登録した部品や、ベース画面/ウィンドウ画面を、デバイスの状態に応じて表示する機能です。

(1) 部品表示の切換え

・ビット部品表示

ビットデバイスの ON/OFF に対応づけた部品/ベース画面/ウィンドウ画面を表示する機能です。



・部品表示(ワード)

ワードデバイスの値に対応づけた部品/ベース画面/ウィンドウ画面を表示する機能です。



・部品表示(固定)

ビットデバイスの立上り/立下りで、部品/ベース画面/ウィンドウ画面を表示する機能です。 表示できる部品は、1 種類のみですが、他の部品表示と重ねて合わせて表示できます。



(2) 部品表示で表示する部品

部品表示で表示する部品には下記の2種類があり、あらかじめ登録しておく必要があります (1)GTDesigner3 で部品として登録した部品データ(登録部品) (2)CF カードに格納した BMP/JPEG ファイル (BMP/JPEG ファイル部品)

表示できる部品



使用例

同一部品で異なるイメージを表示する (部品表示(ビット/ワード))



|--|

部品の白色部分のみ変化する

複数の部品表示を重ねて使用する

(部品表示(固定))



(3) 部品番号について

①部品の最大登録数

最大 32767 種類登録できます。

②部品で使用するデータ容量
図形描画時のデータ容量と同じになります

③部品として登録する図形の表示制約

1. 図形の外枠の線幅

部品として登録する図形の外枠は、線幅1ドットで描画するようにしてください。

線幅2 ドット以上で描画した外枠の線は、GOT で表示したとき描画した線幅で表示されない場合が あります。

2 ドット以上の線幅の外枠線を表示したい場合は、下記の方法で行ってください。

(a)1 ドットの線幅の図形を組み合わせて描画する

例)線幅1 ドットの図形3つを組み合わせて、3 ドットの線幅の部品を描画する

例)線幅1ドットの図形3つを組み合わせて、3ドットの線幅の部品を描画する



(b) 使用していないベース画面に2 ドット以上の外枠線で描いた図形を設定し, 部品表示機能でベース画面を部品として表示させる



直線(斜線除く)の線幅

部品として登録する直線(斜線除く)の幅を2~7 ドットで描画した直線は, GOT で表示したとき設定 した線幅で表示されない場合があります。

2 ドット以上の線幅の直線を表示したい場合は、下記の方法で行ってください。

(a)長方形(塗りつぶし)を変形して直線を描画する

(b)1 ドットの線幅の直線を組み合わせて描画する

例)線幅1ドットの直線3つを組み合わせて、3ドットの線幅の部品を描画する

例)線幅1ドットの直線3つを組み合わせて、3ドットの線幅の部品を描画する



3. 図形の色を変化させて表示させる場合(マークとして表示する図形について)

部品表示/部品移動で, 部品をマークとして表示すると, 部品の白色部分を, 他の色に切り換えて表示できます。



白色の部分の表示色を切り換えます。

マークとして表示する部品は、下記のように登録してください。 ・図形の色を切り換える部分を、白色で描画してください ・BMP/JPEG 形式のファイルを読み出した図形データは、使用しないでください。 マークとして表示しても、図形の色が切り換わりません。

[実践的FAQ115 CFカードに部品用のBMP/JPEGファイルを登録する]

<u>CF カードに BMP/JPEG のデータが入っているが、そのデータを活用することはできないか?</u>

CF カードに部品用の BMP/JPEG ファイルを登録する方法

CF カードに格納した部品用 BMP/JPEG ファイル(以下, BMP/JPEG ファイル部品と略します。)を, 部 品表示/部品移動で部品として表示できます。

部品を CF カードに登録することにより, GOT に書き込むプロジェクトデータのサイズを小さくでき ます。



※実習は今回実施しません

【補足:GOT 特殊レジスタについて】

・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。 GS をモニタすることで、GOT の各情報を確認できます。 GS は GOT の接続形態に関係なく使用できます。(ただし、GOT 内部のレジスタなので、シーケンスプログラムから制御することはできません。)

GOT 特殊レジスタには、下記の2種類があります。

種類	範囲	内容
読み出しデバイス	GS384 ~ GS639. GS1792 ~ GS2047	ユーザが値を書き込むことで、GOT の動作を制御できます。 〔 ■ 読み出しデバイス
書き込みデバイス	GS0 ~ GS383. GS640 ~ GS1791	GOT が値を書き込むことで,GOT の状態をユーザに通知できます。

・モニタ共通制御(GS450(16 ビット))

b15 b14	1 b13 b12	b11~b9	b8	b7~b5	b4	b3	b2	b1	b0

・b0:ON すると数値/アスキー入力で、入力確定後に確認のメッセージを表示します。

- ・b1:数値入力で、範囲外の数値を入力した場合に表示される、メッセージの表示方法を制御します。
 ON すると数値入力中にメッセージを表示します。OFF すると数値入力確定後にメッセージを表示します。
- ·b2:ON すると, [環境設定]ダイアログボックス(システム情報)のシステム信号 1-1.b4(数値入力読 出し完了信号),システム信号 2-1.b4(数値入力信号), [数値入力番号], [現在カーソル表示ユ ーザ ID], [前回カーソル表示ユーザ ID]がアスキー入力時も動作します。
- ・b3:ON すると、[環境設定] ダイアログボックス(システム情報)の[現在カーソル表示オブジェクト]、[前回カーソル表示オブジェクト]、[現在カーソル表示ユーザ ID]、[前回カーソル表示ユーザ ID]に、カーソル消去時に0を格納します。
- ・b4:ON すると、アスキー入力使用時に、かな漢字変換機能が動作します。
- ·b5~b7:使用禁止
- **b8**: ON すると、部品表示/部品移動で、CF カード内の BMP/JPEG ファイルを部品として使用できます。OFF すると、GTDesigner3 で登録した部品を表示します。

[部品設定]ダイアログボックスの[部品番号 9001~9999 指定時に、メモリカード内のイメージ ファイルを表示する]チェックボックスがチェックされている場合、本信号の ON/OFF に関わら ず、CF カード内の BMP/JPEG ファイルを部品として使用します。

·b9~b11∶使用禁止

・b12:タッチスイッチにビット反転/ビットリセット/ビットリセットと、画面切り換えや局番切り 換えを設定した場合の切り換えタイミングを制御します。

- ・b13:ON すると上階層タッチスイッチの履歴情報の CF カード保存を許可します。
- ・b14:ON すると上階層タッチスイッチの動作を履歴モードにします。

·b15:使用禁止

(4) 部品を登録する(部品)

部品とは、ユーザが登録した図形のことです。 登録した部品は、部品表示/部品移動などのオブジェクトで表示できます。 (部品の登録方法によって、部品を表示できるオブジェクトが異なります。) 例)部品表示で使用する

