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	可能範囲	デバイス 番号表現			デバイス名 ^{*6}	設定可能範囲	デバイス 番号表現	
	入力(X)		X0	\sim	X3FFF	16.進数	к	< -	モーションデバイス (#)	#0 ~ #1 2287	10 進数
	出力 (Y)		Y0	\sim	Y3FFF		7	5 1	ビットデバイスのワード指定		
	内部リレー (M)	*5*10	MO	\sim	M61439		1F	F *	*7*11	各ビットデバイスの設定で	J
	ラッチリレー (L	_)	L0	\sim	L32767	10 進数		<u> </u>	能範囲	_	
	アナンシェータ	(F)	F0	\sim	F32767		Ċ	<u>.</u> -	イマは除く)		
	リンクリレー (E	3)	B0	\sim	B9FFFF	16 進数					
	タイマ ^{*5}	接点(TT)	TT0	\sim	TT32767	-	*1 G)	GX De	eveloper のPC パラメータでファイ	ルレジスタのファイルを	
K	~	コイル(TC)	TC0	~	TC32767	-	г 🗝	የጣይ	ブラノトローファノルタカ体田」に	ふウレ 海粉のプログラノ た	
1 L	カウンタ ^{*5}	接点 (CT)	СТО	\sim	CT32767	-	Ľ	11.7	/ノムと向一ノアイル石を使用」に	这上し, 後奴のフログ ノムを	
Ţ			CCO	\sim	CC32767	10 進数	実行	テして	こいる場合,GTDesigner3 でファイル	レレジスタは設定しないでく	
لَدٌ	特殊リレー (SIV	1) +#= (00)	SIVIO	\sim	SIM2255	-	ださ	い。			
	積算タイマ ^{*5}	接泉(33)	550	~	SS32707	-	GOT	で正	E常に読出し/ 書込みができません。		
	フテップリレー	(5)	500	~	5032767	-		CET		マーノル しごっ ケポンチター	
	ステップラレ	(5) L = (SB)	SBO	~~~	SB7EEE	16.進数	*2 KO	SEI	叩って切り換えた, フロックNO. 0	リノアイルレンスダが対象に	
	ワードデバイス	レ (00)	500		507111	TULEX	なり	ります	r.		
	(タイマ,カウ)	ンタ、積算タ	各ワー	ドデノ	「イスの設定可		*3 QD	DRSE	T 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	
	イマ. インデッ	クスレジスタ		能	範囲	_	ジス・	くタカ	「対象になります。		
	は除く)							от <i>и</i>			
	データレジスタ	(D) ^{*5*10}	D0	\sim	D4910079	10 進数	*4 G(aUI -	接続局のインテリンェント機能ユニ	-ットのみ指定でさます。	
	特殊データレジ	スタ (SD)	SD0	\sim	SD2255		対象	ミイン	マ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	
	リンクレジスタ	(W)	WO	\sim	W4AEBFF	16 進数	レス	、範囲	国で設定してください。		
	タイマ (現在値)(TN) ^{*5}		TN0	\sim	TN32767	-	*5 M	MELSE	EC-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	
	カウンタ(現在	值)(CN) ^{*5}	CN0	\sim	CN32767	10 進数	1 + *	ريدە			
	積算タイマ(現	在値)(SN) ^{*5}	SN0	\sim	SN32767		575	152	v _o		
	リンク特殊レジ	スタ (SW)	SW0	\sim	SW7FFF	16 進数	正常	別こモ	Eニタできません。		
	ファイルレジス	タ (R) ^{*1*2}	R0	\sim	R32767		*6 ⊐	ュニ	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	
	拡張ファイル	ブロック	0	\sim	255]	ŧ. (GOT	は64 ビットのデータはモニタでき	ません。	
	レジスタ (ER) ^{*1}	デバイス	ER0	~	ER32767		*7 G	GT10	ではサポートしていません。		
	拡張ファイルレ	ジスタ	ZR0	~	ZR4849663		*8 G(GOT ·	マルチドロップ接続時は,モニタて	きません。	
K	(ZR)*1*3	N7 5 (7)	70		710	10.進数	*9 G	GT11,	, GT10 の場合, 機種は下記のとお	りです。	
1 L	インテックスレ	2X9(Z)	20	~	219		· GT	T11:1	MELSEC-QnU/DC.Q17nD/M/NC/DR		
4	(インテリジェント	・機能ユニット)	BM0	\sim	BM32767		OT.	T10.1			
Ľ,	(BM)*4	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,			2		• 61	110.1	WELSEU-UNU/DU		
	バッファメモリ					-	*10 0	C 言	語コントローラ(0 シリーズ)の内	部リレー(M), データレジス	
	(インテリジェント	・機能ユニット)	G0	\sim	G65535		タ (D))) を	モニタする場合, 言語コントローラ	う設定ユーティリティのデバ	
	(G)*4						イス	、設定	ミタブで,デバイス機能に関する設	定が必要です。	
	Ww ^{*7*8}		Ww0	\sim	Ww1FFF	-	ب 11 ب	<i>=,</i>	ジイフ来早け 16 の住物で設守して	イださい	
	Wr ^{*7*8}		WrO	\sim	Wr1FFF		*11 _				
	マルチ CPU 間高 (U3E0)	感速通信メモリ	3E010000~U3E024335			 	参	考マニュアル			
	マルチ CPU 間高 (U3E1)	該通信メモリ	3E110	000 ~	- U3E124335	16 進数		接		機機器接続編	
	マルチ CPU 間高 (U3E2)	蘧通信メモリ	3E210	000 ~	- U3E224335			形 形	%名 SWI-GID3-U(CONI) %名コード 1D7M96		
	マルチ CPU 間高速通信メモリ (U3E3)		3E310	000 ~	~ U3E324335		Ľ			i	

[実践的FAQO33 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。

<u>・GOT データレジスタ(GD)</u>

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

〇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 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 中部デパイフ	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 をオプ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。					

		設定可能範囲					
	デバイス名	GT16, GT SoftGOT1000	GT15, GT11	GT10	番号表現		
ビットデバイス	GOT ビットレジスタ (GB)	GB0~GB65535		$GB0 \sim GB255$	10 進数		
	GOT データレジスタ (GD)	GD0~GD65535		GD0~GD127	10.\##		
-9-FFN1X	GOT 特殊レジスタ (GS)	GS0~GS2047	GS0~GS1023		10 進数		

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)	※オプションユニットの
GB26 ~ GB29	使用禁止	外部入出カユニットを使 カーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー
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	

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

<u>4.2 使用デバイスについて</u>

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}	ABC ABC ABC A B C A B C ABC C C ABC ABC	設定したフォントにより、データ容量が異なります。 ・標準フォント 28+NR×8+NT×2 ・高品位フォント Y+128×NT ・TrueTypeフォント Y+24+(8×NR)+(NT×NS×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
	「日本」 「中国(簡体)-明朝」	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
ロゴ文字	運転 運転 停止 GOT GOT	 96+ 文字情報 + 装飾 +(文字幅 × 文字高さ) 文字情報:[2+(2×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 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。 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}
直線 ^{*2}		24
連続直線		20+4×頂点数
長方形		設定した種別によりデータ容量が異なります。 ・ 通常,角丸:28 ・ 面取り:56
多角形		20+4×(頂点数 +1) 始点,終点も1頂点とする
д		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
イメージデータ読込み (B MP 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 データ読込み		
IGES データ読込み		回回内谷により変化します。

*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。

<u>4.3 図形の描画方法</u>

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	NN
長方形	
多角形	
円 (楕円も含む)	\bigcirc
円弧 (楕円弧も含む)	
扇	\bigcirc
目盛り	++++++
配管	

>	メニューバーから							
×,	ĔŒ オブジェクト© ツール①							
Α	文子(1)							
L	ロゴ文字(L)							
/	直線(L)							
N	連続直線(<u>F</u>)							
	長方形(<u>R</u>)							
М	多角形(Y)							
0	円(C)							
1	円弧(A)							
Δ	扇(0)							
لسلسا	目盛り⑤							
Ц	配管仰							
	ペイント(型)							
_	イメージデータ読み込み(<u>G</u>)…							
P	DXFデータ読み込み⊗…							
	IGESデータ読み込み(<u>E</u>)…							
	キャプチャ(山)							

ツールバーから



(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、 とをクリックします。

※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。



· 始点·	•	•	·	•	•	•	•	·	•
· + ·		·	·	·	•		·	·	·
		·	·	·		-	·	·	·
		•	•		-	-	•	•	
		·	·						





(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。

⑤3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 / オプシ 2, 4, 8, 16(ドット))	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. . 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 ます。					
	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。					

4	•	75%	Ŧ	⊕ ⊖ 16	• • • •
🗆 в-тоух	移	 動量	v	1	× ^{36/36}
	[図形・オブ	ΰı	クトの移動量を設定し	します

-

16

[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 </br>

※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」をチェックするとこ とにより、扇形に変更できます。

	亂/富			
• • • • • [250)			
·/ 🔨 📲	R種(S):		-~	既定值(:設定(D)
/	相 ^的 。	1 Dot	- ~	初期値に戻す似
• • • • • • • •	R色(<u>C</u>):			
\	はーン®:	なし	•	
e Xener e Anne e e 👔	(4-1)色(1):		-	
. 🔨 . 🛛 . 🖉	(这一),背景色(近)	-	-	
e one di sue to se 🔒	ர் ப ிர(g):	その他	V	
1 49 1 10 1 1 1			OK	キャンセル
4 a 0 16 10 a a 10 💻				

