

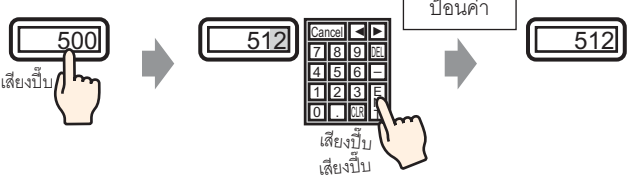
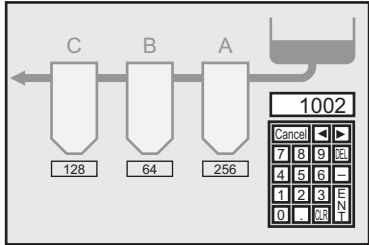
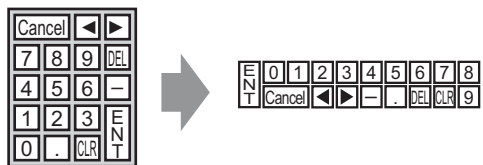
16

การป้อนข้อมูล ด้วยแป้นคีย์

ในบทนี้จะอธิบายเกี่ยวกับ “แป้นคีย์” ใน GP-Pro EX พร้อมทั้งวิธีการสร้างและการจัดการเบื้องต้น
โปรดเริ่มต้นด้วยการอ่าน “16.1 เมนูการตั้งค่า” (หน้า 16-2) แล้วจึงไปอ่านหน้าที่เกี่ยวข้อง

16.1	เมนูการตั้งค่า.....	16-2
16.2	การแสดงแป้นคีย์แบบป๊อปอัพ.....	16-3
16.3	การแสดงผลแป้นคีย์แบบถาวรบนหน้าจอ.....	16-7
16.4	การปรับแต่งแป้นคีย์ให้เหมาะกับการใช้งาน.....	16-10
16.5	คำแนะนำในการตั้งค่า.....	16-21
16.6	ข้อจำกัด.....	16-37

16.1 เมนูการตั้งค่า

การแสดงแป้นคีย์แบบป๊อปอัพ	
<p>แสดงแป้นคีย์บนหน้าจอเฉพาะเมื่อจำเป็นเท่านั้น (เมื่อป้อนข้อมูล)</p> <p>แต่ที่หน้าจอแล้ว... แป้นคีย์แบบป๊อปอัพจะแสดงขึ้น สำหรับให้เปลี่ยนค่าตัวเลข</p>  <p>เสียงบี๊ป</p> <p>เสียงบี๊ป</p> <p>เสียงบี๊ป</p> <p>ป้อนค่า</p>	<p>ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 16-4)</p> <p>รายละเอียด (หน้า 16-3)</p>
การแสดงแป้นคีย์แบบถาวรบนหน้าจอ	
<p>วางแป้นคีย์บนหน้าจอโดยตรง แป้นคีย์แบบถาวรจะปรากฏอยู่บนหน้าจอ</p> 	<p>ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 16-8)</p> <p>รายละเอียด (หน้า 16-7)</p>
การปรับแต่งแป้นคีย์ให้เหมาะกับการใช้งาน	
<p>ผู้ใช้สามารถสร้างแป้นคีย์ได้อย่างอิสระตามต้องการ โดยการจัดเรียงแป้นคีย์ที่มีอยู่เดิมเป็นแบบใหม่</p> 	<p>ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 16-11)</p> <p>รายละเอียด (หน้า 16-10)</p>

16.2 การแสดงผลเป็นคีย์แบบป๊อปอัพ

16.2.1 รายละเอียด

แสดงผลเป็นคีย์บนหน้าจอเฉพาะเมื่อจำเป็นเท่านั้น (เมื่อป้อนข้อมูล)




16.2.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

หมายเหตุ

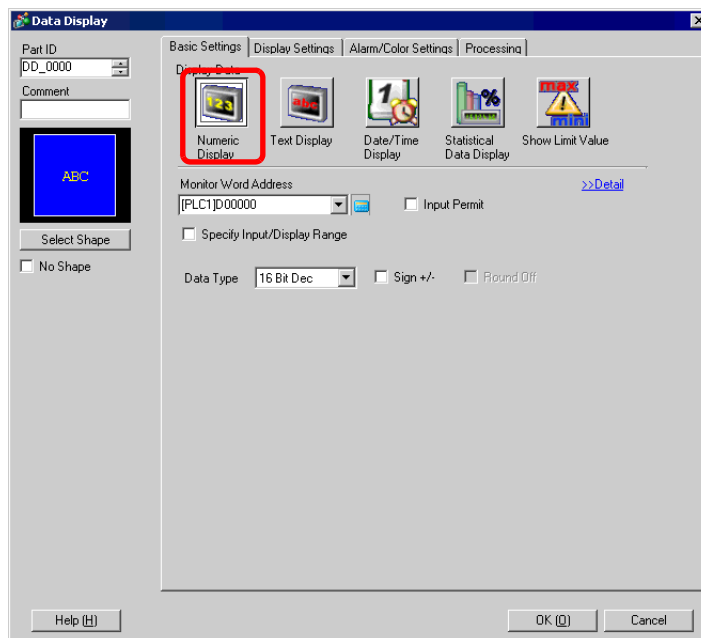
- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 - ☞ “14.12 คำแนะนำในการตั้งค่าการแสดงผล/การป้อนข้อมูล” (หน้า 14-51)
- สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับการวางพาร์ทหรือการตั้งค่าตำแหน่ง, รูปร่าง, สี และป้ายชื่อ โปรดดูที่ “ขั้นตอนการแก้ไขพาร์ท”
 - ☞ “9.6.1 ขั้นตอนการแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-36)

แสดงแป้นคีย์บนหน้าจอเฉพาะเมื่อจำเป็นเท่านั้น (เมื่อป้อนข้อมูล)



1 เลือกเมนู [Part (P)] - ตัวเลือก [Data Display (D)] - คำสั่ง [Numeric Display (N)] หรือคลิกไอคอน  แล้ววางไว้บนหน้าจอ

2 ดับเบิลคลิกพาร์ทแสดงผลข้อมูลที่วางไว้ กล้องโต้ตอบการตั้งค่าจะปรากฏขึ้น

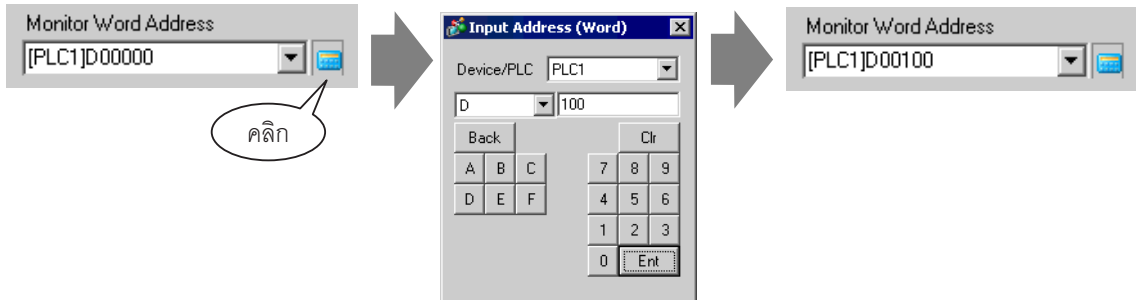


3 เลือกรูปร่างของพาร์ตแสดงผลข้อมูลจาก [Select Shape]

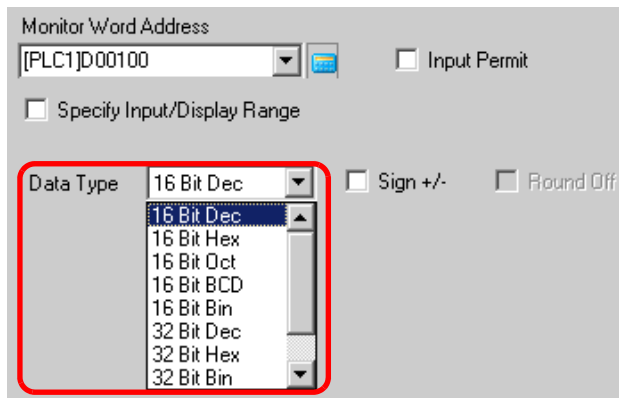
4 ใน [Monitor Word Address] ให้กำหนดตำแหน่ง (D100) ซึ่งจะเก็บค่าที่ป้อนเข้าไป

คลิกที่ไอคอนนี้ แบนคีย์ข้อมูล
ตำแหน่งจะปรากฏขึ้น

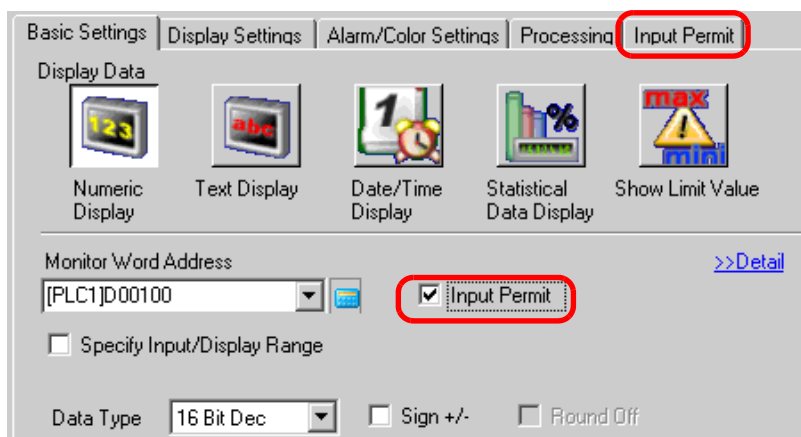
เลือกอุปกรณ์ “D” แล้วป้อน
ตำแหน่งเป็น “100”



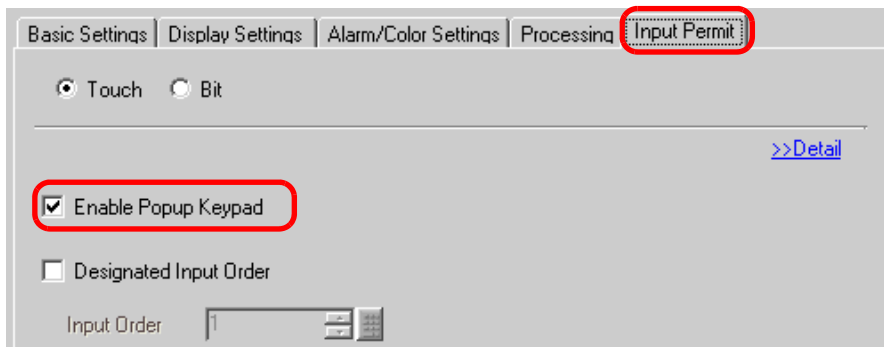
5 ตั้งค่าชนิดของข้อมูลที่จะแสดง (เช่น “16 Bit Dec”) ใน [Data Type]



6 ทำเครื่องหมายที่ช่อง [Input Permit] เมื่อทำเครื่องหมายที่ช่อง [Input Permit] แล้ว แท็บ [Input Permit] จะแสดงขึ้น
คุณสามารถป้อนข้อมูลตัวเลขได้



- 7 คลิกที่แท็บ [Input Permit] หน้าจอต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น ตรวจสอบให้แน่ใจว่าทำเครื่องหมายที่ช่อง [Enable Popup Keypad] แล้ว

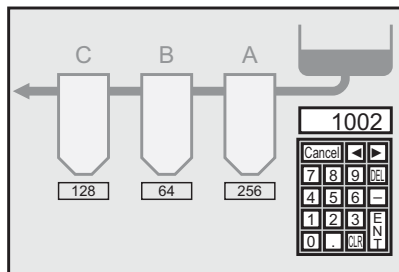


- 8 หากต้องการ ให้ตั้งค่าสีและข้อความของพาร์ทแสดงผลข้อมูลที่แท็บ [Alarm/Color Settings] และ [Display Settings] แล้วคลิก [OK]

16.3 การแสดงแป้นคีย์แบบถาวรบนหน้าจอ

16.3.1 รายละเอียด

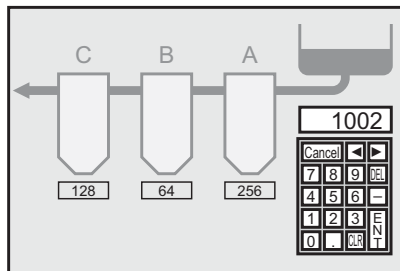
วางแป้นคีย์บนหน้าจอโดยตรง แป้นคีย์แบบถาวรจะปรากฏอยู่บนหน้าจอ



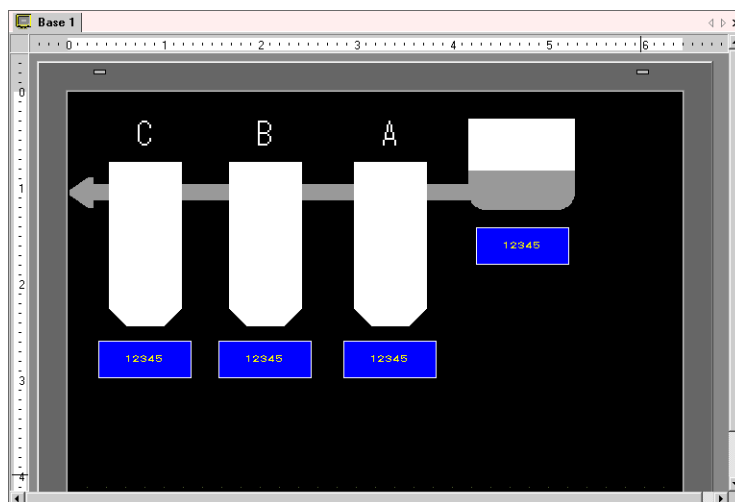
16.3.2 ขั้นตอนการตั้งค่า


- หมายเหตุ
- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
☞ “16.5.4 คำแนะนำในการตั้งค่าแพ็คเกจ” (หน้า 16-35)