モニタするデバイスの値を変更することで、複数種類の図形を表示できます。



部品を登録する方法には、下記の2 種類があります。 ・GTDesigner3 で部品を登録する方法

・CF カードに部品用の BMP/JPEG ファイルを登録する方法

<u>1. GTDesigner3 で部品を登録する方法</u>

GTDesigner3 で図形を部品として登録する方法です。



2. 部品登録の基本操作

部品は下記の画面で登録/編集できます。



3. 部品イメージー覧ウィンドウの基本操作

[共通の設定]→[部品]→[部品一覧]メニューを選択すると,[部品イメージー覧]ウィンドウが表示 されます。

プロジェクトツリーでの操作は、プロジェクトツリーで[部品イメージー覧]をダブルクリックして も、[部品イメージー覧]ウィンドウが表示されます。



部品の登録

部品移動で表示する部品をあらかじめ登録します。

①登録したい図形を描きます。

【補足 グループ化】

複数の図形、文字を1つのグループにまとめることにより、複数からなる図形が1つの図形として扱われるようになります。

1 選択対象を図形または図形+オブジェクトに切り換えます。

- 2 グループ化する図形を選択します。
- 3 次の操作を行います。
 - ・【編集】--【グループ化】メニューを選択する



編集	€(<u>E</u>)	検索/置換(R)	表示(⊻)	画面	(<u>S</u>)
¥	πD	灵す(∐)		Ctrl+Z	
¥	物内菌	重し(<u>R</u>)		Ctrl+Y	
X	切り	取り ①		Ctrl+X	
Þ	⊐Ľ-	-(<u>C</u>)		Ctrl+C	
Ē	貼り(寸(ナ(<u>P</u>)		Ctrl+V	
r <mark>ite</mark>	複製			Ctrl+D	
r b	連続	⊐Ľ− <u>()</u>			
	選択	対象(<u>O</u>)			۲
	すべて	[選択(<u>S</u>)		Ctrl+A	
×	肖118金	(D)		DEL	_
٩.	グルー	-プ化(<u>G</u>)		Ctrl+G	
벽	グルー	-ブ化解除(<u>N</u>)		Ctrl+U	
Eí	カテゴ	íリへ追加(<u>A</u>)			۲
	順序	Φ			۲
	順序 整列	Φ Φ			•
	順序 整列 回転	Φ ① /反転①)))
	順序 整列 回転 タッチ	⊈ (L) /反転(E) エリア・枠領域編集	€(T))))
N	順序 整 回 タッチ 頂点	型 (L) /反転(E) エリア・枠領域編集 編集(L)	(T)		• • •
N Ala	順序 整回 タ 頂 直接	Ψ (L) /反転(E) エリア・枠領域編集 編集(L) 銘板文字サイズ自	€(T) ■動拡縮(<u>J</u>)	>
N A:5	順整回外頂直図形	 Ψ (L) /反転(E) エリア・枠領域編集 編集 W 銘板文字サイズ自 変更(S) 	€(T) ■動拡縮(<u>J</u>)	>

2登録する図形を選択します。

③登録する図形をプロジェクトワークスペース内の「部品」の下にドラッグします。



④部品のプロパティダイアログボックスが表示されます。

登録する部品の番号を"1"、名前を"円(水色)"と入力して、"OK"ボタンをクリックします。

部品のフロパティ 🔀		部品のフロパティ 🔀
番号(№): 🚺 🔷	L	番号(N): 1
名前(M): 新しい部品		名前(M): 円(水色)
OK キャンセル	,	OK キャンセル

ブロジェクト

⑤ 登録が完了します。

登録終了後は、画面上の図形を削除して構いませ ん

C プロジェクト
 S システム
 画面
 プロジェクト情報
 デブレジアラーム
 フラーム
 アラーム
 アリー
 アクション
 アリー
 アリ
 アリ
 アリ
 アリ
 アリ
 アリ
 アリ
 アリ
 アリ
 アー
 アー

μ×

⑤[共通の設定]→[部品]→[部品イメージー覧]メニューを選択することによって、登録した部品の 一覧を見ることができます。

共	通の設定(<u>M</u>)	図形(F)	オブジ	[/] ェクト(<u>O</u>)	ツール①	通信(<u>C</u>)	
6		定10					
Ģ	GOT環境設	定(E)	•				
e	接続機器の	設定(<u>N</u>)					
ю	周辺機器の	設定(<u>S</u>)	•				
4	I/F接続一覧	ຊັ ຫຼົ					
1	コメント(<u>C</u>)		•				N
•	アラーム(<u>A</u>)		•				
***	ロギング(ビ)						
Ē	ννεφ		•				V
	スクリプト(S)		•				
Dev	デバイスデー	⁄転送(<u>D</u>)…					
۲	状態監視⊙)					
8	タイムアクショ	シ(I)					
3	ハードコピー((<u>H</u>)					
	MESインタフ:	I−ス(<u>M</u>)		-			
T	部品(P)		•	了 部品	品イメージー覧	ຊ້(<u>P</u>)	
())	音声(1)		•	🌮 ƏPo	調えたら/…		
15	カジェクト				ųΧ		\mathbf{N}
Ŀ	プロジェクト					<	$\langle \rangle$
-	- <mark></mark> システレ						11
	ਾ∎⊟ ⊞⊞ ੈ ⊐ੈ⊓ਃੱ⊤	クト情報					- (
Ð	אַכאָב 🌍	21 1870					
Ð							
	*音=" 日キンク - 『印 レシンピ	1					
Ē	- 圓 スクリプ	۲					
Ð	🝰 デバイス	データ転え	ž				
	◇④ 状態監	視					
		シンヨン ウション					
	💁 N - Ka	ງピー					
	·····································	ンタフェース		1			
		品イメージ・	一暫				
	V apa	响汉正					
	学新	<u>現</u> ロ/					
		5(水巴) pイル					
	N						
LS	8システム [4	自由し	L Gブ(コジェクト			



部品を編集したい場合



【補足:部品登録の別方法】

[部品イメージー覧]ウィンドウの をクリックすると, [部品のプロパティ]ダイアログボックス

が表示されます。



[番号]と[名前]を入力して "OK" ボタンをクリックすると, 図形が部品として登録されます。

部品のプロパティ
番号(<u>N</u>): 1
名前(M): 円(水色)
OK キャンセル
; 핵심지 1 년 년 전
· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
1円(水色)

〇ポイント

(1) 部品に登録した図形を画面エディタに貼り付ける
 (a) プロジェクトツリーから貼り付ける
 プロジェクトツリーの部品を画面エディタにドラッグしてください。



(b) [部品イメージー覧] ウィンドウから貼り付ける

[部品イメージー覧] ウィンドウの部品を画面エディタにドラッグしてください。



(2) 部品として登録できる図形

図形としてインポートした BMP ファイル/JPEG ファイル/DXF ファイル/IGES ファイルのデータも、 図形と同様の手順で登録できます。(JPEG ファイルは GT16, GT15 のみ登録できます。)

 ①次のいずれかの操作をおこないます。 ・部品表示(ビット)をクリック ・【オブジェクト】→【部品表示】→【ビット部品】メニューを選択 訳 ご ご ご ご ご ご ご ご ご ご ご ご ご ご ご ご ご ご ご		パジェクト(②) ソール(丁) 〕 スイッチ(⑤) ランブ(①) ランブ(①) 数値表示/入力(№) アスキー表示/入力(♠) データリスト表示(①) 日付/時刻表示(Y) コメント表示(②) アラーム表示(ℝ) パークロ	●信(②) □) □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □	<u>ウィンドウ₩</u>	ヘルプ(<u>H</u>)
		部品表示(P)	•	 ビット部品 	3(<u>B)</u>
	G đ	部品移動(M) ドキュメント表示(E) 画面呼び出し(Q)… ウィンドウ位置(W) キーウィンドウのオブジェクト 印字(T)	• •	10-ド部 10定部8	aw ar
②部品表示を配置する位置でクリックすると、部品表示の配置が 完了します。		お気に入り(<u>E</u>)	Þ		

