9 การวาด (รูปภาพ/ข้อความ)

บทนี้จะให้ข้อมูลเกี่ยวกับภาพรวมของเครื่องมือวาดภาพ/แก้ไข รวมถึงวิธีการวาดภาพและข้อความใน GP-Pro EX โปรดอ่าน "9.1 เมนูการตั้งค่า" (หน้า 9-2) ก่อน แล้วจึงอ่านคำอธิบายในหัวข้อที่ต้องการ

	92	
9.1	เมนูการตั้งค่า	9-2
9.2	การวาดรูปภาพ	9-6
9.3	การเขียนข้อความ	9-23
9.4	การแก้ไขออบเจ็กต์	9-26
9.5	การเปลี่ยนสี ชนิดของเส้น และรูปแบบ	9-34
9.6	การแก้ไขพาร์ท	9-38
9.7	การใช้หน้าจอเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ	9-50
9.8	การแก้ไขรูปภาพบนหน้าจออื่น	9-53
9.9	การสร้างหน้าจอจากเทมเพลต	9-57
9.10	การวางภาพ	9-63
9.11	การวาดรายละเอียดรูปภาพ	9-66
9.12	คำแนะนำในการตั้งค่ำ	9-77
9.13	ข้อจำกัด	9-84

9.1 เมนูการตั้งค่า













การวาดรูปภาพ 9.2

รายการเครื่องมือวาด 9.2.1

รูปภาพ	คำอธิบาย
Dot	วาดจุด 🌮 "9.2.2 การวาดเป็นพิกเซล" (หน้า 9-6)
เส้นตรง/ เส้นแบบ Polyline	วาดเส้นตรง/เส้นแบบ Polyline செ "9.2.3 การวาดเส้นตรง/เส้นแบบ Polyline" (หน้า 9-7)
Rectangle	วาดสี่เหลี่ยมผืนผ้า 🌮 "9.2.4 การวาดสี่เหลี่ยมผืนผ้า" (หน้า 9-8)
รูปหลายเหลี่ยม	วาดรูปหลายเหลี่ยม 🌮 "9.2.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม" (หน้า 9-16)
วงกลม/วงรี	วาดวงกลม/วงรี 🌮 "9.2.5 การวาดวงกลม/วงรี" (หน้า 9-11)
Arc/Pie	วาดเส้นโค้ง/โค้งวงกลม 🌮 "9.2.6 การวาดเส้นโค้ง/โค้งวงกลม" (หน้า 9-14)
Scale	วาดมาตราส่วนกราฟ 🌮 "9.2.8 การวาดมาตราส่วน" (หน้า 9-18)
Table	วาดตาราง T "9.2.9 การวาดตาราง" (หน้า 9-20)

การวาดเป็นพิกเซล 9.2.2

คุณสมบัติ Dot สามารถวาดจุดได้ครั้งละหนึ่งถึงห้าจุด จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือกคำสั่ง [Dot (D)] หรือคลิกที่ 🔹 เพื่อวางจุดลงบนหน้าจอ หากคุณคลิก 🎣 และดับเบิลคลิก [Dot] ที่วางไว้ กล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น

💰 Dot							×
	Size	3		<u>=</u>			
	Color	7		•	Blink	None	•
				OK	0	Cance	1
			۶.				

สำหรับสีที่ใช้ในการแสดงผล โปรดดูที่ "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
 สำหรับการกะพริบ โปรดดูที่ "9.5.2 การตั้งค่าการกะพริบ" (หน้า 9-37)

หมายเหตุ

9.2.3 การวาดเส้นตรง/เส้นแบบ Polyline

ลากเมาส์วาดเส้นตรงจากจุดเริ่มต้นจนถึงปลาย สำหรับเส้นแบบ polyline ให้คลิกเพื่อกำหนดจุดเริ่มต้น ส่วนคดโค้ง และส่วนปลาย แล้วคลิกขวาเพื่อวางตำแหน่ง

จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Line (L)] หรือ [Polyline (U)] หรือคลิกที่ 🖊 หรือ 💉 เพื่อวางเส้นตรง/

เส้นแบบ polyline ลงบนหน้าจอ หากคุณคลิก 📊 และดับเบิลคลิก [Line] หรือ [Polyline] ที่วางไว้ กล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น

- ถ้าคุณกดปุ่ม [Shift] ค้างไว้ขณะวางเส้นตรงลงบนหน้าจอ คุณสามารถวาดเส้นตรงที่มีมุม
 0 องศาและ 90 องศาได้
 - ถ้าคุณใส่เส้นตรงพร้อมกับกดปุ่ม [Ctrl] คุณสามารถลากเส้นต่อจากจุดศูนย์กลางได้ ถ้าคุณใส่เส้นตรงและกดปุ่ม [Ctrl] และ [Shift] พร้อมกัน คุณสามารถวาดเส้นตรงที่มีมุม 0 องศาและ 90 องศา และลากต่อจากจุดศูนย์กลางได้
 - หากต้องการแก้ไขหลังจากวางเส้นตรงและเส้นแบบ polyline แล้ว ให้คลิกที่เส้น ที่เลือกเพื่อเปลี่ยนเป็นกรอบสีเหลือง. คุณสามารถลากเส้นเพื่อเปลี่ยนรูปร่างได้
 - สำหรับเส้นแบบ polyline คุณสามารถค[ุ]ลิกซ้ายและลากเพื่อวาด เหมือ^{ุ้}นเขียนด้วยมือได้

💰 Line/Polyline					×
	Line Type	Solid Line		•	
	Line Thickness	h	= =		
	Arrow Shape	- None	-		
	Arrow Direction	End	7		
Ì.	Display Color	7	👻 Blink	None	-
	Pattern Color	0	💌 Blink	None	7
			OK (Q)	Cancel	

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Line Type	เลือกชนิดเส้นแบบ [Solid Line], [Dotted Line], [Dash Line], [Chain Line] หรือ
	[Two-Dot Chain Line]
	ਓ "9.5.3 การตั้งค่าชนิดเส้น" (หน้า 9-37)
Line Thickness	ตั้งค่าความหนาของเส้นตั้งแต่ 1 ถึง 9 จุด
	หมายเหตุ
	 ถ้าเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] จะตั้งค่าได้เพียง 1 และ 2 จุด
Arrow Shape	เลือกรูปร่างลูกศรระหว่าง —, 🗲, 🗲, 📭 หรือ 🗭
Arrow Direction	เลือกทิศทางลูกศรระหว่าง [Start], [End] หรือ [Both Ends]
Display Color	ตั้งค่าสีของเส้น
	🍘 "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
Pattern Color	เลือกสีของรูปแบบ ฟังก์ชันนี้ใช้ได้เฉพาะเมื่อเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type]

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้ [หมายเหตุ] • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย
	 การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย "9.5.1 การตั้งค่าลี" (หน้า 9-34)

9.2.4 การวาดสี่เหลี่ยมผืนผ้า

วาดสี่เหลี่ยมผืนผ้าโดยการลากเมาส์ระบุมุมทแยงสองมุม ในเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Rectangle (R)] หรือคลิก 🔲 เพื่อวางสี่เหลี่ยมผืนผ้าลงบนหน้าจอ ดับเบิลคลิกที่ [Rectangle] ที่วางไว้ กล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น
 พมายเหตุ
 หากคุณกดปุ่ม [Shift] ค้างไว้ในขณะที่วาดสี่เหลี่ยมผืนผ้า ออบเจ็กต์จะมีรูปร่างเป็นเหลี่ยม
 คุณสามารถวาดสี่เหลี่ยมผืนผ้าแบบขยายออกจากศูนย์กลางได้ โดยวางสี่เหลี่ยมผืนผ้า พร้อมกับกดปุ่ม [Ctrl] และยังสามารถวาดสี่เหลี่ยมจตุรัสแบบขยายออกจากศูนย์กลางได้

โดยวางสี่เหลี่ย^{ุ่}มผืนผ้าพร้อมกับกดปุ่ม [Ctrl] และ [Shift] พร้อมกัน

💰 Rectangle		×
	V Border	
	Line Type 📃 🛁 Solid Line 💽	
	Line Thickness 1 📃 🧮	
	Display Color 7 Slink None 💌	
	Pattern Color 🔲 0 🔄 Blink None 💌	
Chamfer	Fill	
None	Pattern None 💌	
Number of Pixels	Display Color 🔲 7 💽 🚽 Blink None 💌	
8 📻 🗰	Pattern Color 🔲 🛛 🔽 Blink None 💌	
	Shadow	
	Direction Bottom Right 💌	
	Color 🗾	
	Shadow Distance 🕴 🧮	
	OK (0) Cancel	

การตั้งค่า		คำอธิบาย
Border	Line Type	เลือกชนิดเส้นแบบ [Solid Line], [Dotted Line], [Dash Line], [Chain Line] หรือ [Two-Dot Chain Line] ^{CG®} "9.5.3 การตั้งค่าชนิดเส้น" (หน้า 9-37)
	Line Thickness	ตั้งค่าความหนาของเส้นตั้งแต่ 1 ถึง 9 จุด ^[หมายเหตุ] • ถ้าเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] ความหนาของเส้น จะถูกกำหนดไว้ตายตัวที่ 1 จุด
	Display Color	ตั้งค่าสีเส้นขอบ ទេ "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
	Pattern Color	เลือกสีของรูปแบบ ฟังก์ชันนี้ใช้ได้เฉพาะเมื่อเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] ^{CGP} "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้ [หมายเหตุ] • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผลและการตั้งค่าระบบด้วย [Seff "9.5.1 การตั้งค่าลี" (หน้า 9-34)

ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย
เติม	Pattern	ตั้งค่ารูปแบบพื้นหลังของสี่เหลี่ยมผืนผ้า ~
		🚰 "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
	Display Color	ตั้งค่าสีของสี่เหลี่ยมผืนผ้า
		🐨 "9.5.1 การตั้งค่าสี <mark>"</mark> (หน้า 9-34)
	Pattern Color	ตั้งค่าสีของรูปแบบพื้นหลังของสี่เหลี่ยมผืนผ้า
		🍘 "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า
		การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้
		หมายเหตุ
		 การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล
		และการตั้งค่าระบบด้วย
		🌱 "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
Shadow	Direction	เลือกทิศทางของเงาระหว่าง [Top Left], [Bottom Left], [Top Right] หรือ [Bottom Right]
	Color	ตั้งค่าสีเงา
		🏈 ี "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
	Shadow Distance	ตั้งค่าความกว้างของรูปภาพและเงาของภาพภายในช่วง 1 ถึง 16
Chamfer		เลือกรูปร่างของมุมตัดระหว่าง [None], [Line] หรือ [Circle]
Number of	Dots	ระบุจำนวนจุดของมุมตัดตั้งแต่ 1 ถึง 999
		→ ดั้งค่าจำนวนจุดในพื้นที่นั้

9.2.5 การวาดวงกลม/วงรี

วาดวงกลมหรือวงรีโดยการลากเมาส์ระบุจุดศูนย์กลางและจุดของวงกลมหนึ่งจุด จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Circle/Oval (C)] หรือคลิกที่ 🔘 เพื่อวางวงกลม/วงรีลงบนหน้าจอ หากคุณดับเบิลคลิก 📊 [Circle/Oval] ที่วางไว้ กล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น

หมายเหตุ	 คุณสามารถวาดวงกลมได้ โดยวางออบเจ็กต์พร้อมกับกดปุ่ม [Shift] ค้างไว้ คุณสามารถวาดวงกลม/วงรีแบบขยายออกจากจุดศูนย์กลางได้ โดยวางวงกลม/วงรีพร้อมกับกดปุ่ม [Ctrl] และยังสามารถวาดวงกลมแบบขยายออกจากจุดศูนย์กลางได้ โดยวางวงกลม/วงรีพร้อมกับกดปุ่ม [Ctrl] และ [Shift] พร้อมกัน

ℰ Circle/Oval	▼ Border Line Type Solid Line Line Thickness 1 Display Color 7 ▼ Blink None ▼
	Fill Pattern Display Color 7 Blink None Pattern O Blink None
	Direction Bottom Right Color Shadow Distance 4
	OK (Q) Cancel

การตั้งค่า		คำอธิบาย
Border	Line Type	เลือกชนิดเส้นแบบ [Solid Line], [Dotted Line], [Dash Line], [Chain Line] หรือ [Two-Dot Chain Line] 🌮 "9.5.3 การตั้งค่าชนิดเส้น" (หน้า 9-37)
	Line Thickness	ตั้งค่าความหนาของเส้นตั้งแต่ 1 ถึง 9 จุด หมายเหตุ • ถ้าเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] ความหนาของเส้น จะถูกกำหนดไว้ตายตัวที่ 1 จุด
	Display Color	ตั้งค่าสีเส้นขอบ 🌮 "9.5.1 การตั้งค่าลี" (หน้า 9-34)
	Pattern Color	เลือกสีของรูปแบบ ฟังก์ชันนี้ใช้ได้เฉพาะเมื่อเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] 🌮 "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้ [หมายเหตุ] • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย The state of the state

การตั้งค่า		คำอธิบาย
เติม	Pattern	ตั้งค่ารูปแบบพื้นหลังของวงกลม/วงรี
		⁵ "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
	Display Color	ตั้งค่าสีของวงกลม/วงรี
		🍘 "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
	Pattern Color	ตั้งค่าสีของรูปแบบพื้นหลังของวงกลม/วงรี
		🍘 "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า
		การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้
		หมายเหตุ
		 การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล
		และการตั้งค่าระบบด้วย
		(2) "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
Shadow	Direction	เลือกทิศทางของเงาระหว่าง [Top Left], [Bottom Left], [Top Right] หรือ [Bottom Right]
	Color	ตั้งค่าสีเงา
		🍘 "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
	Shadow Distance	ตั้งค่าความกว้างของวงกลม/วงรีและเงาของภาพภายในช่วง 1 ถึง 16

หมายเหตุ

 คุณสามารถตั้งค่าความกว้างและความสูงของวงกลม/วงรีได้ใน [Properties (P)] อย่างไรก็ตาม หากคุณตั้งค่าความกว้างหรือความสูงเป็นเลขคู่ วงกลม/วงรีที่วาดบน GP จะมีขนาดลดลงหนึ่งจุด



9.2.6 การวาดเส้นโค้ง/โค้งวงกลม

วาดเส้นโค้งหรือโค้งวงกลมโดยการลากเมาส์ระบุจุดศูนย์กลางและจุดของวงกลมหนึ่งจุด และระบุมุมเริ่มต้น และมุมสิ้นสุดในกล่องโต้ตอบ คุณสามารถเลือกเส้นโค้งหรือโค้งวงกลม จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Arc/Pie (A)] หรือคลิกที่ 🥟 เพื่อวางเส้นโค้ง/โค้งวงกลมลงบนหน้าจอ หากคุณคลิก 📊 และดับเบิลคลิก [Arc/Pie] ที่วางไว้ กล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น