วางแป้นคีย์บนหน้าจอโดยตรง แป้นคีย์แบบถาวรจะปรากฏอยู่บนหน้าจอ



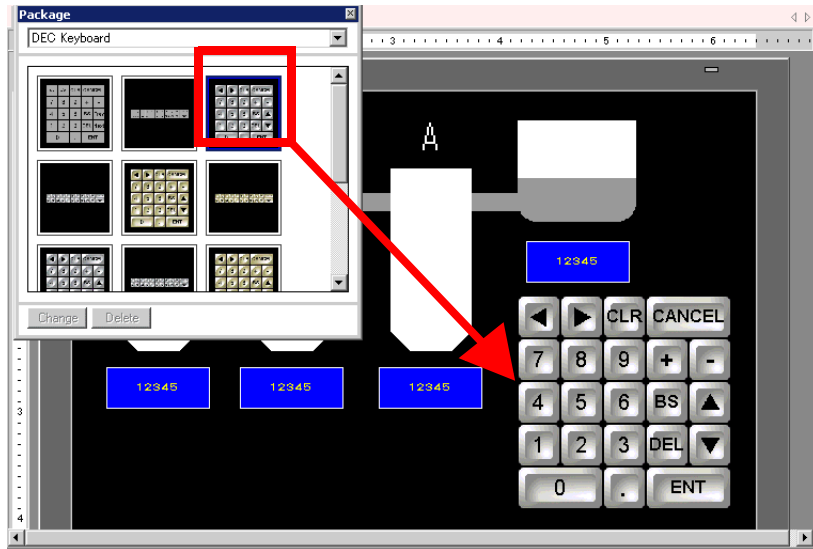
1 เปิดหน้าจอที่คุณต้องการวางแป้นคีย์



2 เลือกเมนู [Part (P)] - คำสั่ง [Keypad (B)] หรือคลิก  เพื่อแสดงหน้าจอ [Package] ต่อไปนี้



3 เลือกแป้นคีย์ที่ต้องการใช้ แล้ววางแป้นคีย์นั้นบนหน้าจอ (เช่น DEC Keyboard)



4 การตั้งค่าให้แสดงแป้นคีย์แบบถาวรบนหน้าจอเสร็จสมบูรณ์

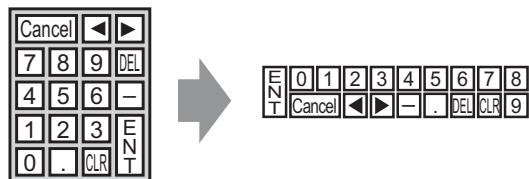
หมายเหตุ

- ป้อนข้อมูลจากแป้นคีย์ที่วางไว้ และยกเลิกการทำเครื่องหมายที่หน้าช่อง [Enable Popup Keypad] ที่แท็บ [Input Permit] เพื่อแสดงพาร์ทแสดงผลข้อมูล

16.4 การปรับแต่งแป้นคีย์ให้เหมาะกับการใช้งาน

16.4.1 รายละเอียด

ผู้ใช้สามารถสร้างแป้นคีย์ได้อย่างอิสระตามต้องการ โดยการจัดเรียงแป้นคีย์ที่มีอยู่เดิมเป็นแบบใหม่ คุณสามารถวางแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วลงบนหน้าจอโดยตรงเพื่อแสดงเป็นแบบถาวรหรือแบบป๊อปอัพ

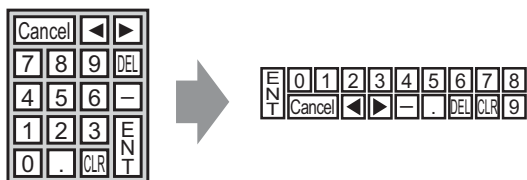



16.4.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

■ การแสดงแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วบนหน้าจอแบบถาวร

- หมายเหตุ
- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
☞ “16.5.4 คำแนะนำในการตั้งค่าแพ็คเกจ” (หน้า 16-35)

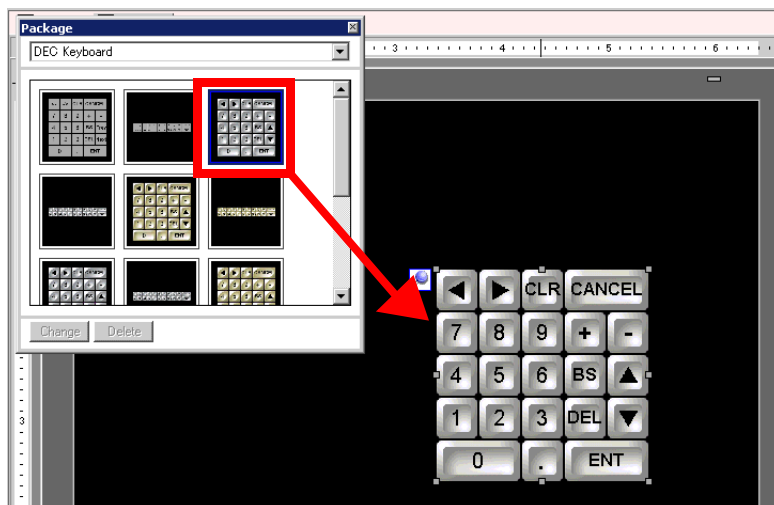
แสดงแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วบนหน้าจอแบบถาวร



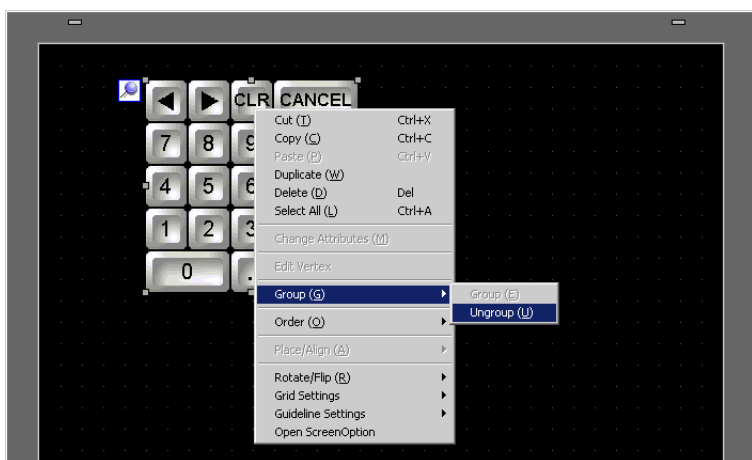
- 1 เลือกเมนู [Part (P)] - คำสั่ง [Keypad (B)] หรือคลิก  เพื่อแสดงหน้าจอ [Package] ต่อไปนี้



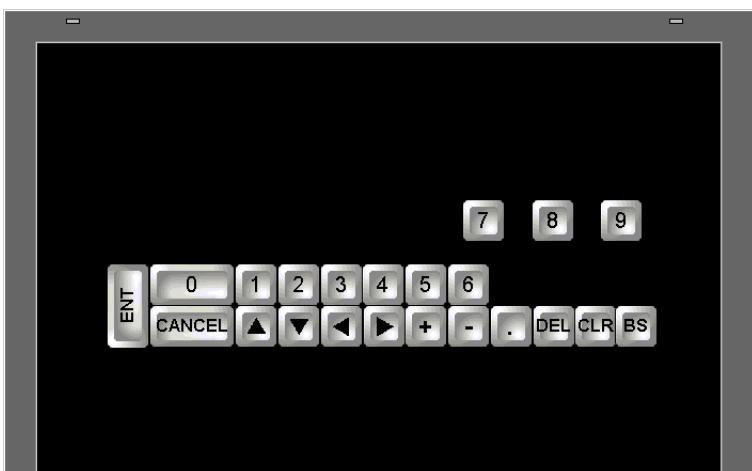
- 2 เลือกแป้นคีย์ที่ต้องการปรับแต่ง แล้ววางแป้นคีย์นั้นบนหน้าจอ (เช่น DEC Keyboard)



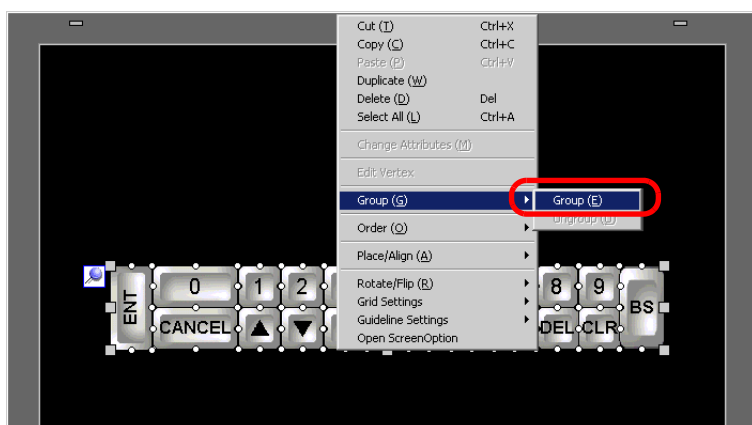
- 3 เลือกแป้นคีย์ที่วางไว้ คลิกขวาที่แป้นคีย์ดังกล่าว แล้วเลือก [Ungroup (U)] จาก [Group (G)] หากเลือก [Ungroup] คุณจะสามารถตั้งค่าแต่ละปุ่มได้




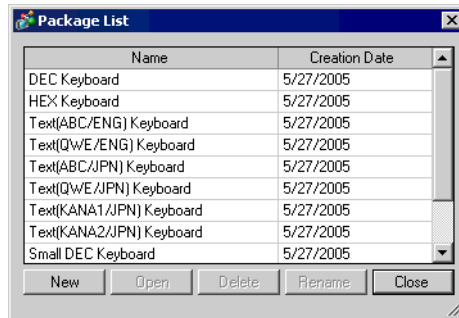
- 4 จัดเรียงปุ่มที่ยังไม่ได้จัดกลุ่มตามต้องการ



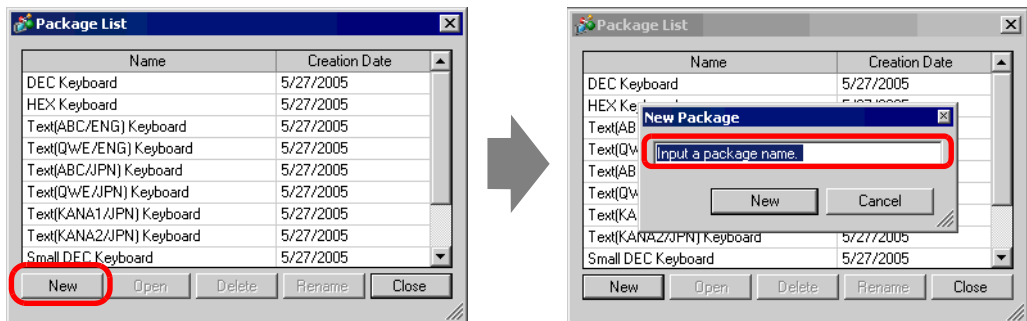
- 5 เลือกแป้นคีย์ทั้งหมดที่ปรับแต่งแล้ว คลิกขวาที่แป้นคีย์ แล้วเลือก [Group (E)] จาก [Group (G)] การปรับแต่งแป้นคีย์เสร็จสมบูรณ์



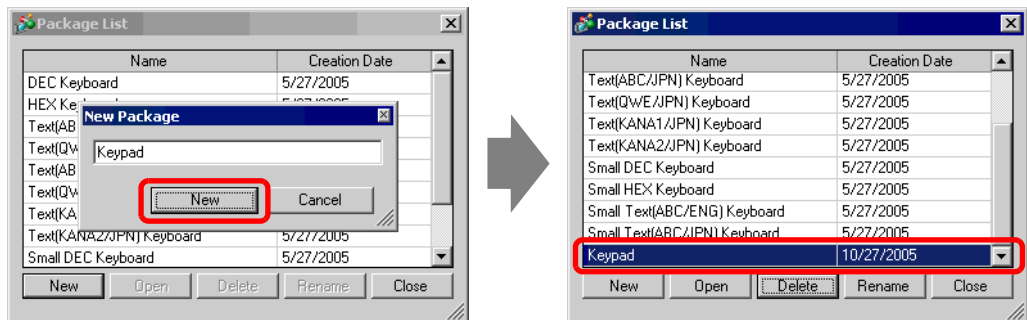
6 ลงทะเบียนแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วใน [Package] เมื่อคุณใช้แป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วบนหน้าจออื่น คุณสามารถอ้างอิงถึงแพ็คเกจดังกล่าวได้ เลือกเมนู [View (V)] - คำสั่ง [Package (P)] หรือคลิก  กล้องโต้ตอบ [Package List] ต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น