		R	Q	\mathbf{R}		
		М	0	C		

③配置した部品表示をダブルクリックすると、設定ダイアログボックスが表示されるので各種設定 を行います。 ● オブジェクトの設定(デバイス/スタイル)

ON 時/OFF 時ごとに表示する「部品種類」、「部品 No.」を設定します。

部品表示(ビット)		×
基本設定 / デバイス/スタイル / 拡張機能	詳細設定 表示条件 / スクリプト	
部品切り換え方法: ・ 部品切り換えデバイス(<u>D</u>):	<u>(8)</u> ○ワード(W) ▼	
OFF	部品種類(工): 部品	×
	描画モード: 💿 置き換え(P) 🔘	XOR(公) 〇上書き(Q)
	位置合わせ: ● 左上(E) ● 左上(E) 	中心(©)
ON	部品No.: 1 🗘 円(水)	≥)
	ブリンク(近): なし 💌	
名称:		OK ++>\UL

<u>部品切り換え方法</u>:部品の切り換え方法を選択します。(ビット/ワード)

<u>部品切り換えデバイス:モニタするデバイスを設定します。</u>

<u>部品種類</u>:部品表示を行う部品の種類を選択します。

部品登録した部品を表示します。

マーク 登録した部品の白色部分を,デバイスの変化により他の表示色に切り換えて表示します。

選択後,表示する[部品 No.]を設定します。

[部品]ボタンをクリックすると、登録されている部品の種類を確認できます。

マークで表示できる部品は、下記を参照してください。

ベース画面登録しているベース画面を、部品として表示します。

ウィンドウ画面 登録しているウィンドウ画面を, 部品として表示します。

画像ファイル 画像ファイルを選択し、CF カードに登録した画像ファイルを、部品として表示 します。選択後、[設定]ボタンをクリックすると[画像ファイル設定]ダイアロ グボックスが表示されます。また、指定した画像ファイルのフルパスを表示し ます。

<u>描画モード</u>

部品切り換え時の表示方法を選択します。

置き換え : 表示していた部品を消去して新部品を表示します。 「部品種類」が「ペース画面」や「ウィンドウ画面」の場合は設定できません。



XOR : 表示していた部品を消去した後,新部品と重なった部分を XOR 合成して表示します。 重なった色に対する XOR 合成の組み合わせは,下記を参照してください。



位置合わせ:部品/ベース画面/ウィンドウ画面の表示位置の基準を選択します。 左上:部品/ベース画面/ウィンドウ画面の左上を基準に表示位置を設定します。 中心:部品/ベース画面/ウィンドウ画面の中心を基準に表示位置を設定します。



課題19 部品表示

部品登録:2個 部品表示:3個 タッチスイッチ:3個



※タッチスイッチに触れている間だけ部品を表示させます。 表示される部品は各タッチスイッチの番号と同じものと します。

①部品の登録

あらかじめ部品を2つ登録しておきます。

(10:円、11:三角形) また、四角形はベース画面上にあらかじめ描画しておいてください。

②部品表示の設定

1個目

部品切換え:デバイス:MO 描画モード:置換え 表示方法:ON 部品番号:10、OFF 部品番号:11 2 個目 部品切換え:デバイス:M1 描画モード:上書き 表示方法:ON 部品番号:10、OFF 部品番号:11 3 個目

部品切換え:デバイス:M2 描画モード:XOR 表示方法:ON部品番号:10、OFF 部品番号:0

③タッチスイッチの設定

1 個目 動作設定:ビットモーメンタリ:M0
2 個目 動作設定:ビットモーメンタリ:M1
3 個目 動作設定:ビットモーメンタリ:M2

『置換え』『上書き』『XOR』の違いを動作確認してください。



[実践的FAQ116 部品の点滅]

部品が動作している状態を、点滅で知らせたいが可能か?



OFF と ON の図形を登録し、ラダープログラムにて点滅させる方法でできる(プログラムにより、沿 点滅速度など変更が容易です。)

①ON と OFF の 2 つの部品を登録します



OOFF 図形の登録

部品のフロバティ	
番号(N): 1	
名前(<u>M</u>): line_off	
OK ++>>セル	
】部品1:line_off × 】部品1:line_off	



OON 図形の登録

部品のプロ	1877	×
番号(<u>N</u>):	2	
名前(<u>M</u>):	line_on	
	OK キャンセル	





②部品の設定(ビット部品)を行います。

オブ	ジェクト(①) ツール(1) 通信(<u>C</u>)	ウィンドウ@) ヘルプ(円)
B	スイッチ(<u>S</u>)	+		
₽	ランプ心	•		
E 22	数值表示/入力(N)	+		
ASC	アスキー表示/入力(<u>A)</u>		
	データリスト表示(<u>D</u>)	+		
Θ	日付/時刻表示\️)	+		
ø	コメント表示(©)	+		
	アラーム表示(<u>R</u>)	+		
ŧ4	グラフ(<u>G</u>)	•		
T	部品表示(<u>P</u>)	×	🕎 ビットき	\$品(<u>B</u>)
	部品移動(<u>M</u>)	•	🎬 ワード	部品ミ
G	ドキュメント表示(E)		😨 विद्रस	\$品(<u>F</u>)
₫	画面呼び出し(0)…			
	ウィンドウ位置(W)	+]	
	キーウィンドウのオブシ	ジェクト(<u>K</u>) ・		
	印字①	•		
	お気に入り(E)	Þ		

画面上に、クリックを行い、図を表示させます。そして、図形をダブルクリックし、詳細な設定を 行います。



び品表示(ビット) 本本設定 「デバイス/スタイルレー 「加圧機能 / 表示条件 /ス	部品表示(ビット) 基本設定
部品切加え方法 ○ビット(B) ○ワード(W) 部品切加点えデバイス(D): M200	部品切加え方法: ●ビット(B) ワード(M) 部品切加えデバイス(D): M200 ● 部品切加えデバイス(D): M200 ●
OFF	OFF IIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII
名称 のK キャンセル	名称 OK キャンセル



③ラダープロクラムを作成してください。



[実践的FAQ117 部品の回転]

<u>部品を回転させるようにみせることはできないか(ファンが回転しているイメージ)?</u>



上記の4つの部品を登録し、順番に表示をさせれば、ファンが回転しているように見ることができます。

部品の順番を決めるには、スクリプトとラダープログラムでの方法があります。

①4 つの部品を登録します





ONo. 1





ONo. 2

部品のフロパティ	×
番号(<u>N</u>): 2	
名前(<u>M</u>): fun02	
OK キャンセル	

ONo. 3

部品のフロパティ	×
番号(N): 3 ◆	
名前(<u>M</u>): fun03	
OK キャンセル	

ONo. 4

部品のプロパテ	r	×
番号(<u>N</u>): 4	* *	
名前(<u>M</u>): fun04		
	OK キャンセル	

②部品の設定(ワード部品)を行います。

オブ	፵ェクト@)	ツール①	通信(C)	ウル	ドウ(W)	ヘルプ(円)
.	スイッチ(<u>S</u>)		►			
в	ランプ(1)		►			
123	数値表示/	〈入力 (N)	►			
ASC	アスキー表	示/入力(<u>A</u>)	►			
	データリスト	表示(<u>D</u>)	+			
Θ	日付/時刻	▶	•			
Þ	コメント表示	F(<u>C</u>)	•			
	アラーム表示	π®	•			
£4	グラフ(<u>G</u>)		•			
	部品表示(<u>P</u>)	+	B	ビット部品	品(B)
	部品移動(<u>M</u>)	+	Y	ワード部	品金
G	ドキュメント	表示(E)		1	固定部。	品(E)
₽	画面呼び出	LU(O)				
	ウィンドウ位	渥₩	•			
	キーウィンド	やのオブジェク	י (<u>א</u> ר			
	印字①		+			
	お気に入り	(E)	+			