[実践的FAQ039 再表示]

<u>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</u> <u>はあるか?</u>

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)の本をクリックします。

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 用ソフトウェア(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。

				· ·	· ·		
			-			-	
				• •			
				• •	• •	•	
2字							
文字列(\0):							
					2		E値に設定(D) 期値に戻す(<u>A</u>) 1文字に変換
7+`/\(N)	16ドット通道						
2821.00	TOPYPIR		v				
古字サイゴ(7) 。			(4#	(21)			
大学が入宅を	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	~ [<u>'</u>	X MM X	P			
ステビ∪/:		•			- n		
	● 横(0)		12	÷. E.			
3010月1日 行用0.0		U ME(Ū)) 満定層()	n Elle			
178100)	° ♥		法于回认				
7777702/	CONE	×				OK	(***) d711
						<u>ok</u>	47200
が 字							
☆字 文字列⊗:							
☆字! 文字列⊗: タッチパネル						<u>R</u>	定値(2)設定(D)
◆字 文字列(<u>©</u>): タッチパネル						 原第2 第2 第	定値に設定(D) 朝値に戻す(A)
♥字 文字列⊗: タッチパネル						「 一 一 一 一 元 二 一 元 二 一 元 二 一 元 二 一 元 二 一 元 二 一 一 二 二 一 一 二 一 一 一 一 一 一 一 一 一 一	宅値に設定(<u>D</u>) 明値に戻す(<u>A</u>)
☆字 文字列⊗: タッチパネル <							定値に設定(①) 明値に戻す(A) ゴ文字に変換
か空 文字列⊗: タッチパネル マ フォント(<u>₩</u>):	16ドット標準		×		3	- RX (初) 	定値に設定(①) 期値に戻す(A) ゴ文字に変換
★字 文字列(公): タッチパネル く フォント(M):	16ドット標準	-	×				定値に設定①) 明値に戻す④ ゴ文字に変換
★字 文字列(公): タッチパネル く フォント(Q): 文字サイズ(Q):	16ドット標準	× 1	▼ ▼ (棟 ×	<i>ش</i>			宅値に設定(型) 明値に戻す(金) ゴ文宇に実換
文字列(公: 文字列(公: タッチ/(ネル) フォント(M): 文字サイズ(Q): 文字サイズ(Q):	16ドット標準 1 マ	× 1	▼ ▼ (狭 x	#) B	SR	(現 (初) (可)	室徳に調査で <u>()</u> 明徳に戻す(<u>4</u>) ゴ文宇に実換
★字 文字列(Q): タッチパネル マオント(Q): 文字サイズ(Q): 文字色(T): □ 背景色(Q): キニャー・	16ドット標準 1 · · ·	× 1 •	▼ ▼ (狭 x	(۵) (۵) (۵)	SR	(R) (7)) (7)) (7)) (7))	室徳に設定(①) 明徳に戻す(A) ゴ文字に実換
☆字 文字列(公: タッチパネル) フォント(Q): 文字サイズ(Q): 文字色(D): □ 背景色(Q): 表示方向:	16ドット標準 1 〇 横〇	× 1 マ 〇縦仙	▼ ♥ (彼 x 指) S R I	۲ <u>۳</u> ۹ (۲۳) (۳)	室値に設定(①) 明値に戻す(A) ゴ文字に実換
文字列(公: 次字列(小川) 次字サイズ(2): 文字サイズ(2): 文字サイズ(2): 二省景色(2): 表示方向 行問(3):	16Fット標準 1 ・ ・ ・ で 横〇 0 ・ ・	× 1 ▼ ● 縦(1)	▼ (棟 x 浅字團(縦) B た 三 日本	S.R.		室値に設定(①) 明値に戻す(4) ゴ文字に変換
文字列公 タッチパネル タッチパネル マ マ マ マ マ マ ン ト ① 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	16Fット標準 1 ・ ・ で その他	× 1 ▼ ● @ @ @@@	▼ ♥ (棟 x 浅字圈(縦) 日 た 日 日本	S R		
文字列公: タッチパネル 、	16Fット標準 1 ・ ・ 一 で 一 その他	× 1 ♥ ♥ ₩₩	▼ ● (検 × 道字圈)		SR III	CK	室値に設定(①) 明値に戻す(④) ゴ文字(支換) 「文字(支換)
文字列公: タッチパネル マファント位: 文字サイズQ: 文字サイズQ: 文字サイズQ: 文字サイズQ: 大字も①:	16Fット標準 1 ・ ・ 一 ・ 一 ・ ・ その他	× 1 ▼ ● 縦(1)	▼ ▼ (債 × 浅字團(部 日 え 日 (日本	s R I I I	OK	室値に設定(①) 明値に戻す(④) ゴ文字に実換 「文字に実換】
☆ 2 文字列公: クラナパネル 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	16F9ト標準 1 ・ ・ ・ で 使 の の ・ こ その他	× 1 ▼ ● #¥ ● #¥(L)	▼ ◆ (債 × 満 漢字團(s)R I I [OK	室値に設定(①) 明値に戻す(△) ゴ文字に変換
文字列公: タッチパネル 、	16Fット標準 1 ・ ・ 一 で ・ その他	× 1 ▼ ● 縦 (L)	▼ (債× 道字團(総) 日 注 正 一 日本 - - - - - - - - - - - - -	s)R I I I	OK	室徳に設定(型) 朝徳に戻す(公) 引文字に実換] 「 キャンセル」
文字列公: タッチパネル マラント(型): 文字サイズ(型): 文字サイズ(型): 文字サイズ(型): 文字サイズ(型): 大字中(小):	16Fット標準 1 ・ ・ で 使 の ・ ・ その他	× 1 ▼ ● 縦 (L)	▼ (積× 道字團(S R I I	OK	室値に設定(型) 朝値に戻す(本) 引文字に実換
文字列公 タッチパネル シッチパネル マ マ マ マ マ ン ト ① 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、	16Fット標準 1 ・ で 使 の し ・ 、 ・	× 1 ▼ ● 縦 (L)	 ♥ ● ●<td>₩ 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1</td><td>S)R 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2</td><td></td><td>室値に設定(型) 朝値に戻す(公) 引文字に実換 ゴ文字に実換 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</td>	₩ 2 2 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	S)R 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2 2		室値に設定(型) 朝値に戻す(公) 引文字に実換 ゴ文字に実換 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
文字列公 タッチパネル マラント(小) 文字サイズ(2) 文字サイズ(2) 文字サイズ(2) 大字中(小) 「背景色(2) 表示方向 行問(2) カテゴ)(2)	16Fット標準 1 ・ で 使 の ・ で ・ そ の他	× 1 ▼ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	▼ ● (棟× 満 漢字圏()	線) き こ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	S R I I I I I I I I I I I I I I I I I I I		 室値に設定(①) 朝値に戻す(△) 引文中に実換 ゴ文中に実換 ゴ文中に実換 ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
文字列公: タッチパネル マラント(型): 文字サイズ(型): 文字サイズ(型): 文字サイズ(型): 大字中の(型):	10ドット標準 1 マ で 横 (Q) その他	× 1 ▼ ● 縦(山)	▼ (棟× 満 漢字圏() ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	線) き こ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	S)R I I 		 室値に設定(①) 朝値に戻す(△) 引文字に実換 ゴ文字に実換 ゴ文字にま換

· · · · · · · · · · · ·

[実践的FAQ040 文字属性]

<u>文字属性の詳細を教えてほしい?</u>

(a) 文字飾り

下記の文字飾りが設定できます。



(b) フォント

	フォント	A 4 - 51
分類	種別	1
	6×8ドット(ゴシック)	SX8Jst
	12 ドット標準(ゴシック)	12ドット標準(ゴシック)
標準フォント	16 ドット標準 (明朝)	16ドット標準(明朝)
	16 ドット標準(ゴシック)	16ドット標準(ゴシック)
	12 ドット高品位明朝	12ドット高品位明朝
	12 ドット高品位ゴシック	12ドット高品位ゴシック
高品位ノォント	16 ドット高品位明朝	16ドット高品位明朝
	16 ドット高品位ゴシック	16ドット高品位ゴシック
	TrueType 明朝	TrueType明朝
TrueType フォント	TrueType ゴシック	TrueTypeゴシック
	TrueType 数字(ゴシック)	12345
	TrueType 数字 (7 セグ)	12345
ストロークフォント	ストローク	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。)	Windowsフォント

[実践的FAQ041 ロゴ文字]

<u>ロゴ文字とは何?</u>

ロゴ文字とは、文字に装飾して表示する機能です。

本機能は画面にロゴ文字を表示する機能です。

①[図形] → [ロゴ文字] 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。

		×
文字(X):		
I	*	既定値に設定(D)
		初期値に戻す(A)
	-	
<	۱.	文字図形に変換(0)
文字 フォンル(ハ): エッコモック明知	BZU	
True Type Han		
文字サイズ(Z): 20 🔶 x 2	⁰	
文字色(T):	背景色(K):	
カテゴリ(G): その他 ・	•	
効果		
装師(E): 縁取り ▼		
		Logo
1 春 2 赤	3 黄 4 緑	5 橙
6 水 7 桃	8業 9灰	▼
		OK キャンセル

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 (文字入ス)	5
	×
文字(X): タッチパネル	既定値に設定(D) 初期値に戻す(A)
	文字図形に変換(0)
文字 フォント(N): HGS創英角コシックUB ▼ B Z U	
文字サイズ(Z): 28 🚓 x 72 🔶 (横 x 縦)	効果入力
文字色(T): 背景色(K): 背景色(K):	٦ <i></i> _
カテゴリ(G): その他 🗸	
· 如果 装飾(E): 縁取り ▼	
	4 7堂()2省制)
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	*+>>セル
衣小例 	
- シリックアハンスシリノ・	すき
10 表(陸調)	11 元元(1853)(1)