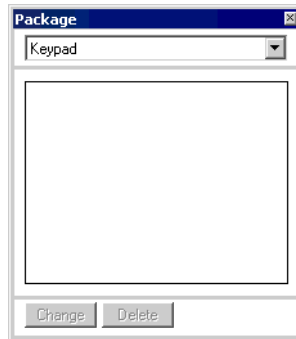
7 คลิก [New] เพื่อแสดงกล่องโต้ตอบ [New Package] ตั้งชื่อแพ็คเกจ (เช่น Keypad)



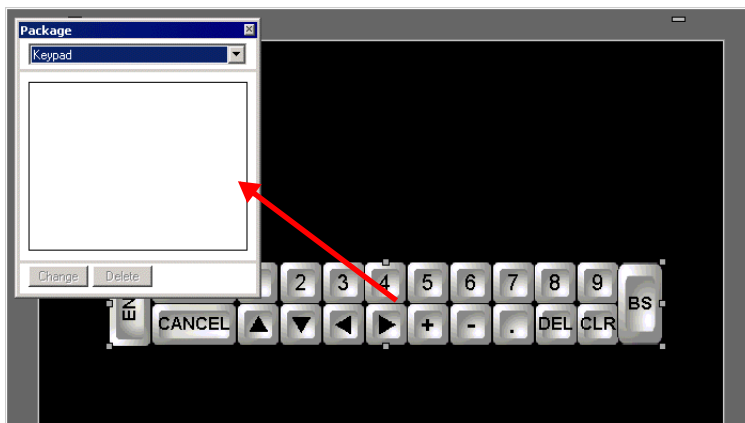
8 คลิก [New] ที่กล่องโต้ตอบ [New Package] เพื่อกลับไปทีกล่องโต้ตอบ [Package List] ซึ่งแสดงแพ็คเกจใหม่



9 คลิก [Open] ที่กล่องโต้ตอบ [Package List] โดยเลือกชื่อแพ็คเกจใหม่ไว้ กล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น



10 ลากแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วไปที่กล่องโต้ตอบ [Package]



11 แป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วได้ถูกลงทะเบียนในกล่องโต้ตอบ [Package] เรียบร้อยแล้ว



หมายเหตุ

- ในกล่องโต้ตอบ [Package] แต่ละกล่อง คุณสามารถลงทะเบียนภาพวาด พาร์ท และแป้นคีย์รวมกันได้ 200 รายการ

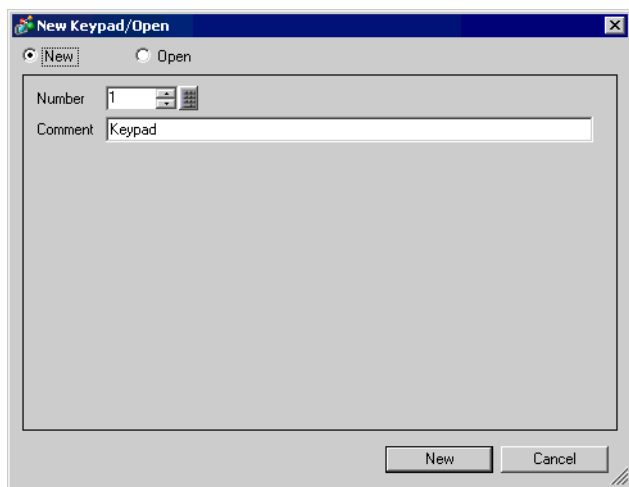
■ การแสดงแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วเป็นแบบป๊อปอัพ

หมายเหตุ

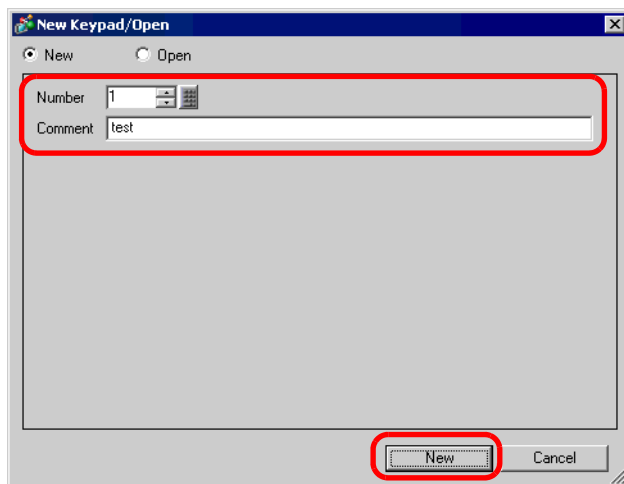
- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 - ☞ “16.5.2 คำแนะนำในการตั้งค่า (การลงทะเบียนแป้นคีย์) เกี่ยวกับการตั้งค่าทั่วไป” (หน้า 16-23)
 - ☞ “16.5.4 คำแนะนำในการตั้งค่าแพ็คเกจ” (หน้า 16-35)
 - ☞ “14.12 คำแนะนำในการตั้งค่าการแสดง/การป้อนข้อมูล” (หน้า 14-51)
- สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับการวางพาร์ทหรือการตั้งค่าตำแหน่ง, รูปร่าง, สี และป้ายชื่อ โปรดดูที่ “ขั้นตอนการแก้ไขพาร์ท”
 - ☞ “9.6.1 ขั้นตอนการแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-36)



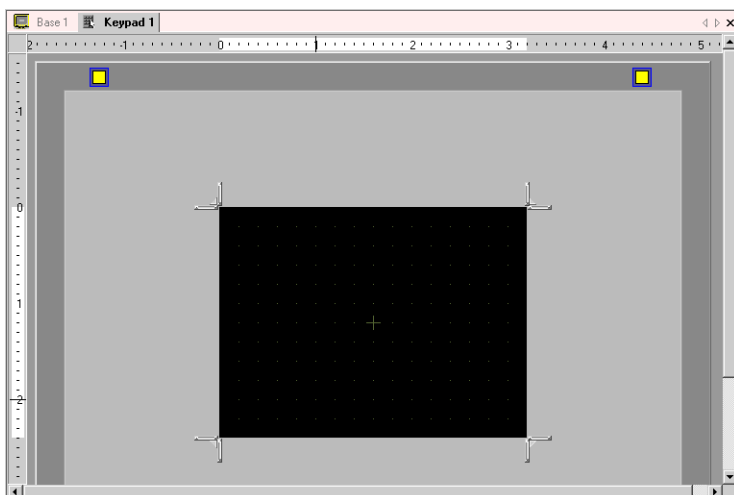
- 1 เลือกเมนู [Common Settings (R)] - คำสั่ง [Keypad Registration (K)] เพื่อแสดงกล่องโต้ตอบ [New Keypad/Open]



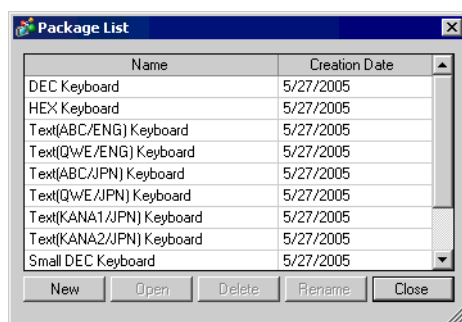
2 ตั้งค่า [Number] และ [Comment] แล้วคลิก [New] (เช่น [Number] 1, [Comment] test)



3 หน้าจอสำหรับสร้าง [พื้นที่ว่าง] ของแป้นคีย์จะปรากฏขึ้น



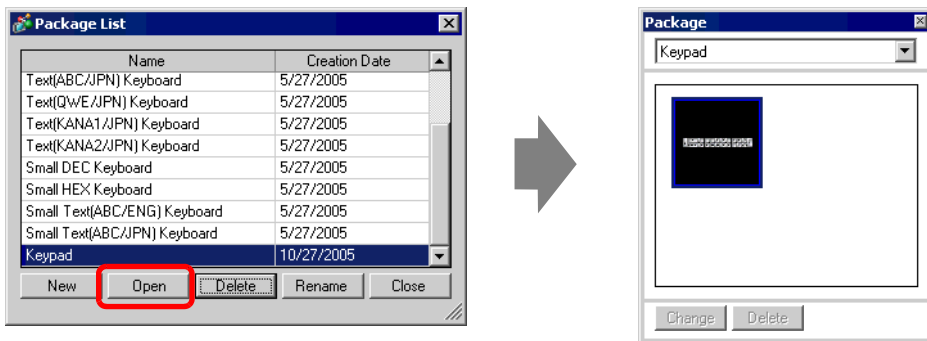
4 เลือกเมนู [View (V)] - คำสั่ง [Package (P)] หรือคลิก  เพื่อแสดงกล่องโต้ตอบ [Package List] ต่อไปนี้ ซึ่งจะแสดงรายการแพ็คเกจที่ลงทะเบียนไว้



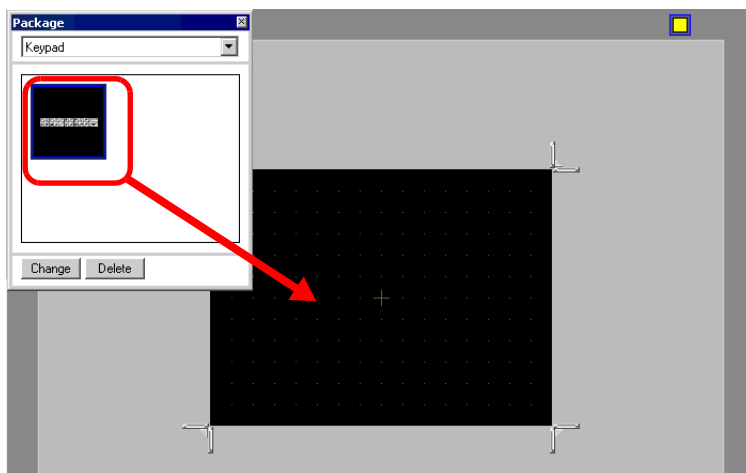
หมายเหตุ

- ให้ลงทะเบียนแป้นคีย์ในกล่องโต้ตอบ [Package] ก่อน
☞ “ ■ การแสดงแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วบนหน้าจอแบบถาวร” (หน้า 16-11)

- 5 เลือกชื่อแพ็คเกจ (เช่น Keypad) ที่ลงทะเบียนด้วยแป้นคีย์ที่คุณต้องการใช้ คลิก [Open] จากนั้นกล่องโต้ตอบ [Package] จะปรากฏขึ้น



- 6 เลือกแป้นคีย์ที่ต้องการใช้ แล้ววางแป้นคีย์นั้นไว้ใน [พื้นที่ว่าง]

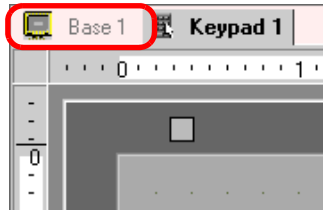



- 7 สร้าง [พื้นที่ว่าง] ของแป้นคีย์ ลาก [ตัวปรับขนาด] ที่มุมทั้งสองหน้าจอดังค่า [พื้นที่ว่าง] เพื่อเปลี่ยนขนาด คุณสามารถใช้คอร์เซอร์ของเมาส์ลาก [ตัวปรับขนาด] ตามแนวที่ต้องการเพื่อเปลี่ยนขนาดของพื้นที่ว่างได้



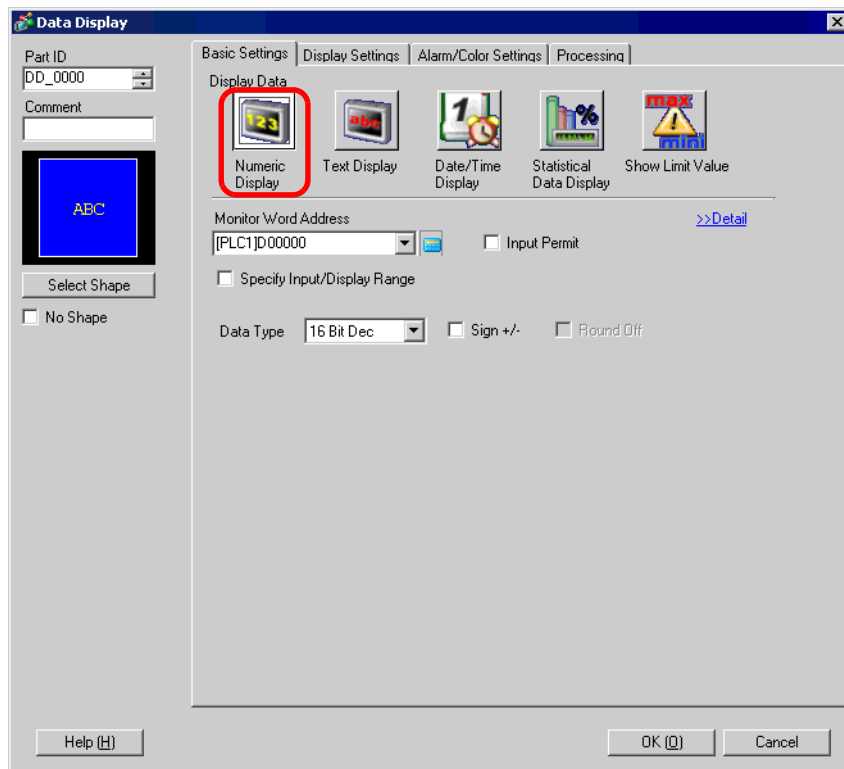
หมายเหตุ • [พื้นที่ว่าง] คือพื้นที่ที่เขียนทับและซ่อนแป้นคีย์ที่เคยแสดงไว้ก่อนหน้านี้
☞ “■ พื้นที่ว่าง” (หน้า 16-26)