画面上に、クリックを行い、図を表示させます。そして、図形をダブル クリックし、詳細な設定を行います。



部品表示(ワード)
基本設定 詳細設定 /デバイス/スタイル (拡張機能) 表示条件) 演算/スクリプト
部品切り換え方法: 〇ビット(B) ●ワード(W) 部品切り換えデバイス(D): GD200 「二 データ形式(A): 符号付きBIN16
条件数: ●□●□●●□●●□●●□●●□●●□●●□●●□●●□●●□●●□●■●■●■■●■
 ○ 間接デバイス(小) ○ 部品No.(小) ○ 無処理(小) ブリンク(K): なし
プレビューNo: 1



③ここで、数値入力を作成し、数値入力を1→2→3→4 をおこない、図が変更されるかを確認してく ださい。



5	タッチパネルにデータを送り、 数値を変更すると、図が変更されることを確認してください
	 1
	7 8 9 AC 🔺 🔻
	4 5 6 Del ◀ ►
	1 2 3 +/-
	0 · Enter 1

ここでは、a) スクリプト、b) ラダープログラムの2つの方法を説明します。

a) スクリプト

基本設定は、いままでの設定です。

部品表示(ワード)	
基本設定 詳編 成正	
▼デバイス/スタイル / 拡張機能 / 表示条 / 演算/スクリプト	
選択した。演算種類の設定のみ有効となります。	
演員種類: ● <u>なし(N)</u> ● テータ:演算(Q) ● スクリプト(C)	
名称:	OK キャンセル
部品表示(ワード)	
基本設定 デジンク / クタイル * / 対理機能 / まこ * (法官 / フクルート)	
選択した演算種類の設定のみ有効となります。	
/=	
	_
スクリプトユーザID(S): 1	
へクリプト 【スクリプト編集也】」 【文法子:	<u>1970</u>

部品表示(ワード)	
基本設定 デバイス/スタイル*	
選択した演算種類の設定のみ有効となります。	
演算種類 ○なし(N) ○データ演算(Q) ④ スクリプト(Q)	
GB200 のタ	ッチスイッチをON して
スクリプトユーザD(S): 11 🔹 いる間、部	品番号が変更する
データ形式(<u>A</u>): 符号付きBIN16 🗸	
トリガ種別(<u>T</u>): ON中周期 💌 1 😂 (秒)	
トリガデバイス(<u>D</u>): GB200 🔽 🛄	
スクリプト: スクリプト編集(E)」 文法チェック(M	
,	
名称 OK	キャンセル

	n <u>Ex</u> A Sym	☑ 入力補助(凹)	☑行番号(L)
1			
	プログラ	ム作成部]
 入力補助(火) □ 項目一覧 □ プロパティ(部品表示(ワード)) □ 抽画 ● 動制節文 □ 動輸費文 □ 動輸費(賞子 □ 算術演算子 □ 算術演算子 □ 「大バノス常(注) □ 「「人、「賞算子 □ 「「、」「人、「賞算子 □ 「「、」、「」」 	[[其9月		HAR N
	文法チェック()	OK	+++>_li

作成するスクリプトは、下記のとおりです。

[w:GD200]=[w:GD200]+1; //インクリメット if([w:GD200]>4){[w:GD200]=1;}



○半角にて、入力してください
○ "="、"+1"は、キーボードで入力してください
○行を改行するときは、";"を入力してください
○ "//"以降は、文字の入力(注釈文)が可能となります

Oif 文の入力について	5	[w:GD200]=[w:(if0{}	3D200]+1;
	Im 上 前 Sm ② (2) ■ if@if@if@if@if@if@if@if@if@if@if@if@if@i	○入力補助(山)	♥行番号(L) 挿入(R)
return 副語環道算子 副語環道算子 副語語語音子	▼ 文法チェック①	OK	▼**ンセル

部品表示(ワード)		×
基本設定 「デバイス/スタイル*」/拡	詳細設定 張機能 /表示条件 / 演算/スクリプト	
選択した演算種類の設定のよ	み有効となります。	
演算種類: ○なし(№)	○デーダ演算(Q) ● スクリプト(Q)	
スクリプトユーザID⑤): データ形式(<u>A</u>):	1 令号付きBIN16	
トリガ種別(工):	ON中周期 🔹 1 🛟 (秒)	
トリガデバイス(型):	GB200	
スクリプト: [wrGD200]=[wrGD201]+ if([wrGD200]>4){[wrGD2	スクリブト編集(E) (文法チェック(Y) 1: 00]=1:}	
名称:	OK ギャン	セル

文法チェックをおこない、プログラムに誤りがないかを確認してください。

部品表示(ワード)
基本設定 詳細設定 デバイス/スタイル* / 拡張機能 / 表示条件 / 演算/スクリプト
選択した演算種類の設定のみ有効となります。
演算種類: ○なし(№) ○データ演算(@) ⊙スクリプト(@)
スクリプトユーザID(S): 1
データ形式(<u>A</u>): 符号付きBIN16 V
トリガ種別(T): ON中周期 🔽 1 🛟 (秒)
トリガデバイス(<u>D</u>): GB200 💌 🛄
スクリプト: スクリプト編集(ビ)
[w:GD200]=[w:GD201]+1; if([w:GD200]>4){[w:GD200]=1;}
名称 OK キャンセル

チェック結果		
行番号 I5-番号	エラー内容 エラーはありません	
		開132

基本設定 詳細設定 デバイス/スタイル 加洗機能 (表示条件) (薄算/スクリプト 「潜航走: 「薄算種類の設定のみ有効となります。 「薄種類 へなし(W) (データ演算(Q) (スクリプト(Q)) スクリプトユーザID(S): 1 データ形式(A): 符号付きBIN16 ドリガ種別(D): ON中周期 トリガデバイス(Q): GB200 マクリプト: マクリプト編集(E) 文法チェック(Y) 「WGD2000]-I;: //イングリメット レ(M): ロー ンワリプト編集(E) 文法チェック(Y) 「WGD2000]-I;: //イングリメット 必要に応じて、コメ ントを入力します	部品表示(ワード)		X
選択した演算種類の設定のみ有効となります。 演算種類	基本設定 /デバイス/スタイル* / 拡	詳細設定 拡張機能 (表示条件)/演算/スクリナト	
注算種類 ○なし(い) ○デーダ賞算(い) ●スクリナト(い) スクリナトユーザID(S): 1 データ形式(A): 符号付きBIN16 ドリガ種別(口): ○N中周期 トリガデバイス(D): GB200 マクリナト: マクリナト編集(E) 文クリナト: マクリナト編集(E) 文クリナト: マクリナト編集(E) 文クリナト: マクリナト編集(E) 文グリナト: マクリナト編集(E) 文グリナト: マクリナト編集(E) 文法チェック(M) WrGD2000)=4)[[wGD200]=1;] 必要に応じて、コメ ントを入力します	選択した演算種類の設定の	ひみ有効となります。	
スクリプトユーザID⑤ 1 データ形式(A): 符号付きBIN16 ♥ トリガ弾別(D): ON中周期 ♥ 1 ♥ (物) トリガデバイス(D): GB200 ♥ - スクリプト: ヱクリプト編集(E). 文法チェック(Y). 「(WrGD200]-F(WGD200]-1; // ンクリメット 「(WrGD200]-F(WGD200]-1; // ンクリメット レンアに応じて、コメ ントを入力します	演算種類: ○なし(№))) ○データ演算(0) ⊙スクリプト(0)	
く	スクリプトユーザID(S): データ形式(<u>A</u>): トリガ種別(<u>D</u>): トリガデバイス(<u>D</u>): スクリプト: [wrGD200]=[wrGD200]+ if([wrGD200])4)[[wrGD200]	1 〒号付きBIN16 ○N中周期 ○B200 ○ - - - - - - - - - - - - -	