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FAQO42 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(<u>N</u>):	ストローク	*		
文字サイズ(2):	<u>48</u> 💙 (ドット)			
GOTとの通信				×
□ 🖳 ➡ 🔲 GOT書込	🖳 🗕 🗖 GOT読出 🛛 🗹 GOT時	原合		
書込データ(<u>R</u>): ⊙ブ[]ジェクトデータ、OS 💦 🔘 BootOS	○特	殊データ	
書込モード(<u>M</u>):	書込データを選択する		書込チェック GOTに書き込みができます。	
GOTタイプ(T):	GT15**-S(800x600)			
 書込先ドライブ(①): ● 図 拡張機能 - ● システムモニ - ● パーコード - ● FIFID (D5.0 - ● レポート [0] - ● レポート [0] - ● ブリンタ (D5 - ● ビデオ/RGF - ● パンコンF - ● ビデオ/RGF - ● パンコンF - ● ジストローク - ● マストローク - ● ○ ストローク - ● ○ オーローク - ● ○ マストローク - ● ○ 古 - ● ○ 古 - ● ○ 古 - ● ○ □ ○ □ - ● ○ ○ □ - ● ○ ○ ○ □ - ● ○ ○ ○ - ● ○ ○ ○ - ● ○	C:内蔵フラッシュメモリ [25 [05.01.00] [05.01.00] [05.01.00] </td <td></td> <td>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 ※上記のほかに、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 ・ データ領域: 5120 Kbyte ・ 空き領域: 5120 Kbyte</td> <td></td>		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 ※上記のほかに、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 ・ データ領域: 5120 Kbyte ・ 空き領域: 5120 Kbyte	
		(iii)		
卣 ☑ 拡張機能		〕通	信設定(N) GOT情報取得(E) 開じる(Q)	
	タ [05.01.00])5.01.00] .00] 01.00])1.00] [05.01.00] -ト操作 [05.01.00] -ト操作 [05.01.00] - スタント マォントサポート機能 [05.01.00] 基本フォント(日本) [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。

ナロパティ	ų ×	
円		
□ 共通情報		
名称		
X座標	112	N
Y座標	368	·)
幅	129	
高さ	113	
🖃 スタイル		
線種		
線幅	1 Dot	ľ
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	
ランプ属性を使用する	る なし	
デバイス		
± デバイスON時		

5	カロパティ					ł×	
円							
	共通情報	_					-
	名称			な	:L		
	X座標			***		***	
	Y座標	8		3	ン	<u>^</u>	53
	幅	8	666		Ś	<u>م</u>	
	高さ		쫐	\mathbb{S}	8		55
Ξ	スタイル		22	O X	m		
	線種	220				=	
	線幅	\mathbb{Z}	2	\times			•
	線色						
ſ	パターン						
ſ	バターン色						
L	パターン背景色						
	カテゴリ	その	也				
	ランプ属性を使用する	なし					
	デバイス						
±	テバイスON時						
L							

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、プロパティシートの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 2 3 図形を塗り込む色を選択します。 4 ⑥パターン背景色 (5 6 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。

フロパティ	џ x
н	
□ 共通情報	
名称	
X座標	45
Y座標	30
幅	219
高さ	221
= 731h	
▶ 線種	
▶ 【線幅	1 Dot
▶	
トレーン	
▶ パターン色	
▶ 【パターン背景色	
カテゴリ	その他
ランブ属性を使用する	なし
デバイス	
□ デバイスON時	
線色	
パターン	なし
パターン色	
パターン背景色	
ブリンク	なし

*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]

<u>プロパティシート以外での設定方法はないか?</u>

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。

	H		
	線種(S):		▼ 既定値(:設定(D)
•	緑幅(₩):	1 Dot	▼ 初期値に戻す(0)
	線色(C):		•
	パターン(T):	<u>なし</u>	•
	パターン色(L):	•	•
	パターン背景色(B):		•
	±±±1,000	子の他	
		CONE	•
		する(M)	
and a second second second second second	- ランブ属性		
	デバイス(0)		▼
	デバイスON時:		
	線色(0):		_
	パターン(A):	なし	
	パターン色(P)):	
	パカーン,皆早	合(N):	
	バターノ目索		
	ブリンク(K):	なし	_
	次 款。		OK ALL
	-040		UK 7772

(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。
- ・Ctr | 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。





【補足】

す。

・「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 ²²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。



2	とができます						
	図形	(F) オブジェクト(0) ツール(T)					
	Α	文字(T)					
	L	ロゴ文字(L)					
	/	直線(L) 連続直線(F)					
	N						
		長方形(R)					
	⊻	多角形(Y)					
	0	円(C)					
	1	円弧(A)					
	Δ	扇(O) 目盛り(S)					
	لسلسا						
	Ц	配管(I)					
	ሌ	ペイント(P)					
	-	イメージデータ読み込み(G)					
	P	DXFデータインポート(X)					
	1	IGESデータインポート(E)					
		キャプチャ(U) ▶					

(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

R



・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)



(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。

<u>ビットスイッチ</u>: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←→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)



<u>ワードスイッチ:</u>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)



<u>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。</u>

·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。



<u>局番切り換えスイッチ</u>: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。



<u>拡張機能スイッチ:</u>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。



<u>キーウィンドウ表示スイッチ</u>: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。



<u>キーコードスイッチ</u>: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。



"デバイス"

【スイッチを使用してみる】

□□□ スイッチ(H)

50

L.B.

6 N

ĸΛ

📆 ビットスイッチ(B)

画面切り換えスイッチ(G) 🚾 局番切り換えスイッチ(C)

拡張機能スイッチ(S)

キーウィンドウ表示スイッチ(①) キーコードスイッチ(ビ)

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

ボタンをクリックします。

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。

🔲 • 🜔 • 128 • 166 • 🕑 • 🏷 • 🕻 • 🤮 • 🕵 🗛 • 📳 • 📫 •

- 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。







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。

<ピット> CH1 MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700	×		
デバイス	IXBE		
M ・ 0 全 b 0 会 7 8 9 D E F 4 5 6 A B C 1 2 3 0 Back CL デバイスコンケト参照 Rブロック: 0 会 BM先頭: 00 会	また99 【1巻5月】 日丁 【範囲】 デバイス: 0-61439		
ネットワーク設定			
OPU号機 0 一 ● 自局 ● 他局 NW No; 0 1 PC局番; 0	÷		
ОК	++>tzル		
		範囲が表示さ	れます
デバイス			
M U3E3 GD GD GS X Y B M SM L F L	- 7 3542 M . 7354 2	■ 0 1 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	見明 日 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 2 1 4 3 9 0-61439
「デバイスコメント参照…」			
デバイス	数値入力ボック 選択してくださし	スを	
M - 0	- 	ξ	5×00
7 8 9 D E 4 5 6 A B 1 2 3 0 Back		▼ 100 ÷ b 0 ÷ 7 8 9 D E F 4 5 6 A B C 1 2 3 0 Back CL	i見明 【種意川】 BIT 「範囲】 デバイス: 0-61439
	* *		
○ 人工 (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1) (1)		ビットスイッチ	
マリ・フィロ・ルととと 使いりとり、使い用り、切りに、たいの 700 デパイス M 7 8 9 12 8 0 8 12 8 12 8 9 12 8 8 12 8 8 12 8 8 12 8 8 12 8 8 8 12 8 8 12 8 8 9 12 8 9 12 8 8 9 12 8 8 8 9 12 12 8 12 12 12 8 12 13 14 14 15 16 1700 12 12 <th>51439</th> <th>本本3定 詳細定定 スイッチ電路 デバイス(0) M100 かけ設定 ビット(別 ・ビットセット(S) ビット(P) ・ビット ・ビット(P) ・ビット ・ビット ・ビット ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・</th> <th></th>	51439	本本3定 詳細定定 スイッチ電路 デバイス(0) M100 かけ設定 ビット(別 ・ビットセット(S) ビット(P) ・ビット ・ビット(P) ・ビット ・ビット ・ビット ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
● 自局 ● 他局 NW No; 0 → PO556 0 → OK	++>tzlu	名称 527人变换 0K	(**>teir

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。

ビットスイッチ 基本設定 デバイス、スタイル 文字 / 拡張機能) 動作条件	
スイッチ機能 デルドイス(D): M100 動作設定 ● ビットモーメンタリ(M) ● ビット反転(L) ● ビットモット(S) ● ビットリセット(R) 動作追加	 動作設定 ●ビットモーメンタリ(M) ●ビットモーメンタリ(M) ●ビット反転(L) ●ビットセット(G) ●ビットリセット(R)
ランブ機能(図形/文字の変更タイミング)	
名称: ランブへ変換_ OK キャンセル	

⑧「スタイル」の「図形」で図形 ボタンをクリックします。

ビットスイッチ		3
基本設定 /デバイス*/スタイル 女字	詳細設定 現機能 動作条件	
キータッチ OFF キータッチ ON	 ▼基本図形の場合、ON/OFF図形を一括で設定する(O) 図形(P): 四角立体:枠幅固定:押込み:Rect_12 図形属性 枠色(M): マ スイッチ色(S): マ 背景色(B): マ パターン(E): 	
名称:	ランプへ変換。 OK キャンセル	

⑨イメージー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]