8 คลิกแท็บ [Base 1] เพื่อไปที่หน้าจอหลัก



9 ตั้งค่าให้สามารถเรียกแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วด้วยพาร์ตแสดงผลข้อมูลได้ เลือกเมนู [Part (P)] - ตัวเลือก [Data Display (D)] - คำสั่ง [Numeric Display (N)] หรือคลิกไอคอน  แล้ววางไว้บนหน้าจอ

10 ดับเบิลคลิกพาร์ตแสดงผลข้อมูลที่วางไว้ กล้องโต้ตอบการตั้งค่าจะปรากฏขึ้น

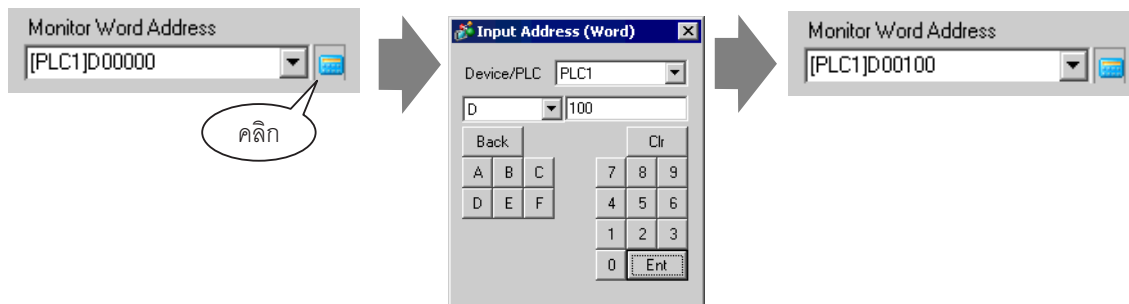


11 เลือกรูปร่างของพาร์ตแสดงผลข้อมูลจาก [Select Shape]

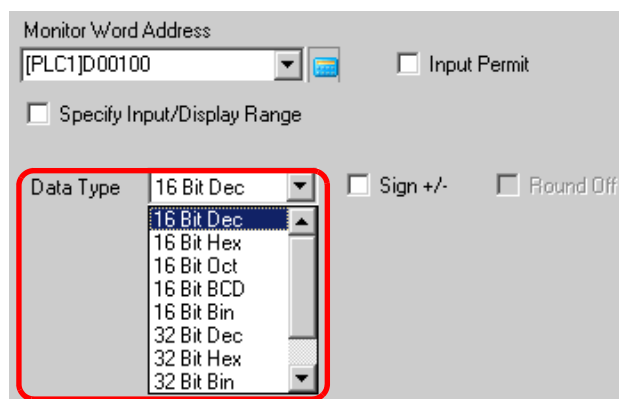
12 ใน [Monitor Word Address] ให้กำหนดตำแหน่ง (D100) ซึ่งจะเก็บค่าที่ป้อนเข้าไป

คลิกที่ไอคอนนี้ เป็นคีย์
ข้อมูลตำแหน่งจะปรากฏขึ้น

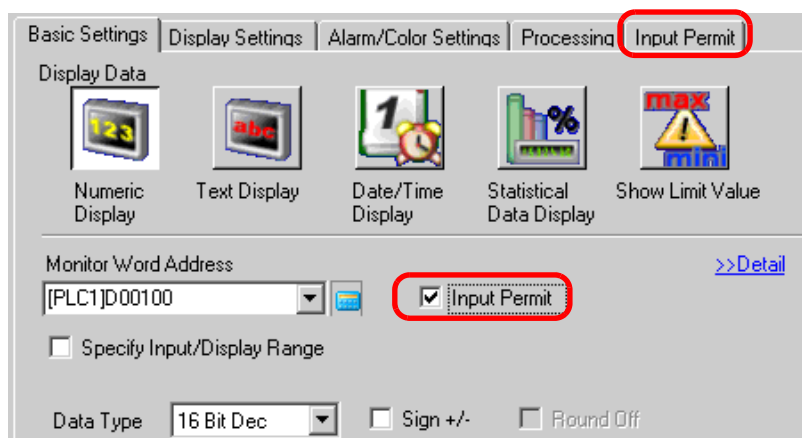
เลือกอุปกรณ์ “D” แล้วป้อน
ตำแหน่งเป็น “100”



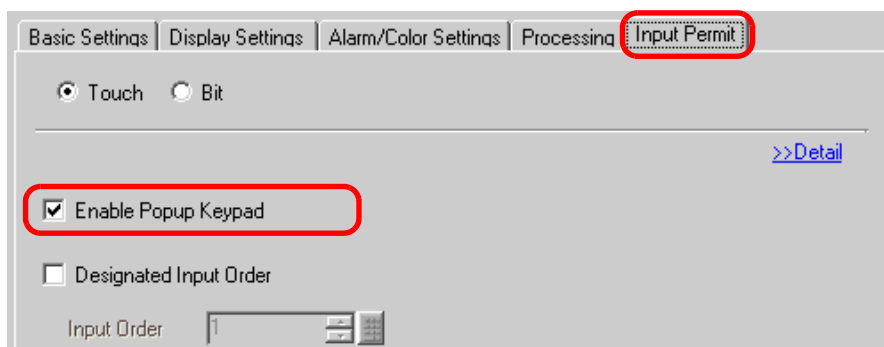
13 ตั้งค่าชนิดของข้อมูลที่จะแสดง (เช่น “16 Bit Dec”) ใน [Data Type]



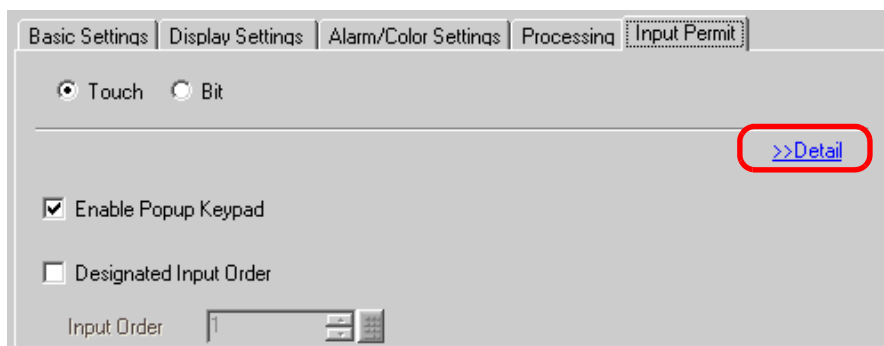
14 ทำเครื่องหมายที่ช่อง [Input Permit] เมื่อทำเครื่องหมายที่ช่อง [Input Permit] แล้ว แท็บ [Input Permit] จะแสดงขึ้น
คุณจะสามารถป้อนข้อมูลตัวเลขได้



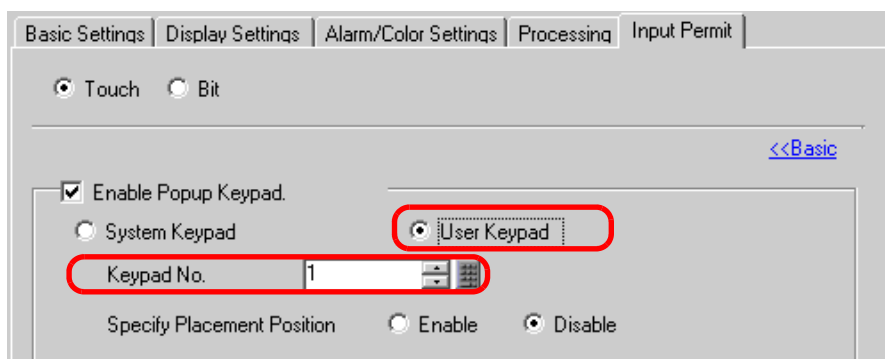
- 15 คลิกที่แท็บ [Input Permit] หน้าจอต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น ตรวจสอบให้แน่ใจว่าทำเครื่องหมายที่ช่อง [Enable Popup Keypad] แล้ว



- 16 คลิก [Detail]



- 17 เมื่อนำจอ [Detail] ปรากฏขึ้น ให้ทำเครื่องหมายในช่อง [User Keypad] แล้วตั้งค่าหมายเลขหน้าจอของ [Keypad] (เช่น 1) ที่ [Keypad No.]


















- 18 หากต้องการ ให้ตั้งค่าสีและข้อความของพาร์ตแสดงผลข้อมูลที่แท็บ [Alarm/Color Settings] และ [Display Settings] แล้วคลิก [OK]

16.5 คำแนะนำในการตั้งค่า













16.5.1 คำแนะนำในการตั้งค่าแป้นคีย์

■ แป้นคีย์แบบมาตรฐาน

หากคุณมีสิทธิป้อนข้อมูลในพาร์ทแสดงผลข้อมูล แป้นคีย์สำหรับป้อนตัวเลขหรือข้อความจะถูกเลือกโดยอัตโนมัติ และแสดงในหน้าต่างป้อนค่า

[Data Type]	เลขฐานสิบ	เลขฐานสิบหก	ข้อความ
ข้อมูลจำเพาะ ของแป้นคีย์			 หมายเหตุ <ul style="list-style-type: none"> แป้นคีย์ป้อนข้อความที่จะแสดงนั้นขึ้นอยู่กับขนาดของ GP แต่ละรุ่น
 ถึง 	ปุ่มป้อนตัวเลข (0 ถึง F สำหรับเลขฐานสิบหก) ป้อนค่าตัวเลขตามที่แสดง		
 ถึง  สัญลักษณ์อื่นๆ	_____	_____	ปุ่มป้อนข้อความ ป้อนอักขระและสัญลักษณ์ตามที่แสดง
	ปุ่ม Delete ลบค่าตัวเลข อักขระหรือสัญลักษณ์ที่อยู่ในตำแหน่งเดียวกับเคอร์เซอร์		
	ปุ่ม Back Space ลบค่าตัวเลข หรือสัญลักษณ์ ที่อยู่ทางด้านซ้ายของ ตำแหน่งเคอร์เซอร์	_____	ปุ่ม Back Space ลบค่าตัวเลข หรือสัญลักษณ์ที่อยู่ทาง ด้านซ้ายของตำแหน่งเคอร์เซอร์
	ปุ่ม Clear ล้างค่าที่ตั้งไว้ที่กำลังแสดงอยู่ หากคุณแตะปุ่ม [CLR] ระบบจะแสดง “0” ในพื้นที่ดังกล่าว (หากเป็น ข้อมูลที่เป็นข้อความ จะไม่ปรากฏ “0”) หากคุณแตะแป้น [ENT] ในขณะนี้ ระบบจะเขียนข้อมูล “0” ลงในตำแหน่งจัดเก็บข้อมูลของอุปกรณ์/PLC (หากเป็นข้อมูลที่เป็นข้อความ ระบบจะเขียนรหัส เว้นวรรคตอนลงไป)		
	ปุ่ม Enter เลือกค่าที่ตั้งไว้ตามที่ได้แสดงไว้ และเขียนค่านั้นลงในตำแหน่งจัดเก็บข้อมูลของอุปกรณ์/PLC		
 	ปุ่มเลื่อนเคอร์เซอร์ เลื่อนเคอร์เซอร์ไปทางขวาหรือซ้ายของพาร์ทแสดงผลข้อมูล		
 	ปุ่มย้ายพื้นที่ หากวางพาร์ทแสดงผลข้อมูลไว้หลายพาร์ท ระบบจะปล่อยให้พาร์ทแสดงผลข้อมูลพาร์ทก่อนหน้าหรือ พาร์ทถัดไปอยู่ในสถานะรอป้อนข้อมูล โดยไม่ป้อนค่าที่ตั้งไว้ คุณสามารถเข้าไปที่พาร์ทแสดงผลข้อมูล ที่ต้องการป้อนได้ * เมื่อตั้งค่า [Input Permit] ของ [Data Display Part] เป็น [Touch] คุณต้องตั้งค่า [Designated Input Order] ด้วย หากเป็น [Bit] [Input Permit Bit Address] จะต้องมีตำแหน่งเดียวกัน		

ต่อ

[Data Type]	เลขฐานสิบ	เลขฐานสิบหก	ข้อความ
 	<p>ปุ่มบวก/ลบ</p> <p>คุณสามารถใช้ปุ่มนี้ได้ก็ต่อเมื่อ [Data Type] ของพาร์ทแสดงผลข้อมูลเป็นชนิด [Dec] และเลือกช่องทำเครื่องหมาย [Sign +/-] เอาไว้</p>		<p>ปุ่มลบ</p> <p>ปุ่ม “-” เป็นสัญลักษณ์</p>
	<p>ปุ่มจุดทศนิยม</p> <p>ปุ่มนี้จะกลายเป็นปุ่มสลับการป้อนข้อมูลระหว่างส่วนที่เป็นจำนวนเต็มและส่วนที่เป็นเศษส่วน เมื่อ [Data Type] ของพาร์ทแสดงผลข้อมูลเป็นชนิด [Dec] หรือ [BCD]</p>		<p>ปุ่มจุดทศนิยม</p> <p>ปุ่ม “.” เป็นสัญลักษณ์</p>
	<p>ปุ่ม Cancel</p> <p>ยกเลิกการป้อนข้อมูล เมื่อคุณใช้แป้นคีย์แบบป๊อปอัพของพาร์ทแสดงผลข้อมูล แป้นคีย์แบบป๊อปอัพจะปิดลงโดยไม่รับข้อมูลที่ป้อน</p>		
			<p>ปุ่ม Escape</p> <p>ยกเลิกการป้อนข้อมูล เมื่อคุณใช้แป้นคีย์แบบป๊อปอัพของพาร์ทแสดงผลข้อมูล แป้นคีย์แบบป๊อปอัพจะปิดลงโดยไม่รับข้อมูลที่ป้อน</p>
			<p>ปุ่มเว้นวรรค</p> <p>สำหรับการเว้นวรรคตอน</p>

