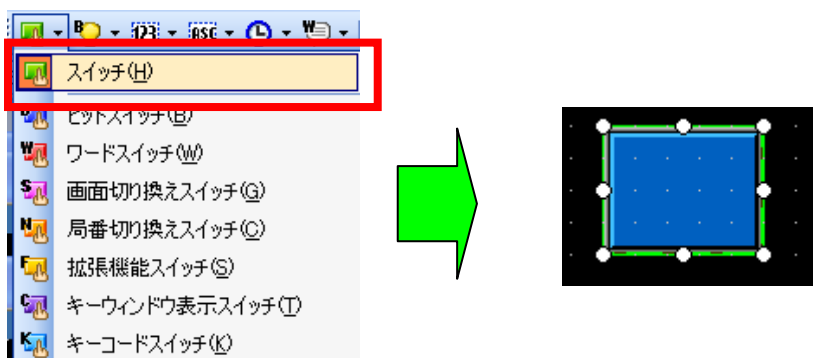


一覧より、追加してください

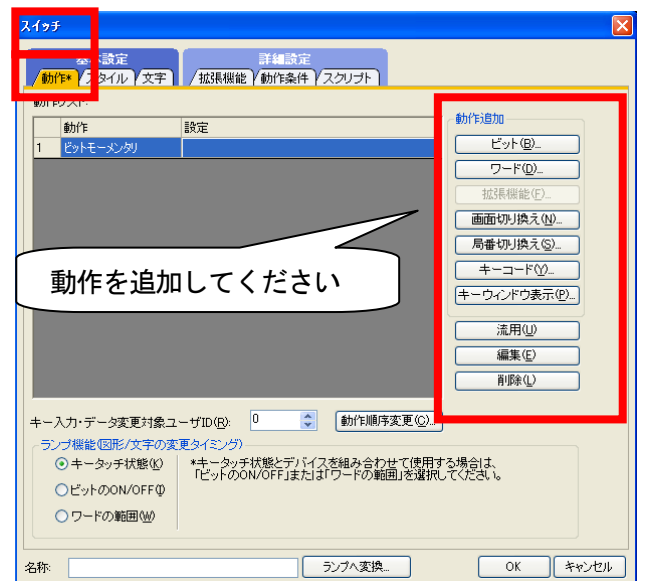
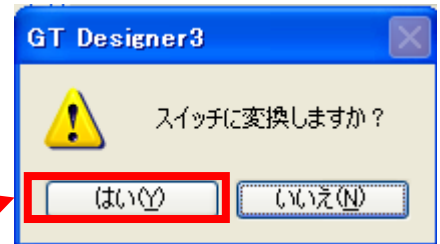
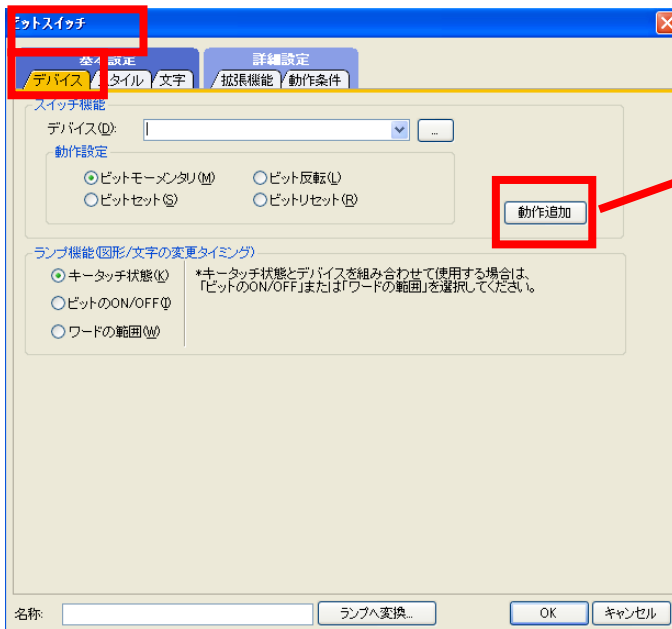
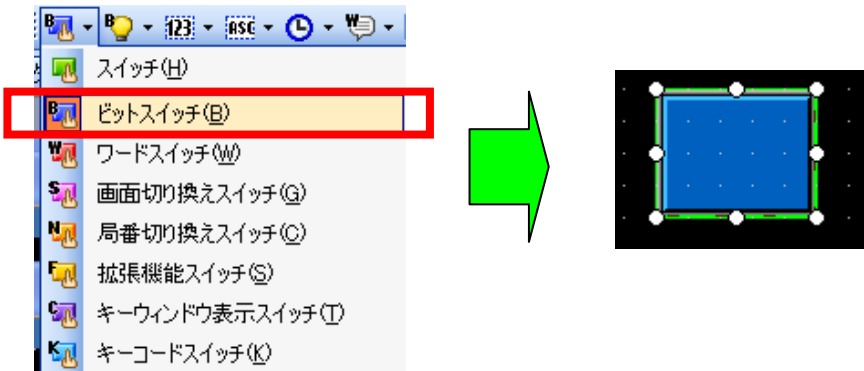
[実践的FAQ063 スイッチ（動作設定）]