หมายเหตุ

- คุณสามารถวาดเส้นโค้งของวงกลมได้ โดยวางออบเจ็กต์พร้อมกับกดปุ่ม [Shift] ค้างไว้
- คุณสามารถวาดเส้นโค้งของวงกลม/วงรีแบบขยายออกจากจุดศูนย์กลางได้ โดยวางเส้นโค้ง/
 โค้งวงกลมพร้อมกับกดปุ่ม [Ctrl] และยังสามารถวาดเส้นโค้งของวงกลมแบบขยายออกจาก
 จุดศูนย์กลางได้ โดยวางเส้นโค้ง/โค้งวงกลมพร้อมกับกดปุ่ม [Ctrl] และ [Shift] พร้อมกัน
- ถ้าต้องการแก้ไขเส้นโค้ง/โค้งวงกลมที่วางไว้แล้ว คุณสามารถเปลี่ยนมุมเริ่มต้นและมุมสิ้นสุดของเส้นโค้ง/ โค้งวงกลม โดยการลากกรอบสีเหลืองที่เลือกไว้
- คุณสามารถตั้งค่าความกว้างและความสูงของเส้นโค้ง/โค้งวงกลมได้ใน [Properties (P)] อย่างไรก็ตาม หากคุณตั้งค่าความกว้างหรือความสูงเป็นเลขคู่ วงกลม/วงรีที่วาดบน GP จะมีขนาดลดลงหนึ่งจุด

💰 Arc/Pie						×
	Border					
	Line Type Line Thickness	Solid Line	=	•	[
	Pattern Color		▼ ▼	Blink Blink	None	▼ ▼
	Fill					
• Arc	Pattern	None		Ŧ	1	
O Pie	Display Color	7	Ŧ	Blink	None	~
Start Angle	Pattern Color	0	*	Blink	None	$\overline{\mathbf{v}}$
0 📰	Shadow					
End Angle	Direction	Bottom Right	~			
	Color	1	-			
	Shadow Distance	4				
			OK (<u>O</u>)		Cance	el

การตั้งค่า		คำอธิบาย		
Border	Line Type	เลือกชนิดเส้นแบบ [Solid Line], [Dotted Line], [Dash Line], [Chain Line] หรือ [Two-Dot Chain Line]		
	Line Thickness	ตั้งค่าความหนาของเส้นตั้งแต่ 1 ถึง 9 จุด		
		หมายเหตุ • ถ้าเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] ความหนาของเส้น จะถูกกำหนดไว้ตายตัวที่ 1 จุด		
	Display Color	ตั้งค่าสีเส้นขอบของเส้นโค้ง/โค้งวงกลม		
	Pattern Color	เลือกสีของรูปแบบ ฟังก์ชันนี้ใช้ได้เฉพาะเมื่อเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type]		
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถ ตั้งค่าการกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้		
		หมายเหตุ] • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย ^{CP} "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)		
Fill	Pattern	เลือกรูปแบบพื้นหลังสำหรับโค้งวงกลม		
	Display Color	ตั้งค่าสีของโค้งวงกลม		
	Pattern Color	ตั้งค่าสีของรูปแบบพื้นหลังของโค้งวงกลม		
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้ [หมายเหตุ]		
		 การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย "" "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34) 		
Shadow	Direction	เลือกทิศทางของเงาระหว่าง [Top Left], [Bottom Left], [Top Right] หรือ [Bottom Right]		
	Color	ตั้งค่าสีเงา		
	Shadow Distance	ตั้งค่าความกว้างของเส้นโค้ง/โค้งวงกลมและเงา ภายในช่วง 1 ถึง 16		
Arc/Pie		เลือก [Arc] หรือ [Pie]		
Start Angle/End Angle		ตั้งค่า [Start Angle] หรือ [End Angle]		

9.2.7 การวาดรูปหลายเหลี่ยม

เมื่อต้องการวาดรูปหลายเหลี่ยม ให้คลิกมุมยอดแต่ละมุม แล้วคลิกขวาเพื่อกำหนดรูปหลายเหลี่ยม จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือกคำสั่ง [Polygon (P)] หรือคลิกที่ 🚫 เพื่อวางรูปหลายเหลี่ยมลงบนหน้าจอ หากคุณคลิก 📊 และดับเบิลคลิก [Polygon] ที่วางไว้ กล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น

หมายเหตุ

 หากต้องการแก้ไขรูปหลายเหลี่ยม ให้คลิกที่เส้นบนรูปหลายเหลี่ยมเพื่อเปลี่ยนให้เป็นกรอบสีเหลือง จากนั้น คุณจะสามารถลากเส้นบนรูปหลายเหลี่ยมเพื่อเปลี่ยนรูปร่างได้

💣 Polygon		×
	Border	
	Line Type 🛛 —— Solid Line 🗨	
	Line Thickness	
	Display Color 7 Blink None	-
	Pattern Color 🔲 🛛 🚽 Blink None	~
	Fill	
	Pattern None 👻	
	Display Color 7 Blink None	-
	Pattern Color 🔳 🛛 🚽 Blink None	-
	Shadow	
	Direction Bottom Right	
	Color 📃 1	
	Shadow Distance 4	
	OK (<u>O</u>) Cancel	

การตั้งค่า		คำอธิบาย
Border Line Type		เลือกชนิดเส้นแบบ [Solid Line], [Dotted Line], [Dash Line], [Chain Line] หรือ [Two-Dot Chain Line] 🌮 "9.5.3 การตั้งค่าชนิดเล้น" (หน้า 9-37)
	Line Thickness	ตั้งค่าความหนาของเส้นตั้งแต่ 1 ถึง 9 จุด ^[หมายเหตุ] • ถ้าเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] ความหนาของเส้นจะถูกกำหนด ไว้ตายตัวที่ 1 จุด
	Display Color	ตั้งค่าสีเส้นขอบ 🌮 "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
	Pattern Color	เลือกสีของรูปแบบ ฟังก์ชันนี้ใช้ได้เฉพาะเมื่อเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] ଙิ "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้ [หมายเหตุ] • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย [@] "9.5.1 การตั้งค่าลี" (หน้า 9-34)

การตั้งค่า		คำอธิบาย
เติม	Pattern	ตั้งค่ารูปแบบพื้นหลังของรูปหลายเหลี่ยม 🌮 "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
	Display Color	ตั้งค่าสีของรูปหลายเหลี่ยม 🌮 "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
	Pattern Color	ตั้งค่าสีของรูปแบบพื้นหลังของรูปหลายเหลี่ยม 🌮 "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้
		หมายเหตุ • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย ^{(CP} "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
Shadow	Direction	เลือกทิศทางของเงาระหว่าง [Top Left], [Bottom Left], [Top Right] หรือ [Bottom Right]
	Color	ตั้งค่าสีเงา The second sec
	Shadow Distance	ตั้งค่าความกว้างของรูปหลายเหลี่ยม และเงาภายในช่วง 1 ถึง 16

9.2.8 การวาดมาตราส่วน

วาดมาตราส่วนโดยการลากเพื่อระบุมุมทแยงสองมุม จากนั้น ตั้งค่าช่วงแบ่งของมาตราส่วนในกล่องโต้ตอบต่อไปนี้ จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Scale (S)] หรือคลิกที่ 👔 เพื่อวางมาตราส่วนลงบนหน้าจอ หากคุณคลิก 🎣 และดับเบิลคลิก [Polygon] ที่วางไว้ กล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น

 หากต้องการแก้ไขมาตราส่วนที่วางไว้บนหน้าจอ ให้คลิกเส้นที่เลือกไว้เพื่อแสดงกรอบสีเหลือง คุณสามารถเปลี่ยนชนิดมาตราส่วนได้โดยใช้กรอบสีเหลืองบนแกนมาตราส่วน

Scale					X
	Scale Line Type Line Thickness Display Color Pattern Color	Solid Line	:: ▼ ▼	Blink None	< T
Туре	Major Scale —— Divisions Length	Б 33			
Bar (Vertical) Bar (Horizontal) Arc	Minor Scale Divisions Length	3 32			
End Angle	✓ Draw Axis Axis Position	Left	•		
			OK (Q)	Canc	el

การตั้งค่า		คำอธิบาย		
Scale	Line Type	เลือกชนิดเส้นแบบ [Solid Line], [Dotted Line], [Dash Line], [Chain Line] หรือ [Two-Dot Chain Line] 🌮 "9.5.3 การตั้งค่าชนิดเส้น" (หน้า 9-37)		
	Line Thickness	ตั้งค่าความหนาของเส้นตั้งแต่ 1 ถึง 9 จุด [หมายเหตุ] • ถ้าเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] จะตั้งค่าได้เพียง 1 และ 2 จุด		
	Display Color	เลือกสีของมาตราส่วน 🐨 "9.5.1 การตั้งค่าลี" (หน้า 9-34)		
	Pattern Color	เลือกสีของรูปแบบ ฟังก์ชันนี้ใช้ได้เฉพาะเมื่อเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] 🌮 "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)		
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้ [หมายเหตุ] • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย [@] "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)		

การตั้งค่า		คำอธิบาย
Major Scale	Divisions	เลือกการแบ่งแกนมาตราส่วนขนาดใหญ่ตั้งแต่ 1 ถึง 999
		มาตราส่วนขนาดใหญ่ /
	Length	เลือกความยาวของมาตราส่วนขนาดใหญ่ตั้งแต่ 2 ถึง 3,072
Minor Scale	Divisions	เลือกการแบ่งแกนมาตราส่วนขนาดเล็กตั้งแต่ 2 ถึง 999
		ุมาตราส่วนขนาดเล็ก
	Length	เลือกความยาวของมาตราส่วนขนาดเล็กตั้งแต่ 1 ถึง 3,071
Draw Axis	Axis Position	เลือกทิศทางจากแนวแกนของมาตราส่วนระหว่าง [Left] หรือ [Right]
Туре	Bar (Vertical)	แสดงมาตราส่วนของกราฟแท่งแนวตั้ง
	Bar (Horizontal)	แสดงมาตราส่วนของกราฟแท่งแนวนอน
	Arc	แสดงมาตราส่วนของกราฟวงกลม
		 หมายเหตุ คุณสามารถตั้งค่าความกว้างและความสูงของมาตราส่วนใน [Edit (E)], [Change Attributes (M)] อย่างไรก็ตาม หากคุณตั้งค่าความกว้างหรือความสูงเป็นเลขคู่ วงกลม/วงรีที่วาดบน GP จะมีขนาดลดลงหนึ่งจุด
Start Angle/E	nd Angle	ตั้งค่า [Start Angle] หรือ [End Angle]

9.2.9 การวาดตาราง

หมายเหตุ

วาดตารางโดยการลากเพื่อระบุมุมทแยงสองมุม จากนั้น ตั้งค่าชั้นและจำนวนคอลัมน์ในกล่องโต้ตอบต่อไปนี้ ในเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Table (T)] หรือคลิกที่ 🏢 และวางตารางลงบนหน้าจอ หากคุณดับเบิลคลิก [Table] ที่วางไว้ กล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น

- หากต้องการแก้ไขตารางที่วางไว้บนหน้าจอ ให้คลิกที่แถวของตารางที่เลือกเพื่อแสดงกรอบสีเหลือง คุณสามารถเปลี่ยนระยะห่างของเส้นขอบด้านในตารางได้โดยใช้กรอบสีเหลือง
 - เมื่อคุณคลิกที่ไอคอนนี้ ให้ลากเพื่อเลือกเส้นขอบของกรอบตาราง และเลื่อนตัวชี้

 ไปยังพื้นที่วาดภาพเพื่อวางตารางที่กำหนดไว้

💰 Table		×
	Show Border Line Type Solid Line Line Thickness Display Color 7 Blink None Pattern Color Blink None	1
Pixels Between Equal Spacing ▼	Inside Border Line Type Solid Line Line Thickness 1 Display Color 7 Blink None Pattern Color Blink None	
Divisions Vertical 3 📑 📰 Horizontal 3 🚍 🌉	Fill Pattern Display Color 46 Slink None Pattern Color 7 Blink None	<pre>K</pre>
	Cancel	

การตั้งค่า		คำอธิบาย		
Show Border	Line Type	เลือกชนิดเส้นแบบ [Solid Line], [Dotted Line], [Dash Line], [Chain Line] หรือ [Two-Dot Chain Line] The "9.5.3 การตั้งค่าชนิดเส้น" (หน้า 9-37)		
	Line Thickness	ตั้งค่าความหนาของเส้นตั้งแต่ 1 ถึง 9 จุด		
		หมายเหตุ • ถ้าเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] ความหนาของเส้นจะถูกกำหนดไว้ ตายตัวที่ 1 จุด		
	Display Color	ตั้งค่าสีเส้นขอบนอกของตาราง 🌮 "9.5.1 การตั้งค่าลี" (หน้า 9-34)		
	Pattern Color	เลือกสีของรูปแบบ ฟังก์ชันนี้ใช้ได้เฉพาะเมื่อเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] 🌮 "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)		
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้ ———		
		หมายเหตุ • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย ⁽²⁷⁾ "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)		
Inside Border	Line Type	เลือกชนิดเส้นแบบ [Solid Line], [Dotted Line], [Dash Line], [Chain Line] หรือ [Two-Dot Chain Line] The "9.5.3 การตั้งค่าชนิดเส้น" (หน้า 9-37)		
	Line Thickness	ตั้งค่าความหนาของเส้นตั้งแต่ 1 ถึง 9 จุด		
		หมายเหตุ • ถ้าเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] ความหนาของเส้นจะถูกกำหนดไว้ตายตัวที่ 1 จุด		
	Display Color	ตั้งค่าสีเส้นขอบในของตาราง 🎯 "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)		
	Pattern Color	เลือกสีของรูปแบบ ฟังก์ชันนี้ใช้ได้เฉพาะเมื่อเลือกเส้นชนิดอื่นที่ไม่ใช่ [Solid Line] ใน [Line Type] 🌮 "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)		
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้		
		หมายเหตุ • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย சீ "9.5.1 การตั้งค่าลี" (หน้า 9-34)		

ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย
Fill	Pattern	เลือกรูปแบบพื้นหลังของตาราง ^{CG} "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
Display Color		ตั้งค่าสีของตาราง 🐨 "9.5.1 การตั้งค่าสี" (หน้า 9-34)
	Pattern Color	เลือกว่าพาร์ทดังกล่าวจะกะพริบหรือไม่ รวมทั้งความเร็วในการกะพริบ 🎯 "9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ" (หน้า 9-37)
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่า การกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้
		หมายเหตุ • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color Settings] ของการแสดงผล และการตั้งค่าระบบด้วย
Pixels Betw	een	เลือกระหว่าง [Equal Spacing] หรือ [Free] • Equal Spacing ปรับความกว้างแถวและความกว้างคอลัมน์ให้เท่ากัน • Free ปรับความกว้างแถวและความกว้างคอลัมน์ได้ตามต้องการ
Divisions		กำหนดจำนวนแถว [Vertical] และจำนวนคอลัมน์ [Horizontal] ในตารางตั้งแต่ 1 ถึง 30