■ แป้นคีย์แบบกำหนดเอง

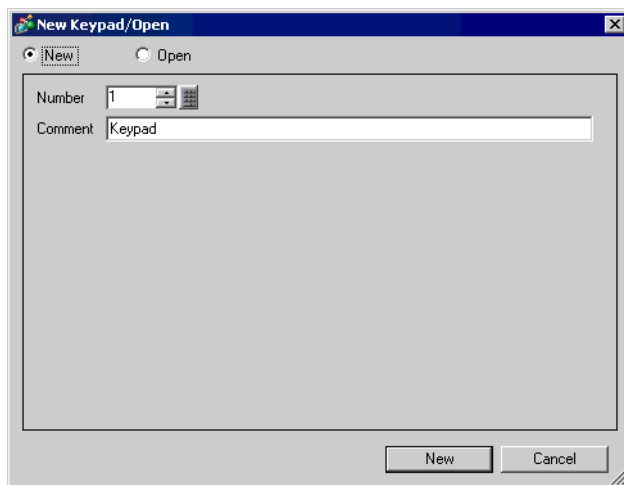
หากคุณมีสิทธิป้อนข้อมูลในพาร์ทแสดงผลข้อมูล แป้นคีย์ที่เลือกจากแป้นคีย์ต่าง ๆ ที่ลงทะเบียนในกล่องโต้ตอบ [Package] หรือแป้นคีย์ที่สร้างขึ้นเองจะปรากฏขึ้นในหน้าต่างป๊อปอัพ คุณสามารถวางแป้นคีย์เหล่านี้ลงบนหน้าจอได้

☞ “16.5.4 คำแนะนำในการตั้งค่าแพ็คเกจ” (หน้า 16-35)

16.5.2 คำแนะนำในการตั้งค่า (การลงทะเบียนแป้นคีย์) เกี่ยวกับการตั้งค่าทั่วไป

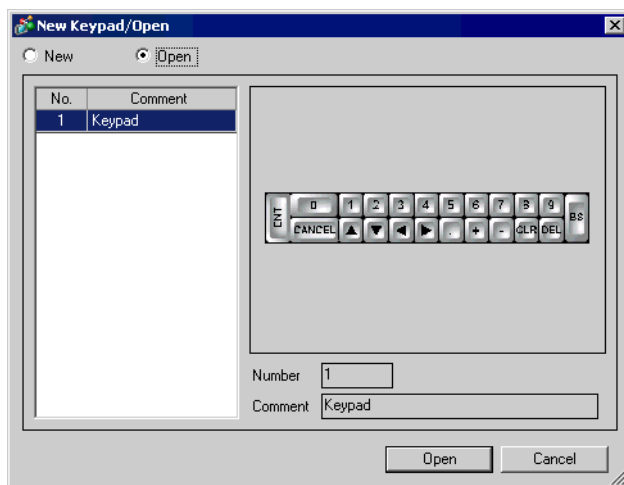
■ สร้าง

เปิดหน้าจอเพื่อลงทะเบียนแป้นคีย์



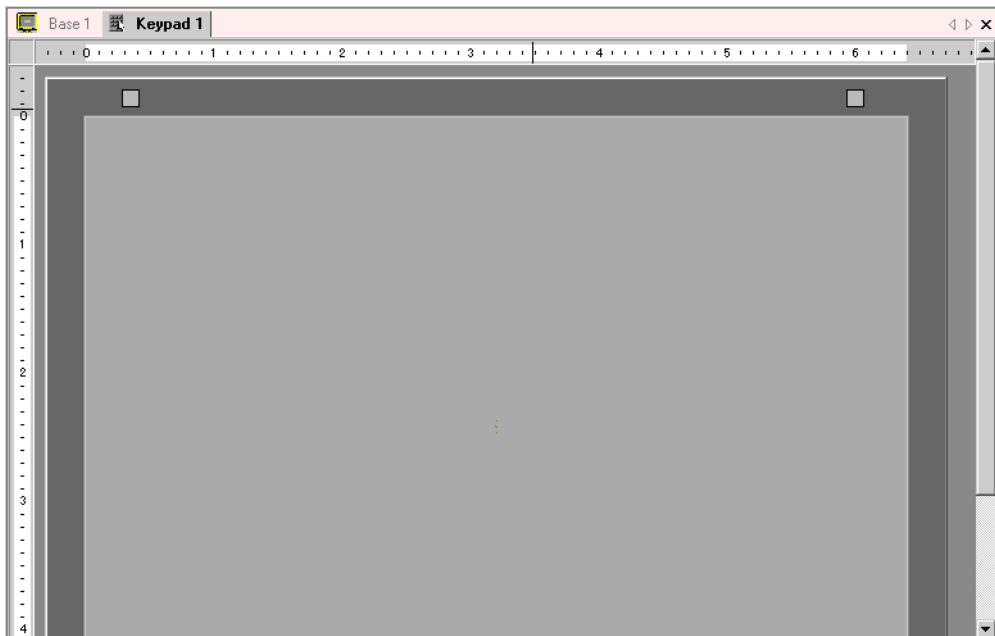
การตั้งค่า	คำอธิบาย
New	สร้างหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] หน้าจอใหม่
Open	เปิดหน้าจอแป้นคีย์ที่สร้างไว้ก่อนหน้านี้
Number	กำหนดหมายเลขให้หน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ตั้งแต่ 1 ถึง 8,999
Comment	ใส่คำอธิบายสำหรับหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ด้วยอักขระไม่เกิน 30 ตัว

■ เปิด



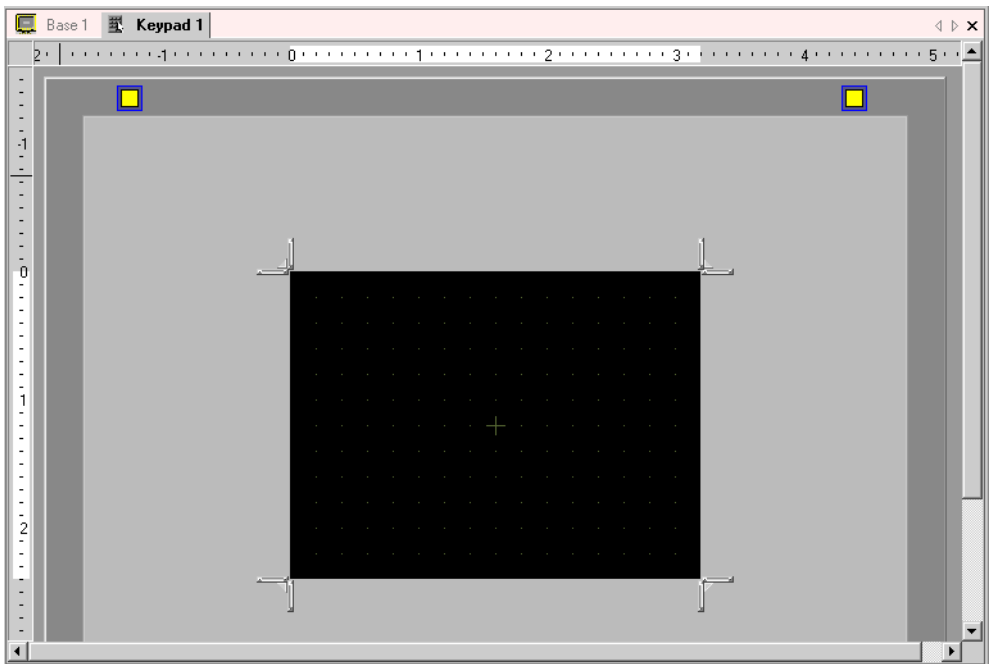
การตั้งค่า	คำอธิบาย
New	สร้างหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] หน้าจอใหม่
Open	เปิดหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ที่สร้างไว้ก่อนหน้านี้
รายการแป้นคีย์	แสดงรายการหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ในไฟล์โปรเจค
No.	แสดงหมายเลขของหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] แต่ละหน้าจอ
Comment	แสดงคำอธิบายของหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] แต่ละหน้าจอ
ตัวอย่างแป้นคีย์	แสดงตัวอย่างแป้นคีย์บนหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ที่เลือกจาก [รายการแป้นคีย์]
Number	แสดงหมายเลขของหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ที่เลือกจาก [รายการแป้นคีย์]
Comment	แสดงคำอธิบายของหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ที่เลือกจาก [รายการแป้นคีย์]



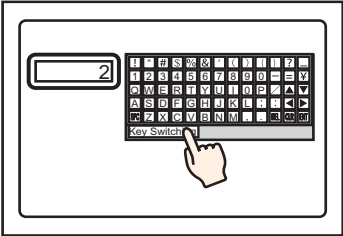

■ การลงทะเบียนแป้นคีย์



การตั้งค่า	คำอธิบาย
ปุ่มกำหนดพื้นที่ว่าง <input type="checkbox"/>	ใช้ปุ่มนี้เพื่อกำหนด [พื้นที่ว่าง]
พื้นที่สำหรับแก้ไข	พื้นที่สำหรับใช้แก้ไขแป้นคีย์

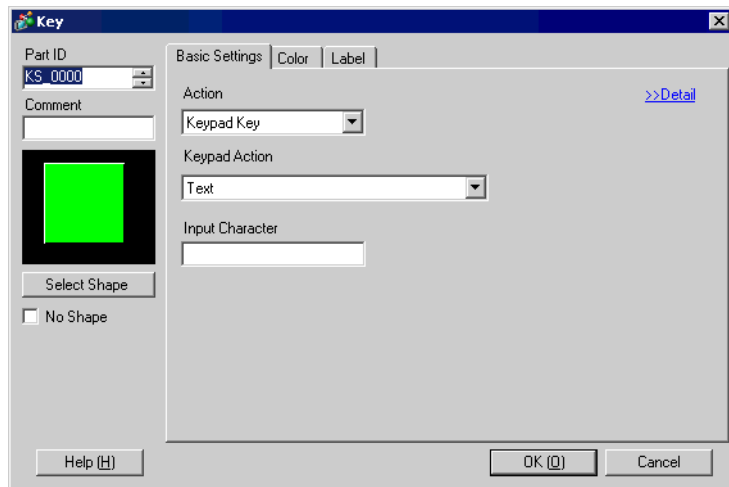
■ พื้นที่ว่าง

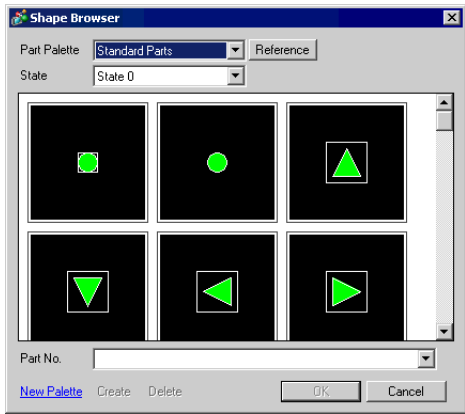


การตั้งค่า	คำอธิบาย
ปุ่มออกจากพื้นที่ว่าง 	ออกจากหน้าจอ [พื้นที่ว่าง] แล้วกลับไปหน้าจอ [Keypad]
พื้นที่ว่าง	<p>พื้นที่ว่างคือพื้นที่ที่ถูกเขียนทับเพื่อซ่อนแป้นคีย์ที่เคยแสดงก่อนหน้านี้ เมื่อสลับจากแป้นคีย์ขนาดใหญ่ไปเป็นแป้นคีย์ขนาดเล็ก</p> <div><p>พื้นที่ที่ถูกเขียนทับเพื่อซ่อนแป้นคีย์ที่เคยแสดงก่อนหน้านี้</p></div>
ตัวปรับขนาด 	เปลี่ยนขนาดของ [พื้นที่ว่าง] คุณสามารถใช้เคอร์เซอร์ของเมาส์ลาก [ตัวปรับขนาด] ตามแนวที่ต้องการเพื่อเปลี่ยนขนาดของพื้นที่ว่างได้

