

16

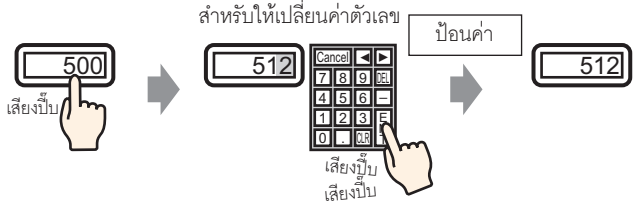
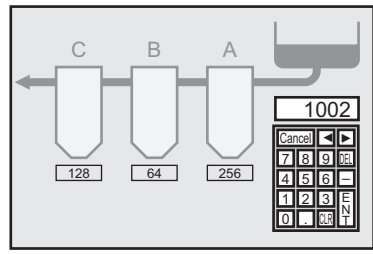
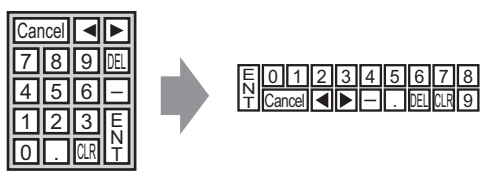


การป้อนข้อมูล ด้วยแป้นคีย์

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

16.1	เมนูการตั้งค่า.....	16-2
16.2	การแสดงผลแป้นคีย์แบบป๊อปอัพ.....	16-3
16.3	การแสดงผลแป้นคีย์แบบถาวร.....	16-7
16.4	การปรับแต่งรูปแบบของแป้นคีย์.....	16-10
16.5	คำแนะนำในการตั้งค่า.....	16-21
16.6	ข้อจำกัด.....	16-39

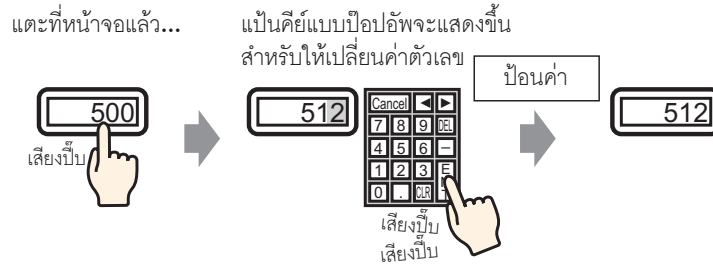
16.1 เมนูการตั้งค่า

การแสดงผลแบบป้อนค่า	
<p>แสดงผลแบบป้อนค่าเฉพาะเมื่อจำเป็นเท่านั้น (เมื่อป้อนข้อมูล)</p> <p>แต่ที่หน้าจอแล้ว... แป้นคีย์แบบป้อนค่าจะแสดงขึ้น สำหรับให้เปลี่ยนค่าตัวเลข</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 16-4) ☞ ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 16-3)
การแสดงผลแบบถาวร	
<p>วางแป้นคีย์บนหน้าจอโดยตรง แป้นคีย์แบบถาวรจะปรากฏขึ้น</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 16-8) ☞ ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 16-7)
การปรับแต่งรูปแบบของแป้นคีย์	
<p>ผู้ใช้สามารถจัดเรียงปุ่มของแป้นคีย์ได้ใหม่ตามต้องการ</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 16-11) ☞ ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 16-10)

16.2 การแสดงผลเป็นคีย์แบบป๊อปอัพ

16.2.1 ข้อมูลเบื้องต้น

แป้นคีย์จะปรากฏขึ้นบนหน้าจอเฉพาะเมื่อจำเป็นเท่านั้น




16.2.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

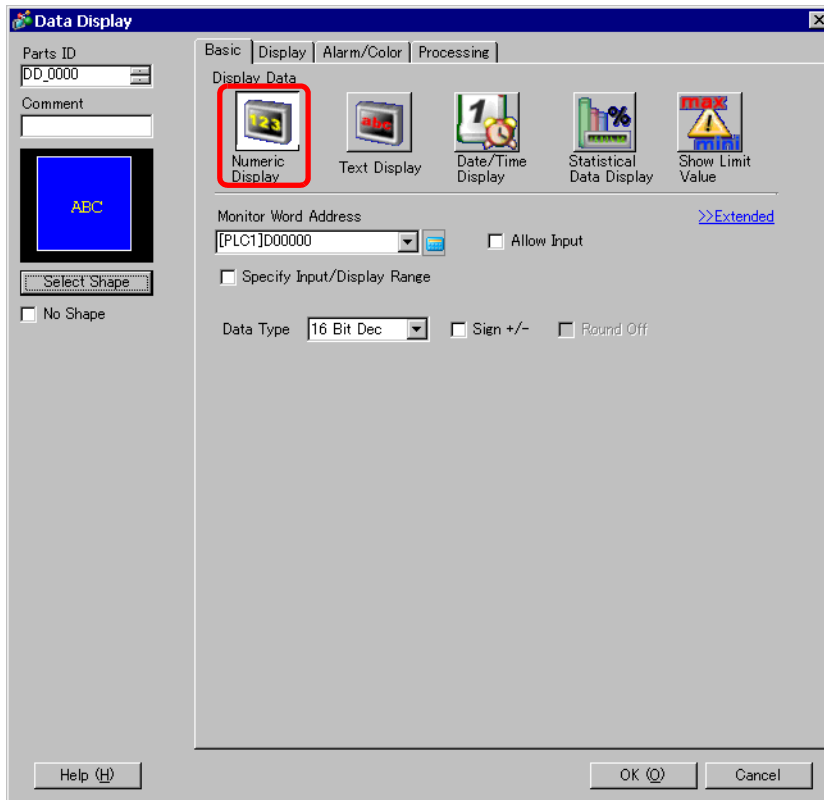
หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
☞ “14.11 คำแนะนำในการตั้งค่าพาร์ทแสดงผลข้อมูล” (หน้า 14-42)
- สำหรับรายละเอียดของวิธีการวางพาร์ทและการตั้งค่าตำแหน่ง รูปร่าง สี และป้ายชื่อ โปรดดูที่ “ขั้นตอนการแก้ไขพาร์ท”
☞ “9.6.1 การแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-38)

แสดงแป้นคีย์บนหน้าจอเฉพาะเมื่อจำเป็นเท่านั้น (เมื่อป้อนข้อมูล)



- 1 จากเมนู [Parts (P)] ให้ชี้ที่ [Data Display (D)] แล้วเลือก [Numeric Display (N)] หรือคลิกที่ไอคอน  และวางลงบนหน้าจอ.(D)
- 2 ดับเบิลคลิกพาร์ทแสดงผลข้อมูลที่วางไว้ กล้องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น

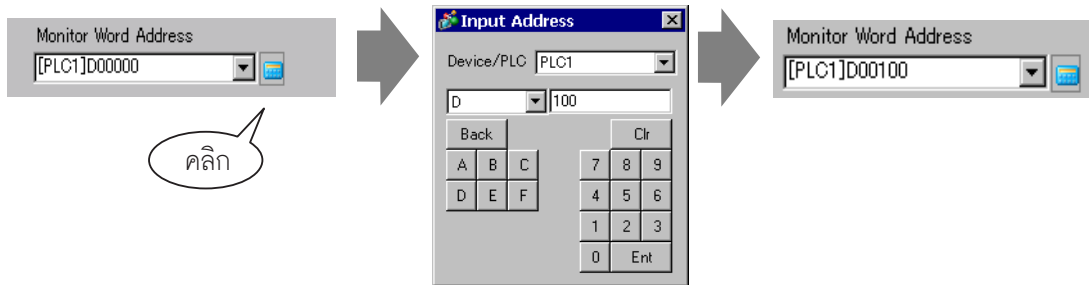


- 3 เลือกรูปร่างของพาร์ทแสดงผลข้อมูลจาก [Select Shape]

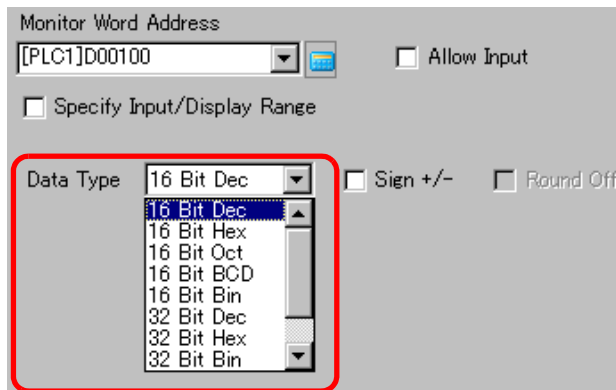
4 ใน [Monitor Word Address] ให้กำหนดตำแหน่ง (D100) ซึ่งจะเก็บค่าที่ป้อนเข้าไป