9.3 การเขียนข้อความ

```
วาดข้อความบนหน้าจอวาดภาพ
```

เมื่อต้องการวาดข้อความเพื่อเปลี่ยนภาษาที่ใช้แสดงผลบนหน้าจอ หรือแสดงข้อมูลขณะสั่งงาน GP ให้ใช้ตาราง ข้อความ สำหรับการตั้งค่า โปรดดูที่"15.4 การเปลี่ยนภาษา (หลายภาษา)" (หน้า 15–16)

9.3.1 ขั้นตอนการตั้งค่า

หมายเหตุ

โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 "9.12.1 คำแนะนำในการตั้งค่าข้อความ" (หน้า 9-77)

วางข้อความ "Production Inventory" ลงบนหน้าจอ



1 จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Scale (S)] หรือคลิกที่ 🗛 เพื่อวางข้อความลงบนหน้าจอ





3 ดับเบิลคลิกข้อความที่วางไว้ กล่องโต้ตอบ [Text] จะปรากฏขึ้น

ABC	Direct Text	C Text Table Standard Font ASCI Horizontal		Text Size Text Attribute	8 × 16 Pixels v Normal v
ABC	Font Type Font Type Display Language Direction	Standard Font ASCII Horizontal	- - -	Text Size Text Attribute	8 x 16 Pixels 🗸 Normal 💌
ABC	Font Type Display Language Direction	Standard Font ASCII Horizontal	• •	Text Size Text Attribute	8 x 16 Pixels 🗸 Normal 💌
ABC	Display Language Direction	ASCII Horizontal	• •	Text Attribute	Normal 💌
	Direction	Horizontal	•		
				Alignment	
	Color				
	Text Color	7	•	Blink None	•
	Background Color	Transparent	•	Blink None	• 🔻
Line Spacing 0	Shadow Color	1	-	Blink None	•
Text					
					1

4 ระบุแบบอักษรและขนาด และป้อนข้อความในกรอบป้อนข้อความ

🏂 Text				Þ
	Oirect Text	C Text Table		
	Font			
i n a	Font Type	Standard Font	Text Size	16 x 64 Pixels 💌
	Display Language	ASCII	Text Attribute	Normal 💌
$\Pi D \lor$	Direction	Horizontal	📕 🗖 Alignment	
	Color			
	Text Color	7	Blink None	• •
	Background Color	Transparent	Blink None	
Line Spacing 0 🕂 🏢	Shadow Color	1	r Blink None	• •
Production Inventory				
			01/ (0)	
			UK (<u>0</u>)	Cancel

5 คลิก [OK] จากนั้น ข้อความ "Production Inventory" ที่ป้อนจะถูกวางบนหน้าจอ

-	-																			
					•															
		Ρ	ÿ	Ó	٨ı	17		1	۸Ì	'n	ł	j	i i	'n	t	Á	y	ţ,		
		l	ļ	V	ų	٨Ų	ų		V,						1	۷		J		

9.4 การแก้ไขออบเจ็กต์

9.4.1 ข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับเครื่องมือแก้ไข

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Cut	ตัดออบเจ็กต์ (พาร์ท ข้อความ รูป) คุณสามารถวางออบเจ็กต์ที่ตัดออกมาลงบนหน้าจอ ได้โดยใช้คำสั่ง [Paste]
	กระบวนการทำงาน คุณสามารถตัดออบเจ็กต์โดยการเลือกออบเจ็กต์ที่ต้องการและคลิกที่ [Cut] ในเมนู [Edit]
Сору	คัดลอกออบเจ็กต์ที่เลือกไว้ และวางลงบนหน้าจอโดยใช้คำสั่ง [Paste]
	กระบวนการทำงาน คุณสามารถคัดลอกได้โดยการเลือกออบเจ็กต์ที่ต้องการและคลิกที่ [Copy] ในเมนู [Edit]
Paste	วางออบเจ็กต์ที่คัดลอกหรือตัดลงบนหน้าจอ
	กระบวนการทำงาน คุณสามารถวางออบเจ็กต์ที่คัดลอกหรือตัดมาได้โดยการคลิกที่คำสั่ง [Paste] ในเมนู [Edit]
	หมายเหตุ • เมื่อวางออบเจ็กต์จากหน้าจอหนึ่งไปที่อีกหน้าจอหนึ่ง คุณสามารถวางออบเจ็กต์ ที่ตำแหน่งเดิมในหน้าจออื่นได้
Duplicate	คัดลอกหลายรูปภาพพร้อมกัน เมื่อทำสำเนาพาร์ท คุณสามารถกำหนดตำแหน่งถัดจาก ตำแหน่งของพาร์ทต้นฉบับให้กับพาร์ทปลายทางได้โดยอัตโนมัติ ଙิ "9.4.5 ทำสำเนา" (หน้า 9-28)
Delete	ลบออบเจ็กต์ กระบวนการทำงาน คุณสามารถลบออบเจ็กต์ได้โดยการเลือกออบเจ็กต์ที่ต้องการและคลิกที่ [Delete (D)] ในเมนู [Edit]
Select All	เลือกออบเจ็กต์ทั้งหมดบนหน้าจอ คุณยังสามารถกำหนดช่วงในการลากออบเจ็กต์มากกว่าหนึ่งรายการได้ 🌮 "9.4.2 วิธีเลือก" (หน้า 9-27)
Edit Vertex	คุณสามารถแก้ไข ลบ หรือแทรกพิกัดของจุดยอดแต่ละจุดของเส้นแบบ Polyline หรือรูปหลายเหลี่ยมได้ ‴
Group	คุณสามารถจัดกลุ่มออบเจ็กต์หลายออบเจ็กต์เข้าด้วยกันและจัดการเสมือนกับ เป็นหนึ่งออบเจ็กต์ได้ 🐨 "9.4.7 การจัดกลุ่ม (การแตกกลุ่ม)" (หน้า 9-31)
Order 🛐 🖪 🖸 🖿	คุณสามารถเปลี่ยนลำดับออบเจ็กต์ที่วางช้อนทับกันอยู่ได้ 🐨 "9.4.8 กา <i>ร</i> จัดลำดับ" (หน้า 9-31)

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Place/Align	คุณสามารถปรับตำแหน่งออบเจ็กต์หลายออบเจ็กต์ได้ (จัดชิดขวา จัดชิดซ้าย จัดไว้ตรงกลาง เป็นต้น)
ゆ 予	ั "9.4.9 การจัดแนว" (หน้า 9-32)
Rotate/Flip	 หมุน หมุนออบเจ็กต์ไป 90 องศา "9.4.10 การหมุนไปทางขวาหรือทางซ้าย" (หน้า 9-32) พลิก พลิกออบเจ็กต์ตามแนวนอนหรือแนวตั้ง "9.4.11 การกลับแกน X (แนวตั้ง)/แกน Y (แนวนอน)" (หน้า 9-33)
อื่นๆ	ตั้งค่าเส้นกริดและเส้นนำเพื่อจัดแนวพาร์ท 🀨 "9.9 การสร้างหน้าจอจากเทมเพลต" (หน้า 9-57)

9.4.2 ว**ิธีเลื**อก

วิธีเลือกออบเจ็กต์มีอยู่สองวิธี คือ คลิกที่ออบเจ็กต์นั้นโดยตรง หรือกำหนดช่วงในการลากออบเจ็กต์อื่น ๆ โดยรอบ

หมายเหตุ	 เมื่อต้องการเลือกออบเจ็กต์หนึ่งจากออบเจ็กต์ที่ช้อนทับกันอยู่ ให้คลิกออบเจ็กต์นั้นพร้อมกับ
-	กดปุ่ม [Ctrl] ซึ่งทำให้คุณสามารถเลือกแต่ละออบเจ็กต์ที่ช้อนกันอยู่ได้
	 เมื่อต้องการยกเลิกบางออบเจ็กต์ที่เลือกไว้ ให้คลิกออบเจ็กต์ที่ต้องการยกเลิกพร้อมกับกดปุ่ม [Shift
	संघ दं दर्थन दरसंस १४४ ने ये

 เมื่อต้องการเพิ่มออบเจ็กต์เข้าในออบเจ็กต์ที่เลือกไว้แล้ว ให้คลิกออบเจ็กต์ที่ต้องการเพิ่มพร้อมกับ กดปุ่ม [Shift]

9.4.3 การขยายขนาดและย่อขนาด

เลือกออบเจ็กต์เป้าหมายและวางเคอร์เซอร์ไว้บนกรอบ เมื่อเคอร์เซอร์เปลี่ยนเป็น ↔ คุณสามารถขยายหรือย่อ และลากออบเจ็กต์เพื่อเปลี่ยนเป็นขนาดที่ต้องการได้



- ถ้าคุณเลือกออบเจ็กต์และเลื่อนกรอบไปพร้อมกับกดปุ่ม [Shift] คุณสามารถขยาย/ย่อขนาดออบเจ็กต์ โดยมีอัตราส่วนแนวนอนต่อแนวตั้งเท่าเดิมได้
 - ถ้าคุณกดปุ่ม [↑], [→], [←], และ [↓] โดยที่เคอร์เซอร์อยู่บนกรอบออบเจ็กต์ คุณสามารถขยาย/ ย่อออบเจ็กต์ทีละจุดได้

9.4.4 การย้ำยออบเจ็กต์

เลือกออบเจ็กต์เป้าหมายและวางเคอร์เซอร์ไว้บนออบเจ็กต์ เมื่อเคอร์เซอร์เปลี่ยนเป็น ↔ คุณสามารถลาก ออบเจ็กต์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้



คุณสามารถย้ายออบเจ็กต์ทีละจุดได้ โดยเลือกออบเจ็กต์แล้วกดปุ่ม [↑], [→], [←], และ [↓]

9.4.5 ทำสำเนา

คัดลอกหลายรูปภาพพร้อมกัน คลิกขวาขณะเลือกออบเจ็กต์และคลิกที่ [Duplicate (W)]



หมายเหตุ

 เมื่อทำสำเนาพาร์ท คุณสามารถกำหนดตำแหน่งถัดจากตำแหน่งของพาร์ทต้นฉบับให้กับพาร์ท ปลายทางได้โดยอัตโนมัติ

ทำสำเนา	คำอธิบาย
💰 Duplicate	 In X Direction ตั้งค่าจำนวนตำแหน่งการแสดงผลในแนวแกน X ตั้งแต่ 1 ถึง 99 Pixels Between ตั้งค่าจำนวนจุดระหว่างออบเจ็กต์ ตั้งแต่ 1 ถึง 99
■ Number of Resulting In X Direction 5 Pixels Between 0 In Y Direction 3 Pixels Between 0 Direction ef Conies Z	 In Y Direction ตั้งค่าจำนวนตำแหน่งการแสดงผลในแนวแกน Y ตั้งแต่ 1 ถึง 99 Pixels Between ตั้งค่าจำนวนจุดระหว่างออบเจ็กต์ ตั้งแต่ 1 ถึง 99
Duplicate Comment Yes Mouse defines the Enable Assign Addresses Add Increment Each Add 1 Assign Individual A [PLC1]>00000 Add	 Direction of Copies เลือกทิศทางแสดงผล ซึ่งได้แก่ ヱ, ヱ, ヱ, ヱ, ヱ, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ,
OK (0) Cancel	หมายเหตุ • เมื่อคุณเพิ่มตำแหน่ง ระบบจะกำหนดตำแหน่งเรียงตามลำดับให้ในทิศทาง ที่ระบุไว้โดยอิงตามช่วงห่างระหว่างตำแหน่ง
	 Duplicate Comment คำอธิบายข้อมูลที่คัดลอก จะแสดงขึ้นที่ปลายทางการคัดลอก
	 Mouse defines the range ทำสำเนาที่พอดีกับช่วง โดยใช้ระยะห่างที่กำหนด หมายเหตุ
	 ช่วงการตั้งค่าต่ำสุดจะขึ้นอยู่กับขนาดพาร์ทของสำเนาต้นฉบับและจำนวนสำเนา คุณไม่สามารถเลื่อนเคอร์เซอร์ไปยังช่วงดังกล่าวได้
	 Assign Addresses คุณสามารถกำหนดตำแหน่งเรียงตามลำดับจากตำแหน่งที่จะคัดลอกได้โดย อิงตามค่า [Increment Each Address by]
	 Increment Each Address by ระบุช่วงห่างระหว่างตำแหน่ง ถ้าตำแหน่งที่จะคัดลอกเป็นตำแหน่งบิต จะเพิ่มตำแหน่งด้วยบิต และถ้าตำแหน่งปลายทางการคัดลอกเป็นตำแหน่งเวิร์ด จะเพิ่มตำแหน่งด้วยเวิร์ด
	 Assign Individual Addresses เมื่อตั้งค่าตำแหน่งหลายตำแหน่งให้กับหนึ่งออบเจ็กต์ คุณสามารถระบุได้ว่า จะเพิ่มแต่ละตำแหน่งหรือไม่

9.4.6 การเปลี่ยนลักษณะเฉพาะ

คุณสามารถเปลี่ยนลักษณะเฉพาะของออบเจ็กต์ได้ เช่น สีหรือตำแหน่ง หากต้องการเปลี่ยนลักษณะเฉพาะ ให้ดับเบิลคลิกที่ออบเจ็กต์ขณะเลือก หรือเลือก [Change Attributes (M)] ในเมนู [Edit]





∎ แก้ไขจุดยอด

คุณสามารถแก้ไข ลบ หรือแทรกพิกัดของจุดยอดแต่ละจุดของเส้นแบบ Polyline หรือรูปหลายเหลี่ยมได้ หากต้องการแก้ไขจุดยอดของออบเจ็กต์ ให้คลิกที่เส้นของออบเจ็กต์ที่เลือกไว้เพื่อเปลี่ยนให้เป็นกรอบสีเหลือง จากนั้น เปลี่ยนรูปร่างของออบเจ็กต์โดยการคลิกที่เส้นที่ต้องการ ถ้าต้องการลบจุดยอด ให้คลิกขวาที่จุดยอดและเลือก [Delete Vertex]



9.4.7 การจัดกลุ่ม (การแตกกลุ่ม)

คุณสามารถจัดกลุ่มออบเจ็กต์หลายอ็อบเจ็กต์เข้าด้วยกันและจัดการเสมือนกับเป็นหนึ่งออบเจ็กต์ได้ โดยการเลือกออบเจ็กต์ต่าง ๆ คลิกขวา และคลิกที่ [Group (E)] หากต้องการแตกกลุ่ม ให้คลิกที่ [Ungroup (G)]

		· · · · · · · · · · ·	
l de la ser 🔎	[A Produ	Cut (T) Ctrl+X	
	Line Sy	Paste (P) Otri+U	
		Duplicate (W)	
	A-tank Capacity	Delete (<u>D</u>) Del	
		Select All (L) Ctrl+A	
	p-taik papacity	Change Attributes (<u>M</u>)	
	Sotal Capacity	Edit Vertex	
	•	Group (G)	Group (E)
		Orden (O)	Ungroup (<u>U</u>)
· · · · ·		Order (0)	
		Place/Align (<u>A</u>)	• • • • • • • •
		Rotate/Flip (<u>R</u>)	•
		Grid Settings	
		Quideline Settings Open Screen Option	• • • • • • • •