<u>タブの*は何か示しているのか?</u>

タブの設定が変更されると、名称の後に"*"が表示されます。



①" 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」: □	図形属性 枠色(M): スイッチ色(S): 背景色(B): パターン(E):	
Y Y	SA Spin 日本 デパイス・/ 23・イル・ 文字 「日本 キーラッチ モーラッチ マーラッチ マーラッチ ロー・ワーク・デ ロー・ワーク・ ビー・ロー・ワーク・ ロー・ロー・ワーク・ ロー・ロー・ワーク・ ロー・ロー・ワーク・ ロー・ロー・ワーク・ ロー・ロー・ワーク・ ロー・ロー・ワーク・ ロー・ロー・ロー・ワーク・ ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロー・ロ	たの他の色
	名称	5ンプへ変換OKキャンセル

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。

キータッチ キータッチ OFF ON	 ✓ 基本図形の場合、ON/OFF図形を一括で設定する(O) 図形(P): 正方形: Square_10 図形…
	図形属性 枠色(M): スイッチ色(S): 背景色(B): パターン(E): ブリンク(K): なし、 マ たし、 マ たし、 マ たし、 マ マ マ マ マ マ マ マ マ マ マ マ マ

(3)"OK"ボタンをクリックします。

	•			•	•	•	•	
Q	ממ	no	0				0	
Mi	ÕŎ							
9							4	
6			•					

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)

デバイスー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。





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。


オンライン(2) デバッグ(2) 診断(2) ツール(I) ウインドウ(2) ヘルブ(1) マクライン(2) デバッグ(2) 診断(2) ツール(I) ウインドウ(2) マクライン(2) パー・ マクラムンギロ(ののの(1))・ マクラムンギロ(ののの(1))・ マクラムンギロ(ののの(1))・ マクラムンギロ(ののの(1))・ マクライン(2) アン(2) ・ マクリコニット交換(2) ・ 時間など(2)・ 時間など(2)・ 時間など(2)・ 時間など(2)・	ラダー図上で各デバイスの ON/OFF 状態を知ること ができましたが、複数のデバイスの ON/OFF 状態を 一度に見ることもできます。 メニューバーから【オンライン(0)】>【モニタ (M)】>【デバイスー括(Z)】を選ぶか、ツールバ ーのアイコンをクリックしてください。
モニタ(加) モニタ(加) モニタ(西) モニタ(西) モニタ(西) モニタ(西) モニタ(西) モニタ(西) モニタ(西) モニタ(西) モニタ(田) モニタ(ロ) エータ(ロ) モニタ(ロ) エータ(ロ) モニタ(ロ) エータ(ロ) エー	
	・ デバス ・ 「おファスモリ他」」・! た茶山山 ・ 「パクファスモリ他」」・! た茶山山 ・ 「いき」 東京都式 ・ 「いき」 夏田田 聖智 器「釣「杯」」 「「秋山」」」 「パイス」「FEIO(O'BIA1918/7161514/312/100 ・ 「パイス」「FEIO(O'BIA1918/7161514/312/100 ・ 「「パイス」「FEIO(O'BIA1918/7161514/312/100 ・ 「「「「」」」 ・ 「「」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」 ・ 「」」」 ・
「デバイス ● デバイス名№ ×0 ● バッファメモリ(M) ユニット先頭(U)	▼ TC設定

デバイス名を入力後、ENTER キーを押すか、モニタ開始のアイコンを押すとモニタが開始されます。

R 🔁		ev Dev	F
モニタ開	始(全ウ	ィンド	·ウ)

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

デバイス/バッファメモリー括モニタ-1 (モニタ実行	ス/バックアメモリー ×			
アノイス/バッファメモリー括モニタ1(モニタ系) デノイス/バッファメモリー括モニタ1(モニタ系) デノイス/バッファメモリー話モニタ1(モニタ系) デノイスの(ション) コード先期(の) マードた期(の) フード先期(の) フード先期(の) フード先期(の) フードた期(の) フードた期(の) フードたり(マーク) フードたり(マーク) フードたり(マーク) フードたり(マーク) フードたり(マーク) フードたり(マーク) フードたり(マーク) フードたり(マーク) フードたり(マーク) ブリ(マーク) ブリ(マーク)	++)	参照(g) 「 10道 丁 」 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、		
X160 0	0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0	X0 にご てい	を ON にする。 変わります。 います	と、Oだったものが これが ON/OFF を表し

デバイス	F	Ε	D	С	В	А	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	O	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	FEDC BA98 7654 3210		, この数字は1スロ ット(16 点)の
X0	0000 0000 0000 0€0€	▶ 5	ON/OFF を2進数と して捕らえてそれ
X10	0000 0000 0000 0000	0	を 16(10)進数に 物質 て素 たま
X20	0000 0000 0000 0000	0	_{狭弁} して衣したり 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FAQO48 オブジェクトの状態表示の変更]

<u>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?</u>



表示	(V)	画面(S)	共通の	設定(M)	表示
Q	プレ	-ビュー(₽)) (Ctrl+I		Q
Lq.	ウィ	ィンドウプロ	レビュー	(N)	×	
ON	ON	時を表示す	'ସ(୦)	F7		ON
Ð	再表	長示(R)		F5		Ð
	୬-	-フレノヾー(T))		۶.	
	ドッ	ッキングウィ	ィンドウ	(W)	۰	
~	ᆺ	ディタタブ((T)			~
~	スラ	テータスバ・	–(S)			~
	表示	ī項目(I)			۶	
	グリ	ノッド(G)			۶	
	1	(ヤ表示(Y))		۶	
	ガイ	イドライン((補助線)(D)	۶	
0	ズー	-Ъ(Z)			F	0

ſ

表示	(V)	画面(S)	共通の設定	定(M)
Q	プレ	-ビュー(P)	Ctr	l+I
	ウィ	ィンドウプレ	∠ビュー(N)) →
ON	ON	時を表示す	<u> ଶ(୦)</u>	F7
Ð	再表	長示(R)		F5
	፵-	-ルバー(T)		•
	w	キングウィ	ィンドウ(W) →
~	エラ	ディタタブ(т)	
~	スラ	タスバ-	-(S)	
	表示	、項目(I)		•
	グリ	ノッド(G)		•
	11	イヤ表示(Y)		•
	ガイ	イドライン(補助線)(D)	•
0	ズー	-Д(Z)		•

[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



〇デバイス(Dev)の確認デバイスの表示/非表示を切り換えます





O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。



【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 きをクリックします。

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。

	Міг	n				T	7								}	
		_														
							1								ł	
															÷.	
						1									ł	
		-	-			-	4		-			~		 	2	
1	000	00				\overline{A}		P	00	0.0	1	•		<u> </u>	<u>.</u>	
М.	100								1100	J -						
	÷.,					H									1	
									١.							
						н				+						
						ς.										
2	÷			Ť		5		ľ	4	-	-	•	-		•	

[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?

<u>(他メーカだと、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)</u>

スイッチなど、オブジェクト内で文字の設定は可能です。

ビットスイッチ					×
基本設定 「デバイスキ」スタイル / 文字	詳細設定 拡張機能 / 動作森	(件)			
	銘板種類	直接銘板	-	V OFF=ON	
キータッチ キータッチ OFF ON	まつい <u>ご通ってい</u> フォント(T):	16ドット標準	•		
	文字サイズ(Z): 文字色(X):	1 • × 1	s R	横 × 縦)	
	文字 表示位置:	文字	列:		
	上(P) 左(L) 中(E)	右 (G)			Ŧ
	下(0)	揃え:	横: 🔳		
コビー範囲: 全設定 →		th Lon			
OFF→ON ⊐Ľ−(C)		1420)	(M): U	T	
					_
名称:		ランプへ変換		OK ++	いセル

• 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。 <u>中/上/下/左/右</u>:右図参照 <u>水平位置</u>:文字の水平位置を選択します。 <u>垂直位置</u>:文字の垂直位置を選択します。 左中五

・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)



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。

<u>ビットランプ:</u>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。



<u>ワードランプ:</u>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。



<u>ランプエリア</u>: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。



<u>【ランプを使用してみる】</u>

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。

オフ	ブジェクト(Q) ツール(T) 通信(<u>©</u> ウィンドウ ヘルフ(ᡌ	
Bind Bio	スイッチ(S) ランプ(L)	 ・ ・ ・	
123 Asc	数値表示/入力(N) アスキー表示/入力(<u>A</u>)	 ▶ ワードランブ(W) ▶ 	- ヴードランプ(100)
	データリスト表示(<u>D</u>) 日付/時刻表示(Y)		
to	コメント表示(Q)	•	
£76	アラーム表示(<u>R</u>) グラフ(<u>G</u>)	•	
	部品表示(P) 部品移動(M)	*	
G	ドキュメント表示(E)		
~	画面呼び出し(2) 	•	
	キーウィンドウのオブジェクト(<u>K</u>)	•	
	ロチーゼ お気に入り(E)	Þ	

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。

ビットランプ		×	
	詳細設定		「デバイス」ボタン
ランプ種類(T): <br< td=""><td>○ ワーř</td><td></td><td>-</td></br<>	○ ワーř		-
OFF	図形(P): 円_枠幅固定:Circle_6 図形病性 枠色(M):	 ▼ □₩=_ 	
ON ON	ラン ブ色(L): 皆景色(C): 「ターン(E): ブリンク(K): なし ▼		
名称:	入イッチへ変換	ОК ++>セル	