スイッチの設定をおこないます

E9hZ19f
本本設定 デバイスの 詳細設定 加度 デバイスの GB200 ジニモニズン2010 ビット反転(い) ・ロージャージック ・ロージャージャージ ・ロージャージック ・ロージャージ ・ロージャージック ・ロージャージ ・ロージャージック ・ロージャージャージ ・ロージャージャージ ・ロージャージャージ ・ロージャージャージ ・ロージャージ ・ロージャージャージ ・ロージャージ ・ロージャージ ・ロージャージ ・ロージードの範囲(い) ・ロージャージ
名称 ランプへ変換 OK キャンセル

GOT 書き込み時には、画面データだけでなく、オプション機能の"オブジェクトスクリプト"を書き込んでください。

GOTとの通信	
□ 💭 → 🗖 GOT書込 🛄 ← 🗖 GOT読出 📑 🗂 GOT競会	<u>A</u>
書込データ(R): ③プロジェクトデータ、OS 〇 BootOS	○特殊データ
書込モード(M): 書込データを選択する 🗸 🗸	- 書込チェック GOTI情報取得してください。
GOTタイプ(T): GT15**-S(800x600) 🗸	
 	 書込データサイズ プロジェクトデータ: 55 Kbyte OS: 4009 Kbyte 書込合計: 4064 Kbyte ※上記のほかに、データ領域として OKbyteのGOT RAMを使用します。 書込ドライブ情報
 ● □かな漢字変換機能 ● オブジェクトスクリプト [0523.00] ● オブジェクトスクリプト [0523.00] ● □ドキュメント表示 [0523.00] ● □ 回路モニタ ● □ ラジー編集 [0523.00] ● □ ネットワークモニタ [0523.00] ● □ インデリジェントユニットモニタ [0523.00] 	■ データ領域: Kbyte ■ 空き領域: Kbyte
▼プロジェクトフォルダ内全削除後書き込み(0)	GOT書込(g)
l	通信設定(N) GOTI情報取得(E) 閉じる(C)

または、"プロジェクトデータ、OS 一括書込"を選択すると、自動的に必要なデータを書き込むことができます。



GOT 書込み後、押しボタンを押し、ファンが回転することを確認してください。



b) ラダープログラムの場合



スタートスイッチ (M200 ビットセット)、ストップスイッチ (M200 ビットリセット)を設置します。数値入力のデバイスをD200 に変更します。



E9F219F
スイッチ機能 デバイス(Q): M200 ▼ -
○ピットセット(B) 動作活動加
ランブ機能図形/文字の変更タイシング)
CビットののN/OFFの CビットのON/OFFの
○ワードの範囲₩
名称 ランプへ変換 OK キャンセル

	M200			
•	the second second			
-				
	<u></u>			
-				
	ストッフ			5
	. ミニットッユ	4.2	ι, r	2

E912797
基本設定 詳細設定 /デバイス* 久タイル 文字 / 拡張機能 (動作条件)
スイッチ機能 デパイス(D): M200
·····································
 ○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(½) *キータッチ状態とデリバイスを組み合わせて使用する場合は、 ビットのON/OFF」またしゴワードの範囲」を選択してください。 ● ・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・
名称: フレノハ変換 した キャンセル



鼓値入力	Σ
基本 /デバイス/スタイル*	
種類: ○数(i デバイス(<u>D</u>): D200	it表示(P) ● 数値入力① データ形式(A): 符号付きBIN16 ▼
表示形式 表示形式(E): 数値サイズ(Z): 表示桁数(Q): 小数桁数(M): まざ本定利(Q):	符号付き10進数 マオント①: 16ドット標準 4 × 5 (検 × 縦) 画面に表示する数値をアスタリスクで表示する 6 ○ ○ 小数桁数自動調整(①)
書式文子外心/ 図形設定(通常) 図形(山): 数値色(Q):	なし 「 」 反転表示 ⑤ 「 」 」 「 」 」 「 」 」 「 」 」 し 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、 、
ブリンク(8):	なし 数値 (少): 123456 ・ OK キャンセル

また、部品表示の設定は、部品切り換えデバイスをD200に設定してください。他の設定はデフォルトにしてください。



部品表示(ワード)					
基本設定 /デバイス/スタイル* /拡張機能/系	詳細設定 表示条件 / 演算	筆/スクリプト			
部品切り換え方法: ビット(B) 部品切り換えデバイス(D): D200) •7	<u>-F</u> W)	データ形式(<u>A</u>):	符号付きBIN16	~
	部品種類(工):	部品		*	
	描画モード: 位置合わせ:	●置き換え(P) ●左上(F)	○ XOR(½) ○中心(©)	○上書き⊙)	
	部品詳細 ● 間接デバ	HZW ○ 部	品No.(<u>N</u>)	○無処理(<u>H</u>)	
		tal .	•		
条件流用 プレビューNo: 1 ● fun01					
名称:				OK *	キャンセル

ラダープログラムの例を下記に示します。



スタートスイッチを押すと、1→2→3→4をストップスイッチを押すまで繰り返します。



4.13 部品移動

ワードデバイスの値により, 部品の位置を変更して表示(移動表示)する機能です。 部品移動は, 下記の2種類のデバイスを使用して表示を行います。 ・位置デバイス:部品の移動先を格納するデバイス ・部品切り換えデバイス:表示する部品の種類を切り換えるためのデバイス

〇部品の切り換え方法(部品切り換えデバイスで制御)

下記の3種類の切り換え方法が選択できます。

(1) 部品移動(ビット部品)

- 2種類の部品を切り換えて表示します。
- (a) ビットデバイスの ON/OFF で、異なる部品に切り換えます。



(b) ビットデバイスの ON/OFF で, 部品の表示 / 非表示を行います。



(2) 部品移動(ワード部品)

3種類以上の部品を切り換えて表示します。

(a) ワードデバイスの値と同じ部品 No. の部品に切り換えます。



(3) 部品移動(固定部品)

1種類の部品のみを表示します。

[部品切り換えデバイス]の設定はしません。



Oポイント

部品移動で表示する部品

部品移動で表示する部品には下記の2種類があり、あらかじめ登録しておく必要があります。

(1) GTDesigner3 で部品として登録した部品データ(登録部品)