9.4.8 การจัดลำดับ

เมื่อวางออบเจ็กต์ซ้อนทับกัน คุณสามารถเปลี่ยนลำดับการวางออบเจ็กต์ได้ เลือกและคลิกขวาที่ออบเจ็กต์ ที่ต้องการเปลี่ยนลำดับ คลิก [Order (O)] และเลือกลำดับออบเจ็กต์จาก [Bring to Front], [Send to Back], [Move Forward] หรือ [Move Backward] ในตัวอย่างต่อไปนี้ วงรีถูกย้ายไปอยู่ข้างหลัง

,e	0									
Cut (<u>T</u>)	Ctrl+X									
Copy (<u>C</u>)	Ctrl+C									
Paste (P)										
Dublicate (<u>w</u>) Delate (D)	Del									
Select All (L)	Ctrl+A									
Channes (http://www.channes.com										
Change Attributes (M)										
Edit Vertex		+ • •								
Group (G))	1 I I								
Order (O)		Pring to	Fro	nt (T)	í.				
Cider (<u>C</u>)		Send to	Bar	k θ	<u>.</u>					
Place/Align (A))	Move Fi	orwa	rd (E)					
Rotate/Flip (R)	,	Move B	ickw	/ard	(E)					
Grid Settings	,									
Guideline Settings	,									
Open Screen Option										



9.4.9 การจัดแนว

คุณสามารถจัดแนวตำแหน่งให้ออบเจ็กต์หลายออบเจ็กต์ได้ โดยเลือกออบเจ็กต์ที่ต้องการจัดแนว คลิกขวา แล้วเลือก [Align Left (L)], [Right (R)], [Top (T)], [Bottom (B)], [Align Center (Horizontal) (C)], [Align Center (Vertical) (M)] หรือ [Others (E)] จาก [Place/Align (A)] ในตัวอย่างต่อไปนี้เป็นการจัด แนวสี่เหลี่ยมผืนผ้า รูปหลายเหลี่ยม และวงกลมโดยชิดทางด้านบน





9.4.10 การหมุนไปทางขวาหรือทางซ้าย

คุณสามารถหมุนออบเจ็กต์ไปทางขวาและทางซ้ายได้ครั้งละ 90 องศา คลิกขวาเพื่อเลือกออบเจ็กต์ที่คุณ ต้องการหมุน แล้วเลือก [Rotate Right (E)], [Rotate Left (I)] ใน [Rotate/Flip (R)] ตัวอย่างต่อไปนี้ อธิบายเกี่ยวกับการวางรูปหลายเหลี่ยมที่มีการหมุนไปทางขวา





9.4.11 การกลับแกน X (แนวตั้ง)/แกน Y (แนวนอน)

คุณสามารถพลิกออบเจ็กต์ตามแนวศูนย์กลางของออบเจ็กต์ให้หมุนรอบแนวแกน X (แนวตั้ง) หรือแนวแกน Y (แนวนอน) ได้ตามต้องการ คลิกขวาเพื่อเลือกออบเจ็กต์ที่ต้องการและเลือก [Flip Horizontal (H)] หรือ [Flip Vertical (V)] ใน [Rotate/Flip (R)] ตัวอย่างต่อไปนี้จะแสดงตำแหน่งของรูปหลายเหลี่ยมที่มีการพลิก ตามแนวนอน โปรดทราบว่าตำแหน่งที่แสดงผลบนหน้าจอ, เครื่องหมาย, พาร์ท และข้อความจะเปลี่ยนแปลง





9.4.12 การเปลี่ยนพิกัด

คุณสามารถเปลี่ยนตำแหน่งและขนาดของออบเจ็กต์ได้โดยระบุพิกัดใน [Properties (P)] จุดอ้างอิงของพิกัด คือ มุมซ้ายบนของออบเจ็กต์

Properties	×							
Filled Polygon	Filled Polygon							
4 A 4								
Attribute Name	Value							
🔻 Coordinate								
Top Left X-Coordinat	140							
Top Left Y-Coordinat	140							
Width	140							
Height	100							
🔻 Polygon								
Border	On							
V Border								
Line Type	Solid Line							
Line Thickness	1							
Display Color	7							
Blink	None							
Fill	Off							
Decoration								

หมายเหตุ

 หากแท็บ [Properties] ไม่ปรากฏอยู่ในพื้นที่ทำงานหรือพื้นที่วาดภาพของหน้าจอ ให้คุณซี้ที่ [Work Space (W)] และเลือก [Properties (P)] ในเมนู [View (V)]

9.5 การเปลี่ยนสี ชนิดของเส้น และรูปแบบ

9.5.1 การตั้งค่าสี

รายการสีที่มีอยู่

รหัส	อุปกรณ์แสดงผล	สีสำหรับแสดงผล	จำนวนสีที่กำหนดไว้ ในการวาดภาพ
AGP-3200T	LCD สี TFT	256 สี ไม่กะพริบ 64 สี ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	256 สี 64 สี
AGP-3200A	LCD ขาวดำ	8 ระดับ ความเร็วการกะพริบ 1 ระดับ	ขาวดำ 8 ระดับ
AGP-3302B	LCD สีน้ำเงิน	16 ระดับ ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	16 ระดับ
AGP-3301L	LCD ขาวดำ	ขาวดำ 16 ระดับ ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	แสดงผลขาวดำ 16 ระดับ
AGP-3301S	LCD สี STN	4096 สี ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	256 สี
AGP-3300L	LCD ขาวดำ	ขาวดำ 16 ระดับ ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	ขาวดำ 16 ระดับ
AGP-3300S	LCD สี STN	4096 สี ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	256 สี
AGP-3300T	LCD តី TFT	65536 สี ไม่กะพริบ 16384 สี ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	256 สี
AGP-3400S	LCD สี STN	4096 สี ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	256 สี
AGP-3400T	LCD ਜੋ TFT	65,536 สี ไม่กะพริบ	256 สี
AGP-3500T		16384 สี ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	
AGP-3500L	LCD ขาวดำ	ขาวดำ 16 ระดับ ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	ขาวดำ 16 ระดับ
AGP-3500S	LCD สี STN	4096 สี ความเร็วการกะพริบ 3 ระดับ	256 สี
AGP-3510T	LCD สี TFT	65,536 สี ไม่กะพริบ	256 สี
AGP-3560T		16,384 สี ความเร็วการกะพริบ 2 ระดับ	
AGP-3600T		0 10010	
AGP-3450T			
AGP-3550T			
AGP-3650T			
AGP-3750T			
LT-3201A	LCD ขาวดำ (Umber)	8 ระดับ ไม่กะพริบ	ขาวดำ 8 ระดับ
PS3651A	LCD ਜੋ TFT	65,536 สี ไม่กะพริบ	256 สี
PS3650A		16,384 สี ความเร็วการกะพริบ 2 ระดับ	
PS3700A		U 1011	
PS2000B			

 ออบเจ็กต์ที่มีตัวเลือกการตั้งค่าการกะพริบจะกะพริบบนหน้าจอ และมีอัตราความเร็วการกะพริบ หมายเหตุ ที่เลือกได้สามระดับ

 "* "9.5.2 การตั้งค่าการกะพริบ" (หน้า 9-37)
 สำหรับ LCD รุ่นขาวดำและรุ่น STN สี เมื่อคุณตั้งค่าพื้นหลังหน้าจอเป็น Tiling Pattern และตั้งค่า การกะพริบ ส่วนประกอบการวาดบางอย่างที่ไม่มีการตั้งค่าการกะพริบอาจจะกะพริบด้วย โปรดตรวจสอบ การแสดงผลให้แน่ใจก่อน

การกำหนดสี

ตั้งค่าสีของออบเจ็กต์ รายการตั้งค่าต่าง ๆ เช่น สีเส้นขอบ การเติมสี เงา หรือป้ายชื่อ จะแตกต่างกันตามชนิด ของพาร์ท

สำหรับรุ่นที่รองรับการแสดงผล 256 สี

สำหรับรุ่นที่รองรับการแสดงผลขาวดำ 16 ระดับ

Rectangle		🔀 🕈 Rec	tangle					×
	P Border			Border				
	Line Type - Solid Line -			Line Type	- Solid Line	e	•	
	Line Thickness 1			Line Thickness	1			
	Display Color 15 Slink None	•		Display Color	15	 Blink 	None	-
	Pattern Color Blink None		î	Pattern Color	0	✓ Blink	None	Ŧ
Chamfer	Fill	Ch.	amfar	E ca				
None 💌	Pattern None 💌	No		1 Fill	Ness			
Number of Pixels	Display Color 15 💌 Blink None	-		Pattern	INONE			
	Pattern Golor		umber of Pixels	Display Color	15	Blink	None	
,		P		Pattern Color	Carrent	Color: 15 :	{255.255.2	55)
	Shadow			Shadow	0 1	2 3 4	5 6	7
	Direction Bottom Right			Direction	님님			
	Color 🗾 1			Color	8 9	10 11 12	13 14	15
	Shadow Distance 4			Shadow Distance	4	3		
	OK (Q) Cancel					OK (Q)	Cano	×

หมายเหตุ	 สำหรับรุ่นที่รองรับการแสดงผล 256 สี คุณสามารถใช้ปุ่มเลื่อนที่ด้านล่างของจานสีเพื่อเปลี่ยนไปที่ จานสีถัดไปได้ สำหรับสวิตช์ไฟสัญญาณที่ไม่ได้ใช้ [Lamp Feature] หรือปุ่มที่ตั้งค่า [Pattern] ไว้ในกล่องโต้ตอบ การตั้งค่า คุณสามารถตั้งค่า [Pattern Color] เป็น [Transparent] ได้เท่านั้น เมื่อคุณเปลี่ยนจากรุ่นที่รองรับมากกว่า 16 สีเป็นรุ่นที่รองรับ 16 สี สีที่ไม่อยู่ในช่วง 16 สี จะถูกแปลงเป็นส์ในช่วง 16 สีดังกล่าว 	
ข้อสำคัญ	 สำหรับรุ่นแสดงผลขาวดำ 16 ระดับ อาจสังเกตความแตกต่างของสีได้ยากหรือ อาจมีการสั้นไหวได้ ใช้การกำหนดสีด้านบนหลังจากตรวจสอบสีแล้ว 	

🔶 จานสี

Current Color: 7 : (255.255.255)								
0	1	2	3	4	5	ω	7	
8	9	10	11	12	13	14	15	
16	17	18	19	20	21	22	23	
24	25	26	27	28	29	30	31	
32	33	34	35	36	37	8	39	
40	41	42	43	44	45	46	47	
48	49	50	51	52	53	54	55	
56	57	58	59	60	61	62	63	
	<	K			×	>		

64	65	66	67	68	69	70	71
72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87
88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99	100	101	102	103
104	105	106	107	108	109	110	111
112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127
	«				×	>	

128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	<mark>143</mark>
144	145	146	147	148	149	150	151
152	153	154	155	156	157	158	159
160	161	162	163	164	165	166	167
168	169	170	171	172	173	174	175
176	177	178	179	180	181	182	183
184	185	186	187	188	189	190	191
«					×	>	

Current Color: 7 : (255.255.255)								
192	193	194	195	196	197	198	199	
200	201	202	203	204	205	206	207	
208	209	210	211	212	213	214	215	
216	217	218	219	220	221	222	223	
224	225	226	227	228	229	230	231	
232	233	234	235	236	237	238	239	
240	241	242	243	244	245	246	247	
248	249	250	251	252	253	254	255	
	«				×	>		

Cu	Current Color: 7 : (255.255.255)										
E1	E2	E3	E4	E5	ÉÊ	E7	E8				
E9	E10	E11	E12								
	<	ĸ			×	>					
9.5.2 การตั้งค่าการกะพริบ

การกะพริบทำให้ออบเจ็กต์กะพริบบนหน้าจอและมีอัตราความเร็วการกะพริบที่เลือกได้อยู่สามระดับ (ช้า ปานกลาง เร็ว)

ที่ระดับ [Fast] ความเร็วจะเป็นสองเท่าของระดับ [Medium] และที่ระดับ [Slow] ความเร็วจะเป็นครึ่งหนึ่ง ของระดับ [Medium] ถ้าคุณเลือก [None] ออบเจ็กต์จะไม่กะพริบ

หมายเหตุ

 สำหรับการกะพริบเป็นสีเข้ม โปรดดูที่ "5.14.6 คำแนะนำในการตั้งค่า [System Settings] ■ คำแนะนำในการตั้งค่า [Display Unit] ◆ Display" (หน้า 5-110)

💰 Rectangle				×
	🔽 Border			
	Line Type	Solid Line		•
	Line Thickness	1	551 	
	Display Color	7	Blink	None 💌
	Pattern Color	0	Blink	None
Chamfer	Fill			Fast
None	Pattern	None		

9.5.3 การตั้งค่าชนิดเส้น

คุณสามารถเลือกชนิดเส้นแบบ [Solid Line], [Dotted Line], [Dash Line], [Chain Line] หรือ [Two-Dot Chain Line]

💣 Rectangle		×
	I Border	
	Line Type Solid Line	
	Line Thickness	
	Display Color Blink None	<u> </u>
Chamfer		
None	Pattern Pipelau Color Plant	
Number of Pixels		
P	Pattern Color D Blink None	
	Shadow	
	Direction Bottom Right 💌	
	Color 🗖	
	Shadow Distance 10 📰 🏢	
	OK Q/ Canor	-

9.5.4 การตั้งค่ารูปแบบ เลือกรูปแบบจากชนิดทั้งเก้าแบบต่อไปนี้

💰 Rectangle		×
	Border	
	Line Type -Solid Line 💌	
	Line Thickness 1 🗮 🧮	
	Display Color 🔲 15 💽 Blink None	• 💌
	Pattern Color 🔲 0 💌 Blink None	9 🔻
Chamfer	Fill	
None	Pattern Check Pattern (Large)	
Number of Pixels	Display Color 🛛 🚽 Blink Nor	ie 💌
B 📑 🖩	Pattern Color	ne 🔻
	Shadow	

- 9.6 การแก้ไขพาร์ท
- 9.6.1 การแก้ไขพาร์ท



ในเมนู [Parts (P)] ให้ชี้ที่ [Switch Lamp (C)] และเลือกt [Lamp (L)] หรือคลิกที่
 เลื่อนตัวชี้ 1 ไปยังหน้าจอวาดภาพและตัวชี้จะเปลี่ยนเป็นเคอร์เซอร์รูปเครื่องหมายบวก



3 ลากไปยังตำแหน่งที่ต้องการวางสวิตช์ โดยสวิตช์จะวางอยู่ในพื้นที่ที่ลาก



 คุณยังสามารถลากและปล่อยพาร์ทจากแถบเครื่องมือพาร์ทได้เช่นกัน จากเมนู [View (V)] ให้ชี้ที่ [Parts Toolbox (T)], [Work Space(W)] และเลือก [Parts Toolbox (T)] แถบเครื่องมือพาร์ทจะปรากฏขึ้น คุณสามารถดูรูปร่างพาร์ทต่าง ๆ ได้โดยการตั้งค่า [Parts Palette] และ [Type] 4 ดับเบิลคลิกที่ไฟสัญญาณที่วางไว้ และกล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น คลิกที่ไอคอนแป้นคีย์