คลิกที่ไอคอนเพื่อแสดงผลเป็นคีย์
ข้อมูลตำแหน่ง

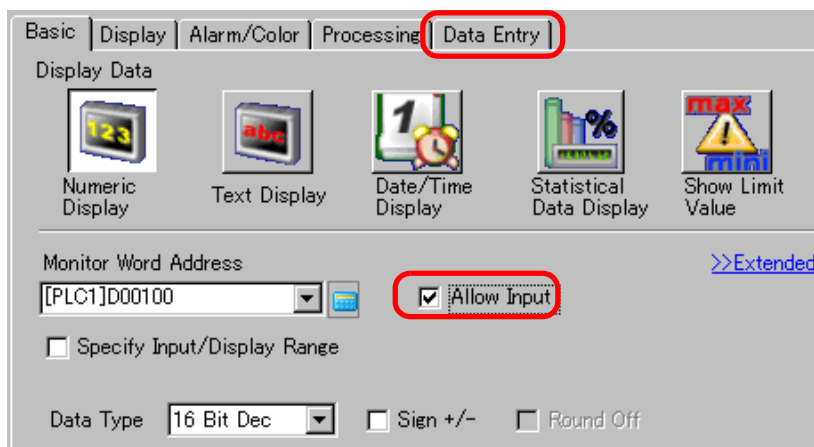
เลือกอุปกรณ์ "D" แล้วป้อน
ตำแหน่งเป็น "100" จากนั้น
กดปุ่ม "Ent"



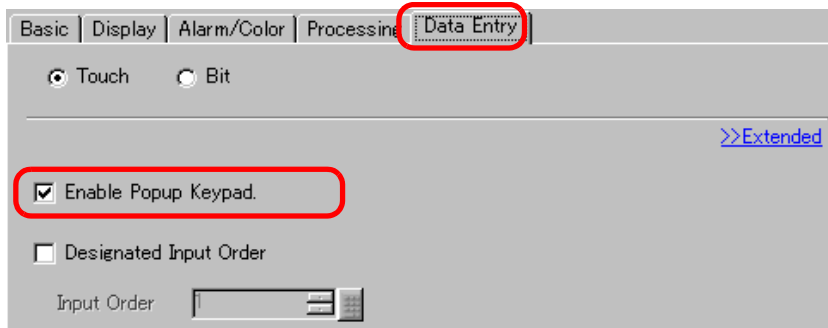
5 กำหนดชนิดของข้อมูลที่จะแสดง (เช่น "16 Bit Dec") ใน [Data Type]



6 เลือกช่อง [Allow Input] เมื่อคุณเลือกช่อง [Allow Input] แท็บ [Data Entry] จะปรากฏขึ้น ซึ่งคุณสามารถป้อนข้อมูลตัวเลขได้



7 คลิกแท็บ [Data Entry] หน้าจอต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น เลือกช่อง [Enable Popup Keypad]

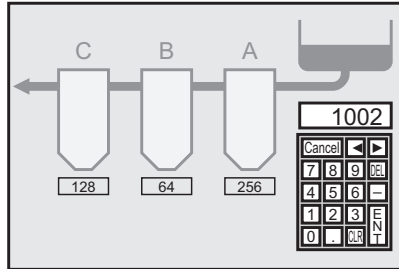


8 หากต้องการ ให้ตั้งค่าสีและข้อความของพาร์ทแสดงผลข้อมูลที่แท็บ [Alarm/Color] และแท็บ [Display] แล้วคลิก [OK]

16.3 การแสดงผลเป็นคีย์แบบถาวร

16.3.1 ข้อมูลเบื้องต้น

วางแป้นคีย์บนหน้าจอโดยตรง แป้นคีย์แบบถาวรจะปรากฏขึ้น

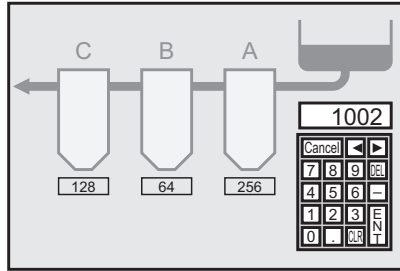


16.3.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

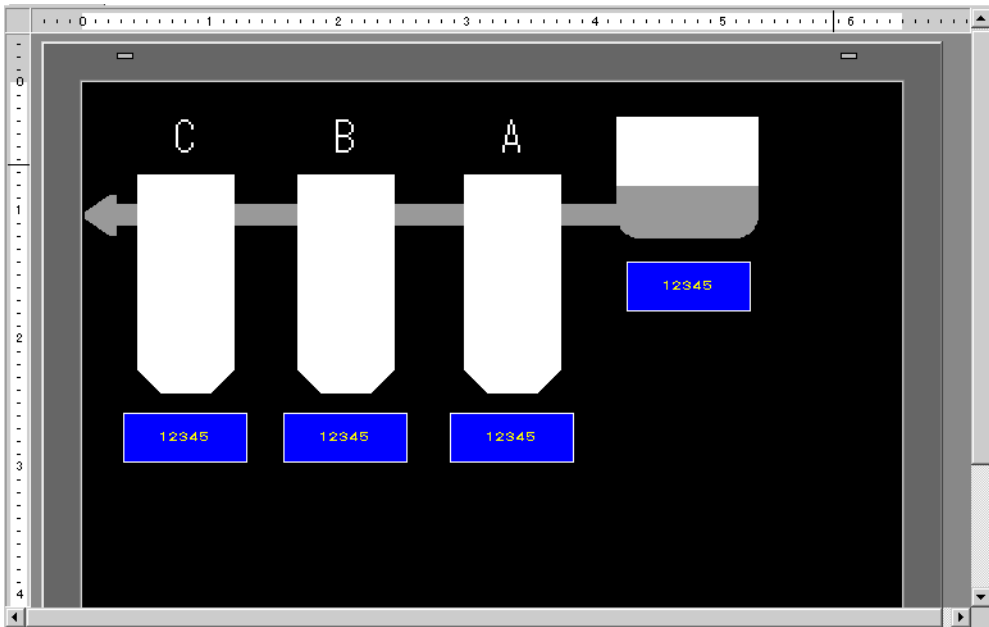
หมายเหตุ


- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
☞ “16.5.4 คำแนะนำในการตั้งค่าแพ็คเกจ” (หน้า 16-36)

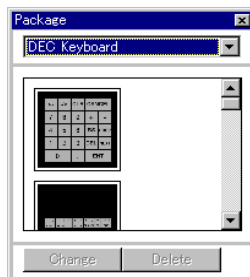
วางแป้นคีย์บนหน้าจอโดยตรง แป้นคีย์แบบถาวรจะปรากฏขึ้น



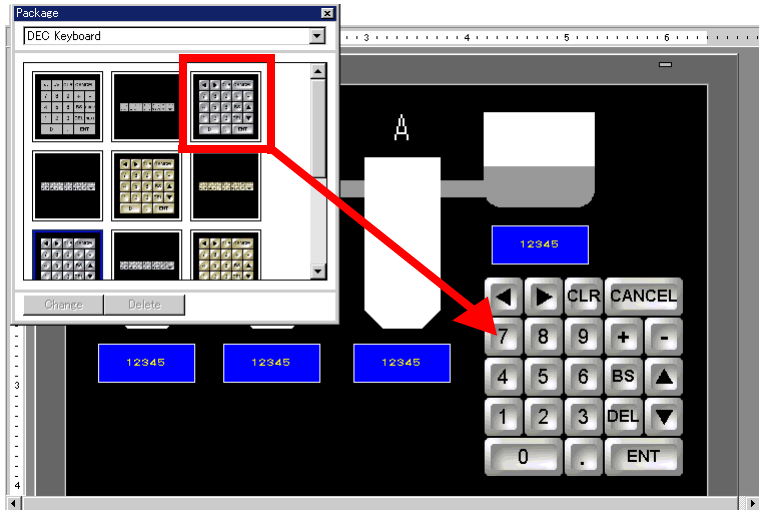
1 เปิดหน้าจอที่คุณต้องการวางแป้นคีย์



2 จากเมนู [Parts (P)] ให้เลือก [Keypad (B)] หรือคลิก  เพื่อแสดง [Package]