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。

<ビット> CH1 MELSEC-QnU/DC, Q17nD/M/NC/DR, CRnD-700	X
デバイス 説切用 0 中 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 7 8 8 0 8 0 8 0 8 0 8 0 8 0 8 0 9 0 8 0 8 0 9 0 8 0 9 0 9 0 9 0 9 0 9 0 9 0 9 0 9 0 9 0 9 0 9 0 9 0 <	スイッチと同様に設 定してください
Rブロック: 0 全 BM先頭: 00 全 ネットワーク設定 CPU号機: 0 全 ④ 自局 ◎ 他局 NW No: 0 全 PC局番: 0 全 OK	キャンセル

⑥設定終了後、"OK"ボタンをクリックします。

ビットランプ		×
基本設定 /デバイス/スタイル/文字	詳細設定 拡張機能 スクリプト	
ランプ種類(T): ④ ビット デバイス(D): M100	© ワード ▼ □	
	図形(P): 円_枠幅固定:Circle_6	
OFF	図形属性 移色(M):	
ON	ランプ色(L): 背景色(C):	
	ブリンク(K): なし マ	
名称:	スイッチへ変換 OK	キャンセル

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イメージー覧ダイアログボックスが表示されますので、"31 円形"の"10 clcle_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。

100FF 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」:口



①ON 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」: 口



12 "OK"ボタンをクリックします。

(1)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。

	表示形式
現在値変更 <mark>(G</mark>)	2 W [6] 32 32 64 ASC 10 16 詳細①… 閉(①… 保存(S)…
デバイフ	
X0	
X10	
X20	

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。



現在値変更	現在値変更
デバイス/ラベル バッファメモリ	デバイス/ラベル パッファメモリ
データ型(1) ビット	データ型(1) ビット
ON OFF ON/OFF反転(1)	
	実行結果(L)
デバイス/ラベル データ型 設定値	デバイス/ラベル データ型 設定値
入力欄(こ反映(B) 肖明除(C)	入力欄(c反映(b) 削除(C)

"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。

現在値変更	×
デバイス/ラベル バッファメモリ	1
デバイス/ラベル(E) Y4A	
・ データ型(T) ビット	_
ON OFF	ON/OFF反転(I)
実行結果(R)▲	閉じる
実行結果(L)	
デバイス/ラベル データ型	設定値
	UN
入力欄に反映(B) 削除(C)	

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。	現在値変更
	デバイス/ラベル バッファメモリ
	データ型(T) ワード(符号付き) _
	値(V) 2 (* 10進(D) 設定(S) (* 16進(H) (* 10)
	入力可能範囲 -32768~32767
	実行結果(R)▲ 閉じる 閉じる
	<u>デバイス/ラベル データ型 設定値</u> D100 ワード[符号付き] 2(D)
	入力欄(C反映(B) – – – – – – – – – – – – – – – – – – –

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)

🗖 B-1:(前面+背面)
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
<u>タッナスイッナ フンノ</u>

・0FF 状態

ON OFF	表示	ĒΩ	画面(S)	共通	の設定
	Q	プレビ	"ı−(₽)	Ct	irl+I
	٢	ウル	パウプレビュ	-(<u>N</u>)	•
	ON	ONB	持を表示する	<u>(</u>)	F7
	Ð	再表	示®		F5
		ツーノ	Wi−Œ		•
		一覧	ウィンドウQ	0	•
	~	Iデ₁	(タタブ(工)		
	~	ステー	-タスバー(<u>S</u>))	
		表示	項目①		•
		グリッ	ド(<u>G</u>)		•
		611	ア表示♈		•
		ガイト	ペライン(補助	h線)(<u>D</u>) •
	۹	ズー	4(Z)		•



・ON 状態





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)

課題3
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
<u> クッチフィッチ ニップ</u>
10000
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
•••••••••••••••••••••••••••••••••••••••
······································

【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。

ビットスイッチ
基本設定 詳細設定 /デバイス スタイル 文字 /拡張機能
人イッチ機能 デバイス(D):
 ● ビットモーメンタリ(M) ● ビット反転(L) ● ビットセット(S) ● ビットリセット(R) 動作追加
 ランブ機能(図形/文字の変更タイミング) ● キータッチ状態(K) ペ キータッチ状態(K) ペ ビットのON/OFF」また」は「ワードの範囲」を選択してください。 ペ ワードの範囲(W)
名称: ランブへ変換 OK キャンセル

·+--

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】

ビットスイッチ		×
基本設定 デバイス スタイル 文字 / 拡張機能 / 動作記	条件]	
トリガ種別(G): 常時 🔹		常時 ▼
□ スイッチ押下中、動作を繰り返す(P)		
		範囲 複数ビット条件
名称:	ランプへ変換 OK キャンセ	

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

久什插新	中仁冬件	条件成立時の動作			
米什裡知	天1]来什	表示条件	動作条件		
常時	なし	・GOT のモニタ周期で、デバイスをモニタ します。	 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	ON OFF	 ・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 	 ・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、[環境のの表示を消去するには、[環境のの表示を消去する」と、 		
OFF 中	ON	チェックタる/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。	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/[画面のブロ 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		 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 		
複数ビット条件	設定した複数ビットデパ イス ON/OFF 状態の論 理演算結果	 ・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。 	保持します。 オプジェクトの表示を消去するには、[現 境設定]ダイアログボックス(キーウィ) 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- 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(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



4-59

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)

□ B-1:(前面+背面)	- • •
<i>わいエフィッチ ニ</i> ヽ.プ	
コン・シッチ 本江 ツナー・・ プラフラー・	
海また7月に 外部ウイッチを知また	
mete (na) 444 ≠ 862	
	a a a a a

[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 ドッドです。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ました。



サンワサプライ 入力ペン PDA-PEN15



[実践的FAQ053 保護シート]

<u>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</u> 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に、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	I	内容
<u>品名</u> 保護シート	GT15-90PSCB		クリア5枚
	GT15-90PSGB		アンチグレア5枚
保護シート	GT15-90PSCW * 1	15 型用保護シート	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		クリア5枚
	GT15-80PSGB		アンチグレア 5枚
	GT15-80PSCW * 1	12.1 型用保護シート	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
(C = #)	GT15-70PSGB		アンチグレア5枚
保護シート	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にご注意ください。

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。



表示	R(V) 画面(S) 共通の影	定(
Q	プレビュー(<u>P</u>) Ctrl+I	
Lq	ウィンドウプレビュー(№)	۲
ON	ON時を表示する(<u>O</u>) F7	
Ð	再表示(<u>R</u>) F5	
	ツールバー(①	۲
	一覧ウィンドウ(V)	۲
~	エディタタブ(工)	
~	ステータスバー(<u>S</u>)	
	表示項目①	۲
	グリッド(<u>G</u>)	×
	レイヤ表示(2)	×
	ガイドライン(補助線)(<u>D</u>)	۲
0	ズーム(型)	×

主な機能

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

<u>(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)</u>

〇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

11	176.02	
P	保存⑤	表示部のイメージを保存
4	ED刷(P)	表示部のイメージを印刷
	プリンタの設定(R)	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(<u>D</u>)	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(こコピー(L) ―――	表示部のイメージをコピー
	閉じる(<u>C</u>)	プレビューウィンドウを閉じる

(b) 表示

表;	₩	
~	メニューとタイトル(山)	――タイトルバーとメニューバーの表示 / 非表示を切換え
~	ツールバー①	―――ツールパーの表示 / 非表示を切換え
~	ステータスバー(<u>S</u>)	―― ステータスパーの表示 / 非表示を切換え
	次の画面②	表示する画面を昇順で切換え
	前の画面(V)	―― 表示する画面を降順で切換え
~	プレビュー番号を使用する(<u>R</u>)	ーーー コメントグループの列 No. にプレビュー番号を使用する / しないを切換え
	ON時を表示する(<u>O</u>)	——表示するオブジェクトの ON/OFF を切換え
	次の条件(N)	表示するオブジェクトの条件を昇順で切換え
	前の条件(<u>P</u>)	
~	オーバーラップ1(1)	オーバーラップウィンドウ 1 の表示 / 非表示を切換え
~	オーバーラップ2(2)	── オーバーラップウィンドウ2の表示 / 非表示を切換え
~	オーバーラップ3(3)	── オーバーラップウィンドウ3の表示 / 非表示を切換え
~	オーバーラップ4(4)	オーバーラップウィンドウ 4 の表示 / 非表示を切換え
~	オーバーラップ5(L)	── オーバーラップウィンドウ5の表示 / 非表示を切換え
~	スーパーインポーズ1(E)	
~	スーパーインポーズ20	―― スーパーインポーズウィンドウ2の表示 / 非表示を切換え
~	キーウィンドウ(<u>K</u>)	ーーーキーウィンドウの表示 / 非表示を切換え
	ダイアログウィンドウ(<u>D</u>)	ダイアログウィンドウの表示 / 非表示を切換え
	256色(5)	━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━━
~	65536色(6)	

ツールバー

ベース 💌 1 💌 🔘 🔘 💾 🚑 65536色 🔍 ON OFF 条件 ← → セキュリティ 0 💌 言語切り換え 1 💌

アイコン	内容
ベース 🔽 1 🔽	表示する画面の種類と画面番号を選択します。
00	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、ファイルを名前を付けて保存ダイアログボックスが表示されます。
B	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。
65536色	表示部で表示する色設定を切り換えます。
ON OFF	表示部で表示する図形.オプジェクトの ON/OFF を切り換えます。
条件 🗲 🔿	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。
セキュリティ 0 💌	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。
言語切り換え 1 🔽	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。