💕 Switch/Lamp	×	I
Parts ID SL_0000	Switch Feature Lamp Feature Color Label	
OFF Select Shape	Extended Bit Address [PLC1]X0000 ▼ Copy from Switch Copy to Switch	
Help (<u>H</u>)	OK (Q) Cancel	Ĩ

5 คลิกที่ไอคอนแป้นคีย์ 🧰 และป้อนตำแหน่งบิตในกล่องโต้ตอบ [Input Address]

Bit Address	\frown
[PLC1]X00000	
Copy from Lamp	Copy to Lamp

💰 Input Address 🛛 🗙					
Device/PLC PLC1					
× •					
			0	lr	
С		7	8	9	
D E F		4	5	6	
1 2 3					
		0	E	nt	
	Add	Address PLC PLC1	Address PLC PLC1	Address PLC PLC1	Address

หมายเหตุ

6 คลิกที่ไอคอน 🔽 และเลือก [Device/PLC] และ [Device] ป้อนตำแหน่งโดยใช้แป้นคีย์ (เช่น M100)



- ป้อนตำแหน่งด้วยแป้นคีย์บนกล่องโต้ตอบ [Input Address] ถ้าคุณป้อนโดยตรงจากแป้นพิมพ์ของ PC ระบบอาจไม่รับรู้ว่าค่าดังกล่าวคือตำแหน่ง
- 7 คลิกที่ [Select Shape] และ [Select State Window] จะปรากฏขึ้น

💰 Switch/Lamp	x
Parts ID SL 0000 🖂	Switch Feature Lamp Feature Color Label
Comment	☑ Lamp Feature
OFF	Extended Bit Address [PLC1]M0100 Copy from Switch Copy from Switch
Help (<u>H</u>)	OK (Q) Cancel

8 เลือก [State 0] และคลิก [Open]

💰 Select State V	/indow		×
State (State 1		
Auto Ope		OK Ca	ancel

9 เลือก [Standard Parts] จาก Parts Palette จากนั้นเลือกรูปภาพ [Part Number] SW_3D202_ OFF

💰 Shape Brow	vser			х
Parts Palete	Standard	i Parts 🗾 I	Browse	
State	State 0	•		
		E)		-
Parts Number	SW_3D2	202_OFF		•
<u>New Palette</u>	Greate De	lete	OK	

- หมายเหตุ
- ใช้รายการดรอปดาวน์ Parts Palette เพื่อเปลี่ยนรูปภาพที่แสดง โดยพาร์ทจะมี 65536, 256 หรือ 64 สี โปรดเลือก parts palette ที่ตรงกับสีที่รุ่นของคุณรองรับ
- 10 คลิก [OK] จอแสดงผลจะกลับไปที่ [Select State Window] เลือก [State 1] และคลิก [Open]

💰 Select State Window	×
State 0	
	OK Cancel

11 เลือก [Standard Parts] จาก [Parts Palette] จากนั้น เลือกรูปภาพ [Part Number] SW_3D202_ON และคลิก [OK]

💰 Shape Brow	₩ser				×
Parts Palette	Standard	Parts] Br	owse	
State	State 1		-		
					-
Parts Number	SW_3D2	02_ON			T
New Palette	Greate Del	ete		ок	Cancel

12 ภาพของ [State 0] (OFF) และ [State 1] (ON) จะแสดงขึ้นใน [Select State Window] คลิก [OK]

Select State V	Vindow	×
State 0	State 1	
<u>Auto Open</u>		OK Cancel

หมายเหตุ

 คลิกที่ [Auto] หลังจากกำหนดรูปภาพใน [State0] เพื่อให้รูปภาพของสถานะอื่น ๆ ทั้งหมด ตรงกันโดยอัตโนมัติ 13 คลิกแท็บ [Color] โปรดตรวจสอบให้แน่ใจว่า [Select State] มีค่าเป็น OFF และตั้งค่าสีของสวิตช์เมื่ออยู่ในสถานะ OFF สำหรับ [Display Color] ให้คลิกที่ 💌 และเลือกสีจากจานสี.

Parts ID	Switch Feature	Lamp Fe	eature	Color	Labe	el]					
Comment	Select State	OFF			5						
	Display Color	2		-	Blink	ſ	None	-]	_	
	Pattern		Curre	nt Co	lor:	2 :	: (0.2	255.0)			
		0	1	2	3	4	5	6	7		
	Border Color	8	9	10	11	12	13	14	15	1	
Select Shape		16	17	18	19	20	21	22	23	1	
		24	25	26	27	28	29	30	31	1	
		32	33	34	35	36	37	38	39	1	
		40	41	42	43	44	45	46	47	1	
		48	49	50	51	52	53	54	55	1	
		56	57	58	59	60	61	62	63		
Help (<u>H</u>)			<	K			>	»		ок (<u>о</u>)	ancel

หมายเหตุ • คุณไม่สามารถแก้ไขสีของพาร์ทรูปภาพในเมนู สวิตซ์/ไฟสัญญาณ ได้

14 เลือก ON ใน [Select State] และตั้งค่าสีของสวิตช์เมื่ออยู่ในสถานะ ON

	Select State OFF OFF Display Color ON
💰 Switch/Lamp	Σ
Parts ID SL_0001	Switch Feature Lamp Feature Color Label
Comment	Select State ON Display Color Blink None
	Pattern
ON	Border Color 7 V Blink None V
Select Shape	
Help (<u>H</u>)	OK (Q) Cancel

หมายเหตุ

• คุณไม่สามารถแก้ไขสีของพาร์ทรูปภาพในเมนู สวิตช์/ไฟสัญญาณ ได้

15 เลือกแท็บ [Label] เลือก [OFF] ใน [Select State] และป้อนข้อความที่จะแสดงบนสวิตซ์เมื่ออยู่ในสถานะ OFF

💕 Switch/Lamp		×
Parts ID SL_0001 Comment	Switch Feature Lamp Featur Color bel Direct Text C Text Table Select State OFF Font Font Type Standard Font Size 8 x 16 Pixels Display Language Japanese Text Attribute Normal	
OFF Select Shape	Start Text Color Bit Shadow Color Bit Shadow Color Bit Shadow Color Bit Start Shadow Color Shadow Color Bit Start Shadow Color Shadow Color Bit Start Shadow Color Shadow Color Bit Start Start Start Start	nk a V nk a V nk e V
Help (<u>H</u>)	OK (Q)	Cancel

16 เลือก [ON] ใน [Select State] และป้อนข้อความที่จะแสดงบนสวิตช์เมื่ออยู่ในสถานะ ON (เช่น STOP)

	Select State OFF Font OFF ON	
💰 Switch/Lamp		×
Parts ID SL_0000 * Comment ON Select Shape	Switch Feature Lamp Feature Color Label Direct Text Table Select State DN Font Font Font Type Standard Font Size 8 x 16 Pixels Display Language ASCII Text Attribute Normal Stop Foxt Copy to All Labels Clear All Labels Transparent None Fixed Position Tracking Line Spacing	
Help (H)	OK (<u>D</u>) Cancel	

17 คลิก [OK] เมื่อตั้งค่าทั้งหมดเสร็จแล้ว

9.6.2 การลงทะเบียนพาร์ทภาพใหม่

ทำตามขั้นตอนต่อไปนี้เพื่อลงทะเบียนภาพใหม่ของพาร์ท

1 ดับเบิลคลิกพาร์ทที่คุณต้องการลงทะเบียนภาพใหม่ จากนั้นกล่องโต้ตอบต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น คลิก [Select Shape]

💰 Switch/Lamp						×
Parts ID SL_0000	Switch Feature Switch Commo	n Lamp Feature	Color L	abel		1
Comment	I Switch Feature Multi-function List Bit Switch	Bit Switch	Word Switch	Screen Change	Special Switch	Selector Switch
Normal Select Shape No Shape		Bit Address [[PLC1]X0000 Copy from La Bit Action Bit Set	00 amp Cop	iy to Lamp		<u>>>Extended</u>
	Add Delete Copy and Add					
Help (<u>H</u>)					DK (<u>O</u>)	Cancel

2 กล่องโต้ตอบ [Shape Browser] จะปรากฏขึ้น คลิก [New Palette]

💰 Shape Browser			×
Parts Palette Standard State State 0	I Parts 🔽 E	Browse	
			_
	•		
$\overline{}$	$\overline{}$		
			•
Parts Number			•
New Palette Create De	lete	OK Can	cel

3 กล่องโต้ตอบ [Save As] จะปรากฏขึ้น กำหนด [Location(I)] และ [File Name (N)] ของ parts palette ใหม่ และคลิกที่ [Save (S)]

Save As				? ×
Save jn:	🔁 pdx		- • •	H •
History Desktop My Documents	pdb L_ArrowCircle.pdx L_ArrowCircle.pdx L_ArrowSquare.pdx L_Blower.pdx L_Blower.pdx L_Circle.pdx L_Circle.pdx L_CircleFrame.pdx L_Equipment.pdx L_Gold.pdx L_Motor.pdx L_OperationMark1.pdx	L OperationMark2.pdx D OperationMark3.pdx D OperationMark4.pdx D OperationMark4.pdx	L RectangleThin3.pdx L Selector.pdx L Sign.pdx L Sign.Small.pdx L Silver.pdx L Silver.pdx L Tank.pdx L Tank.pdx L Toggle2State1.pdx L Toggle2State2.pdx L Toggle3State1.pdx L Toggle3State1.pdx	L Valve.pdx Image256_EXT Imag_blue256.pt Imag_blue266.pt Imag_blue64.pds Imag_grayn.pdx Imag_grayn.pdx Imag_graen64.pt Imag_graen64.pt Imag_graen64.pt Imag_graen64.pt Imag_graen64.pt Imag_read256.pd;
My Computer	▼ File name: test Save as type: Image	Parts File		Save Cancel
	Comment			

4 เมื่อข้อความต่อไปนี้ปรากฏขึ้น ให้คลิก [Yes (Y)]



5 กล่องโต้ตอบ [Shape Browser] ที่ลงทะเบียนใหม่จะปรากฏขึ้น คลิก [Create]

<i> S</i> hape Brow	ser	×
Parts Palette State	test.bdx ▼	Browse
		<u> </u>
Danta Musikan		•
New Palette	Create Delete	OK Cancel

6 กล่องโต้ตอบ [Register Parts] จะปรากฏขึ้น เลือก [State 0] แล้วคลิก [Select]

ð	Register Parl	ts(test.bdx)			×
	State 0	State 1	State 2	State 3	•
	State 4	State 5	State 6	State 7	
	State 8	State 9	State 10	State 11	
	State 12	State 13	State 14	State 15	-
1	Fitle Color Set the numb 4096 Color	er of colors at] s	image -> Parts o • I⊄ Compress	Select Dele conversion.	te
			Register	Cancel	

7 เมื่อกล่องโต้ตอบ [Open File] เปิดขึ้น ให้ไปที่ตำแหน่งของภาพใน [Look In] จากนั้นเลือกไฟล์ [File Name] และ [Look in] และ [File name] แล้วคลิกที่ [Open]

Open File			? ×
Look jn:	🗟 My Pictures		
History Desktop My Documents My Computer My Network P	right.bmp		
	File <u>n</u> ame:	left.bmp	<u>O</u> pen
	Files of type:	All Image Files	Cancel

8 รูปภาพดังกล่าวจะถูกลงทะเบียนไว้ใน [State 0] ของกล่องโต้ตอบ [Register Parts]

💰 Register Part	s(adsf.bdx)			×
State 0	State 1	State 2	State 3	•
State 4	State 5	State 6	State 7	
State 8	State 9	State 10	State 11	
State 12	State 13	State 14	State 15	•
Title Color Set the numbe 4096 Colors	er of colors at Im	age -> Parts con• ▼ I I Compress	Select Del	ete
		Register	Cancel	

9 ถ้าจำเป็น ให้กำหนดหมายเลขพาร์ทและจำนวนสีของรูปภาพที่จะลงทะเบียนใน [Title] และ [Color Settings] แล้วคลิกที่ [Register] เพื่อจบขั้นตอน

หมายเหตุ	 หากต้องการเลือกภาพของพาร์ท ให้เปิดกล่องโต้ตอบ Parts และคลิกที่ [Select Shape] [Shape Browser] จะปรากฏขึ้น เลือกชื่อจานสึใน [Parts Palette] จากนั้น เลือกภาพที่ต้องการ และคลิกที่ [OK] ถ้าคุณคลิก "Create" พร้อมกับเลือกพาร์ทที่ลงทะเบียนไว้ก่อนหน้านี้ คุณสามารถแก้ไขภาพ พาร์ทนั้นได้ หากต้องการสร้างภาพใหม่ ให้คลิกปุ่ม "Create" โดยไม่ต้องเลือกภาพที่ลงทะเบียน ก่อนหน้านี้แต่อย่างใด คุณสามารถลงทะเบียนพาร์ทภาพด้วยขนาดสูงสุดไม่เกิน 160 x 160 จุด พาร์ทที่ใช้ภาพที่ลงทะเบียนพาร์ทภาพได้สูงสุด 200 พาร์ทในไฟล์ parts palette หนึ่งไฟล์ พาร์ทภาพที่ถูกขยายหรือย่อขนาดลงอาจแสดงผลบน GP กับใน Pro-EX แตกต่างกัน เนื่องจากภาพที่ลงทะเบียนจะมีขนาดแตกต่างกันขึ้นอยู่กับสถานะของภาพ โดยภาพขนาดใหญ่ จะยังคงมีขนาดเดิม ส่วนภาพขนาดเล็กจะถูกขยายใหญ่ขึ้น คุณไม่สามารถลงทะเบียนหรือลบไฟล์ PDX ที่เตรียมไว้ก่อนหน้านี้ ชนิดของไฟล์ภาพที่สามารถลงทะเบียนใช้อุกาบไฟล์ PDX ที่เตรียมไว้ก่อนหน้านี้

9.6.3 การล็อค/การปลดล็อคตำแหน่งออบเจ็กต์

🔶 การล็อคตำแหน่งออบเจ็กต์

วางภาพวาดและพาร์ท จะมีหมุดยึดสีน้ำเงิน 🔎 ปรากฏขึ้นที่ด้านช้ายบนของออบเจ็กต์บนหน้าจอ คลิกที่หมุดยึด หมุดยึดจะเปลี่ยนเป็นสีแดง 쯲 จากนั้นจะไม่สามารถเลือกหรือแก้ไขออบเจ็กต์ได้อีก หากคุณวางเคอร์เซอร์ไว้ เหนือออบเจ็กต์ เครื่องหมาย "lock" จะปรากฏขึ้นที่ด้านขวา ซึ่งแสดงว่ามีการล็อคตำแหน่งที่วางออบเจ็กต์นั้น)



หมุดยัดเปล่ยนเป็นสแ แสดงว่าพาร์ทถูกล็อค

🔶 การปลดหมุดยึด

การปลดที่ละออบเจ็กต์

้ดับเบิลคลิกที่ภาพวาดหรือพาร์ท คลิกที่ 解 และหมุดยึดจะเปลี่ยนเป็นสีน้ำเงิน

การปลดหมุดยึดทั้งหมดบนหน้าจอ

ในเมนู [Edit (E)] ให้เลือก [Release All Fixed Pins (K)]