1つのスイッチで複数の動作を設定できるか？

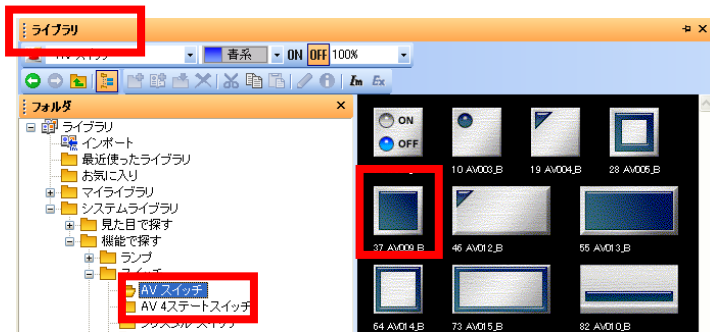
①スイッチによる選択方法



②ビットスイッチによる選択方法



ライブラリから選択する、スイッチは上記のように、スイッチと同様な設定が必要になります。



[実践的FAQ064 部品データの追加]

ソフトウェア以外のパーツを追加することはできないか？

サンプル作画データ、作画用部品データがHP上にあります。ダウンロードしてインストールをしてください。

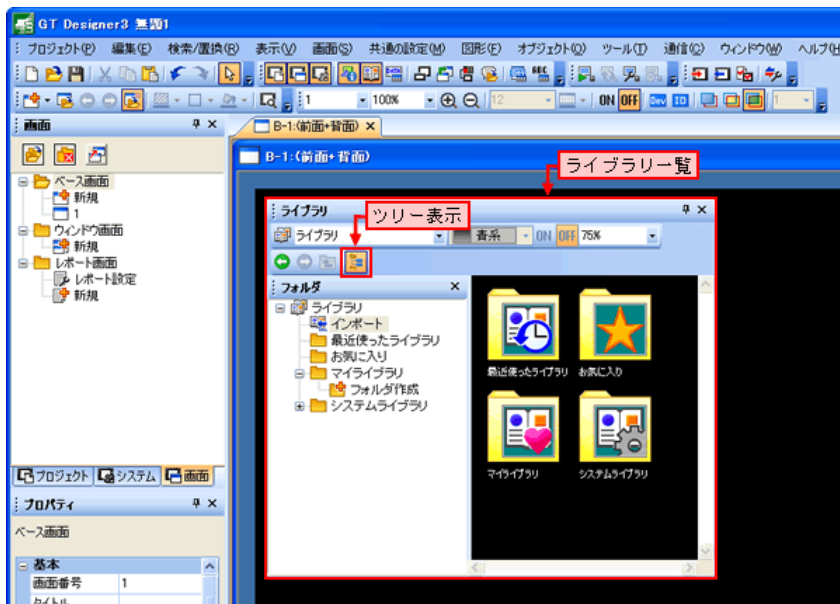
<http://www.mitsubishielectric.co.jp/fa/download/software/search.do?mode=lib&kisyu=/got>

The screenshot shows the Mitsubishi Electric website's Factory Automation section. The navigation menu includes 'ダウンロード' (Download) and 'サンプルライブラリ' (Sample Library). The 'Sample Library' section is highlighted with a red box, and a callout points to it with the text: 'サンプル画面データ 作画部品データ より選択することができます' (You can select sample screen data and drawing parts data).