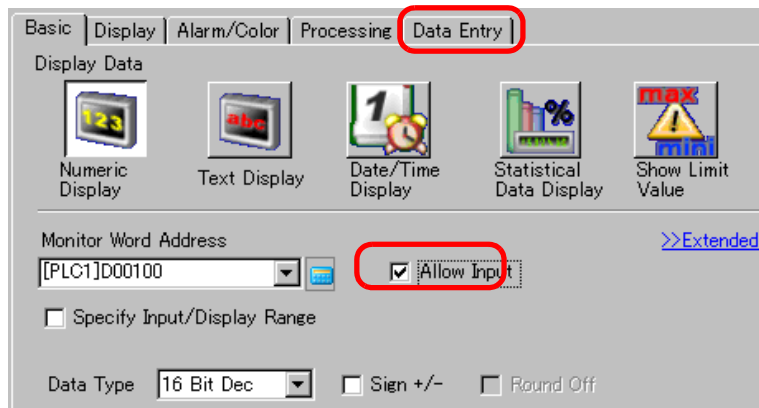


3 เลือกแป้นคีย์ที่ต้องการใช้ แล้ววางแป้นคีย์นั้นบนหน้าจอ (ตัวอย่าง แป้นคีย์ DEC)

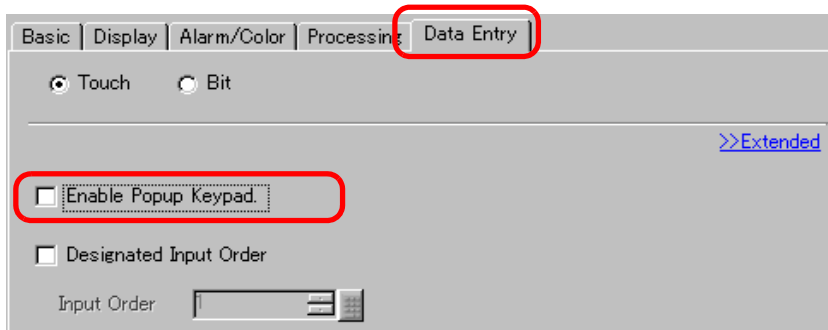


ขั้นตอนการแสดงผลเป็นคีย์แบบถาวรบนหน้าจอเสร็จสมบูรณ์

- 4 ตั้งค่าพารามิเตอร์แสดงผลข้อมูลเพื่อแสดงข้อมูลที่คูณป้อนโดยใช้แป้นคีย์นี้ ดับเบิลคลิกพารามิเตอร์แสดงผลข้อมูลเพื่อเปิดกล่องโต้ตอบ [Settings]
- 5 เลือกช่อง [Allow Input] แท็บ [Data Entry] จะปรากฏขึ้น



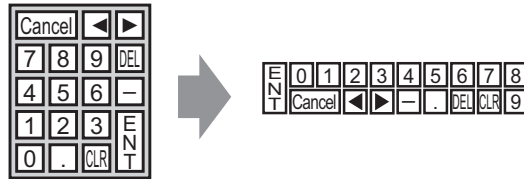
- 6 เปิดแท็บ [Data Entry] และยกเลิกการเลือกช่อง [Enable Popup Keypad] ขณะนี้คุณมีพารามิเตอร์แสดงผลข้อมูลสำหรับแสดงข้อมูลที่ป้อนด้วยแป้นคีย์นี้โดยตรง



16.4 การปรับแต่งรูปแบบของแป้นคีย์

16.4.1 ข้อมูลเบื้องต้น

คุณสามารถจัดเรียงปุ่มบนแป้นคีย์ที่มีอยู่แล้วใหม่ และสร้างแป้นคีย์ใหม่ได้ แป้นคีย์ที่สร้างขึ้นใหม่สามารถวางไว้บนหน้าจอบนจอแบบถาวรหรือแสดงเป็นแบบป๊อปอัพได้ตามต้องการ



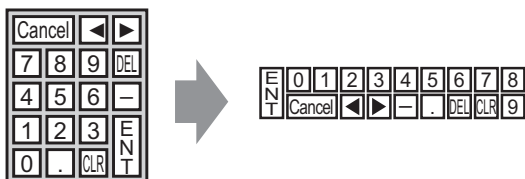
16.4.2 ขั้นตอนการตั้งค่า


■ การแสดงแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วบนหน้าจอแบบถาวร

หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
☞ “16.5.4 คำแนะนำในการตั้งค่าแพ็คเกจ” (หน้า 16-36)

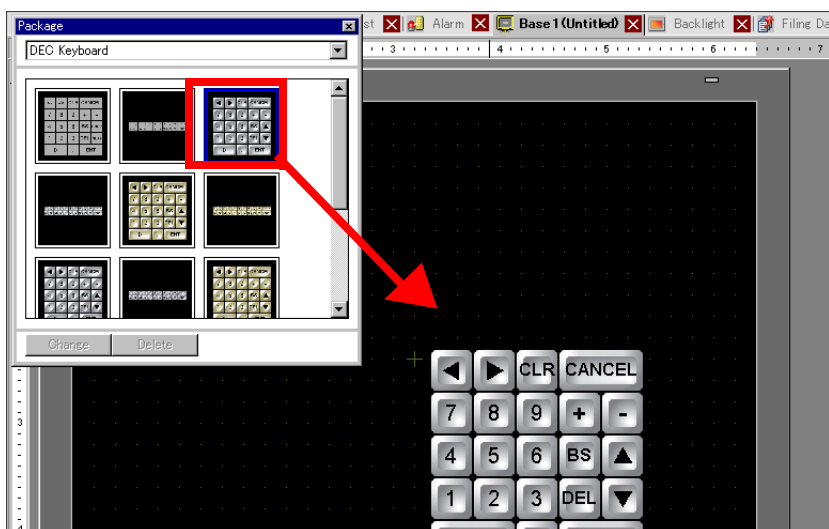
แสดงแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วบนหน้าจอแบบถาวร



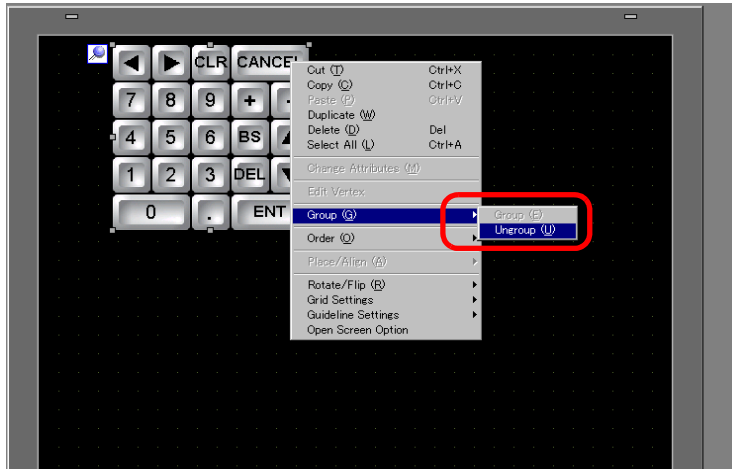
1 จากเมนู [Parts (P)] ให้เลือก [Keypad (B)] หรือคลิก  เพื่อแสดง [Package] ต่อไปนี้



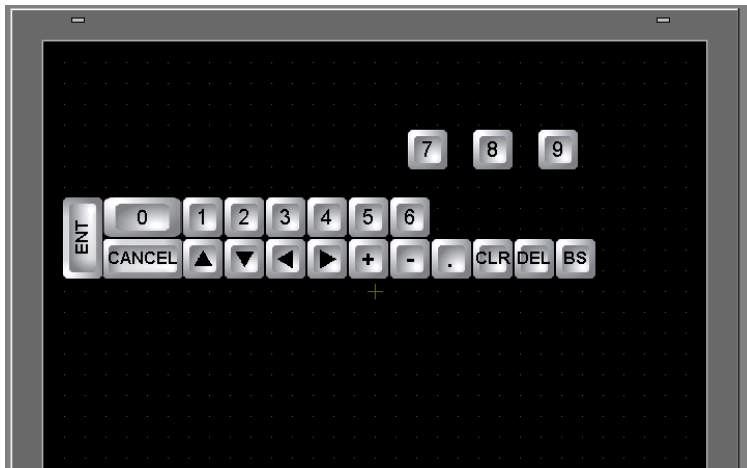
2 เลือกแป้นคีย์ที่ต้องการปรับแต่ง แล้ววางแป้นคีย์นั้นบนหน้าจอ (ตัวอย่าง แป้นคีย์ DEC)