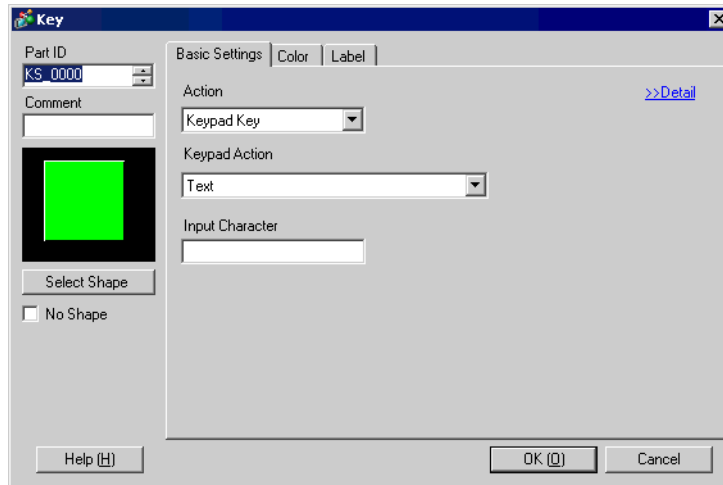
16.5.3 คำแนะนำในการตั้งค่าพาร์ทปุ่ม

ตั้งค่าปุ่มของแป้นคีย์แต่ละแป้น



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Part ID	พาร์ทที่วางไว้จะถูกกำหนดหมายเลขให้โดยอัตโนมัติ ID ของพาร์ทปุ่มคือ: KS_**** (เลข 4 หลัก) ส่วนที่เป็นตัวอักษรจะถูกกำหนดไว้ตายตัว ส่วนที่เป็นตัวเลขสามารถแก้ไขค่าได้ตั้งแต่ 0000 ถึง 9999
Comment	คำอธิบายของแต่ละพาร์ทจะยาวได้ไม่เกิน 20 อักขระ
รูปร่างของพาร์ท	แสดงรูปร่างและสถานะของพาร์ทที่เลือกใน [Select Shape]
Select Shape	เปิดกล่องโต้ตอบ Select Shape เพื่อเลือกรูปร่างของพาร์ท 
No Shape	เลือกจะทำให้พาร์ทโปร่งใสและไม่มีรูปร่างหรือไม่

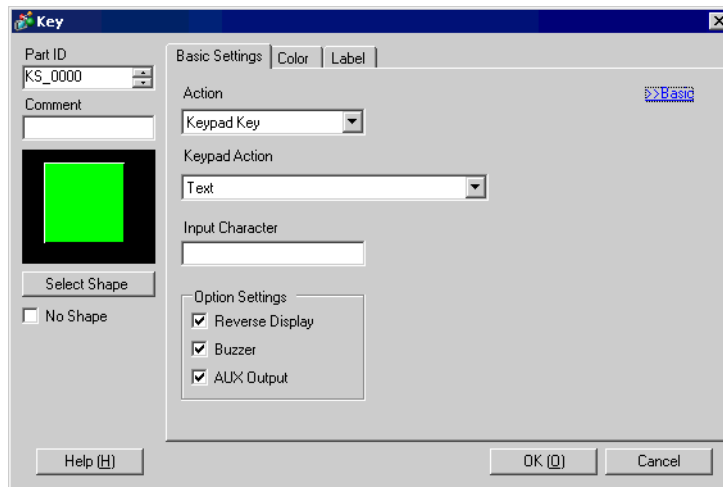
■ Basic Settings/เบื้องต้น



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Action	<p>เลือกชนิดของพาร์ทปุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> Keypad Key ตั้งค่าปุ่มป้อนข้อมูลของแป้นคีย์ <div data-bbox="642 913 1092 1188" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Action Keypad Key</p> <p>Keypad Action Text</p> <p>Input Character</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> FEP Feature Key คุณสามารถใช้วิธีแปลงตัวอักษรคาตะคาเนะ/คันจิได้ เมื่อป้อนข้อความภาษาญี่ปุ่นใน GP คุณสมบัตินี้เรียกว่าคุณสมบัตื FEP ของภาษาญี่ปุ่น โดยตั้งค่าปุ่มป้อนข้อมูลของแป้นคีย์ที่ใช้คุณสมบัตื FEP ของภาษาญี่ปุ่น <div data-bbox="642 1348 1092 1622" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Action FEP Feature Key</p> <p>FEP Feature Action FEP Boot/Cancel (Type in Roman Letters)</p> <p>FEP Display Position Top</p> </div> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> คุณสมบัตินี้จะใช้ได้เฉพาะเมื่อเลือก [Text Display] ของพาร์ทแสดงผลข้อมูล และตั้งค่า [Display Language] ที่ได้ [Font Settings] ในแท็บ [Display Settings] เป็น [Japanese] เท่านั้น

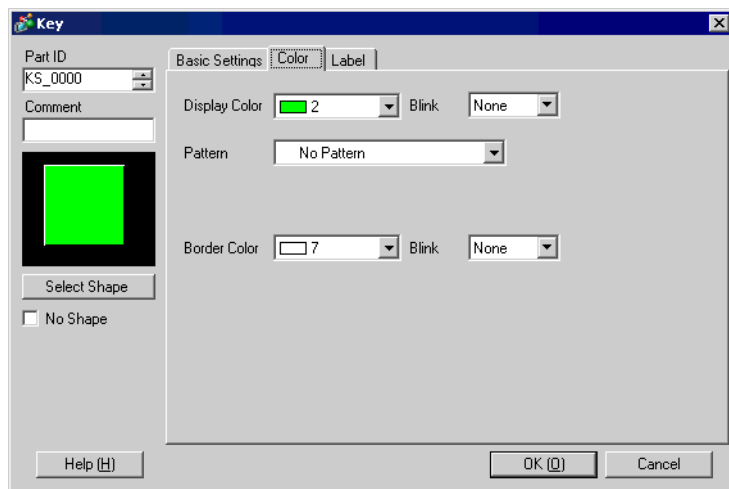
การตั้งค่า		คำอธิบาย
Action	Keypad Action	กำหนดปุ่มที่ใช้เปลี่ยนหน้าจอเป็นคีย์ <div>หมายเหตุ</div> <ul style="list-style-type: none"> หากวางแป้นคีย์ลงบนหน้าจอหลักโดยตรง คุณจะไม่สามารถตั้งค่า [Change Keypad] ได้
		กำหนดหมายเลขของหน้าจอเป็นคีย์หลังจากเปลี่ยนแล้วตั้งแต่ 1 ถึง 8,999 <div>Change-To No.</div> <div>1</div>
	FEP Feature Action	เลือกการดำเนินการของปุ่มคุณสมบัติ FEP ระหว่าง [FEP Boot/Cancel (Type in Roman Letters)], [FEP Boot/Cancel (Type in Hiragana)], [Kana Conversion], [Input Mode Change] หรือ [Cancel (For FEP Feature)]
	FEP Boot/Cancel (Type in Roman Letters), FEP Boot/Cancel (Type in Hiragana)	<ul style="list-style-type: none"> FEP Boot/Cancel (Type in Roman Letters) เรียกใช้/ยกเลิกตัวเลือก FEP (Type in Roman Letters) ในแต่ละครั้งที่คุณแตะแป้นคีย์ FEP Boot/Cancel (Type in Hiragana) เรียกใช้/ยกเลิกตัวเลือก FEP (Type in Hiragana) ในแต่ละครั้งที่คุณแตะแป้นคีย์
	FEP Display Position	<p>เลือกตำแหน่งแสดงหน้าต่าง FEP ภาษาญี่ปุ่นระหว่าง [Top] หรือ [Bottom]</p> <p>เมื่อเลือก [Top]</p> <div>変換文字入力</div> <div>ローマ字*</div> <p>เมื่อเลือก [Bottom]</p> <div>変換文字入力</div> <div>ローマ字*</div> <div>หมายเหตุ</div> <ul style="list-style-type: none"> คุณสามารถตั้งค่านี้ได้เฉพาะเมื่อตั้งค่า [FEP Feature Action] เป็น [FEP Boot/Cancel (Type in Roman Letters)] หรือ [FEP Boot/Cancel (Type in Hiragana)] เท่านั้น
	Kana Conversion, Input Mode Change, Cancel	<ul style="list-style-type: none"> Kana Conversion เปลี่ยนชนิดอักขระจาก Two-byte Katakana → Single-byte Katakana → Hiragana ตามลำดับ ในแต่ละครั้งที่คุณแตะแป้นคีย์หลังจากเรียกใช้คุณสมบัติ FEP แล้ว Input Mode Change เลือกโหมดการป้อนข้อมูลระหว่างตัวอักษรโรมันหรือตัวอักษรฮิรางานะ ใช้สวิตช์สลับสถานะเลือกกระหว่าง [Roman Letters] และ [Hiragana] ทุกครั้งที่คุณแตะปุ่ม Input Mode Change ของ FEP Feature ให้รวมปุ่มนี้เข้ากับปุ่ม [Change Keypad] หมายเหตุ เมื่อวางปุ่ม [Change Keypad] ลงบนปุ่ม [Input Mode Change] ให้ใส่โดยเรียงลำดับเริ่มจากปุ่ม [Input Mode Change] ตามด้วยปุ่ม [Change Keypad] หากคุณวางสลับลำดับกัน แป้นคีย์จะถูกเปลี่ยนก่อน ส่วนโหมดป้อนข้อมูลจะไม่ถูกเปลี่ยน Cancel ยกเลิกอักขระที่ป้อนเพื่อทำการแปลง รวมถึงคำที่แสดงเพื่อเลือกใช้ในการแปลง

■ Basic Settings/แบบละเอียด



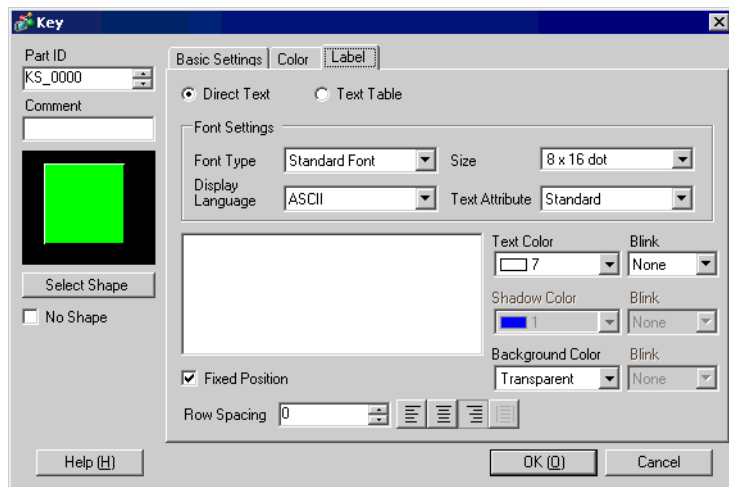
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Continuous Action Feature	กำหนดว่าจะใช้คุณสมบัตินี้เพื่อดำเนินการซ้ำเมื่อกดปุ่มหรือไม่ (คุณสมบัติการดำเนินการซ้ำ) หมายเหตุ <ul style="list-style-type: none"> คุณสามารถตั้งค่านี้ได้เฉพาะเมื่อตั้งค่า [Action] เป็น [Keypad Key] และตั้งค่า [Keypad Action] เป็น [BS], [DEL], [UP], [DOWN], [Left] หรือ [Right] เท่านั้น
Option Settings	กำหนดตัวเลือกเมื่อกดปุ่ม
Reverse Display	เมื่อเลือกตัวเลือกนี้ ในขณะที่กดปุ่ม การแสดงผลของบริเวณที่สัมผัสจะเปลี่ยนกลับเป็นสีตรงกันข้าม
Buzzer	เมื่อเลือกตัวเลือกนี้ เมื่อกดแป้น ออกสัญญาณจะทำงาน
AUX Output	เมื่อเลือกตัวเลือกนี้ ออกสัญญาณจะส่งเสียงออกมาที่เอาต์พุตเสริม เช่น ลำโพง

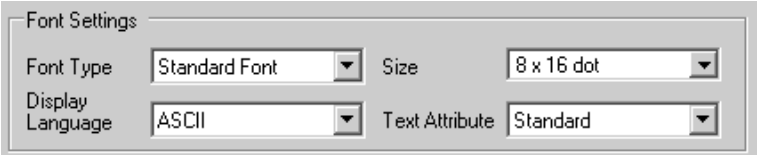
■ Color



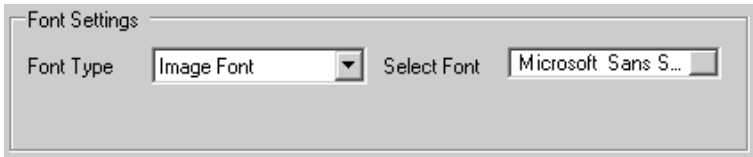
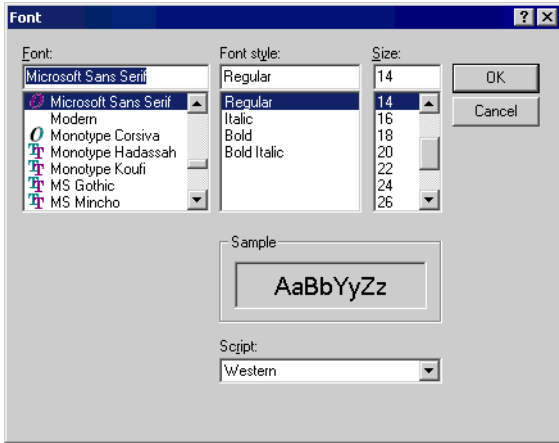
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Display Color	ตั้งค่าสีพื้นหลังของพาร์ทปั๊ม
Pattern	ตั้งค่ารูปแบบของพาร์ทปั๊ม
Pattern Color	<p>ตั้งค่าสีของรูปแบบของพาร์ทปั๊ม</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> คุณสามารถตั้งค่า [Pattern Color] เป็น [Transparent] ได้เฉพาะเมื่อตั้งค่า [Pattern] แล้วเท่านั้น
Border Color	ตั้งค่าสีเส้นขอบของพาร์ทปั๊ม
Blink	<p>เลือกจะให้พาร์ทนี้กะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Display Color], [Pattern Color] และ [Border Color] แตกต่างกันได้</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> การตั้งค่า Blink ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับค่าการตั้งค่า [Color Settings] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย <p>☞ “9.5.1 ระบุสี ■ รายการสีที่รองรับ” (หน้า 9-33)</p>