(2) CF カードに格納した BMP/JPEG ファイル(BMP/JPEG ファイル部品)

〇表示できる部品の種類

種類	内容	備考
部品	部品に登録した図形を表示します。 例)部品に登録できる図形 図形 文字 BMP/JPEGファイル	• 部品は、あらかじめ登録しておく必要があり ます。
マーク	部品に登録した図形の色を、デバイスの変化により、切り換えて表示します。 一つの部品で異なるイメージが表示できるので、複数の部品を登録する必要がなくな り、GOTのメモリ容量を節減できます。 白色 青色 赤色 白色の部分で、表示色を切り換えます。	 BMP/JPEG 形式の部品は、使用できません。 色を切り換える部分は、白色で描画してください。 固定部品表示時は複数の色に切り換えできません。 1 色のみの表示になります。

【部品移動機能を使ってみる】

部品移動機能を設定し、ベース画面につぎのような画面を作成してみます。



 ・位置デバイス:D1200
 ・タッチスイッチ(始動:部品移動を開始させます) 書き込みデバイス:M1210:ON
 ・タッチスイッチ(停止:部品移動を停止させます) 書き込みデバイス:M1210:OFF
 ・数値表示(台数)

・部品切り換えデバイス: M1200

台車が右へと移動した回数をカウントします。

モニタデバイス:D1210

● <u>部品の登録</u>
 部品移動で表示する部品をあらかじめ登録します。

①登録したい図形を描きます

②描いた図形をグループ化します。





【補足: BMP ファイルを読み込む】

BMP ファイルを GT Designer3 に読み込んで、部品に登録することもできます。 [図形]→[イメージデータを読み込み]メニューを選択してください ③登録する図形を選択します。

④登録する図形をプロジェクトワークスペース内の「部品」の下にドラッグします。



⑤部品のプロパティダイアログボックスが表示されます。

登録する部品の番号を"20"、名前を"台車"入力して、"OK"ボタンをクリックします。



 $A \sim$

● 部品移動表示の設定

部品移動表示の設定を行います。

①[オブジェクト]-[部品移動]-[ビット部分]メニューを 選択します。

<u>部品移動(ビット)設定ダイアログボックスが表示されます。</u>

オブ	ジェクト(<u>(</u>)	yール①	通信(<u>C</u>)	ウ心	/ドウ(W)	ヘルプ(円)	
B	スイッチ(S)	-	•				
в)	ランプ①		▶				
123	数値表示//	入力(N)	•				
ASC	アスキー表示	:/入力(A)	•				
Dete	データリストま	長示(<u>D</u>)					
Θ	日付/時刻新	表示①	•				
ø	コメント表示	(<u>C</u>)	•				
	アラーム表示	. (<u>R</u>)	•				
ŧő	グラフ(<u>G</u>)		•				
T	部品表示(日)	+				
	部品移動(M	Ð	•	₿₩	ビット部品	品(<u>B</u>)	
L	54UX17	रुज्ञर <u>म</u> ्र			ワード部	品(W)	
8	画面呼び出	し(<u>O</u>)		F#	固定部	品(<u>F</u>)	
	ウィンドウ位置	置(₩)	•	$\overline{A}_{\mathcal{P}}$	部品移	動経路(R)	
	キーウインドウ	うのオブジェク	¢ר <u>וא</u>				
	印字①		÷				
	お気に入り(=)	Þ				

②表示する部品について設定します。

部品移動(ビット)			×
基本設定 /デバイス/スタイル / 拡張機能	詳細設定 (表示条件)(スクリナ	4	
部品切り換え方法: ・部品切り換え方法: ・・ ・ ・ ・・ ・・ ・・ ・ ・ ・ ・ ・・ ・ ・・ ・ ・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・ ・・ ・・ ・ ・ ・・ ・・ ・・ ・ ・ ・・ ・・ ・・ ・ ・・ ・・ ・ ・・ ・・ ・・ ・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・ ・・	B)ワードW) ・	
位置デバイス(D): 移動方法(E): 座標	~	🔽 🛄 データ形式 🕐 👔	守号なしBIN16 ▼
OFF	部品種類(工):	部品	•
ON	描画モード(S): 位置合わせ: の部品詳細	 ●移動 ● 乾卦 ● 左上(F) ○ 中心(©) 	
	部品No.: ブリンク(<u>K</u>):	1 🔹 円(水色) なし 💌	▼ 番品
名称:			OK キャンセル

・部品切り換え方法

部品の切り換え方法を選択します。(ビット/ワード)

・部品切り換えデバイス:

部品の表示を切り替える時に用いるデバイスを指定します。 指定したデバイスの値を変更すると、異なる部品に表示を切り換えることができます。

・移動種類

部品移動時の移動種類を選択します。

<u>位置デバイス</u>

[移動方法]設定後、部品の移動先を格納する、位置デバイスを設定します。

- [移動方法]により、設定する内容が異なります。
 - 座標:X軸, Y軸の値を格納するデバイスを設定します。
 設定したデバイスから連続して2点分が,X軸,Y軸座標格納用に設定されます。(直接設定したデバイスがX軸座標格納用)
 - 直線:始点、終点に対する相対値を格納するデバイスを設定します。
 - ポイント指定:表示位置(ポイント)を格納するデバイスを設定します。
- <u>データ形式</u>

[移動方法]で[直線]選択時,ワードデバイスのデータ形式を選択します。([座標]/[ポイント指定] 選択時は[符号なしBIN16]で固定)

·符号付き BIN16·符号なし BIN16

<u>移動方法</u>

部品の移動方法を選択します。

座標:2点のワードデバイスの値をX軸, Y軸の座標として, 部品を移動表示する場合に選択します。

選択後、座標位置を格納するデバイスを設定します。

設定したデバイスから連続して2点分が,X軸,Y軸座標格納用に設定されます。(直接設定したデバイスがX軸座標格納用)

直線 *1ご始点と終点を指定した直線上で、部品を移動表示する場合に選択します。

選択後、始点に最小値、終点に最大値を設定します。

ポイント指定:あらかじめ設定した表示位置(ポイント)に部品を表示する場合に選択します。 選択後,部品を移動表示する部品移動経路の経路 No.を設定します。(0~29) 部品移動経路は、あらかじめ画面上で設定してください。

経路 No.