- 9.7 การใช้หน้าจอเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ
- 9.7.1 ขั้นตอนการตั้งค่า



1 ในเมนู [Screen (S)] ให้เลือก [New Screen (N)] กล่องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น คลิกที่ [New] เพื่อสร้างหน้าจอหลักใหม่ (ตัวอย่าง: Base Screen 2)

💰 New Screen	le la constante de la constante	×
Screens of Type	Base	
Screen	2 🗮 🏢	
Title	Untitled	
Use Template		
Select Templ Recently Use	ate from <u>List</u> ed Template	-
	New Cancel	

2 จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Call Screen (O)] หรือคลิกที่ 🔛 Draw (D) V Select Range (E)



3 เมื่อคุณลากเมาส์บนหน้าจอรูปภาพ จะเป็นการวาดเส้นประ กล่องโต้ตอบ [Call Screen] จะปรากฏขึ้น

ð	Call Screen					х
	Call Target		Number			
	Base Screens	-				
1						
Ľ						
				OK (Q)	Cancel	1
						-///

4 เลือกภาพเป้าหมายจาก [Call Target]

Base Screens	หน้าจอหลักที่สร้างไว้ก่อนหน้านี้จะแสดงขึ้น
Image	ข้อมูลภาพที่ลงทะเบียนไว้ใน "Image Registration" จะแสดงขึ้น
Image (CF)	ข้อมูลภาพจากการ์ด CF ที่ลงทะเบียนไว้ใน "Image Registration" จะแสดงขึ้น
Mark Registration	เครื่องหมายที่ลงทะเบียนไว้จะแสดงขึ้น
Keypad Registration	แป้นคีย์ที่ลงทะเบียนใน "Keypad Registration" จะแสดงขึ้น

💰 Call Screen		X
Call Target	Number	
Base Screens 💌	•	
Image (CF) Image (CF) Mark Registration Keypad Registration		
		OK (<u>O</u>) Cancel
		h

หมายเหตุ

• เมื่อคุณเรียก [Base Screen] ให้เรียกและวางไว้ที่จุดศูนย์กลางของหน้าจอ

5 เลือกภาพและคลิก [OK] เพื่อแสดงภาพที่ระบุ



9.8 การแก้ไขรูปภาพบนหน้าจออื่น

9.8.1 การวางรูปภาพที่ลงทะเบียนในแพ็คเกจ



1 แสดงรายการรูปภาพที่ลงทะเบียนไว้ ในเมนู [View (V)] ให้เลือก [Package (P)]



2 กล่องโต้ตอบ [Package List] จะปรากฏขึ้น เลือกรูปภาพที่จะวางและคลิก [Open]

Name	Creation Date
DEC Keyboard	27/05/2005
HEX Keyboard	27/05/2005
Text(ABC/ENG) Keyboard	27/05/2005
Text(QWE/ENG) Keyboard	27/05/2005
Text(ABC/JPN) Keyboard	27/05/2005
Text(QWE/JPN) Keyboard	27/05/2005
Text(KANA1/JPN) Keyboard	27/05/2005
Text(KANA2/JPN) Keyboard	27/05/2005
Small DEC Keyboard	27/05/2005
Small HEX Keyboard	27/05/2005
Small Text(ABC/ENG) Keyboard	27/05/2005
Small Text(ABC/JPN) Keyboard	27/05/2005

3 กล่องโต้ตอบ [Package] จะปรากฏขึ้น จากนั้นให้เลือกรูปภาพแล้วลากไปวางลงในหน้าจอ



9.8.2 การลงทะเบียน รูปภาพในแพ็คเกจ

้คุณสามารถลงทะเบียนออบเจ็กต์ที่สร้างขึ้น และยังลงทะเบียนออบเจ็กต์หลายออบเจ็กต์รวมกันได้อีกด้วย

- 1 จากเมนู [View (V)] ให้เลือก [Package (P)] หรือคลิกที่ 🐻
- 2 กล่องโต้ตอบ [Package List] จะปรากฏขึ้น เลือกชื่อแพ็คเกจและคลิก [Open]

Name	Creation Date
DEC Keyboard	27/05/2005
HEX Keyboard	27/05/2005
Text(ABC/ENG) Keyboard	27/05/2005
Text(QWE/ENG) Keyboard	27/05/2005
Text(ABC/JPN) Keyboard	27/05/2005
Text(QWE/JPN) Keyboard	27/05/2005
Text(KANA1/JPN) Keyboard	27/05/2005
Text(KANA2/JPN) Keyboard	27/05/2005
Small DEC Keyboard	27/05/2005
Small HEX Keyboard	27/05/2005
Small Text(ABC/ENG) Keyboard	27/05/2005
Small Text(ABC/JPN) Keyboard	27/05/2005
keyboard	23/10/2006
figure	23/10/2006

หมายเหตุ

• หากต้องการลงทะเบียนรูปภาพในแพ็คเกจใหม่ ให้คลิกที่ [OK]

3 กล่องโต้ตอบ [Package] ที่แสดงรายการแพ็คเกจที่ลงทะเบียนไว้จะแสดงขึ้น

Package 🛛 🛛
ligure 🔽
Change Delete

4 เลือกภาพที่ต้องการลงทะเบียนและลากไปยังกล่องโต้ตอบ [Package]



5 รูปภาพจะถูกลงทะเบียนในแพ็คเกจ

Package figure	× •
Change Delete	

9.9 การสร้างหน้าจอจากเทมเพลต

9.9.1 การตั้งค่าเส้นกริด

∎ ข้อมูลเบื้องต้น

คุณส^ามารถแสดงเส้นกริดแบบเป็นจุดหรือเส้นบนหน้าจอวาดภาพเพื่อใช้ในการวางออบเจ็กต์หลายออบเจ็กต์ได้ ตำแหน่งของแต่ละออบเจ็กต์จะกำหนดจากจุดตัดของเส้นกริด ซึ่งช่วยให้ปรับตำแหน่งของออบเจ็กต์ได้ง่ายขึ้น



ขั้นตอนการตั้งค่า

หมายเหตุ

โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 "9.12.2 คำแนะนำในการตั้งค่า Preferences [Edit Screen]" (หน้า 9-79)

แสดงเส้นกริดบนหน้าจอวาดภาพ และตั้งค่าต่าง ๆ ในการวางออบเจ็กต์ตามแนวเส้น



- 1 ในเมนู [View (V)] ให้เลือก [Preferences (O)]
- 2 กล่องโต้ตอบ [Preferences] จะปรากฏขึ้น เลือก [Screen Edit Style]

Preferences		×
Preferences General Screen Edit Style Script Toolbar Logic Edit Style Monitor Step Error Check	Settings for Screen Edit Style Action Show Guide on Move or Resize Vertical Center Vertical Center Shap to Grid Grid Size (pixels) Width 20 Height	×
	Display Show Fixed Pin of Parts Show Ruler Show Grid Order Back Shape Grid Show Parts ID Show Address Show Touch Area Show Window Parts Screen	_
	OK (Q) Cancel	

3 ตั้งค่าการจัดแนวของออบเจ็กต์กับจุดตัดของเส้น ทำเครื่องหมายที่ช่อง [Snap to Grid] ตั้งค่าระยะห่างของเส้นกริด ใน [Grid Size] (เป็นพิกเซล) (ตัวอย่างเช่น [Width] 20, [Height] 20)

💰 Preferences		×
Preferences General Screen Edit Style Script Toolbar Logic Edit Style Monitor Step Error Check	Settings for Screen Edit Style Action Show Guide on Move or Resize Upper Edge Upper Edge Vertical Center Bottom Edge Grid Size (pixels) Width Display Show Fixed Pin of Parts Show Ruler Show Ruler Show Parts ID Show Parts ID Show Parts ID	
	☐ Show Address ☐ Show Touch Area ☐ Show Window Parts Screen	-
	OK (Q) Cancel	

4 ในรูปกรอบสี่เหลี่ยม Display ให้ทำเครื่องหมายที่ช่อง [Show Grid] จากนั้นเลือกตัวเลือกใน [Order] และ [Shape] ตามต้องการ คลิก [OK] เพื่อปิดกล่องโต้ตอบ

💰 Preferences		×
General Screen Edit Style Script Toolbar Logic Edit Style Monitor Step Error Check	Settings for Screen Edit Style Action Show Guide on Move or Resize Upper Edge Horizontal Center Right Edge Upper Edge Vertical Center Bottom Edge Snap to Grid Grid Size (pixels) Width 20 Height 20 Height Display Show Fixed Pin of Parts Show Ruler Show Grid Order Back Shape Grid Show Varts ID Show Address Show Touch Area Show Window Parts Screen	
	OK (Q) Cancel	

9.9.2 การเลือกหน้าจอจากเทมเพลต

คุณสามารถลดขั้นตอนการวาดภาพลงได้โดยแก้ไขในหน้าจอที่ลงทะเบียนไว้ในเทมเพลต



∎ การวางภาพที่ลงทะเบียนในเทมเพลต

1 ในเมนู [Screen (S)] ให้เลือก [New Screen (N)]



2 กล่องโต้ตอบ [New Screen] ต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น คลิก [Select Template from List]

💰 New Screen	×
Screens of Type	Base
Screen	2 🗮
Title	Untitled
Use Template	
Select Temple Recently Use	ate from List d Template
	New Cancel

3 เทมเพลตที่ลงทะเบียนไว้จะแสดงขึ้น จากนั้น เลือกหน้าจอที่คุณต้องการใช้และคลิก [OK]

ð	Select Templat	e		×
	Screen Number:2	Untitled		
Γ				
	2014 2009 2004 2	Sec.		
L				
	🛞 Delete [🖉 Rename		
			Cano	cel

4 เทมเพลตจะถูกวางลงในหน้าจอ

-		-
		a a a a a a a a a a a
	· · · · · · · · · · · · · · ·	
Setting Input Screen	Active Active Operations Monitoring Screen Screen	Alarm Screen
-		

∎ การลงทะเบียนหน้าจอเป็นเทมเพลต

คุณสามารถลงทะเบียนหน้าจอที่สร้างขึ้นเป็นเทมเพลต และใช้งานหน้าจอนั้นอีกได้ หากต้องการเปลี่ยนหน้าจอ ให้เป็นเทมเพลต ให้ไปที่เมนู [Screen (S)] และเลือก [Register Template (T)]



9.10 การวางภาพ

9.10.1 ภาพเป้าหมาย

ข้อมูลภาพที่สามารถแสดงบนหน้าจอ GP มีดังนี้

Image	วิธีวาง	คำอธิบาย
BMP, JPEG, DPD, PNG File	วางภาพบนหน้าจอ โดยตรง	 วางภาพ BMP, JPEG, DPD หรือ PNG บนหน้าจอโดยตรง หมายเหตุ เมื่อใช้ภาพเดียวกันบนหลายหน้าจอ คุณสามารถคงความจุของหน้าจอ ไว้ได้โดยลงทะเบียนภาพต้นฉบับใน "Image" คุณสามารถเรียกหน้าจอหลักพร้อมกับภาพซึ่งวางอยู่ในหน้าจอหลัก อีกหน้าจอหนึ่งได้ "9.10.2 ขั้นตอนการวางภาพ BMP/JPEG" (หน้า 9-64)
	การลงทะเบียนภาพ ใน "Image (Display)" และการใช้ฟังก์ชัน เรียกหน้าจอ	ลงทะเบียนไฟ BMP, JPEG, DPD หรือ PNG เป็น "Image" และแสดง ภาพดังกล่าวบนหน้าจอหลักโดยใช้ฟังก์ชันเรียกหน้าจอ ^[หมายเหตุ] • คุณสามารถแก้ไขความจุของหน้าจอไว้ได้โดยลงทะเบียนไฟล์ภาพใน "Image" และใช้ภาพเดียวกันบนหลายหน้าจอ ^[GF] "9.7 การใช้หน้าจอเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ" (หน้า 9-50)
	การลงทะเบียนภาพ ใน "Image (CF)" และการใช้ฟังก์ชัน เรียกหน้าจอ	เรียกและแสดงข้อมูลภาพที่จัดเก็บในการ์ด CF บนหน้าจอหลัก 🍧 "9.7 การใช้หน้าจอเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ" (หน้า 9-50)
	การเรียกภาพ บนหน้าจอหลัก	เรียกและแสดงข้อมูลภาพที่สร้างไว้แล้วบนหน้าจอหลัก 🏈 "9.7 การใช้หน้าจอเพื่อจุดประสงค์ต่างๆ" (หน้า 9-50)
Mark Registration	ภาพ "Mark registration" ที่ลงทะเบียน	เรียกและแสดงข้อมูลภาพจุดที่ลงทะเบียนไว้ใน "Mark" บนหน้าจอหลัก 🏈 "9.11 การวาดรายละเอียดรูปภาพ" (หน้า 9-66)
Keypad Registra- tion	ภาพ "Keypad Registration" ที่ลงทะเบียน	เรียกและแสดงแป้นคีย์ที่ลงทะเบียนไว้บนหน้าจอหลัก

ขั้นตอนการวางภาพ BMP/JPEG 9.10.2 การวางภาพลงบนหน้าจอโดยตรง **Pro-face** -fa Î BMP, JPEG, etc. แปลงข้อมูลภาพและวางลงบน หน้าจอ 1 จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Image Placement (I)] หรือคลิกที่ไอคอน 尾 Draw (<u>D</u>) ¥ Select Range (E) A Text (S) Dot (D) Line (L) 🗸 Polyline (U) Rectangle (R) Polygon (P) Circle/Oval (C) Arc/Pie (A) Scale (<u>M</u>) 陷 Image Placement (I) 🞇 Call Screen (<u>O</u>) Table (T)

เลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่พื้นที่วาดภาพ เคอร์เซอร์จะเปลี่ยนเป็นรูปเครื่องหมายบวก คลิกหน้าจอ กล่องโต้ตอบ [Open Original File] จะปรากฏขึ้น ตั้งค่า [Look in] และ [File name] ของภาพที่จะวาง

	Base 1 (Untitled) 🔀	Open Original File	:				? ×	$\triangleright \mathbf{x}$
		Look in:	C GP-Pro EX 2	2.00	•	- 🗈 🦌 💷 -		• 🔺
0		History Desktop My Documents My Computer	backup CMLU58 CMLU58 Converter Converter Fonts Fonts Keymap LANG Logic Manual	 mrk Package Parts pdx Prop Protocol system go-pročR.hmp proface.hmp 				
1			ile name:	proface.bmp		-	Open	
3			Files of type:	All Image Files		~	Cancel	
4		Proface	Brightness Faded	Light	Quality Reduce Colors Mirror Transparent	Coarse 16384 Colors None		•

3 ปรับคุณภาพและจำนวนสีของภาพ แล้วคลิก [Open]

My Network P	File <u>n</u> ame: Files of <u>type</u> :	proface.bmp All Image Files		•	<u>O</u> pen Cancel
Proface	Brightness Faded	Light	Quality Reduce Colors Mirror Transparent	Coarse 16384 Colors 8 Colors 16 Colors 64 Colors 256 Colors 4096 Colors 16384 Colors 23789 Colors	¥ *