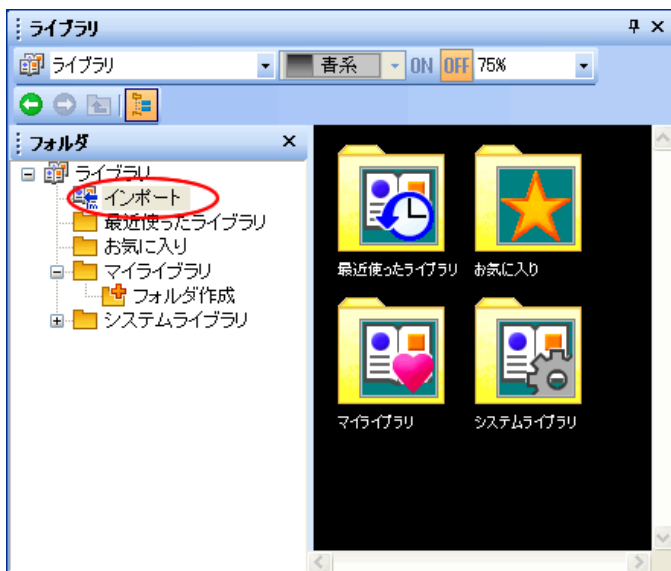
The screenshot shows the 'Drawing Parts Data' page. The 'Parts Library' section is highlighted with a red box, and a callout points to it with the text: '選択し、ダウンロードする' (Select and download). The page lists three categories of parts: 'スイッチ (65536色)' (Switch), '特殊パーツ (65536色)' (Special Parts), and 'サイン (65536色)' (Sign). Each category has a '詳細情報' (Details) and 'すぐにダウンロード' (Download Now) button.

GTDesigner3]のインストール先フォルダ内に格納されているインポートライブラリや、MELFANSweb からダウンロードしたインポートライブラリ & マイライブラリは、以下の手順で簡単に作画ソフトウェアにインポートして使用できます。