〇数値表示/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。

ブレビュー値	
ブレビュー値(<u>P</u>):	300
	OK キャンセル

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。

条件 🖛 🔿 1 🛛 🔽

レベル		
基本設定 /デバイス/スタイル* /拡張機能	詳細設定 /表示条件 /演算/スクリプト	
デバイス(<u>D</u>): D10	データ形式(<u>A</u>):	符号付きBIN16 🕑
条件数:3 🔶 🗶 🚺 🕽	表示形式(条件共通) 表示方向(R): 上へ ▼	境界色(8):
0 +	下限値 ●固定値(E) ○デバイス 0 上限値	×
\$∨ < 5000	● 固定値型 ○ デバイス 10000	×
2 +	色設定 レベル色①:▼	
	背景色(P): ■■■■■ ▼ パターン(N): □ ▼	
ETUINTISE		
^{名称} 条件数		OK キャンセル

[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

直線		
線種(S): 線幅(W): 線色(C): カテブル(G):	・ 既定値に設定(1) 1 Dot ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	
 ランプ属性を使用す ランプ属性 デバイスの: デバイスの: 	5(M)	
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		•
· 名称· · · · · · · · · · · · · · · · · ·	OK ++721	

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。

<u>ランプ属性を使用する:</u>

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。



(b) ウィンドウ画面の表示/消去

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

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

・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薦め 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薦めします。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

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。



・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。



- ①GOT は画面 No. 6 を表示しているので、DO 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、DOの値が"2"になったので、GOT は画面 No. 2 を 表示します。

	画面 No. 6
0	データ 2 1234

	画面No. 2	
0	運転停止	


(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。

■面No.5 運転ランプ ● No.10 タッチスイッチ設定 動作設定:ベース切換え 固定値 "10"

(例) ベース画面切換えデバイス: D0のとき

GOT は画面 No.5 を表示しているので、DO の現在値は "5" と なっています。

シーケンスプログラムが、X1:0FF、X2:0FF 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。



画面No.10

₿ 停止

(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。

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。



・ワインドワ画面右上の■セクワアする ・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



 ・画面番号を2に設定します。
 毎面のフロパティ ・タイトルに文字列を入力します。 基本/ トーウィンドウの基本設定 / キーウィンドウの拡張設定 / ダイアログウィンドウ / 候補選択ウィンドウ 画面番号(<u>N</u>): -タイトル(<u>M</u>): ③ "OK" ボタンをクリックします。 ベース画面 画面の種類 詳細説明(<u>E</u>): 必要に応じて、タイト ルを入れてください ノティ(S): In * イヤ透過色(<u>R</u>): • □ 画面背景色を指定する(U): - T . バターン背景色(B): -□局番切り換えを行う(W) ☑ 拡張アラームポップアップ表示を行う(⊻):表示位置:下 ~ OK キャンセル

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。

画面	4 ×
🖻 📘 🛃	3
- ベース画 - 新規 - ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	ā 画面 I面 I下設定
	あとは、前ページの作成と同様です
	り基本設定 / キーウィンドウの拡張設定 / タイアロクウィンドウ / 候補違択ウィンドウ
画面番号(N):	
(24下)ル(10):	ペーフ画面
□□□□○24星×菜· 	
	×
セキュリティ(S):	
	バターン省景色(B):
□ 局番切り換えを行う ▼ 拡張アラームボッブ	W) アップ表示を行う(Y): 表示位置: 下 マ

[実践的FAQ058 画面の確認]

<u>作成した画面の数の確認方法?</u>

ワークツリー(一覧ウィンドウ)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。



オブ	(ジェクト(O) <mark>-</mark> ツール(T) 通信(C)	ウル	/ドウ(₩) ヘルプ(世)
B	スイッチ(S)			スイッチ(<u>H</u>)
v	マンプロ		B	<u> ビットスイッチ(B)</u>
123	数值表示/入力(<u>N</u>)		50	ワードスイッチ(Ѡ)
ASC	アスキー表示/入力(<u>A</u>)		<u>n</u>	画面切り換えスイッチ(G)
	データリスト表示(<u>D</u>)		20	局番切り換えスイッチ(C)
Θ	日付/時刻表示(Y)	+	L.	拡張機能スイッチ(S)
ø	コメント表示(<u>C</u>)	+	6 2	キーウィンドウ表示スイッチ(工)
	アラーム表示(<u>R</u>)	►	K	キーコードスイッチ(匠)
ŧ4	グラフ(<u>G</u>)	•		
T	部品表示(<u>P</u>)	+		
	部品移動(<u>M</u>)	►		
G	ドキュメント表示(E)			
2	画面呼び出し()		1	
	ウィンドウ位置(W)	•		
	キーウィンドウのオブジェクト(<u>K</u>)	+		
	印字①	►		
	お気に入り(E)	Þ		

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。	基本設定 詳細設定 切川換え先設定 スタイル 文字 スイッチ機能 切り換え画面種類(C): ペース 詳細設定 切り換え先指定: ④ 固定画面(E) ● 前画面(階層/履歴)(U) デパイス(D) 画面番号(S): 1 - 参照(B)
"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。)	動作追加 ランブ機能(図形/文字の変更タイミング) ③ キータッチ状態(K) *キータッチ状態とデバイスを組み合わせて使用する場合は、 「ビットのON/OFF」またしば「ワードの範囲」を選択してくたさい。 ③ ビットののN/OFF() ③ ワードの範囲(W)
"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。)	名称: うンブへ変換 OK キャンセル

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。

-2.	イッチ機能 切り換え画面種類(C): 詳細設定	<u> ベース</u>	•		
	切り換え先指定:	◎ 固定画面(E)	◎ 前画面(階層/履歴)(U)	◎ デバイス(D)	
	画面番号(S):	2		▼	参照(B)
					動作追加

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」: □

「イメージー覧 ズ」	画面切り換えスイッチ
表示区形: ● 基本区形(B) うイブラリ(L) ● 部品(P) 16 正方形 ● ON(N) ● OFF ● OFFとONを同時に設定する(T) ● OFFとONを同時に設定する(T) ● OFFとONを同時に設定する(T) ● OFFとのを同時に設定する(T) ● OFFとONを同時に設定する(T) ● OFFとのを同時に設定する(T) ● OFFとのを同時に設定する(T) ● OFF ● OFF ● OFF	基本設定 (切損決力発設定*) 手書設定 (加保供能) 新作条件 サータッチ OFF ・ クタッチ ON ● 基本図形の場合、ON/OFF図形を一括で設定する(O) 図形原性 枠を(M): ・ ・ スイッチを(S): ・ ・ げターン(E): ・ ・
	121/1 201/201/201/201/201/201/201/201/201/201/

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"

画面切り換えスイッチ	
基本設定 /切·I換え先設定*/スタイル*/文字	詳細設定 / 拡張機能 / 動作条件
ま キータッチ キータッチ OFF ON 画面切り… 画面切り… 画面切り操え 面切り換え	溶板種類: 直接銘板 ▼ ▼ OFF=ON 表示位置共通 フォント(T): 16ドット標準 ▼ 文字サイズ(Z): 1 ▼ × 1 ▼ (横 × 縦)
	文字色(※): BSR 文字 文字列: 表示位置: 面面切り換え
	上(P) 左(L) 中(E) 右(G) T(G) 揃え: 横: E E E 縦: E E E
→ #UZD: ± iR.AE ▼ OFF→ON □ピー(C) 名称:	枠との間隔(M): 0 🚖 ランブへ変換 OK キャンセル

①"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。

10002-	
画面切り換え	■ 画面切り換え ●
· · · · · · · · · · · · ·	

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。

画面切り換えスイッチ 基本設定 /切り換え先設定*/スタイ)	詳細設定 /並張機能/動作条件	×
- スイッチ機能 切り換え画面種類(C): 詳細設定 切り換え先指定:	 ベース ▼ ● 首定画面(E) ● 前画面(階層/履歴)(U) ● デバイス(D) 	
画面番号(S):	1 → 多照(B)	
ランブ機能(図形/文字の) キータッチ状態(k) ビットのON/OFF(l) ワードの範囲(W) 	±カハ F/E/JI 変更タイミング) *キータッチ状態とデバイスを組み合わせて使用する場合は、 「ビットのON/OFF」または「ワードの範囲」を選択してください。	
名称:	「ランプへ変換…」 OK キャ	シセル

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<u>面1へ</u>

(画面作成例) B=1:()))



[実践的FAQ060 画面のコピー]

<u>画面のコピー、貼り付けは可能か?</u>

同じような画面を作成する場合に、流用できるか?