4 กล่องโต้ตอบ [Image] ต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น ตั้งค่าขนาดและอัตราการกะพริบของภาพที่จะวาง

💰 Image	×
	Original File
Orn faco	C:\Program Files\\proface.bmp Browse
FIUIALE	Number of Colors 16,777,2 Size 425 x 85
INDE Electronics	🔽 Fix Aspect Ratio
d" and see the first and the second	✓ Original Size
	Elink Compress

- เมื่อเลือก [Original Size] ภาพที่วางจะมีขนาดเท่ากับภาพต้นฉบับ คุณไม่สามารถเปลี่ยนขนาด ภาพหลังจากวางภาพแล้วได้
 - เมื่อเลือก [Fix Aspect Ratio] ภาพที่วางจะมีอัตราส่วนแนวนอนต่อแนวตั้งเท่ากับภาพต้นฉบับ
- 5 คลิก [OK] ภาพที่คุณระบุจะถูกวางลงบนหน้าจอ

หมายเหตุ



การวาดรายละเอียดรูปภาพ 9.11

การวาดวาล์ว 9.11.1

∎ ข้อมูลเบื้องต้น

คุณสามารถเรียกและแสดงข้อมูลภาพที่สร้างไว้ในMark บนหน้าจอหลักได้ ใน [Mark] คุณสามารถวาดสัญลักษณ์ หรือรูปภาพที่กำหนดเองด้วยจุดได้



ขั้นตอนการตั้งค่า

หมายเหตุ

• โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า 🐨 "9.12.3 คำแนะนำในการตั้งค่า (Mark Registration) ทั่วไป" (หน้า 9-81)

การวาดวาล์วโดยใช้จุด



1 ในเมนู [Common Settings (R)] ให้คลิกที่ [Mark Registration (M)] ให้เลือก [New] และป้อนค่า [Number] และ [Comment] แล้วคลิกที่ [Create] (ตัวอย่าง: [Number]1, [Comment] Mark Registration)

8	New Mark/	Open	×
	New	C Open	_
	Number		
	Comment	Mark Registration	
		New Cancel	

2 สร้างเส้นขอบตัวเรือนวาล์วโดยใช้สี่เหลี่ยมผืนผ้า จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Filled Rectangle (T)] ลากปรับขนาดและตำแหน่งของสี่เหลี่ยมผืนผ้าแล้ววางตำแหน่ง



หมายเหตุ

• คลิกที่ [Undo (U)] เพื่อยกเลิกคำสั่งในเมนู [Edit]

3 สร้างช่องเปิดของวาล์วโดยใช้วงรี จากเมนู [Draw] ให้เลือก [Filled Circle/Ellipse] จากนั้นปรับขนาด และตำแหน่งของวงรีแล้ววางออบเจ็กต์



4 สร้างเส้นขอบช่องเปิดของวาล์วโดยใช้ [Color Inversion] จากเมนู [Edit] ให้เลือก [Color Inversion (Y)] เพื่อสลับสีจุดบนพื้นที่ ในขั้นตอนนี้ ให้ไปที่เมนู [Draw] แล้วเลือก [Filled Circle/Ellipse] เพื่อวางวงรี หลังจากปรับขนาดและตำแหน่งแล้ว หลังจากวาง ให้คลิก [Color Inversion (Y)] อีกครั้งเพื่อเปลี่ยนกลับไปยังสีเดิม



5 สร้างส่วนมือจับโดยใช้วงรีและสี่เหลี่ยมผืนผ้า จากเมนู [Draw] ให้เลือก [Circle/Oval (I)] หรือ [Filled Rectangle (T)] วางออบเจ็กต์หลังจากปรับขนาดและตำแหน่งของวงรีและสี่เหลี่ยมผืนผ้าแล้ว



6 ใช้จุดปรับแต่งส่วนต่าง ๆ อย่างละเอียด เลือก [Dot (D)] ในเมนู [Draw (D)] ในการวาดจุด คุณสามารถคลิก เพื่อเปิด (สีขาว) และคลิกขวาเพื่อปิด (สีดำ) ได้



7 คลิกแท็บ [Base 1] แล้วเปิดหน้าจอหลักเพื่อวางเครื่องหมาย จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Call Screen (O)]





ในเมนู [Screen (S)] ให้เลือก [New Screen (N)] เพื่อสร้างหน้าจอหลักใหม่

8 คลิกหน้าจอวาดภาพเพื่อวางกรอบเส้นประ จากนั้นกล่องโต้ตอบ [Call Screen] จะปรากฏขึ้น

💰 Call Screen	×
Call Target	Number
Base Screens 💌	
	OK (<u>Q</u>) Cancel

9 เลือก [Mark Registration] จาก [Call Target] และเลือกหมายเลขเครื่องหมายที่ลงทะเบียนไว้ใน [Number] (ตัวอย่างเช่น 1)

Call Target Mark Registration				
0 [®] 0				
1: Mark Registr				
Size	Display Color		Background Color	
1 x 1 times 💌		Nne 🔽		None
				Lancel

หมายเหตุ

• คุณสามารถกำหนดสีสำหรับแสดงผลของเครื่องหมายที่สร้างขึ้นได้

10 เลือกภาพและคลิก [OK] เพื่อแสดงภาพที่ระบุ

C	B	}as	e 1	(8	Bul	ь)	>	<	<u>م</u>	N	1ar	'k F	Reg	ist	ra	tion	1	(Ma	ark	Re	eg)	×					
	1		0	i.			•	ı.	• •		1	• •	• •	•	•	• •		2		÷	• •	•	•	•	• 3	 •	1	
	ſ		l		C	-																						
-			I																									
-			l						្តុំ	<u>s</u>																		
- - 1			l						ν.																			
-			l																									
:			l																									
2																			•									

9.11.2 การแสดงอักขระภายนอกรหัสอักขระ

คุณสามารถวาดอักขระภายนอกใน Mark ได้โดยใช้จุด และแสดงอักขระภายนอกที่ลงทะเบียนไว้บนหน้าจอ คุณสามารถลงทะเบียนอักขระภายนอกได้ก็ต่อเมื่อได้เลือกอักษรมาตรฐาน ASCII (อักษรบิตแมพ) และขนาดตั้งแต่ 8 x 16 จุดขึ้นไปเท่านั้น





∎ ขั้นตอนการตั้งค่า

คุณสามารถแสดงอักขระที่สร้างขึ้นบนหน้าจอได้โดยแทนที่อักขระในกรอบในตารางรหัสอักขระด้วยอักขระ ที่ต้องการ ขั้นตอนการแทนที่อักขระ ë (89h) ในตารางรหัสอักขระ (Code Page 850) ด้วยอักขระ "III" ที่สร้างขึ้นด้วยจุด และแสดงอักขระ "III" บนหน้าจอ GP มีดังนี้

🔶 รายการรหัสอักขระ

ตารางรหัสอักขระ Code Page 850 ซึ่งเป็นรหัสอักขระที่ใช้ใน GP มีดังนี้


1 ในเมนู [Common Settings (R)] ให้เลือก [Mark Registration (M)] จากนั้นเลือก [OK] และป้อน หมายเลขเครื่องหมาย "8010" ใน [Number] ซึ่งตรงกับอักขระ ë (89h) ในตารางรหัสอักขระ คลิก [New]

🐨 📲 ตารางรหัสข้อมูล" (หน้า 9-76)

💕 New Mark,	0pen</th <th>×</th>	×
New	C Open	
Number	8010 📰 🧱	
Comment	Mark Registration	
	New	Cancel

2 วาดอักขระพิเศษ สร้าง "III" เพื่อแสดงบนหน้าจอ



3 จากเมนู [Draw (D)] ให้เลือก [Base 1] แล้วเลือก [Text (S)]



4 วางตัวอักษรลงบนหน้าจอ แล้วดับเบิลคลิกเพื่อเปิดกล่องโต้ตอบ [Text]

💣 Text			2
	Direct Text	C Text Table	
A B C	Font Font Type Display Language	Standard Font	Text Size 8 x 16 Pixels Text Attribute Normal
	Text Color		Blink None 💌
EEE	Background Color	Transparent 👤	Blink None 💌
Line Spacing 0 🕂	Shadow Color	1	Blink None 🔽
Text			
			OK (<u>D</u>) Cancel

- 5 ในพื้นที่ป้อนข้อความ ให้ป้อนค่า "0235" ใน [Input Code] ซึ่งตรงกับรหัสตัวอักษร (89h) พร้อมกับกดปุ่ม [Alt] ë จะถูกป้อนในหน้าจอ คลิก [OK]
 - 🏈 " 🔳 ตารางรหัสข้อมูล" (หน้า 9-76)

Shadow Color	1	T	Blink	None	
			OK	0	Cancel
				OK	OK (0)

หมายเหตุ

• อักขระที่วางบนหน้าจอวาดภาพ คือ ë ใน หน้าจอ GP จะแสดง "III"

วิธีแสดงอักขระภายนอก รายการรหัสอักขระ

เครื่องหมายที่วาดขึ้นที่มีหมายเลขเครื่องหมายตั้งแต่ 8001 ถึง 8128 จะตรงกับอักขระต่างๆ ที่มีรหัสอักขระตั้งแต่ 80h ถึง FFh เช่น 8001 ตรงกับ 80h และ 8002 ตรงกับ 81h

ถ้าคุณสร้างเครื่องหมายที่มีหมายเลขเครื่องหมายเหล่านี้ เครื่องหมายจะถูกลงทะเบียนเป็นอักขระภายนอก เมื่อป้อนรหัสข้อมูลที่ตรงกับหมายเลขเครื่องหมายบนหน้าจอหลัก อักขระที่แสดงบนหน้าจอหลักจะแสดงเป็น อักขระภายนอกที่ลงทะเบียนไว้บน GP

ตารางรหัสข้อมูล

หมายเลข	รหัสตัวอักษร	รหัสข้อมูล	หมายเลข	รหัสตัวอักษร	รหัสข้อมูล	หมายเลข	รหัสตัวอักษร	รหัสข้อมูล
เครื่องหมาย	Code Page 851	(Alt + Code)	เครื่องหมาย	Code Page 851	(Alt + Code)	เครื่องหมาย	Code Page 851	(Alt + Code)
8001	80h	0199	8049	B0h	0130	8097	E0h	0211
8002	81h	0252	8050	B1h	0131	8098	E1h	0223
8003	82h	0233	8051	B2h	0132	8099	E2h	0212
8004	83h	0226	8052	B3h	0133	8100	E3h	0210
8005	84h	0228	8053	B4h	0134	8101	E4h	0245
8006	85h	0224	8054	B5h	0193	8102	E5h	0213
8007	86h	0229	8055	B6h	0194	8103	E6h	0181
8008	87h	0231	8056	B7h	0192	8104	E7h	0254
8009	88h	0234	8057	B8h	0169	8105	E8h	0222
8010	89h	0235	8058	B9h	0135	8106	E9h	0218
8011	8Ah	0232	8059	BAh	0136	8107	EAh	0219
8012	8Bh	0239	8060	BBh	0137	8108	EBh	0217
8013	8Ch	0238	8061	BCh	0138	8109	ECh	0253
8014	8Dh	0236	8062	BDh	0162	8110	EDh	0221
8015	8Eh	0196	8063	BEh	0165	8111	EEh	0175
8016	8Fh	0197	8064	BFh	0139	8112	EFh	0180
8017	90h	0201	8065	C0h	0140	8113	F0h	0173
8018	91h	0230	8066	C1h	0141	8114	F1h	0177
8019	92h	0198	8067	C2h	0142	8115	F2h	0159
8020	93h	0244	8068	C3h	0143	8116	F3h	0190
8021	94h	0246	8069	C4h	0144	8117	F4h	0182
8022	95h	0242	8070	C5h	0145	8118	F5h	0167
8023	96h	0251	8071	C6h	0227	8119	F6h	0215
8024	97h	0249	8072	C7h	0195	8120	F7h	0184
8025	98h	0255	8073	C8h	0146	8121	F8h	0176
8026	99h	0214	8074	C9h	0147	8122	F9h	0168
8027	9Ah	0220	8075	CAh	0148	8123	FAh	0183
8028	9Bh	0248	8076	CBh	0149	8124	FBh	0185
8029	9Ch	0163	8077	CCh	0150	8125	FCh	0179
8030	9Dh	0216	8078	CDh	0151	8126	FDh	0178
8031	9Eh	0128	8079	CEh	0152	8127	FEh	0247
8032	9Fh	0129	8080	CFh	0164	8128	FFh	0160
8033	A0h	0225	8081	D0h	0240			
8034	A1h	0237	8082	D1h	0208			
8035	A2h	0243	8083	D2h	0202			
8036	A3h	0250	8084	D3h	0203			
8037	A4h	0241	8085	D4h	0200			
8038	A5h	0209	8086	D5h	0153			
8039	A6h	0170	8087	D6h	0205			
8040	A7h	0186	8088	D7h	0206			
8041	A8h	0191	8089	D8h	0207			
8042	A9h	0174	8090	D9h	0154			
8043	AAh	0172	8091	DAh	0155			
8044	ABh	0189	8092	DBh	0156			
8045	ACh	0188	8093	DCh	0157			
8046	ADh	0161	8094	DDh	0166			
8047	AEh	0171	8095	DEh	0204			
8048	AFh	0187	8096	DFh	0158			

9.12 คำแนะนำในการตั้งค่า

9.12.1 คำแนะนำในการตั้งค่าข้อความ

💕 Text				×
	• Direct Text	C Text Tab	le	
ABC	Font Font Type Display Language Direction	Standard Font ASCII Horizontal	 Text Size Text Attribute Alignment 	8 x 16 Pixels v Normal v
	Color Text Color	7	Blink None	
	Background Color	Transparent	✓ Blink None	
Line Spacing	Shadow Color	1	Blink None	• •
IEXC				
,			OK (D)	Cancel

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Direct Text	ป้อนข้อความในหน้าต่างป้อนข้อความ ซึ่งจะเป็นข้อความที่กำหนดไว้ตายตัว
Text Table	ใช้ข้อความจากตารางข้อความที่บันทึกไว้ก่อนหน้านี้ 🌮 "15.4 การเปลี่ยนภาษา (หลายภาษา)" (หน้า 15-16)
Font Type	 เมื่อเลือก [Direct Text]: อักษรมาตรฐาน คุณสามารถเลือกอักษบิตแมพระหว่าง [Japanese], [ASCII], [Chinese (Traditional)], [Chinese (Simplified)] หรือ [Korean] อักษรมาตรฐานจะกลายเป็นอักษรบิตแมพ แบบอักษรนี้มีความเร็วในการแสดงผลสูงกว่า แบบอักษรอื่น แต่ตัวอักษรอาจมีเส้นขอบขรุขระหรือรูปร่างบิดเบี้ยวได้หากขยาย/ย่อขนาด มากเกินไป อักษรมาตรฐานของภาษาญี่ปุ่นและภาษา ASCII จะถูกถ่ายโอนไปยัง GP ตามปกติ หากคุณต้องการใช้อักษรมาตรฐานของภาษาจีน (ตัวย่อ), ภาษาเกาหลี หรือภาษาจีน (ตัวเต็ม) ให้เพิ่มภาษาในหน้าต่าง [System Settings] ในหน้า [Font] "6.2 การจำแนกอักษร Stroke และอักษรมาตรฐาน" (หน้า 6-3)