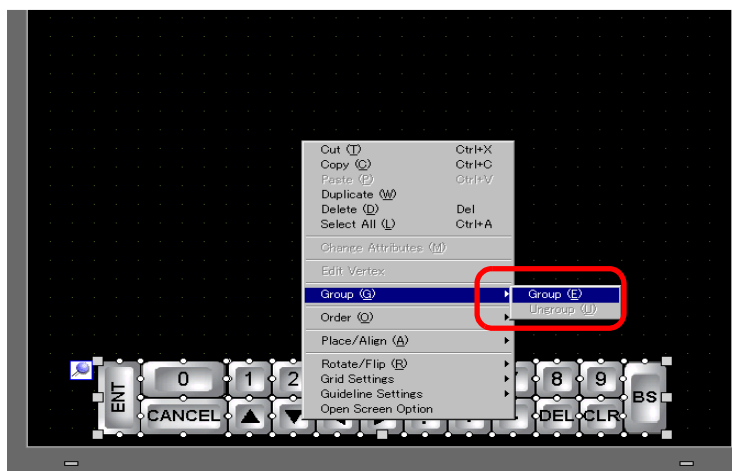
3 เลือกแป้นคีย์ที่วางไว้ คลิกขวา แล้วเลือก [Ungroup (U)] จาก [Group (G)] ขณะนี้คุณสามารถจัดเรียงปุ่มบนแป้นคีย์ได้ตามต้องการ




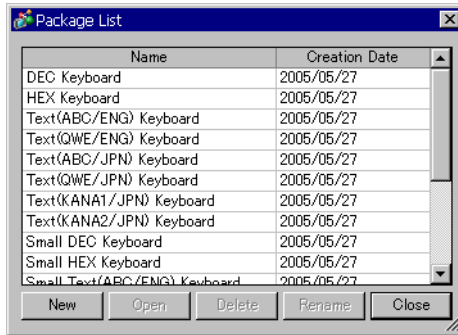
4 จัดเรียงปุ่มที่ยังไม่ได้จัดกลุ่มตามต้องการ



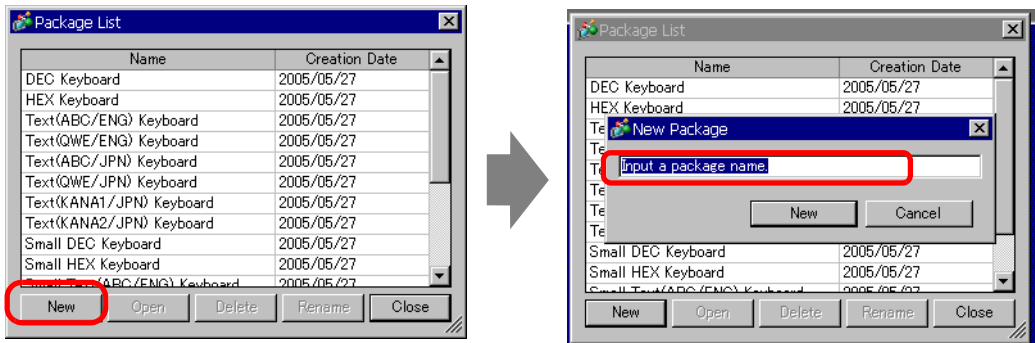
5 เลือกแป้นคีย์ทั้งหมดที่ปรับแต่งแล้ว คลิกขวาแล้วเลือก [Group (E)] จาก [Group (G)] การปรับแต่งแป้นคีย์เสร็จสมบูรณ์



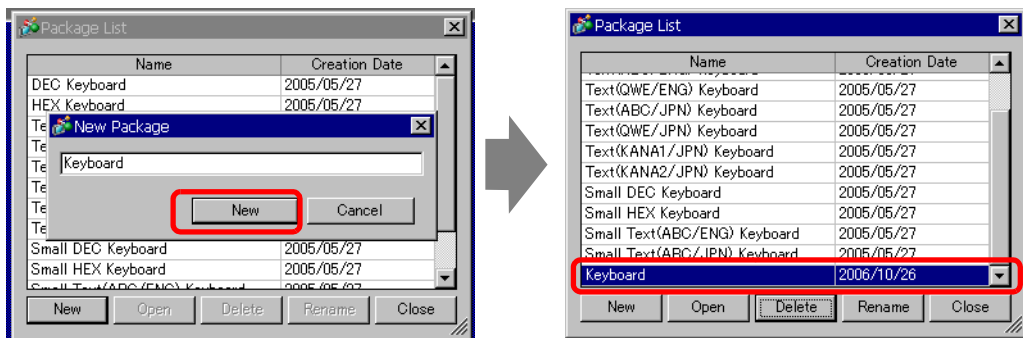
6 ลงทะเบียนแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วใน [Package] เมื่อคุณใช้แป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วบนหน้าจออื่น คุณจะสามารออ้างอิงถึงแพ็คเกจดังกล่าวได้ เลือกเมนู [View (V)] - คำสั่ง [Package (P)] หรือคลิก  กล่องโต้ตอบ [Package List] ต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น



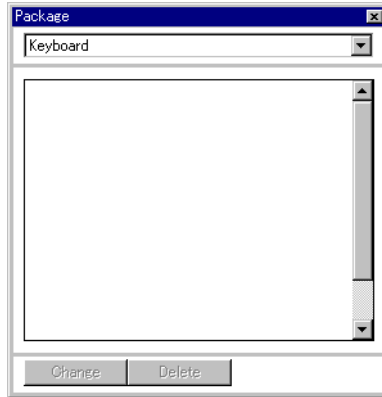
7 คลิก [New] กล่องโต้ตอบ [New Package] จะปรากฏขึ้น ตั้งชื่อแพ็คเกจ (เช่น Keypad)



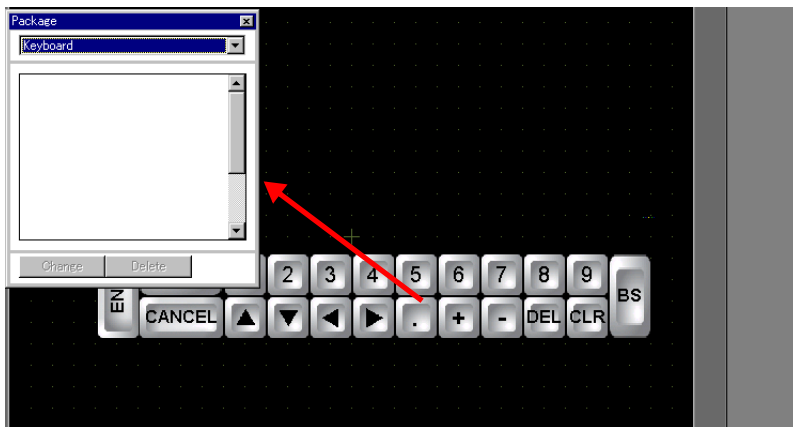
8 คลิก [OK] ที่กล่องโต้ตอบ [New Package] เพื่อกลับไปทีกล่องโต้ตอบ [Package List] ที่มีแพ็คเกจใหม่แสดงอยู่



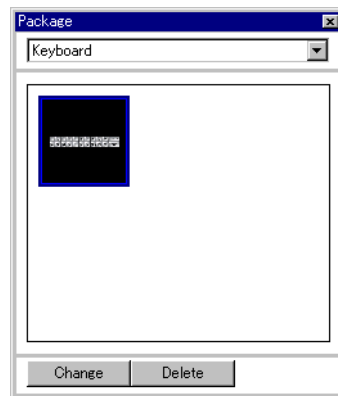
9 คลิก [Open] ที่กล่องโต้ตอบ [Package List] ที่ได้เลือกชื่อแพ็คเกจใหม่ไว้ กล่องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น



10 ลากแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วไปที่กล่องโต้ตอบ [Package]



11 แป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วได้ถูกลงทะเบียนในกล่องโต้ตอบ [Package] เรียบร้อยแล้ว



หมายเหตุ

- ในกล่องโต้ตอบ [Package] แต่ละกล่อง คุณสามารถลงทะเบียนภาพวาด พาร์ท และแป้นคีย์ รวมกันได้ 200 รายการ

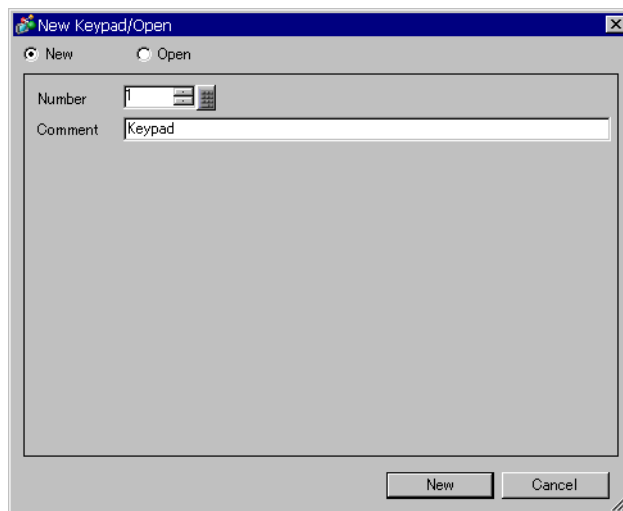
■ การแสดงแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วเป็นแบบป๊อปอัพ