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 <u>PLC のプログラム</u>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]

<u>画面切り換えデバイスの確認方法はあるか?</u>









ウィンドウ内の説明



項目	内容	参照先
表示パー	ライブラリデータ一覧の表示状態を表示します。	(1) 表示パー
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
編集パー	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)編集パー
ライブラリツリーエリア	ライプラリの構成をツリー表示します。	(4) ライプラリツリーエリア
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	ライプ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 / オプジェクトの色系の切換えは、システムライプ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	ライプ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。

ライブラリ		Ψ×
🙀 機能で探す 🚽	赤系_ ▼ <mark>0N</mark> 0FF 75% ▼	
🗢 🗢 🔁 📜 🖿 🔴 I	n <i>E</i> x	

③スイッチのファ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。



	×
◆ クリスタル ランプ ● 赤孫 ● M OFF 75% ● ○ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●	
	ビットランプ X 基本設定 詳細設定 /デバイス/スタイル* 文字*
OR OR <thor< th=""> OR OR OR<!--</th--><th>ランブ種類(T): @ ビット デバイス(D): 図形(P): クリスタル キー 図形: KEY030FF_R のFF 図形(P): の送過色を有効にする(S) 図形属性</th></thor<>	ランブ種類(T): @ ビット デバイス(D): 図形(P): クリスタル キー 図形: KEY030FF_R のFF 図形(P): の送過色を有効にする(S) 図形属性
	N N ランプ色(L): ● 赤系 ▼ ブリング(K): なし ▼
	名称: スイッチへ変換 OK キャンセル

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。、

スイッチ 基本設定 詳細設定 動作設定 スタイル* 文字* 動作設定 スタイル* 文字* 動作以スト:	مدر المراجع ال محمد المراجع الم	
●#71/F 目前元E	ビット(B) ワード(D) 拡張機能(F) 画面切り換え(N) 局番切り換え(S) キーコード(Y) キーウィンドウ表示(P)	一覧より、追加してください
 キー入力・データ変更対象ユーザID(R): ● ● か作順序変更(C) ランブ機能(図形/文字の変更タイミング) ● キータッチ状態(K) *キータッチ状態とデバイスを組み合わせて使用す 「ビットのON/OFF」または「ワードの範囲」を選択し ● ワードの範囲(W) 		
名称: ランプへ変換	OK キャンセル	

[実践的FAQO63 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

:[<u>.</u>	• 🔁 • 123 • 166 • 🗅 • 🐚 •	
		スイッチ(<u>H</u>)	
ľ	<u>. R</u>	ビットスイッナ(<u>B</u> /	· •• ·
	W.	ワードスイッチ(型)	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	5 0	画面切り換えスイッチ(G)	e 🍦 e le le 🖕 e
	L.	局番切り換えスイッチ(<u>C</u>)	a second s
	t.	拡張機能スイッチ(S)	· • • · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	6L	キーウィンドウ表示スイッチ(T)	
	KA	キーコードスイッチ(近)	



②ビットスイッチによる選択方法

🌆 - 🍤 - 123 - 1855 - 🕓 - 🍤 -	
- Ref スイッチ(出)	
ビットスイッチ(B)	the second se
1 - FRATINE - F	a a a 🖕 a
1 画面切り換えスイッチ(G)	
場本 しつう しょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう しょう しょ	
💀 拡張機能スイッチ(S)	
- 😡 キーウィンドウ表示スイッチ(工)	
 「 「 キーコードスイッチ(K) 	
	GT Designer3
2017.19 7	▲ フィッエ(-莎特」 キオセ) 2
デバイス(2):	
●ビットモーメンタリ(例) ○ビット反転(!)	
 ランブ機能図形/文字の変更タイミング) ④ キータッチ状態(2) *キータッチ状態(2) *キータッチ状態(2) 	X19 5
したらいののVOFF1またには「シートの単語曲」の語れていたという。	
○ワードの範囲∞	動作 設定 動作 設定
	1 防トモーメンタリ ビット(B) フード(D) フード(D)
	拉張機能(E)
	画面切り換え(1) 局番切り換え(5)
	動作を追加してください キーコード型
名称 OK _ キャンセル	
	キー人刀・テータ変更対象ユーザID(12) 2 動作則手変更② ・ランブ機能図形/文字の変更多/ミング)
	●キータッチ状態(2) *キータッチ状態とデバイスを組み合わせて使用する場合は、 「ビットのON/OFF」またはプワードの範囲」を選択してください。 ○ビットのON/OFFQ
	○ワードの範囲\型

名称:

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。



ランプへ変換... OK キャンセル

[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

ジー exteering WR シリコ ブ > ダウンロード > ち	▲ーション H)述・(4)人争例 ナンブルライブラリ 他 > グラ	5フィックオペレーションターミ	e5/e0/10/12 中来消戦 ミナル > 表示器 GOT	ועא	「一登録」 ログイン		
ory Automa	ition						
ブウンロード							
ロベージに戻る							
カタログ Catalogs	マニュアル Manuals	技術資料 Technical data	ソフトウェア Software	サンプルライブラリ 他 Sample Libraries etc.	外形図・CAD Dimension - CAD		
ップルライブラリ 他	グラフィックオペレ	ノーションターミナル - 表示	示器 GOT の サンプルライ	イブラリ 他		(サン	プル画面データ
御機器	言語を選択する					作面	部品データ
動機器 ラフィックオペレーショ ターミナル	 日本語版 	◎ 英語版	○ 中国語	吾(簡体字)版			ポーサ イン し が っ た ナ ナ ナ ナ ナ ナ
ターミアル 表示器 GOT	サンプル画面・部	ほデータ				J 2 91	医抗 9 ることかじさま 9
第用ロボット リューション	サンプル画面データ	(GOT2000用)			マサンブルライブラリ他	\searrow	
	サンプル画面データ	(GOT1000用)					
					▼ サンブルライブラリ他		
	作画部品テータ				▼ サンブルライブラリ 他		
						▼ サンブルライブラ	
- テンプレー	トパーツ用ライ	イブラリ 【GT D	esigner3用】		ತರ್ೀಶ	マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報	5.0他
ー テンプレー GT Designer3	トパーツ用ラ~ 8 Ver.1.30G以降	イブラリ 【GT D で使用できるテンプ	esigner3用】 レートパーツ用ラ	イブラリです。	ತರ್ನತ	▼サンブルライブラ ウンロード 詳細情報	
- テンプレー GT Designer3 - パーツライ	トパーツ用ライ Ver.1.30G以降 ブラリ 【GT I	イブラリ 【GT D で使用できるテンプ Designer3用】	esigner3用】 レートパーツ用ラ	イブラリです。	ತಳಿದ್ರತ	▼サンフルライフラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報	
- テンプレー GT Designer3 - パーツライ GT Designer3	・ トパーツ用ライ ジ Ver.1.30G以降 ブラリ 【GT I ジ Ver.1で使用でき	イブラリ 【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。	esigner3用】 レートパーツ用ラ	イブラリです。	ತಳಬತ	 ▼サンフルライフラ (ウンロード) 詳細情報 (ウンロード) 詳細情報 	
- テンプレー GT Designer3 - パーツライ GT Designer3	トパーツ用ライ 3 Ver.1.30G以降 ブラリ【GT I 3 Ver.1で使用でき	イブラリ 【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。	esigner3用】 レートパーツ用ラ	イブラリです 。	ತನಿನ	マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報	
GT Designer3 GT Designer3 パーツライ GT Designer3 パーツライ GT Designer3	トパーツ用ラ・ · Ver.1.30G以降 プラリ 【GT [· Ver.1で使用でき プラリ 【GT [· Ver.1および、G	イブラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT 5T Designer2 Ver.3	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 2で使用できる阿明	・イブラリです。 ※群です。 パーッラ	すぐに ろ すぐにろ イブラリ更新履歴	マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報	
- テンプレー GT Designer3 - バーツライ GT Designer3 - バーツライ GT Designer3	トパーツ用ライ > Ver.1.30G以降 プラリ 【GT [Ver.1で使用でき プラリ 【GT [> Ver.1および、G	イプラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT T Designer2 Ver.2	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 2で使用できる図研	・イブラリです。 ※群です。 パーツラ	すぐに ダ すぐにダ イブラリ更新履歴	◆サンブルライブラ ウンロード」 詳細情報 ウンロード」 詳細情報	
 ランプレー GT Designer3 パーツライ GT Designer3 パーツライ GT Designer3 	トパーツ用ラ- ³ Ver.1.30G以降 プラリ【GT [³ Ver.1で使用でき プラリ【GT [³ Ver.1および、G	イブラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT T Designer2 Ver.2 名称	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 2で使用できる図研	イブラリです。 ※群です。 パーツラ	すぐに3 すぐに3 イブラリ更新履歴	 ▼サンブルライブラ (ウンロード] 詳細情報 (ウンロード] 詳細情報 (切ンロード] 詳細情報 (切ンロード] 詳細情報 (切ンロード] 詳細情報 	
- テンプレー GT Designer3 - パーツライ GT Designer3 GT Designer3	トパーツ用ラ- ・ Ver.1.30G以降 ブラリ 【GT I ・ Ver.1で使用でき ブラリ 【GT I ・ Ver.1および、G	イプラリ【GT D で使用できるテンプ Oesigner3用】 きる図形群です。 Oesigner3/GT IT Designer2 Ver.2 名称	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 で使用できる図开	イブラリです。 ※群です。 パーツラ	ぼくに ダ マ	 ▼サンブルライブラ ウンロード 詳細情報 (ウンロード 詳細情報 (切えて) (ワンロード) (ワンロード) (ワンロード)	
- テンプレー GT Designer3 - パーツライ GT Designer3 - パーツライ GT Designer3	トバーツ用ラ- Ver.1.30G以降 ブラリ【GT I ブラリ【GT I ブラリ【GT I (65536色)	イプラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT ST Designer2 Ver.2 名称	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 2で使用できる図研	・イブラリです。 洋町です。 ノ(ーツラ) 詳細情情 すでにダウン(すぐにダ すぐにダ イブラリ更新履歴 (65536	 マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報 説表 チ ・ 	
 テンプレ− GT Designer3 パーツライ GT Designer3 パーツライ GT Designer3 	トバーツ用ラ-) Ver.1.30G以降 プラリ【GT [) Ver.1で使用でき プラリ【GT [) Ver.1および、G (65536色)	イプラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT T Designer2 Ver.2 名称	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 2で使用できる図用	・イブラリです。 ジ群です。 パーツラ 詳細情 すぐにダウン!	ぼぐにろ ぼぐにろ イブラリ更新履歴 (65536 「 (65536	 マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報 切ンロード 詳細情報 切えのード 詳細情報 	
- テンプレー GT Designer3 - パーツライ GT Designer3 GT Designer3	トパーツ用ラ- ・ Ver.1.30G以降 ブラリ 【GT II ジ Ver.1で使用でき ブラリ 【GT II ・ Ver.1および、G (65536色)	イプラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT IT Designer2 Ver.2 名称	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 Cで使用できる図开	・イブラリです。 ※群です。 パーツラ	ぼくにろ ぼくにろ ぼくにろ イブラリ更新履歴 「(55536) 「(55536) 「(555536) 「(5556) 「(55566) 「(5566) 「(5566) 「(5566) 「(5566) 「(5566) 「(5566) 「(5566) 「(5566) 「(5566) 「(5566) 「(5566) 「(マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報 ガレランロード 詳細情報 ジンロード 	
 テンプレー GT Designer3 パーツライ GT Designer3 パーツライ GT Designer3 スイッチ 株種パーッ 	トバーツ用ラ- Ver.1.30G以降 ブラリ【GT I ブラリ【GT I ブラリ【GT I (65536色)	(プラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT ST Designer2 Ver.2 名称	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 2で使用できる図用	・イブラリです。 ※群です。 ノ(ーツラ 詳細情報 ずぐにダウン(詳細情報	すぐにダ すぐにダ イブラリ更新履歴 (65536 (65536 特殊パー (65536 (65536	 マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報 説表 チ 色) ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	
 テンプレー GT Designer3 パーツライ GT Designer3 パーツライ GT Designer3 スイッチ 特殊パーツ 	トバーツ用ラ-) Ver.1.30G以降 ブラリ【GT [ブラリ【GT [ブラリ【GT [(65536色) / (65536色)	イプラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT T Designer2 Ver.2 名称	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 2で使用できる図用	・イブラリです。 ジ群です。 パーツラ ^{詳細情的} すぐにダウン	すてにす すてにす イブラリ更新履歴 ■=F (55536 	 マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報 (ウンロード) 詳細情報 (ウンロード) 詳細情報 (ウンロード) 詳細情報 	
 テンプレー GT Designer3 パーツライ GT Designer3 パーツライ GT Designer3 メイッチ 特殊パーツ 	トパーツ用ラ- ・ 、Ver.1.30G以降 プラリ【GT [・ 、Ver.1で使用でき プラリ【GT [・ 、Ver.1および、G (65536色) / (65536色)	(プラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT IT Designer2 Ver.2 名称	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 2で使用できる図开	・イブラリです。 ※詳です。 パーツラ 詳細情様 まぐにダウンは 詳細情様 まぐにダウンは	ぼくに5 ぼくに5 イブラリ更新屋歴	 マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報 (ウンロード) 詳細情報 (ウンロード) 詳細情報 (ウンロード) (ウンロード)	
- テンプレー GT Designer3 - パーツライ GT Designer3 - パーツライ GT Designer3	トパーツ用ラ- Ver.1.30G以降 ブラリ【GT I ブラリ【GT I (65536色) / (65536色)	(プラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT T Designer2 Ver.2 名称	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 で使用できる図开	・イブラリです。 ※詳です。 パーツラ 詳細情報 ずぐにダウン! 詳細情報	すてにろ すている す すている す す す す す す す す す す す す す	 マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報 (切又口一ド) 詳細情報 (切又口一下) 詳細情報 (切又口一下) 詳細情報 	けん ダウンロードする
- テンプレー GT Designer3 - パーツライ GT Designer3 - パーツライ GT Designer3 スイッチ 特殊パーツ サイン(6	トパーツ用ラ- Ver.1.30G以降 ブラリ【GT II ブラリ【GT II ブラリ【GT II (65536色) / (65536色)	(プラリ【GT D で使用できるテンプ Designer3用】 きる図形群です。 Designer3/GT ST Designer2 Ver.2 名称	esigner3用】 レートパーツ用ラ Designer2用】 2で使用できる図研	・イブラリです。 ※群です。 ノ(ーツラ 詳細情報 すくにダウン(詳細情報 すくにダウン(詳細情報	すてにダ すてにダ すてにダ すてにダ すてにダ すてにダ すてにダ すてにダ すてにダ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・ ・	 マサンブルライブラ ウンロード 詳細情報 ウンロード 詳細情報 (ウンロード 詳細情報 (ウンロード 詳細情報 (ウンロード 詳細情報 (ウンロード 詳細情報 (ウンロード 詳細情報 	:択し、ダウンロードする