①「GTDesigner3]のライブラリー一覧を表示し、ツリー表示を選択します。

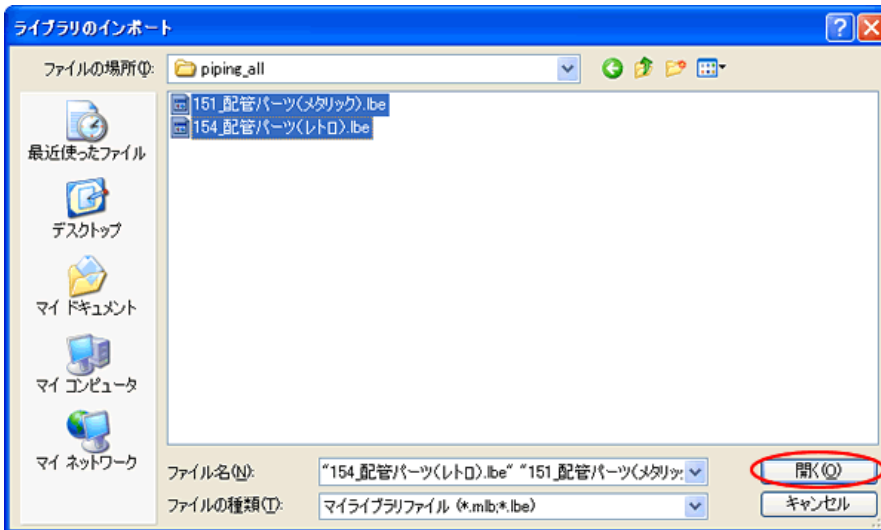


②「ライブラリ」の「インポート」をダブルクリックします。

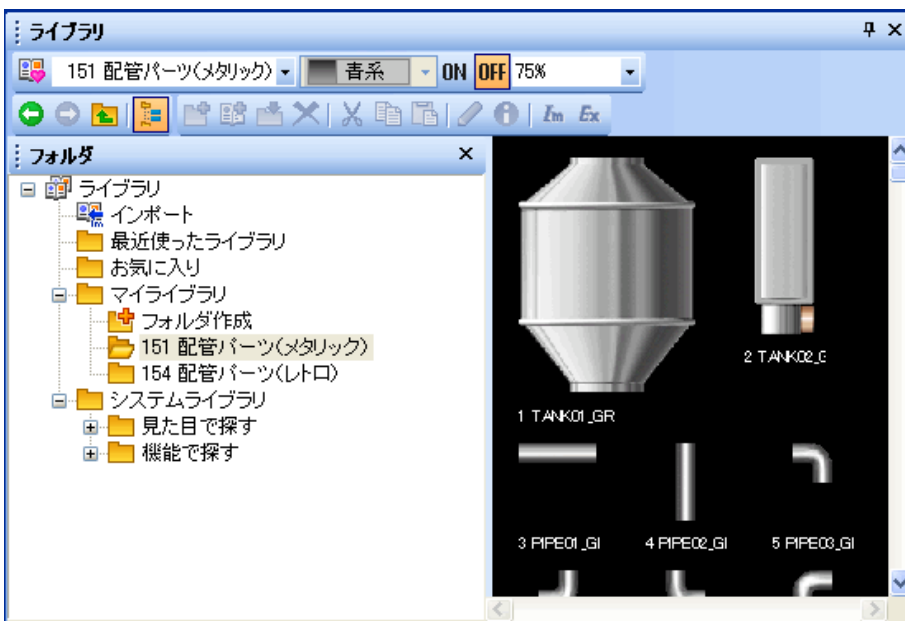


③インポートするファイルの種類 インポートライブラリファイル(*.ilb)または、マイライブラリファイル (*.mlb、*.lbe)を選択し、インポートするファイルを選択して、「開く」をクリックします。

(※ダウンロードしたフォルダ(zipファイル)を、事前に解凍する必要があります。)



④インポートしたマイライブラリファイル(*.mlb、*.lbe)は、「マイライブラリ」に登録されます。また、インポートライブラリファイル(*.ilb)は、システムライブラリに登録されます。