หมายเหตุ

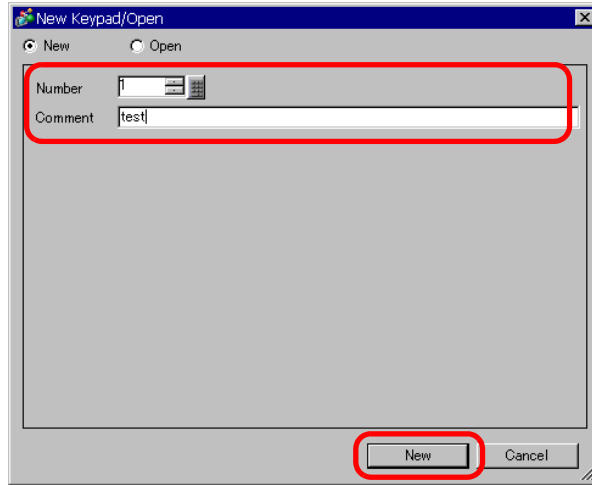
- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 - ☞ “16.5.2 คำแนะนำในการตั้งค่า (การลงทะเบียนแป้นคีย์) ทั้งหมด” (หน้า 16-23)
 - ☞ “16.5.4 คำแนะนำในการตั้งค่าแพ็คเกจ” (หน้า 16-36)
 - ☞ “14.11 คำแนะนำในการตั้งค่าพาร์ทแสดงผลข้อมูล” (หน้า 14-42)
- สำหรับรายละเอียดของวิธีการวางพาร์ทและการตั้งค่าตำแหน่ง รูปร่าง สี และป้ายชื่อ โปรดดูที่ “ขั้นตอนการแก้ไขพาร์ท”
 - ☞ “9.6.1 การแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-38)



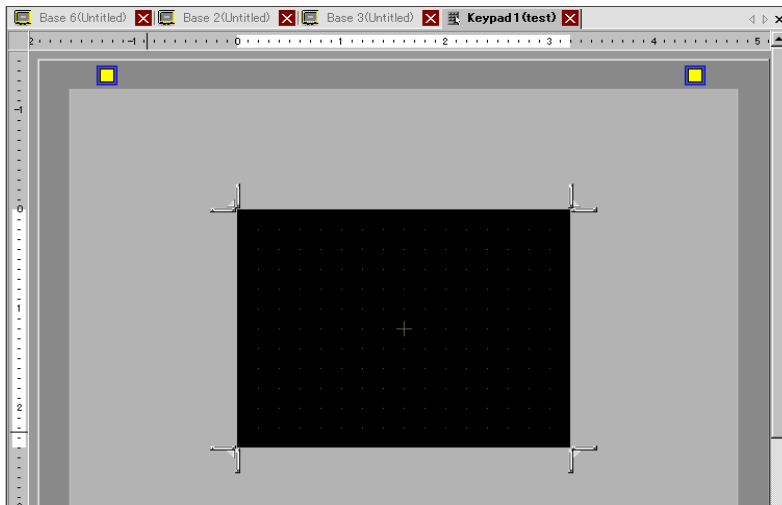
- 1 จากเมนู [Common Settings (R)] ให้เลือก [Keypad Registration (K)] กล้องโต้ตอบ [New Keypad/Open] จะปรากฏขึ้น




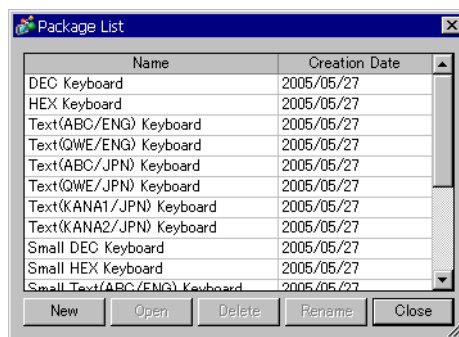
2 ตั้งค่า [Number] และ [Comment] แล้วคลิก [OK] (ตัวอย่าง [Number] 1, [Comment] test)



3 หน้าจอสำหรับสร้าง [Clear Area] จะปรากฏขึ้น



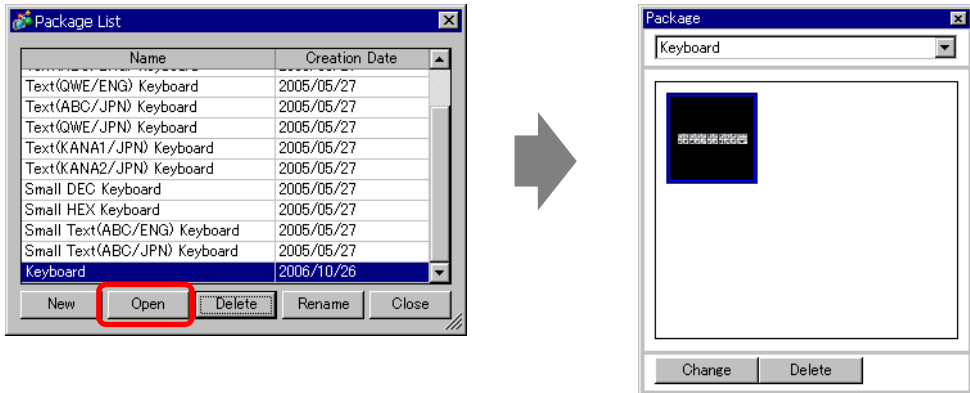
4 จากเมนู [View (V)] ให้เลือก [Package (P)] หรือคลิกที่  กล่องโต้ตอบ [Package List] จะปรากฏขึ้น ซึ่งจะแสดงรายการแพ็คเกจที่ลงทะเบียนไว้



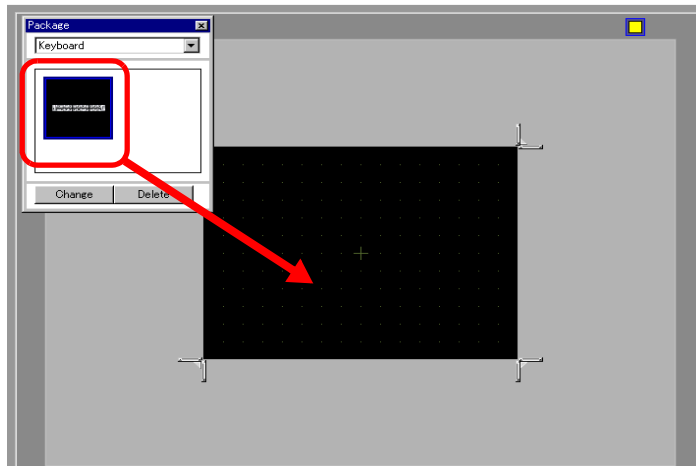
หมายเหตุ

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

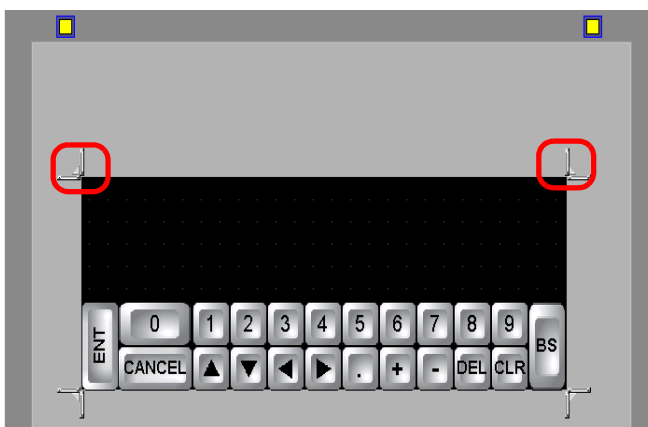
5 เลือกชื่อแพ็คเกจ (เช่น Keypad) ที่ลงทะเบียนด้วยแป้นคีย์ที่คุณต้องการใช้ คลิก [Open] จากนั้นกล่องโต้ตอบ [Package] จะปรากฏขึ้น



6 เลือกแป้นคีย์ที่ต้องการใช้ แล้ววางแป้นคีย์นั้นไว้ใน [พื้นที่ว่าง]



7 สร้างพื้นที่ว่าง [Clear Area] ลากปุ่มปรับขนาด [Resize Boundary] ที่มุมทั้งสี่ของหน้าจอการตั้งค่าพื้นที่ว่าง [Clear Area] เพื่อเปลี่ยนขนาด คุณสามารถใช้เคอร์เซอร์ของเมาส์ลากปุ่มปรับขนาด [Resize Bound] ตามแนวที่ต้องการเพื่อเปลี่ยนขนาดของพื้นที่ว่างได้