部品を移動表示する部品移動経路の経路 No. を設定します。(0~29)

・部品種類

部品移動を行う部品の種類を選択します。

部品*2

登録した部品を表示します。

マーク*2

部品の白色部分を、部品切り換えデバイスの変化により他の表示色に切り換えて表示します。 選択後、マークとして表示する[部品 No.]を設定します。

[部品]ボタンをクリックすると、登録されている部品の種類を確認できます。

画像ファイル*2

画像ファイルを選択し、CFカードに登録した画像ファイルを、部品として表示します。 選択後、[設定]ボタンをクリックすると[画像ファイル設定]ダイアログボックスが表示されます。

また、指定した画像ファイルのフルパスを表示します。

```
・描画モード
```

部品移動時の表示方法を選択します。 移動:表示していた部品を消去して部品を移動表示します。 軌跡:表示していた部品を消去せずに部品を移動表示します。 例)

[移動]選択時



 \ge

前回の表示

前回の表示

・位置合わせ

部品の表示位置の基準を選択します。

左上:部品の左上を基準に表示します。

中心:部品の中心を基準に表示します。

例)

[移動方法]で[座標]を選択した場合(X軸座標デバイス=320, Y軸座標デバイス=240)



<u> 部品 No.</u>

表示する部品番号を設定します。 [部品]ボタンをクリックすると登録した部品を確認できます。 [部品 No.]を0に指定すると部品を消去します。

マーク色

[部品種類]で[マーク] 選択時, 部品の白色の部分を何色に切り換えるか選択します。

<u>画像ファイル No.</u>

画像ファイルのNo. を指定することができます。

- [画像ファイル設定]ダイアログボックスの[連番桁数]により,指定できる範囲が異なります。 5桁:00001~65535
- 4 桁:0001~9999
- 3 桁:001~999
- 2桁:01~99
- 1桁:1~9

[画面ファイル No.]を0に設定すると画像を消去します。

ON時のみ画像を表示する場合は、OFF時の[画像ファイル No.]を0に指定してください。

<u>ブリンク</u>

部品のブリンク方法を選択します。(なし/低速/中速/高速)

<u>*1 直線</u>

[移動方法]で[直線]を選択した場合,部品の移動範囲となる直線を設定します。 [部品移動(ビット)]ダイアログボックスで設定後,下記の操作を行います。 ①作画画面で始点となる位置でクリックしてください。



②カーソルを移動して、終点の位置でクリックすると、部品の移動範囲となる直線が設定されます。

						•		

*2 部品の透過色設定を有効にする方法

設定した部品のイメージデータに透過色を設定している場合,透過色の設定が有効になります。 下記に,部品で透過色の設定を有効にする方法を示します。

①イメージデータに透過色を設定してください。

(イメージデータに透過色を設定できるのは BMP ファイルのみです。)
 ②透過色を設定したイメージデータを部品またはライブラリに登録してください。
 ③登録した部品またはライブラリを部品に設定してください。

今回は以下のように設定します。

部品切り換えデバイス: "M1200"

部品切り換え方法:	● £ % F (B)	<u>○ヮ</u> ードШ
部品切り換えデバイス(<u>D</u>):	M1200	✓ …

ON/OFF 属性:

ON時:部品No. "20"を選択

0FF時:部品No. "20"を選択

(注:0にすると部品を表示しません)

OFF	部品種類(工):	部品		*	
ON 0	描画モード(S): 位置合わせ: 部品詳細 部品No: ブリンク(<u>K</u>):	 移動 	 ● 軌跡 ● 中心 (©) 		▼ 部品)
	部品種類(工):	部品		*	
	描画モード(<u>S</u>): 位置合わせ:	 ●移動 ●左上(F) 	○ 軌跡 ○ 中心(0)		
on <mark>o o</mark>	一部品詳細	0.77.0	01120		

③部品の移動方法を設定します。

・位置デバイス:

部品の表示位置を制御するデバイスです。

このデバイスの値を変更することにより、部品が移動して表示されます。

•	移動	種類	;
---	----	----	---

部品を移動させる方法を、"座標""直線""ポイント"から選択します。

ここでは、以下のように設定します。

位置デバイス: "D1200" 移動方法: "直線"

最大值:"5"

~移動種類							
位置デバイスΦ:	D1200		▼	ニー デー:	纫形式(⊻):	符号なしBIN16	*
移動方法(<u>E</u>):	直線	✔ 最	小値: 0	*	最大値:	5	

④"OK"ボタンをクリックします。

⑤部品の移動範囲となる直線を設定します。(「移動方法」を「直線」に選択した場合のみ)

 +									

⑥作画画面で、"始点"となる位置でマウスをクリックします。 ⑦カーソルを移動して、"終点"となる位置でクリックします。



また、直線で移動させたい場合は下記のように設定してください。



※注意

部品サイズが大きく、タッチパネルの画面からはみ出す場合は、部品移動しません



【補足 部品の移動方法について】

部品の移動方法は、以下の3種類から選択できます。

)座標

ドット単位の座標を指定し、その位 置に部品を表示します。 設定したデバイスの値を変更する ことにより、ドット単位で表示位置 を変更できます。 設定したデバイスから連続して2点



(2)直線

設定した始点と終点の間で部品を直線移動します。



③ポイント指定

あらかじめ設定した表示位置(ポイント)に部品を表示します。 ポイントの設定は、複数のポイントを結んだ直線(部品移動経路)を登録して行います。 位置デバイスの値と同じポイント番号に部品が表示されます。

* 部品の移動方法を「ポイント指定」にした場合、部品の表示位置となる部品移動経路を設 定する必要があります。(【オブジェクト】→【部品移動】→【部品移動経路】メニューで設定) <設定イメージ> <移動イメージ>





<u>タッチスイッチの設定</u>

タッチスイッチの設定を行います。

①[オブジェクト]ー[スイッチ]ー[ビットスイッチ]
 メニューを選択します。

オブ	ジェクト(の) ツール(T) 通信(C)		ウル	ッドウ(<u>W)</u> ヘルプ(H)
ď	219FS	•	-U	スイッチ(<u>H</u>)
v	עלעכ 🕨		B 20	ビットスイッチ(<u>B</u>)
123	数値表示/入力(№)	·	TU	ワードスイッチ(型)
ASC	アスキー表示/入力(<u>A</u>)	·	S	画面切り換えスイッチ(<u>G</u>)
Dette	データリスト表示(<u>D</u>)		N.	局番切り換えスイッチ(<u>C</u>)
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>)	·	6B	キーウィンドウ表示スイッチ(工)
	アラーム表示(<u>R</u>)	·	KN	キーコードスイッチ(匠)
£4	グラフ(<u>G</u>)			-
T	部品表示(P) 🔹 🕨			
	部品移動(<u>M</u>) 🔹 🕨	·		
G,	ドキュメント表示(E)			
2	画面呼び出し(2)			
	ウィンドウ位置、🖤 🕨			
	キーウィンドウのオブジェクト(近) 🕠			
	印字①	·		
	お気に入り(E) ・			

②ビット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。



③【基本設定:デバイス】タブを以下のように設定します。

デバイス :"M1210" 動作設定:ビットセット
E9F249 J
基本設定 /デバイス* スタイル* 文字* / 拡張機能 / 動作条件
イッチ機能 デバイス(Q): M1210 ・動作設定 ・ ・ビットモーメンタリ(M) ・ビット反転(L) ・ビットセット(B) 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(L) ・ ・キータッチ状態(L) ・ ・ビットのON/OFF(L)また」は「ワードの範囲」を選択してください。 ・ワードの範囲(M)
名称: ランプへ変換。 OK キャンセル

④【基本設定:スタイル】タブを以下のように設定します。
 図形: "16 正方形 10Square_10"
 スイッチ色(OFF 時):「青」
 スイッチ色(ON 時):「水」

ጀットスイッチ	×
E9トスイ9チ 基本設定 デバイス* / スタイル / 文字) キータッチ キータッチ OFF ON	
	スイッチ色 ⑤: 皆景色 (B): パターン(E): □ ▼
名称:	



⑤【基本設定:文字】タブを以下のように設定します。文字: "始動" (ON 時/OFF 時とも)

ビットスイッチ	
基本設定 /デバイス* (スタイル*)/文字	詳細設定 「拉張機能」動作条件
キータッチ OFF キータッチ のド 近勤 始勤 近勤 加勤 近勤 公前 二ビー範囲: 全設定 OFF→ON 二ビー(2)	33版種類 直接銘板
名称:	