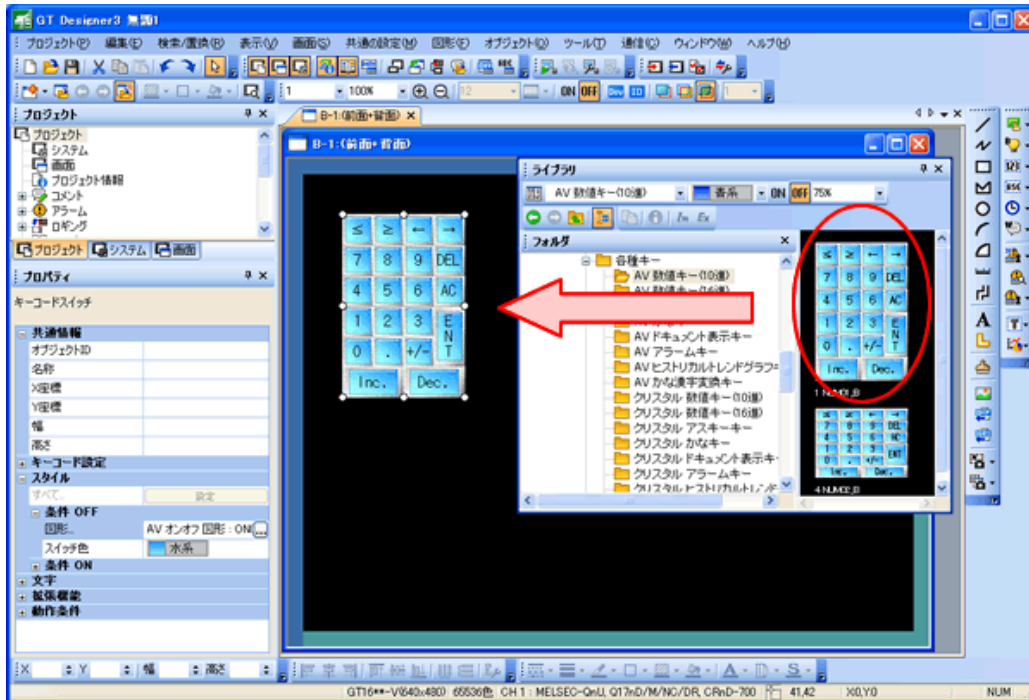


※インポートしたライブラリの使い方は、図形の置換え手順を参照してください。

システムライブラリや、MELFANSweb からダウンロードしたインポートライブラリは、以下の手順で簡単に使用できます。

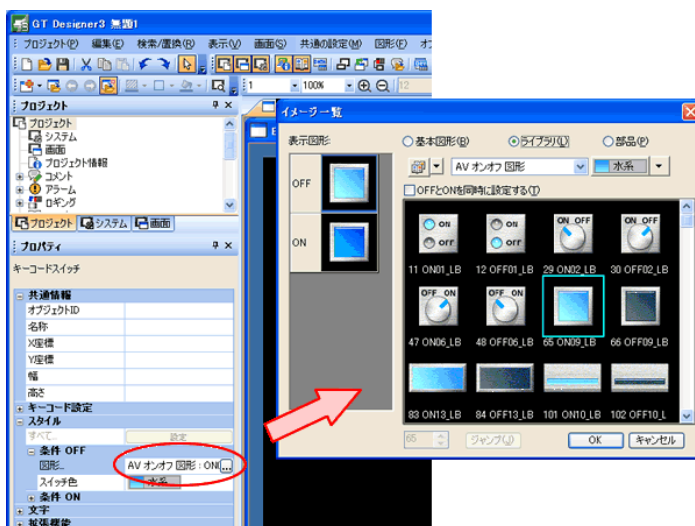
①変更したいライブラリの選択。

「ライブラリー一覧」から、変更したいライブラリを選択して、画面に配置します。

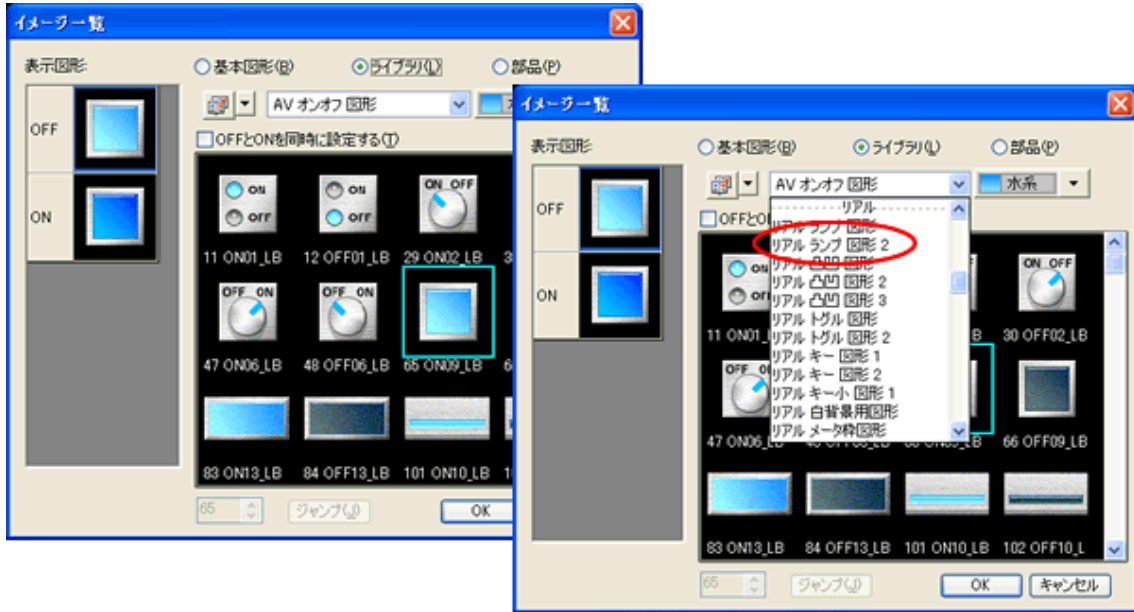


②図形の選択。

「プロパティシート」の「スタイル」-「条件 OFF」-「図形」で、「▼」をクリックすると、「イメージ一覧」が表示されます。

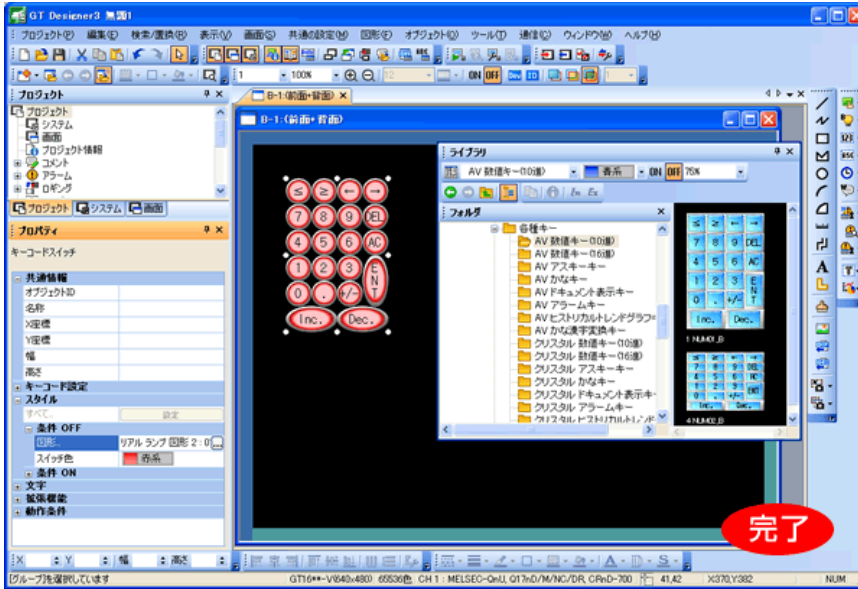


③「イメージ一覧」の「ライブラリ」から、変更したい図形の種類を選択します。