หมายเหตุ

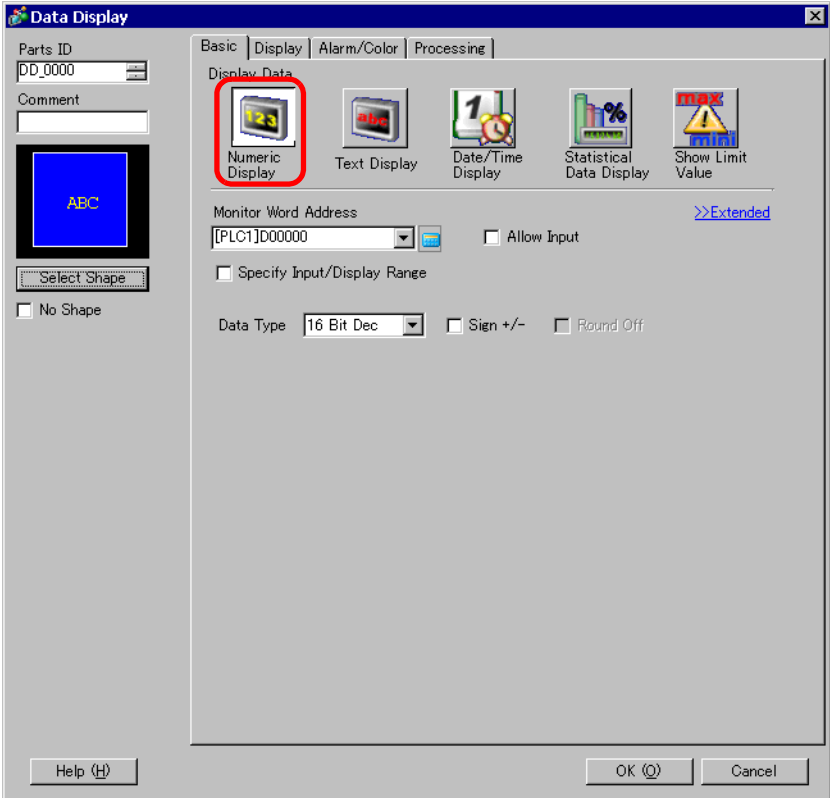
- พื้นที่ว่าง [Clear Area] คือพื้นที่ที่เขียนทับและซ่อนแป้นคีย์ที่เคยแสดงไว้ก่อนหน้านี้
☞ “■ พื้นที่ว่าง” (หน้า 16-26)

8 คลิกแท็บ [Base 1] เพื่อไปที่หน้าจอหลัก



9 ตั้งค่าให้สามารถเรียกแป้นคีย์ที่ปรับแต่งแล้วด้วยพาร์ทแสดงผลข้อมูลได้ จากเมนู [Parts (P)] ให้ชี้ที่ [Data Display (D)] แล้วเลือก [Numeric Display (N)] หรือคลิกที่ไอคอน และวางลงบนหน้าจอ (D)

10 ดับเบิลคลิกพาร์ทแสดงผลข้อมูลที่วางไว้ กล้องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น

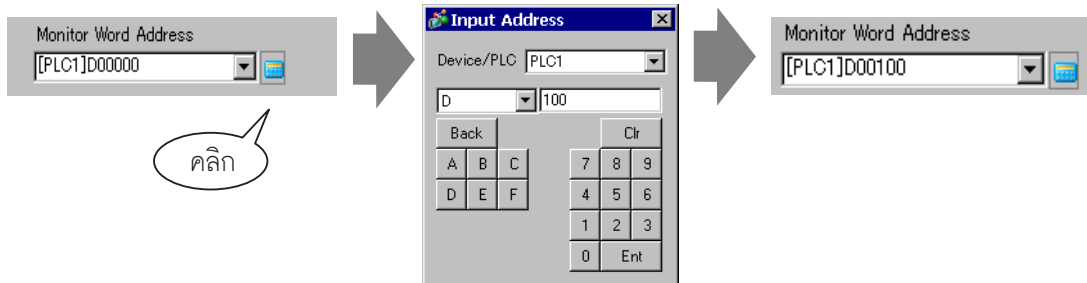


11 เลือกรูปร่างของพาร์ทแสดงผลข้อมูลจาก [Select Shape]

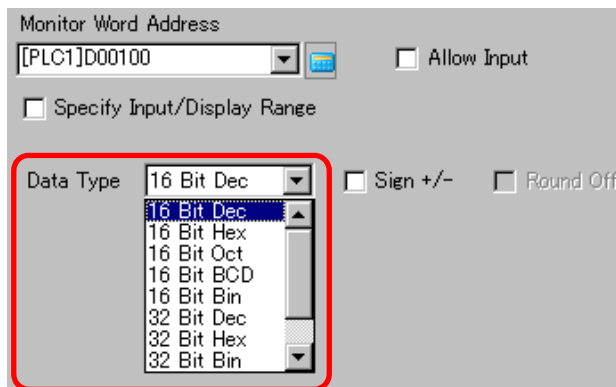
12 ใน [Monitor Word Address] ให้กำหนดตำแหน่ง (D100) ซึ่งจะเก็บค่าที่ป้อนเข้าไป

คลิกที่ไอคอนเพื่อแสดงเบ็นคีย์
ข้อมูลตำแหน่ง

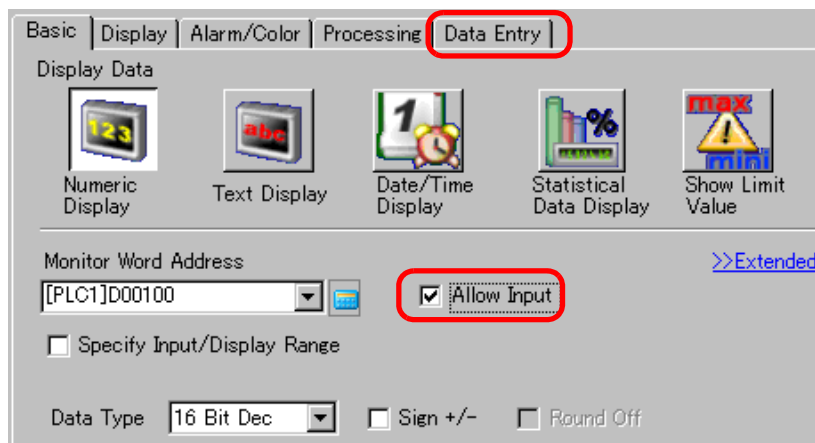
เลือกอุปกรณ์ "D" แล้วป้อน
ตำแหน่งเป็น "100" จากนั้น
กดปุ่ม "Ent"



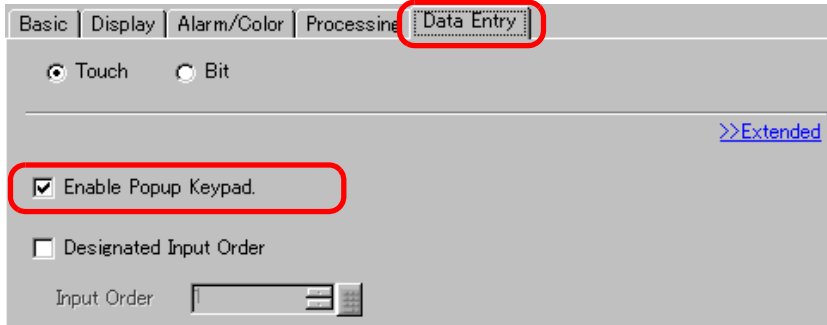
13 กำหนดชนิดของข้อมูลที่จะแสดง (เช่น "16 Bit Dec") ใน [Data Type]



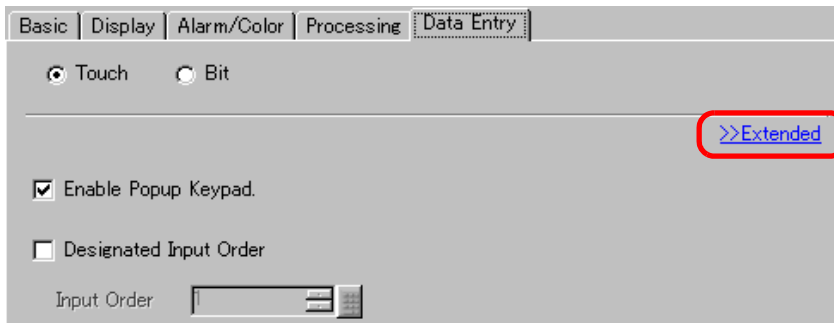
14 เลือกช่อง [Allow Input] เมื่อคุณเลือกช่อง [Allow Input] แท็บ [Data Entry] จะปรากฏขึ้น ซึ่งคุณสามารถป้อนข้อมูลตัวเลขได้