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。)

ライブラリのインボー	Þ.	?×
ファイルの場所の:	🔁 piping_all 🔽 🧿 🎓 🖽 -	
していたつたつアイル	□ 151_配管パーツ(メタリック).lbe □ 154_配管パーツ(レトロ).lbe	
です デスクトップ		
ک ۲۲ ۲۴= ۲۷		
ער בארב אב א- בארב א		
マイ ネットワーク	ファイル名(1): *154 配管パーツ(レトロ).lbe* *151 配管パーツ(メタリッ: ▼ ファイルの種類(1): マイライブラリファイル (*.mlb;*.lbe)	in the second se

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」ー「条件 OFF」ー「図形」で、「▼」をクリックすると、「イメージー覧」が 表示されます。

F GT Designer3 無题1	
: ブロジェクト(P) 編集(E) 検索/置換(P) 表示(V)	画面(S) 共通の設定(M) 図形(E) オ:
i 🗅 🖻 💾 🗶 🕩 🖄 🗲 💙 📘 📴 🖬	
i 💁 • 🗟 🔾 🖓 🔝 • 🗌 - 💆 • 🗖 📮 i	1 • 100% • 🕀 🔾 12
. プロジェクト # ×	
	■ f 表示回形 ○ 基本図形 ② ○ 57万① ○ 58品 (2) □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 ● アラーム ● ロキング ■ ロキング ■ ロキング ■ ロキング 	
; 70/२२ २ × भ-ज-१२२१७२	ON Orr Orr Orr OFF02 LB
 共通情報 オブジェクトID 名称 X度標 	07F_0N 47 ONI6 LB 48 OFFO LB 55 ONI9 LE 66 OFF09 LB
Y理標 9篇 両さ	
	83 ON13_LB 84 OFF13_LB 101 ON10_LB 102 OFF10_L ▼ 101 OFF10_L ▼ 101 OK 102 OFF10_L ▼ 101 OK 102 OFF10_L ▼
図形。 スイシラ色 → 条件 ON ・ 文字 ・ 弦楽観絵	

③「イメージー覧」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。



① Designand 単20 1 プログロクト型 編集(2) 化体の構成(2) 手形(2) 画面の 用語の構成(2) 四形(2) プログロクト型 (2) 二 1 金川 X 四 「 」 」 2) 「 」 」 100 · ① (2) 「 」 」 100 · ① (2) [] 1 つつ プログロクト型 (2) 「 」 100 · ① (2) [] 1 つつ プログロクト [] 2 フログロクト [] 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日 2 日 </th <th>2010 2-54720 20-5720 20-5720 2010 2010 2010 2010</th>	2010 2-54720 20-5720 20-5720 2010 2010 2010 2010
★# OFF OFF	、

サンプル 作図データ 例

サンブル作画データ 各機能のサンブル作画データ

作画の際に各機能の具体的な設定を確認する助力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)。

ゼロ非表示の 数値表示	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。	セロス表示の創造表示 Bertrong Laboration a sea. 1日 236622 1日 1日 1日 1日 1日 1日 1日 1日 1日 1日	<u>num display.exe</u>	1.0 06-07-18 48,881 バイト	2.15R以降
----------------	---------------------------------	--	------------------------	----------------------------------	---------

4桁の数値を、各桁ごと デジスイッチ で操作するデジスイッチ です。	こタッチスイッチ のサンブル画面	TURANE Antonical Almerical Structure Almerical Almerical Bootscale (Structure) Bootscale (Structure)	<u>degiswitch.exe</u>	1.0 06-07-18 49,399 バイト	2.15日以降

[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FAQO66 **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 ヘ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。

ツ-	-ル① 通信② ウィンドウW)	ヘルプ(日)			
100	データチェック(<u>C</u>)				
	システムラベル更新/チェック(Y)	+			
	データサイズ(<u>S</u>)	•	_	画面(<u>S</u>)	
	シミュレータ(<u>A</u>)	•	Ē,	プロジェクト(<u>P</u>)	
		•			
	画面イメージをクリップボードにコピー	-(<u>()</u>			
	既定値設定(D)	•			
	ユーザ設定(山)				
	オプションØ				

データサイズ (画面)		×
編集中画面:	ベース画面	2
タイトル:	スイッチ データサイズ比較1]
データサイズ:	116040	177F
		閉じる(<u>C</u>)

-9-	ル(T) 通信(C)	ウィンドウ(W)	ヘルプ(日)						
	データチェック(<u>C</u>)								
	システムラベル更新	所/チェック(Y)	+			データサイズ(プロ	Iジェクト)	X	
	データサイズ©>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>		×	💂 画面(S)			5±64		
6			+	_	プロジェクト(<u>P</u>)	JUJI9MAX:	フロシェクトバス: E:キタッナバネル_GUTT000キタッナバネルGUTT000_移動パーリキ部電量よどの)		
			•			タイトル:			
	画面イメージをクリップボードにコピー(L)				データサイズ:	1331171 バイト			
	既定値設定(D) ▶						3(<u>C</u>)		
	ユーザ設定(世)…								
	オプションΦ								