■ Label



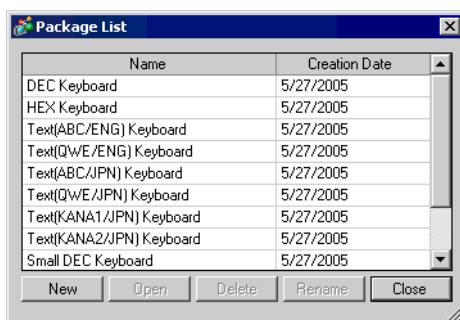
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Direct Text/ Text Table	<p>เลือกชนิดข้อความของป้ายชื่อ</p> <ul style="list-style-type: none"> Direct Text ป้อนข้อความในหน้าต่างป้อนข้อความ ซึ่งจะป้อนข้อความที่กำหนดไว้ตายตัว Text Table ใช้ข้อความที่ลงทะเบียนไว้ในตารางข้อความ <p>☞ “15.7 คำแนะนำในการตั้งค่า” (หน้า 15-36)</p>
Font Settings	เลือกแบบอักษรสำหรับป้ายชื่อของปุ่ม
Font Type	เลือกชนิดแบบอักษรระหว่าง [Standard Font], [Stroke Font] หรือ [Image Font]
Standard Font/ Stroke Font	<ul style="list-style-type: none"> Standard Font แบบอักษรนี้สามารถแสดงผลได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากเป็นอักษรบิตแมพที่เป็นการแสดงผลด้วยจุด Stroke Font แบบอักษรนี้จะคงรูปร่างไว้เมื่อขยายขนาดขึ้น เนื่องจากเป็นอักษรเวกเตอร์ที่เป็นการแสดงผลด้วยเส้น 
Size	<p>เลือกขนาดของแบบอักษรของปุ่ม</p> <p>Standard Font: (8 ถึง 64) × (8 ถึง 128) Standard Font (ขนาดคงที่): [6 × 10], [8 × 13], [13 × 23] Stroke Font: 6 ถึง 127</p>
Display Language	เลือกภาษาที่ใช้แสดงผลของข้อความระหว่าง [ASCII], [Japanese], [Taiwanese], [Chinese] หรือ [Korean]
Text Attribute	<p>เลือกลักษณะตัวอักษรของแบบอักษร</p> <p>Standard Font: เลือกระหว่าง [Standard], [Bold], [Shadow] Standard Font (ขนาดคงที่): เลือกระหว่าง [Standard], [Shadow] Stroke Font: เลือกระหว่าง [Standard], [Bold], [Outline]</p>

ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย
Font Settings	Image Font	<p>แสดงแบบอักษรของ Windows เป็นข้อมูลบิตแมพ ซึ่งสามารถเลือกได้เมื่อตั้งค่า Text Type เป็น [Direct Text]</p> 
	Select Font	<p>กล่องโต้ตอบ [Font] จะปรากฏขึ้น เลือกแบบอักษร ลักษณะ และขนาด</p> 
ข้อความ [ช่องป้อนข้อมูล]		หากเลือก [Direct Text] ไว้ ให้ป้อนสตริงอักขระ
Text Color		เลือกสีของข้อความที่จะแสดง
Shadow Color		เมื่อตั้งค่า [Font Type] เป็น [Standard Font] และตั้งค่า [Text Attribute] เป็น [Shadow] ให้เลือกสีของเงา
Background Color		เลือกสีพื้นหลังของข้อความที่จะแสดง
Blink		<p>เลือกว่าจะให้พาร์ทนี้กะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Text Color], [Shadow Color] และ [Background Color] แตกต่างกันได้</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> การตั้งค่า Blink ได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับค่าการตั้งค่า [Color Settings] ของยูนิทหลักและการตั้งค่าระบบด้วย <p>☞ “9.5.1 ระบุสี ■ รายการสีที่รองรับ” (หน้า 9-33)</p>
Fixed Position		เมื่อเลือกช่องนี้ ป้ายชื่อจะถูกจัดตำแหน่งไว้ที่กึ่งกลางของพาร์ทปุ่ม
Row Spacing		ตั้งค่าได้ตั้งแต่ 0 ถึง 255 ตัวเลือกนี้จะใช้ได้เมื่อข้อความที่ป้อนมีหลายบรรทัดเท่านั้น ตัวเลือกนี้จะใช้ไม่ได้หากตั้งค่า [Font Type] เป็น [Image Font]
Align		ปรับแนวของข้อความที่ป้อน หากมีข้อความตั้งแต่สองบรรทัดขึ้นไป คุณสามารถเลือก [Align Left], [Align Right] หรือ [Align Center] เมื่อตั้งค่า [Font Type] เป็น [Image Font] คุณยังสามารถเลือก [Align on Both Sides] ได้ด้วย

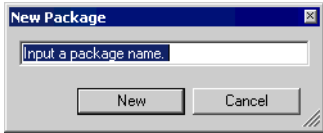

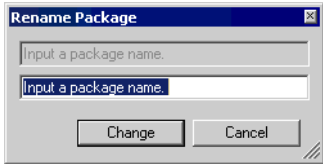
16.5.4 คำแนะนำในการตั้งค่าแพ็คเกจ

เป็นคีย์ในรายการแพ็คเกจจะถูกลงทะเบียนไว้ก่อนหน้านี้แล้วในจอแสดงผลของ GP-Pro EX นอกจากนี้คุณยังสามารถลงทะเบียนเป็นคีย์ที่สร้างขึ้นเอง พาร์ท ภาพวาด และอื่นๆ ได้ โดยในกล่องโต้ตอบ [Package] แต่ละกล่อง สามารถลงทะเบียนภาพวาด พาร์ท และเป็นคีย์รวมกันได้ทั้งหมด 200 รายการ ภาพวาดและพาร์ทที่ลงทะเบียนในหลายกลุ่มจะถือเป็นหนึ่งยูนิต



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Name	แสดงชื่อของแพ็คเกจทั้งหมดที่ลงทะเบียนในไฟล์โปรเจค
Creation Date	แสดงวันที่ลงทะเบียนแพ็คเกจ
เป็นคีย์	แสดงรายการเป็นคีย์ที่ลงทะเบียนในแพ็คเกจนี้
DEC Keyboard	แสดงเป็นคีย์ตัวเลขฐานสิบในแนวตั้งและแนวนอนแต่ละชนิด ทั้งหมดเจ็ดชนิด
HEX Keyboard	แสดงเป็นคีย์ตัวเลขฐานสิบหกในแนวตั้งและแนวนอนแต่ละชนิด ทั้งหมดเจ็ดชนิด
Text(ABC/ENG) Keyboard	แสดงเป็นคีย์ตัวอักษรแบบครบทุกปุ่มในแนวนอนทั้งหมดเจ็ดชนิด (จัดเรียงปุ่มตามลำดับตัวอักษร)
Text(QWE/ENG) Keyboard	แสดงเป็นคีย์ตัวอักษรแบบครบทุกปุ่มในแนวนอนทั้งหมดเจ็ดชนิด (จัดเรียงปุ่มเหมือนกับแป้นพิมพ์ทั่วไป (ลำดับ QWE))
Text(ABC/JPN) Keyboard	แสดงเป็นคีย์สำหรับคุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่น (พิมพ์ด้วยตัวอักษรโรมัน) แบบครบทุกปุ่มในแนวนอนทั้งหมดเจ็ดชนิด (จัดเรียงปุ่มตามลำดับตัวอักษร)
Text(QWE/JPN) Keyboard	แสดงเป็นคีย์สำหรับคุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่น (พิมพ์ด้วยตัวอักษรโรมัน) แบบครบทุกปุ่มในแนวนอนทั้งหมดเจ็ดชนิด (จัดเรียงปุ่มเหมือนกับแป้นพิมพ์ทั่วไป (ลำดับ QWE))
Text(KANA1/JPN) Keyboard	แสดงเป็นคีย์สำหรับคุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่น (พิมพ์ด้วยตัวอักษรฮิรางานะ) แบบครบทุกปุ่มในแนวนอน ทั้งหมดเจ็ดชนิด
Text(KANA2/JPN) Keyboard	แสดงเป็นคีย์สำหรับคุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่น (พิมพ์ด้วยตัวอักษรฮิรางานะ) แบบครบทุกปุ่มในแนวนอน ทั้งหมดเจ็ดชนิด
Small DEC Keyboard	แสดงเป็นคีย์ตัวเลขฐานสิบในแนวตั้งและแนวนอนขนาดเล็กแต่ละชนิด ทั้งหมดสองชนิด
Small HEX Keyboard	แสดงเป็นคีย์ตัวเลขฐานสิบหกในแนวตั้งและแนวนอนขนาดเล็กแต่ละชนิด ทั้งหมดสองชนิด
Small Text(ABC/ENG) Keyboard	แสดงเป็นคีย์ตัวอักษรแบบครบทุกปุ่มขนาดเล็กทั้งหมดหกชนิด
Small Text(ABC/JPN) Keyboard	แสดงเป็นคีย์ภาษาญี่ปุ่นแบบครบทุกปุ่มขนาดเล็กทั้งหมดหกชนิด และอื่นๆ

ต่อ

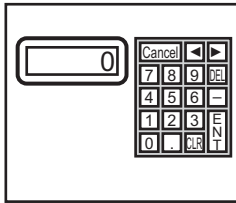
การตั้งค่า	คำอธิบาย
New	<p>แสดงกล่องโต้ตอบ [New Package] ตั้งชื่อให้พาร์ท ภาพวาด แป้นคีย์ใหม่ และอื่นๆ ที่จะลงทะเบียนในแพ็คเกจด้วยอักขระไม่เกิน 64 ตัว</p> 
Open	<p>แสดงกล่องโต้ตอบ [Package] ลงทะเบียนพาร์ท ภาพวาด แป้นคีย์ และอื่นๆ โดยการลากมาจากหน้าจาวาดภาพ คุณสามารถวางพาร์ท ภาพวาด แป้นคีย์ และอื่นๆ ซึ่งลงทะเบียนไว้ก่อนหน้านี้ใน [Package] ลงบนหน้าจาวาดภาพได้ โดยการลากส่วนต่างๆ เหล่านี้</p> 
Delete	ลบพาร์ท ภาพวาด แป้นคีย์ และอื่นๆ ซึ่งลงทะเบียนไว้ก่อนหน้านี้ใน [Package]
Rename	<p>แสดงกล่องโต้ตอบ [Rename Package] เปลี่ยนชื่อพาร์ท ภาพวาด แป้นคีย์ และอื่นๆ ซึ่งลงทะเบียนไว้ก่อนหน้านี้ใน [Package] ตั้งชื่อใหม่ด้วยอักขระไม่เกิน 64 ตัว</p> 
Close	ปิดกล่องโต้ตอบ [Package List]

16.6 ข้อจำกัด

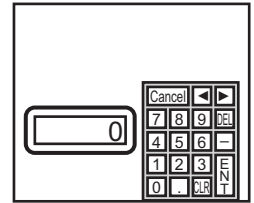
16.6.1 ข้อจำกัดของแป้นคีย์แบบป๊อปอัพ

- หากวางพาร์ทแสดงผลข้อมูลไว้สองพาร์ทโดยพาร์ทหนึ่งตั้งค่า Input Permit เป็น [Touch] และอีกพาร์ทหนึ่งตั้งค่าเป็น [Bit] หากพาร์ทที่ตั้งค่าเป็น [Bit] อยู่ในสถานะ ‘เปิด’ คุณจะอนุญาตให้ป้อนข้อมูลด้วยการแตะ [Touch] ไม่ได้
- หากตั้งค่า [Specify Placement Position] เพื่อวางแป้นคีย์แบบป๊อปอัพ โดยแป้นคีย์นั้นมีขนาดใหญ่กว่าพื้นที่หน้าจอแสดงผลของเครื่อง GP แป้นคีย์จะแสดงอยู่ที่มุมขวาล่างของพาร์ทข้อมูลที่ได้ใส่ไว้
- แป้นคีย์แบบป๊อปอัพจะปรากฏขึ้นเมื่อตั้งค่า [Specify Placement Position] เป็น [Disable]

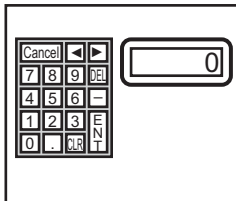
โดยปกติแล้ว แป้นคีย์แบบป๊อปอัพจะแสดงอยู่ทางด้านขวาของพาร์ทแสดงผลข้อมูล โดยเริ่มจากมุมขวาบนของพาร์ทแสดงผลข้อมูลนั้น