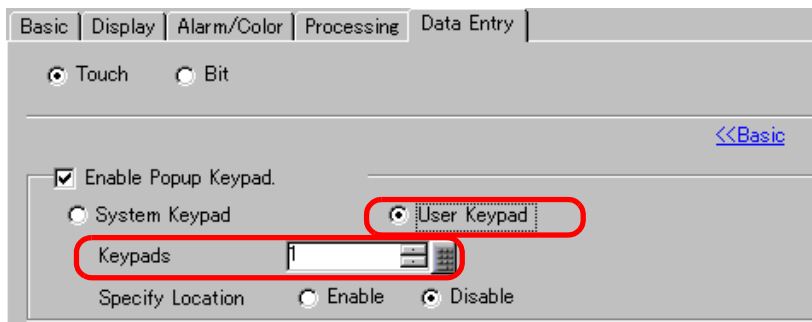
15 คลิกแท็บ [Data Entry] หน้าจอต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น เลือกช่อง [Enable Popup Keypad]



16 คลิก [Extended]



17 ในหน้าจอ [Extended] ให้เลือกกล่องโต้ตอบ [User Keypad] และตั้งค่าหมายเลขหน้าจอ [Keypad] (เช่น 1) พร้อมกับตั้งค่าแป้นคีย์เป็น [Keypad]







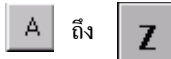





18 หากต้องการ ให้ตั้งค่าสีและข้อความของพาร์ทแสดงผลข้อมูลที่แท็บ [Alarm/Color] และแท็บ [Display] แล้วคลิก [OK]

16.5 คำแนะนำในการตั้งค่า





16.5.1 คำแนะนำในการตั้งค่าแป้นคีย์

■ System Keypad

หากคุณมีสิทธิป้อนข้อมูลในพาร์ทแสดงผลข้อมูล แป้นคีย์สำหรับป้อนตัวเลขหรือข้อความจะถูกเลือกโดยอัตโนมัติและแสดงในหน้าต่างป้อน

[Data Type]	Dec	Hex	ข้อความ
ข้อมูลจำเพาะของแป้นคีย์			 หมายเหตุ <ul style="list-style-type: none"> แป้นคีย์ที่แสดงจะขึ้นอยู่กับขนาด GP แต่ละรุ่น
	ปุ่มป้อนตัวเลข (0 ถึง F สำหรับเลขฐานสิบหก) ป้อนค่าตัวเลขตามที่แสดง		
 สัญลักษณ์อื่นๆ	-	-	ปุ่มป้อนข้อความ ป้อนอักขระและสัญลักษณ์ตามที่แสดง
	ปุ่ม Delete ลบค่าตัวเลข อักขระหรือสัญลักษณ์ที่อยู่ในตำแหน่งเดียวกับเคอร์เซอร์		
	ปุ่ม Back Space ลบค่าตัวเลข หรือสัญลักษณ์ที่อยู่ทางด้านซ้ายของตำแหน่งเคอร์เซอร์	-	ปุ่ม Back Space ลบค่าตัวเลข หรือสัญลักษณ์ที่อยู่ทางด้านซ้ายของตำแหน่งเคอร์เซอร์
	ปุ่ม Clear ล้างค่าที่ตั้งไว้ที่กำลังแสดงอยู่ หากคุณแตะปุ่ม [CLR] ระบบจะแสดง “0” ในพื้นที่ดังกล่าว (หากเป็นข้อมูลที่เป็นข้อความ จะไม่ปรากฏ “0”) หากคุณแตะแป้น [ENT] ในขณะนี้ ระบบจะเขียนข้อมูล “0” ลงในตำแหน่งจัดเก็บข้อมูลของอุปกรณ์/PLC (หากเป็นข้อมูลที่เป็นข้อความ ระบบจะเขียนรหัสเว้นวรรคตอนลงไป)		
	ปุ่ม Enter เลือกค่าที่ตั้งไว้ตามที่ได้แสดงไว้ และเขียนค่านั้นลงในตำแหน่งจัดเก็บข้อมูลของอุปกรณ์/PLC		
	ปุ่มเลื่อนเคอร์เซอร์ เลื่อนเคอร์เซอร์ไปทางขวาหรือซ้ายของพาร์ทแสดงผลข้อมูล		

ต่อ

[Data Type]	Dec	Hex	ข้อความ
	ปุ่มย้ายพื้นที่ หากวางพาร์ทแสดงผลข้อมูลไว้หลายพาร์ท ระบบจะปล่อยให้พาร์ทแสดงผลข้อมูลพาร์ทก่อนหน้านี้หรือพาร์ทถัดไปอยู่ในสถานะรอป้อนข้อมูล โดยไม่ป้อนค่าที่ตั้งไว้ คุณสามารถข้ามไปที่พาร์ทแสดงผลข้อมูลที่ต้องการป้อนได้ *เมื่อตั้งค่า [Allow Input] ของ [Data Display Part] เป็น [Touch] คุณต้องตั้งค่า [Designated Input Order] ด้วย หากเป็น [Bit] [Allow Input Bit Address] จะต้องมีตำแหน่งเดียวกัน		
	ปุ่มบวก/ลบ คุณสามารถใช้ปุ่มนี้ได้ ก็ต่อเมื่อ [Data Type] ของพาร์ทแสดงผลข้อมูล เป็นชนิด [Dec] และ เลือกช่องทำเครื่องหมาย [Sign +/-] เอาไว้	-	ปุ่มลบ ป้อน “-” เป็นสัญลักษณ์
	ปุ่มจุดทศนิยม ปุ่มนี้จะกลายเป็นปุ่มสลับ การป้อนข้อมูลระหว่าง ส่วนที่เป็นจำนวนเต็มและ ส่วนที่เป็นเศษส่วน เมื่อ [Data Type] ของพาร์ท แสดงผลข้อมูลเป็นชนิด [Dec] หรือ [BCD]	-	ปุ่มจุดทศนิยม ป้อน “.” เป็นสัญลักษณ์
	ปุ่ม Cancel ยกเลิกการป้อนข้อมูล เมื่อคุณใช้แป้นคีย์แบบ ป้อนข้อผิดพลาดของพาร์ทแสดงผลข้อมูล แป้นคีย์แบบ ป้อนข้อผิดพลาดจะปิดลงโดยไม่รับข้อมูลที่ป้อน		-
		-	ปุ่ม Escape ยกเลิกการป้อนข้อมูล เมื่อคุณใช้ แป้นคีย์แบบป้อนข้อผิดพลาดของพาร์ท แสดงผลข้อมูล แป้นคีย์แบบป้อนข้อผิดพลาด จะปิดลงโดยไม่รับข้อมูลที่ป้อน
		-	ปุ่มเว้นวรรค สำหรับใส่การเว้นวรรคตอน

■ แป้นคีย์แบบกำหนดเอง

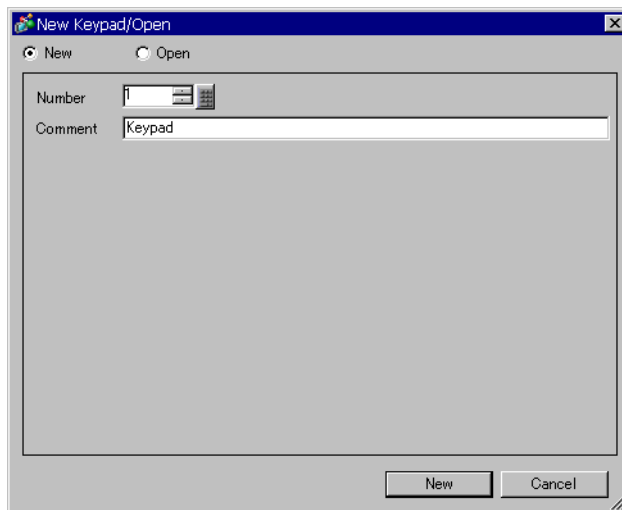
หากคุณมีสิทธิป้อนข้อมูลในพาร์ทแสดงผลข้อมูล แป้นคีย์ที่เลือกจากแป้นคีย์ต่างๆ ที่ลงทะเบียนในกล่องโต้ตอบ [Package] หรือแป้นคีย์ที่สร้างขึ้นเองจะปรากฏขึ้นในหน้าต่างป้อนข้อผิดพลาด คุณสามารถวางแป้นคีย์เหล่านี้ลงบนหน้าจอได้

☞ “16.5.4 คำแนะนำในการตั้งค่าแพ็คเกจ” (หน้า 16-36)