ここでは、「リアル ランプ 図形 2」から、「赤系」のランプ図形を選択しています。
 ※表示図形をクリックすると、OFF/ONの図形をそれぞれ設定できます。





サンプル 作図データ 例

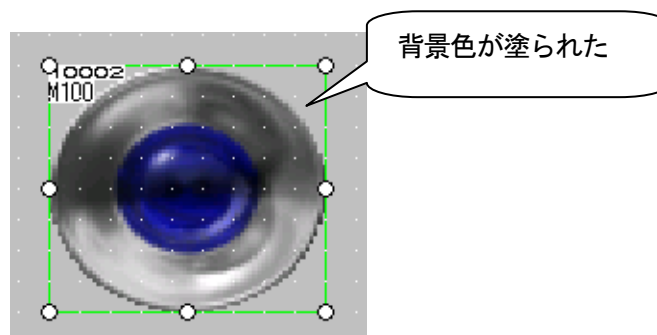
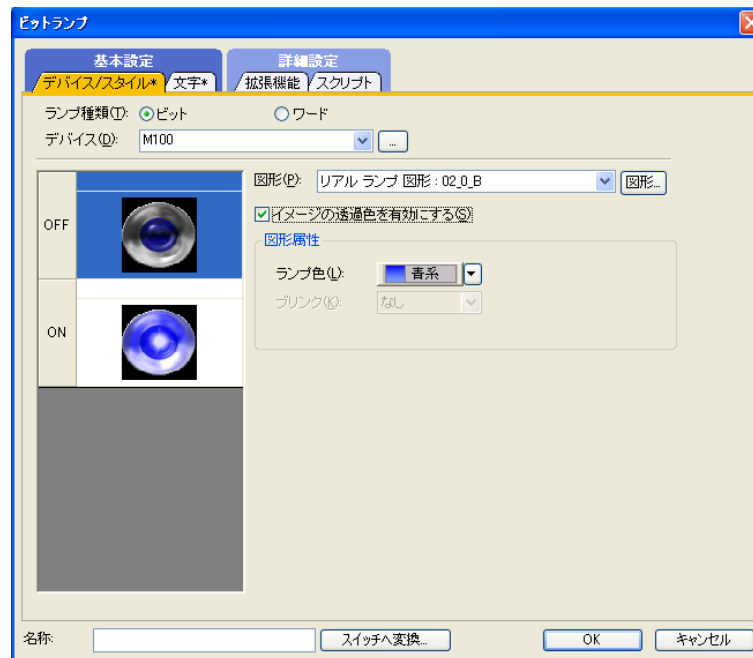
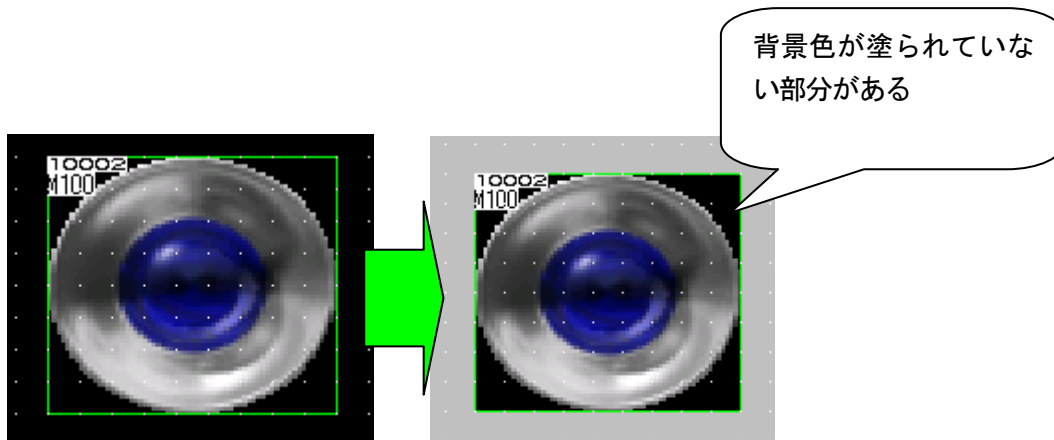
サンプル作画データ 各機能のサンプル作画データ

作画の際に各機能の具体的な設定を確認する助けになるサンプル作画データです。
シミュレータで各機能の動きを確認することも可能です(ユーティリティを使わない機能のみ)。

<p>ゼロ非表示の 数値表示</p>	<p>数値が0の時は非表示とする数値表示のサンプル画面です。</p>		<p>num_display.exe</p>	<p>1.0 06-07-18 48,881 バイト</p>	<p>2.15R以降</p>
<p>デジスイッチ</p>	<p>4桁の数値を、各桁ごとにタッチスイッチで操作するデジスイッチのサンプル画面です。</p>		<p>degiswitch.exe</p>	<p>1.0 06-07-18 49,399 バイト</p>	<p>2.15R以降</p>

[実践的FAQ065 透過色の設定]

ライブラリより、リアル ランプ 図形 02_0_B を選択したが、背景色を設定しない場合はよかったが、背景色を設定すると、ランプと背景色の間に、背景色がない部分が生じてしまった。対応はできないか？



[実践的FAQ066 画面およびプロジェクトのデータサイズ]

画面やプロジェクトのデータサイズを確認する方法はあるのか？

設定するオブジェクトにより、画面およびプロジェクトのデータサイズが異なります。
画面数が多くなった場合など、GOTへプロジェクトをダウンロードする前に確認してください。
【ツール】→【データサイズ】→【画面】または【プロジェクト】メニューを選択します。
表示される画面にて、使用しているデータサイズを確認できます。