⑥設定終了後、"OK"ボタンをクリックします。



⑦作成したタッチスイッチをコピー/貼付けして、もう一つのスイッチを用意し、以下のように設 定し直します。

【基本設定:デバイス】タブ 動作設定:「ビットリセット」 【基本設定:スタイル】タブ スイッチ色(OFF 時):「赤」 スイッチ色(ON 時):「紫」 【基本設定 : 文字】タブ 文字 :「停止」

ジトスイッチ				
基本設定 <mark> / デバイス* /</mark> スタイル* / 文字*	詳細設定 / 拡張機能 / 動作条件			
スイッチ機能 デパイス(型) M1210 動作設定 〇ビットモーメンタリ(型) 〇ビットセット(S) 〇ビットセット(S) マンプ機能(図形/文字の変更分) 〇ナータッチ状態(型) *+ 〇・ロートの約(D0F)(P) 〇・ロードの範囲(A) 〇・ロードの範囲(A)	 ビット反転() ビットワセット(型) ビットリセット(型) マッチ状態とデバイスを組み マトのON/OFF1またはワー 	▼ …	● 助作も意力 場合は、 ください。	
名称:		変換	OK ++	ンセル

デバイス OFF	(*) [/] スタイル* / 文字* 停止	2.23.根能 ¥ 助作条(4) 图形(4): 正方形:Square_10 ¥ 图形_
ON	(亭止 (亭止	図形構性 枠色(M) スイッチ色(S) 甘景色(E) 丁(3ーン(E)





①数値表示をオブジェクト画面上に配置します。



オブ	ジェクト(の) ツール(工) 通信	<u>0)</u> ウィンドウ	₩ ヘルプ(H)
<u>₩</u> •	スイッチ(S) ランプ(L)		*∕ -
123	数值表示/入力(N)	▶ 123 数(直表示(<u>N</u>)
ASC	アスキー表示/人力(<u>A</u>)	▶ 100 数(直入力(U)
Petel	データリスト表示(<u>D</u>)		
Θ	日付/時刻表示(Y)	•	
ø	コメント表示(<u>C</u>)	•	
	アラーム表示(<u>R</u>)	•	
£4	グラフ(<u>G</u>)	•	
	部品表示(P)	•	
	部品移動(<u>M</u>)	•	
G	ドキュメント表示(E)		
8	画面呼び出し(_)		
	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)	•	

②「基本設定:デバイス/スタイル」タブを以下のように設定します。

デバイス: "D1210" 表示桁数: "6" 数値サイズ: "4×4" 図形: "表示枠図形: Frame_10"



基本設定 デバイス/スタイル*	
重類: ③数	<u>(唐表示(P)</u> ○ 数値入力 Φ
デバイス(<u>D</u>): D1210	0 🔽 データ形式(<u>A</u>): 符号付きBIN16 🔽
表示形式	
表示形式(E):	符号付き10進数 💙 フォント(工): 16ドット標準 🔽
数値サイズ(Z):	4 💌 × 4 💌 (横×縦) □画面に表示する数値をアスタリスクで表示する
表示桁数(G):	6 • □0を付加する(2) 揃え(2) ■ 三 三
小数桁数(N):	□ ↓ 小数桁数自動調整(」)
書式文字列(<u>O</u>):	
図形設定(通常)	
図形(<u>H</u>):	表示枠図形: Frame_10 図形
枠色(<u>M</u>):	▼ プレート色(E): ▼ 102/156
数値色(<u>C</u>):	
ブリンク(<u>K</u>):	
	123456



①画面上に以下の文字を配置します。



②"コンベア"を配置します。



下記のPLC プログラムを入力して、PLC に書き込んでください。



PLCCPU をリセットした後 RUN にし、動作確認をおこなってください。

追加 部品切換

上記の動作確認後、下記の設定を追加し、再度動作確認を実施してください。

①M1200のタッチスイッチを画面上に追加してください。



②部品切換 ON を他の図形に設定してください。

部品移動(ビット)		×		
基本設定 /デバイス/スタイル* / 拡張機能 / 表	細設定 示条件 / スクリプト)			
位置デバイス(D: D1200	▼ … データ形行	式(Y): 符号なしBIN16 -		
移動方法(E): 直線	▼ 最小値: 0 🔶 最	大値: 5 🚖		
OFF 0	品種類(T): 部品	•		
	i画モード(S): ◎ 移動 ○ ● 2置合わせ: ◎ 左上(F) ○ □ 部品詳細	仇助 中心(C)		
	部品No: 10 🚖 ON図形(赤 ブリンク(K): なし 🔹	判		
名称		OK キャンセル		

課題20 部品移動

ウィンドウ画面で数値(部品番号と座標軸)をキーウィンドウから入力することにより、ベース 画面上で部品を移動させてください。

ベース画面・・・1枚

ウィンドウ画面・・・1枚

部品登録…3個(あらかじめ、部品を3個登録しておいてください)

- (1) ベース画面
 - ・部品移動設定(ワード)
 ①基本設定
 部品切換え方法:ワード
 部品切り換えデバイス:D10 (符号付き(BIN16))
 位置デバイス:D20 (符号なし(BIN16))
 移動方法:座標
 位置合わせ:左上
- ②表示方法(ワード)
 No.1:表示範囲\$V==1 表示番号30
 No.2:表示範囲\$V==2 表示番号31
 No.3:表示範囲\$V==3 表示番号32
 (通常は、表示番号0)
 30 文字_タッチパネル

… 📱 31 四角_白

- ・画面切換スイッチ
 動作設定:ウィンドウ切換
- (2) ウィンドウ画面
 - ・数値入力(1)(部品番号選択)
 デバイス:D10 範囲設定:0≦\$W≦3
 - ・数値入力(2)(X座標値)
 デバイス:D20 範囲設定:0≦\$W≦800
 - ・数値入力(3)(Y 座標値)
 - デバイス:D21 範囲設定:0≦\$W≦600
 - ・通常 部品



4-367

[実践的FAQ118 部品の非表示]

非表示にするために、表示部品番号を "O" にしたが、なぜ部品が表示されてしまうか?



[実践的FAQ119 画面に表示されていない情報の確認]

部品移動など画面に表示されていない情報を確認する方法はないのか?

来于	:(//) 両面(S) 共通の設定(M)			
48.0				
	UN時を表示9る(U) F/ ままにの FF			
	冉衣示(K) F5			
	·V−1L/(−(T)			
	ドッキングウィンドウ(W) ・	C	プロジェクトツリー(R)	Alt+0
Ľ	エディタタブ(1)		画面一覧ツリー(C)	
~	ステータスバー(S)	G	システムツリー(S)	
	表示項目(I) ▶	-6	プロパティシート(E)	Alt+1
	グリッド(G) ▶	.	ライブラリー覧(L)	F9
	レイヤ表示(Y) ▶	8	ライブラリ一覧(テンプレート)(I)	Alt+F9
	ガイドライン(補助線)(D) ▶	-	JSCHOLINGER TIT SE(C)	ALCTZ
Q	ズーム(Z) ▶		データー覧(V)	
			カテゴリ一覧(T)	
		T	部品イメージ一覧(P)	
		Ē,	データブラウザ(W)	Ctrl+E