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Font Type	 อักษร Stroke คุณสามารถเลือกอักษรเว็กเตอร์ระหว่าง [Japanese], [ASCII], [Chinese (Traditional)], [Chinese (Simplified)], [Korean], [Cyrillic] หรือ [Thai] บ้อสำคัญ
	 อักษรมาตรฐานจะกลายเป็นอักษรเว็กเตอร์ เมื่อขยายขนาดขึ้น ตัวอักษรยังคงมีเส้นขอบคมชัด แต่ความเร็วในการแสดงผลจะข้ากว่าแบบอักษรมาตรฐาน อักษร ASCII stroke จะถูกถ่ายโอนไปยัง GP ตามปกติ หากคุณต้องการใช้อักษร stroke ของภาษาญี่ปุ่น, ภาษาจีน (ตัวย่อ), ภาษาเกาหลี, ภาษาจีน (ตัวเต็ม), Cyrillic หรือภาษาไทย ให้เพิ่มภาษาใน [System Settings/Font] "6.2 การจำแนกอักษร Stroke และอักษรมาตรฐาน" (หน้า 6-3) อักษรรูปภาพ แสดงแบบอักษรของ Windows เป็นข้อมอบิตแมพ
	 "6.3 อักษรรูปภาพ" (หน้า 6-15)
	เมื่อเลือก [Text Table] เลือกระหว่างอักษรมาตรฐานและอักษร Stroke
Display Language	เลือกภาษาที่ใช้แสดงข้อความระหว่าง [Japanese], [ASCII], [Chinese (Traditional)], [Chinese (Simplified)], [Korean], [Cyrillic] หรือ [Thai]
Direction	เลือกระหว่าง [Portrait] หรือ [Landscape]
Text Size	 เลือกขนาดของข้อความ แบบอักษรแต่ละชนิดมีขนาดแตกต่างกัน Character Size Standard Font: หน่วยมาตรฐาน 8 x 8 dot เลือกได้ตั้งแต่ 1 ถึง 8 เท่า (8 x 8 ถึง 64 x 64 dot) หน่วยมาตรฐาน 8 x 16 dot เลือกได้ตั้งแต่ 1 ถึง 8 เท่า (8 x 16 ถึง 64 x 128 dot) Stroke Font: 6 ถึง 127 ขนาดคงที่
	พุณสามารถเลขาหารเสขานเทาต่อเมอเสขา [Standard Font] เทานน เพยเสขาระหารถ [6 x 10 dots], [8 x 13 dots] หรือ [13 x 23 dots] ข้อสำคัญ
	• เมื่อเลือก [Fixed Size] เป็น "6 x 10 dot" คุณจะเลือก [Bold] ใน [Text Attribute] ไม่ได้
Text Attribute	แบบอักษรแต่ละชนิดมีรูปแบบแตกต่างกัน Standard Font: เลือกระหว่าง [Standard], [Bold], [Shadow] Stroke Font: เลือกระหว่าง [Standard], [Bold], [Outline]
Alignment	เมื่อเลือก "Vertical" จะจัดข้อความรวมทั้งอักขระแบบไบต์เดี่ยวและแบบไบต์คู่ไว้ตรงกึ่งกลาง
Text Color	ตั้งค่าสีสำหรับแสดงข้อความ
Background Color	ตั้งค่าสีพื้นหลังสำหรับข้อความ
Shadow Color	เมื่อตั้งค่า [Font Type] เป็น [Standard Font] และตั้งค่า [Text Attribute] เป็น [Shadow] ให้เลือกสีของเงา
Line Spacing	ตั้งค่าตั้งแต่ 0 ถึง 255 ตัวเลือกนี้จะใช้ได้เมื่อข้อความที่ป้อนมีหลายบรรทัดเท่านั้น ตัวเลือกนี้ จะใช้ไม่ได้หากตั้งค่า [Font Type] เป็น [Image Font]

9.12.2 คำแนะนำในการตั้งค่า Preferences [Edit Screen]

ในเมนู [View (V)] ให้คลิกที่ [Preferences (O)] กล่องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น เลือก [Screen Edit Style] ในหน้าต่างด้านซ้าย

ð	Preferences		×
	Preferences General Sorien Edit Style Sorien Toolbar Logic Edit Style Monitor Step Error Check	Settings for Screen Edit Style Action Show Guide on Move or Resize Upper Edge Horizontal Center Right Edge Upper Edge Vertical Center Bottom Edge Snap to Grid Grid Size (pixels) Width 20 Height 20 Height Display Show Fixed Pin of Parts Show Ruler Show Grid Order Back Shape Grid State Show Parts ID	×.
		☐ Show Address ☐ Show Touch Area ☐ Show Window Parts Screen	_
		OK (0) Cancel	

การตั้ง	งค่า	คำอธิบาย
การดำเนินการ	Guide Display on move or resize	ฟังก์ชันนี้ใช้ได้เมื่อจัดแนวออบเจ็กต์กับออบเจ็กต์ที่วางไว้ก่อนหน้า ตำแหน่งที่ระบุจะมีเส้นนำปรากฏขึ้น (ขอบซ้ายและขอบบน เป็นต้น)
	Snap to Grid	ตำแหน่งของเคอร์เซอร์จะกำหนดจากขนาดของเส้นกริด ดังนั้น คุณไม่จำเป็นต้องปรับตำแหน่ง โดยละเอียด 🌮 "9.9 การสร้างหน้าจอจากเทมเพลต" (หน้า 9-57)
	Grid Size (pixels)	ระบุระยะระหว่างเส้นกริดเป็นพิกเซล

ต่อ

การตั้ง	งค่า	คำอธิบาย
	Show Fixed Pin of Parts	ระบุว่าจะแสดงหมุดยึดเมื่อเลือกออบเจ็กต์หรือไม่
		หมายเหตุ • ถ้าคุณคลิกที่หมุดยึด ฟังก์ชันการย้ายและแก้ไขออบเจ็กต์จะถูกล็อคไว้ และหมุดยึด จะกลายเป็นสีแดง
Display	Show Ruler	แสดงไม้บรรทัดที่ด้านบนและด้านซ้ายของหน้าจอ
	Show Grid	ระบุว่าจะแสดงเส้นกริดหรือไม่
	Show Parts ID	ระบุว่าจะแสดงเลข ID ของพาร์ทที่วางไว้หรือไม่
	Show address	ระบุว่าจะแสดงตำแหน่งที่กำหนดให้พาร์ทหรือไม่
	Show touch areas	ระบุว่าจะแสดงพื้นที่ป้อนข้อมูลด้วยการแตะหรือไม่ ข้อสำคัญ • โปรดวางแต่ละออบเจ็กต์โดยไม่ให้พื้นที่การแตะซ้อนทับกัน
	Show Window Parts Screen	ระบุว่าจะแสดงหน้าจอพาร์ทหน้าต่างหรือไม่

9.12.3 คำแนะนำในการตั้งค่า (Mark Registration) ทั่วไป

การสร้างเครื่องหมาย

<i></i> New Mark,	/Open	×
New	C Open	
Number	1 million	_
Comment		
	New Cancel	

การตั้งค่า	คำอธิบาย
New	สร้างหน้าจอ [Mark Registration] ใหม่
Open	เปิดหน้าจอ [Mark Registration] ที่สร้างขึ้นก่อนหน้า
Number	กำหนดหมายเลขหน้าจอ [Mark Registration] เป็นค่าระหว่าง 1 ถึง 8,999
Comment	ป้อนคำอธิบายหน้าจอ [Mark Registration] ยาวไม่เกิน 30 อักขระ

Open

💰 New Mark/Open 🛛 🔀					
C New	Open				
Number	Comment	Number Comment			
			Open	Cancel	

การตั้งค่า		คำอธิบาย		
New		สร้างหน้าจอ [Mark Registration] ใหม่		
Open		เปิดหน้าจอ [Mark Registration] ที่สร้างขึ้นก่อนหน้า		
รายการเครื่องหมาย		แสดงรายการหน้าจอ [Mark Registration] ในไฟล์โปรเจค		
	Number	แสดงหมายเลขของหน้าจอ [Mark Registration] แต่ละหน้าจอ		
	Comment	แสดงคำอธิบายของหน้าจอ [Mark Registration] แต่ละหน้าจอ		
แสดงตัวอย่างเครื่องหมาย		แสดงตัวอย่างของเครื่องหมายในหน้าจอ [Mark Registration] ที่เลือกไว้ในรายการเครื่องหมาย		
	Number	แสดงหมายเลขหน้าจอ [Mark Registration] ที่เลือกไว้ในรายการเครื่องหมาย		
	Comment	แสดงคำอธิบายหน้าจอ [Mark Registration] ที่เลือกไว้ในรายการเครื่องหมาย		

Mark Registration



การตั้งค่า	คำอธิบาย	
พื้นที่แสดงตัวอย่าง	แสดงตัวอย่างขนาดเครื่องหมายที่ปรากฏบนหน้าจอ	
พื้นที่วาดภาพ	ใช้วาดเครื่องหมายด้วยเครื่องมือวาดต่อไปนี้ ซึ่งสามารถเลือกได้จากเมนูและแถบเครื่องมือ	
	-[Dot]	
	-[Line]	
	-[Rectangle]	
	-[Circle/Oval]	
	-[Filled Rectangle]	
	-[Filled Circle/Ellipse]	
	-[Fill]	
	-[Text]	
	-[Draw Size]	
	รายการต่อไปนี้จะแสดงอยู่ในพื้นที่วาดภาพ	
	-จุดเริ่มต้น	
	-เส้นกริดขนาด 48 x 48 จุด	
	-เส้นขอบควอแดรนท์ (พื้นที่ขนาด 8 x 8 จุด)	
	–จุดทำงาน, จุดไม่ทำงาน (สีดำ), จุดไม่ทำงาน (โปร่งใส)	

9.13 ข้อจำกัด

9.13.1 ข้อจำกัดของการวาด (ข้อความ)

- เมื่อขยายหรือหมุนข้อความ ความหนาของตัวอักษรบางตัวอาจเปลี่ยนไปจากเดิมได้
- สำหรับอักขระที่มี่รหัสอักขระ (0x80 ถึง 0xFF) รูปร่างของอักขระจะเปลี่ยนไป เนื่องจากแบบอักษรของ GP-Pro EX และ GP แตกต่างกัน

9.13.2 ข้อจำกัดของการวาง BMP/JPEG

- หากคุณตั้งค่าสีพื้นหลังของหน้าจอที่ใช้กับฟังก์ชันเรียกหน้าจอ ออบเจ็กต์ที่วางไว้บนหน้าจอจะไม่แสดงบน GP
- หน้าจอสีจะสิ้นเปลืองความจุข้อมูลมาก แต่มีความเร็วในการแสดงผลบน GP สูง ส่วนหน้าจอขาวดำ จะมีความเร็วในการแสดงผลบน GP ค่อนข้างช้า แต่ประหยัดความจุข้อมูลได้มากกว่า การแปลงหน้าจอ จะขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ในการใช้งาน
- หากวางหน้าจอภาพเลยออกไปนอกพื้นที่วาดภาพ ส่วนที่เลยออกไปจะไม่แสดงบน GP



 ออบเจ็กต์สามารถซ้อนกันบนหน้าจอได้สูงสุด 10 ชั้น (11 เท่า) (ลำดับการเรียก) แต่หาก PC มีหน่วยความจำลดลงในระหว่างทำงาน หน้าจออาจไม่แสดงออบเจ็กต์ที่ช้อนอยู่ เมื่อมีการถ่ายโอนข้อมูล ออบเจ็กต์ที่ช้อนอยู่จะแสดงขึ้นบน GP ตามปกติ ตัวอย่างเช่น การซ้อนสองชั้น (สามเท่า)



9.13.3 ข้อจำกัดของการลงทะเบียนแพ็คเกจ

- การบันทึกการลงทะเบียนแพ็ตเกจจะทำงานเมื่อคุณปิดโปรเจคของ GP-Pro EX
- ในหนึ่งแพ็คเกจสามารถลงทะเบียนออบเจ็กต์ได้สู่งสุด 200 ออบเจ็กต์ หากต้องการลงทะเบียนมากกว่า 200 ออบเจ็กต์ ให้สร้างแพ็คเกจใหม่และลงทะเบียนออบเจ็กต์ในประเภทใหม่

9.13.4 ข้อจำกัดเกี่ยวกับเครื่องหมาย

- รับทราบอักขระภายนอกที่ลงทะเบียนหลังการส่งข้อมูลหน้าจอของจอแสดงผล ข้อความที่ตรงกับ รหัสข้อความที่ป้อนจะปรากฏใน GP-Pro EX
- คุณสามารถลงทะเบียนอักขระภายนอกได้ก็ต่อเมื่อได้เลือกอักษรมาตรฐานของภาษาอังกฤษ ที่มีขนาดตั้งแต่
 8 x 16 จุดขึ้นไปเท่านั้น และไม่สามารถใช้ขนาด 8 x 8 จุดได้
- หากต้องการสร้างอักขระภายนอก ให้วาดด้วยอักขระแบบไบต์เดี่ยว (ขนาดไม่เกิน 8 x 16 จุด) โดยอ้างอิง กับจุดเริ่มต้น (0,0) ของพื้นที่สร้างเครื่องหมาย
- อักขระภายนอกไม่สามารถหมุนได้
- เมื่อคุณพิมพ์ข้อความแจ้งเตือน อักขระภายนอกจะไม่ถูกพิมพ์ออกมา ผลการพิมพ์นั้นจะขึ้นอยู่กับ ชนิดของเครื่องพิมพ์ดังต่อไปนี้ สำหรับเครื่องพิมพ์ NEC PR201, EPSON ESC/P, HP Laser Jet และ Text ASCII พิมพ์รหัสโดยตรงของรหัสข้อความ สำหรับเครื่องพิมพ์ EPSON PM/Stylus พิมพ์ภาพอักขระ Code Page 850
- หากคุณใช้รหัสอักขระ (0x80 ถึง 0xFF) ของอักษรมาตรฐาน Western ในไฟล์ CSV ขณะลงทะเบียน เครื่องหมายภายนอก และคุณต้องการแสดงเครื่องหมายใน การแสดงผลข้อมูลพิเศษ [CSV Display] และ [CSV Data Transmission] บน GP อักษรเหล่านั้นจะถูกแปลงเป็นอักขระภายนอกที่ลงทะเบียนไว้ ในหน้าจอเครื่องหมาย

9.13.5 ข้อจำกัดของการแสดงหน้าจอ

 เมื่อคุณลดพื้นที่สำหรับแก้ไขหน้าจอลงโดยใช้ฟังก์ชันชูม ระบบอาจแสดงภาพวาดบางภาพได้ไม่ถูกต้อง ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับระดับการขยายด้วย