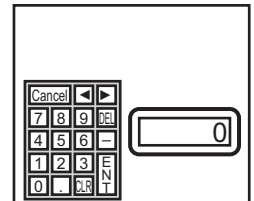
หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านล่างของหน้าจอ ระบบจะแสดงแป้นคีย์โดยปรับตำแหน่งตามแนวดิ่ง



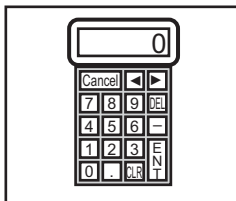
หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านขวาของหน้าจอ แป้นคีย์จะแสดงอยู่ทางด้านซ้ายของพาร์ทแสดงผลข้อมูล โดยเริ่มจากมุมซ้ายบนของพาร์ทแสดงผลข้อมูลนั้น



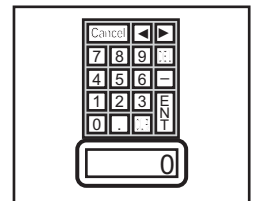
หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านขวาหรือด้านล่างของหน้าจอ แป้นคีย์จะแสดงอยู่ทางด้านซ้ายของพาร์ทแสดงผลข้อมูลพร้อมกับการปรับตำแหน่งตามแนวดิ่ง



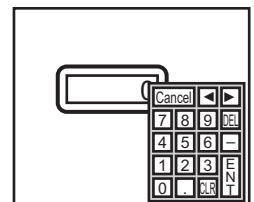
หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านขวาด้านซ้าย ด้านล่าง หรือด้านบนของหน้าจอ แป้นคีย์จะแสดงอยู่ใต้พาร์ทแสดงผลข้อมูล



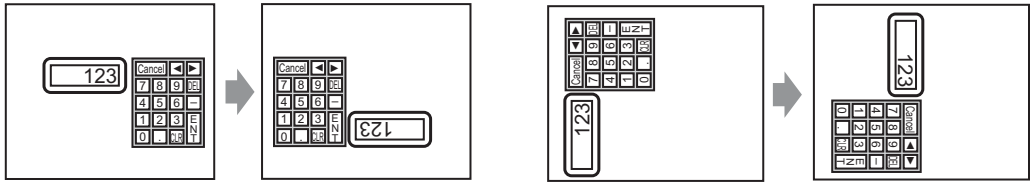
หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านขวาด้านซ้าย หรือด้านล่างของหน้าจอ แป้นคีย์จะแสดงอยู่เหนือพาร์ทแสดงผลข้อมูล



หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านซ้าย ด้านขวา ด้านบน หรือด้านล่าง แป้นคีย์จะแสดงอยู่ที่มุมขวาล่างของหน้าจอ ซึ่งในบางครั้ง คุณไม่สามารถยืนยันการตั้งค่าที่ก้ำกึ่งป้อนได้ เพราะว่าแป้นคีย์แบบป๊อปอัพบังจอแสดงการตั้งค่าอยู่



- ถึงแม้คุณจะหมุนพาร์ทแสดงผลข้อมูล แต่แป้นคีย์แบบป้อนอัฟก็จะไม่แสดงในลักษณะเดียวกันทุกครั้งไป



- ให้ใช้ [Detailed Error Window] หรือหน้าต่างแบบแสดงเฉพาะหน้าจอเพื่อแสดงแป้นคีย์แบบป้อนอัฟ ทั้งนี้ ระบบจะไม่สามารถแสดงผลได้หากคุณแสดงหน้าต่างถึงจำนวนสูงสุดที่กำหนดไว้แล้ว ให้ปิดหน้าต่างอื่นเพื่อแสดงแป้นคีย์แบบป้อนอัฟ
- “18.8 ข้อจำกัดของหน้าต่าง ■ การแสดงหลายหน้าต่างบนหนึ่งหน้าจอ” (หน้า 18-30)
- คุณไม่สามารถป้อนข้อมูลจากแป้นคีย์แบบป้อนอัฟลงในพาร์ทข้อมูลที่อยู่บนหน้าต่างได้ หากต้องการป้อนข้อมูลลงในพาร์ทแสดงผลข้อมูลในหน้าต่าง ให้วางแป้นคีย์บนหน้าต่างโดยตรง
- หากหน้าต่างอื่นบังแป้นคีย์แบบป้อนอัฟไว้ คุณสามารถแตะเพื่อเปลี่ยนไปที่หน้าจอแป้นคีย์นี้ได้
- หากจอแสดงผลอยู่ในโหมดอินเตอร์ล๊อค จะไม่สามารถแตะเพื่อแสดงแป้นคีย์แบบป้อนอัฟได้
- หากจอแสดงผลเข้าสู่โหมดอินเตอร์ล๊อคในระหว่างป้อนข้อมูล แป้นคีย์แบบป้อนอัฟจะยังคงปรากฏอยู่ และให้คุณป้อนข้อมูลได้ อย่างไรก็ตาม เมื่อคุณแตะพาร์ทแสดงผลข้อมูลในครั้งต่อไป แป้นคีย์แบบป้อนอัฟจะอยู่ในโหมดอินเตอร์ล๊อคและจะไม่ปรากฏขึ้น หากต้องการลบแป้นคีย์แบบป้อนอัฟออกโดยไม่ป้อนข้อมูล ให้กด Cancel ทั้งนี้ คุณไม่สามารถลบแป้นคีย์แบบป้อนอัฟได้ด้วยการแตะที่พาร์ทแสดงผลข้อมูล
- คุณไม่สามารถตั้งค่าสีของจอแสดงผล ตำแหน่งจอแสดงผล แบบอักษร หรือขนาดข้อความของจอแสดงผลที่ใช้ป้อนข้อมูลได้ หากคุณกำลังป้อนค่าตัวเลขหรือข้อความแล้วมีค่าแจ้งเตือนปรากฏขึ้น

16.6.2 ข้อจำกัดของการวางแป้นคีย์โดยตรง

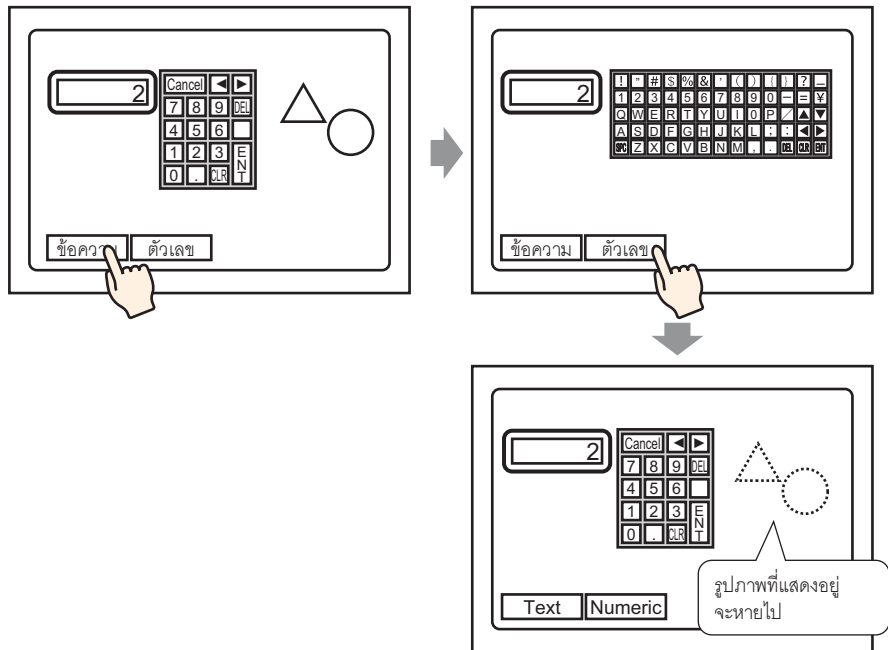
- หากวางแป้นคีย์ลงบนหน้าจอหลักโดยตรง คุณจะไม่สามารถตั้งค่า [Change Keypad] ได้

16.6.3 ข้อจำกัดของการปรับแต่งแป้นคีย์

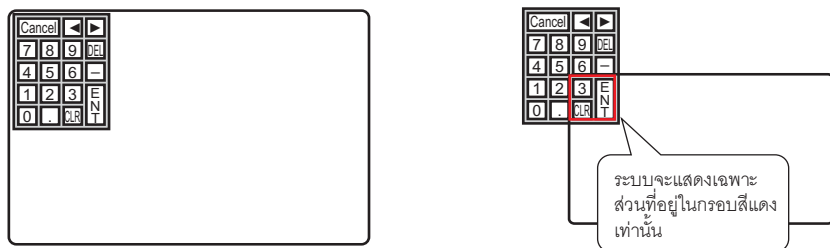
- คุณสามารถวางสิ่งต่อไปนี้บนหน้าจอการลงทะเบียนแป้นคีย์ได้ ได้แก่ พาร์ทปุ่มและภาพวาด (จุด, เส้น/เส้นแบบ Polyline, วงกลม/วงรี, สีเหลี่ยมผืนผ้า, เส้นโค้ง/โค้งวงกลม, รูปหลายเหลี่ยม, มาตราส่วน, ตาราง และข้อความ) คุณสามารถเรียกสิ่งต่อไปนี้มาที่หน้าจอการลงทะเบียนแป้นคีย์โดยใช้ [Call Screen] ได้แก่ หน้าจอหลัก ภาพ และเครื่องหมาย

16.6.4 ข้อจำกัดของพื้นที่ว่าง

- หากรูปภาพและข้อความถูกซ่อนเนื่องจากการเปลี่ยนไปแสดงเป็นคีย์ที่ใหญ่กว่า รูปภาพและข้อความเหล่านี้จะยังคงถูกซ่อนอยู่และไม่สามารถแสดงใหม่ได้ด้วยการเปลี่ยนกลับไปยังเป็นคีย์ที่เล็กกว่า เพราะฉะนั้นห้ามวางรูปภาพ ข้อความ หรือพาร์ทอื่น ๆ ตรงบริเวณที่จะแสดงเป็นคีย์บนหน้าจอหลัก



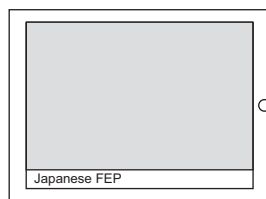
- หากมีการเปลี่ยนแปลงรุ่นของ GP ใน [System Settings] พื้นที่ว่างและพาร์ทที่ว่างอยู่บนหน้าจอหลักจะปรากฏขึ้นโดยมีขนาดเท่าเดิมและอยู่ในตำแหน่งเดิม



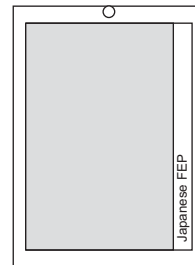
16.6.5 ข้อจำกัดของคุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่น

■ การทำงานและการแสดงผล

- หากต้องการแปลงเป็นตัวอักษรคันจิ คุณจะต้องแตะปุ่ม [FEP] ก่อนป้อนข้อความ หากป้อนข้อความโดยไม่แตะปุ่ม [FEP] คุณจะแปลงเป็นตัวอักษรคันจิไม่ได้
- หากแตะปุ่ม [FEP] โดยไม่ทำเครื่องหมายในช่อง [Input Permit] ของพาร์ทแสดงผลข้อมูล คุณจะแปลงข้อความเป็นตัวอักษรคันจิไม่ได้
- คุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่นจะป้อนและแสดงตัวอักษรที่จะแปลงในหน้าต่างเมนูระบบ
- คุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่นจะทำงานเฉพาะเมื่อตั้งค่า [Display Language] ของ [Font Settings] บนแท็บ [Display Settings] ของพาร์ทแสดงผลข้อมูลเป็น [Font Settings] เท่านั้น
- หน้าต่าง FEP ภาษาญี่ปุ่นจะปรากฏขึ้นบนเครื่อง GP ในตำแหน่งเดียวกับที่ตั้งค่าไว้สำหรับแนวตั้ง



การตั้งค่าเป็นแนวนอน



การตั้งค่าเป็นแนวตั้ง

- หากคุณยกเลิกการทำเครื่องหมายในช่อง Input Permit ของพาร์ทแสดงผลข้อมูล ในขณะที่คุณสมบัติ FEP กำลังทำงานอยู่ คุณสมบัติ FEP จะถูกสั่งให้ปิดการทำงานด้วย นอกจากนี้ การเปลี่ยนหน้าจอยังเป็นการปิดการทำงานของคุณสมบัติ FEP เช่นกัน
- คุณสามารถเลือกตำแหน่งการแสดงผลหน้าต่างเมนูระบบได้ว่าจะให้แสดงที่ด้านบนหรือด้านล่าง
- คุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่นมี “คุณสมบัติการเรียนรู้” ซึ่งจะแสดงคำที่ใช้มาแล้วก่อนหน้านี้ เพื่อเป็นตัวเลือกสำหรับการแปลงคำ โดยจะเรียงตามลำดับความบ่อยในการใช้งาน คุณสมบัติการเรียนรู้จะใช้นหน่วยความจำสำรองข้อมูล ขนาดข้อมูลสูงสุดที่หน่วยความจำสำรองข้อมูลใช้คือประมาณ 1 KB (100 คำ) หากข้อมูลของคำที่มีให้เลือกใช้มีขนาดเกินขนาดสูงสุด คุณสมบัตินี้จะลบตัวเลือกที่ใช้ไม่บ่อยและเรียนรู้ใหม่