16.5.2 คำแนะนำในการตั้งค่า (การลงทะเบียนแป้นคีย์) ทั่วไป

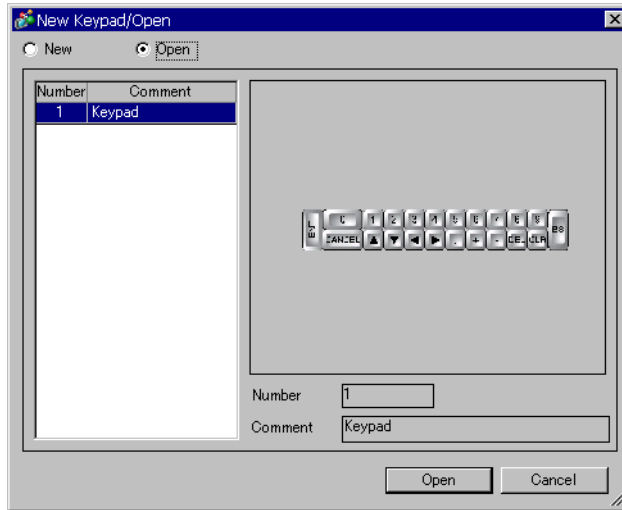
■ การสร้างแป้นคีย์

เปิดหน้าจอเพื่อลงทะเบียนแป้นคีย์



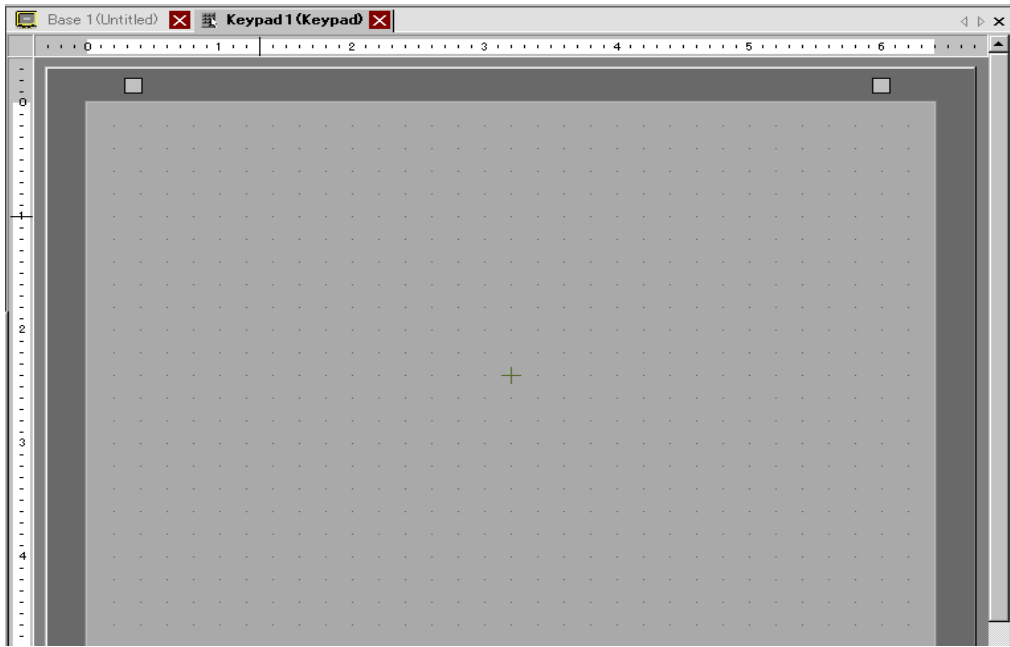
การตั้งค่า	คำอธิบาย
New	สร้างหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] หน้าจอใหม่
Open	เปิดหน้าจอแป้นคีย์ที่สร้างไว้ก่อนหน้านี้
Number	กำหนดหมายเลขให้หน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ตั้งแต่ 1 ถึง 8999
Comment	ใส่คำอธิบายสำหรับหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ตัวอักษรไม่เกิน 30 ตัว


■ การเปิดแป้นคีย์



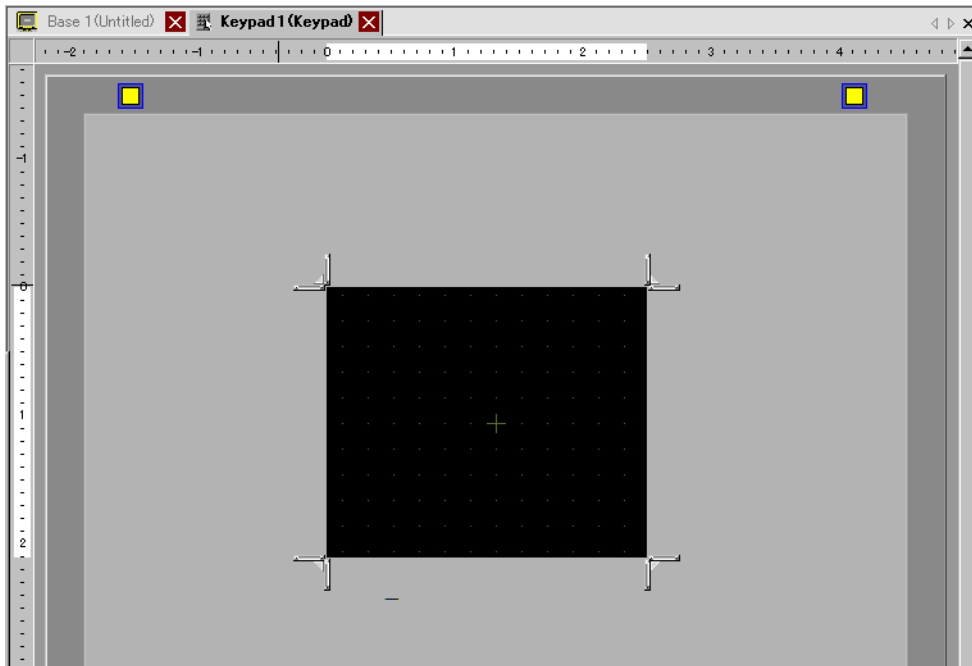
การตั้งค่า	คำอธิบาย
New	สร้างหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] หน้าจอใหม่
Open	เปิดหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ที่สร้างไว้ก่อนหน้านี้
รายการแป้นคีย์	แสดงรายการหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ในไฟล์โปรเจค
Number	แสดงหมายเลขของหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] แต่ละหน้าจอ
Comment	แสดงคำอธิบายของหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] แต่ละหน้าจอ
ตัวอย่างแป้นคีย์	แสดงตัวอย่างแป้นคีย์บนหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ที่เลือกจาก [รายการแป้นคีย์]
Number	แสดงหมายเลขของหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ที่เลือกจาก [รายการแป้นคีย์]
Comment	แสดงคำอธิบายของหน้าจอ [การลงทะเบียนแป้นคีย์] ที่เลือกจาก [รายการแป้นคีย์]


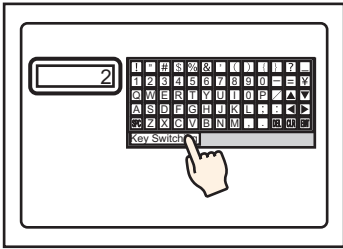
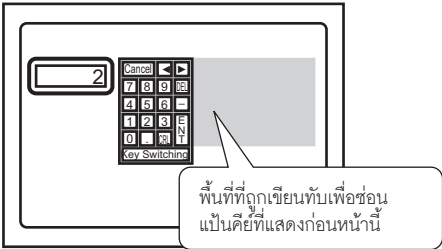

■ การลงทะเบียนแป้นคีย์



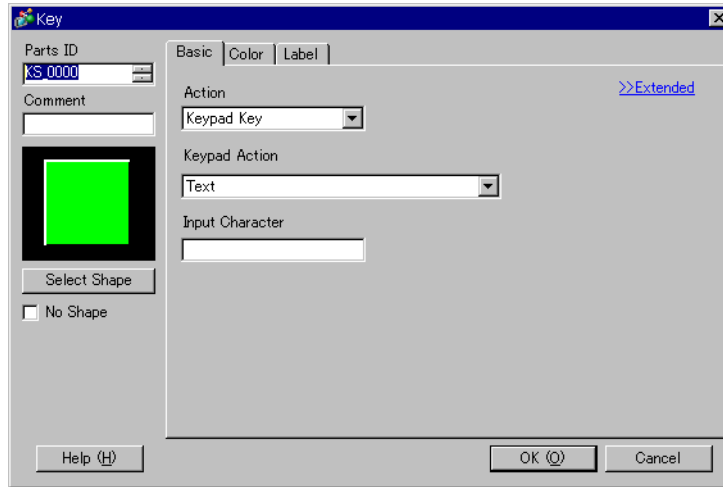
การตั้งค่า	คำอธิบาย
ปุ่มกำหนดพื้นที่ว่าง 	ใช้ปุ่มนี้เพื่อกำหนด [พื้นที่ว่าง]
พื้นที่สำหรับแก้ไข	พื้นที่สำหรับใช้แก้ไขแป้นคีย์

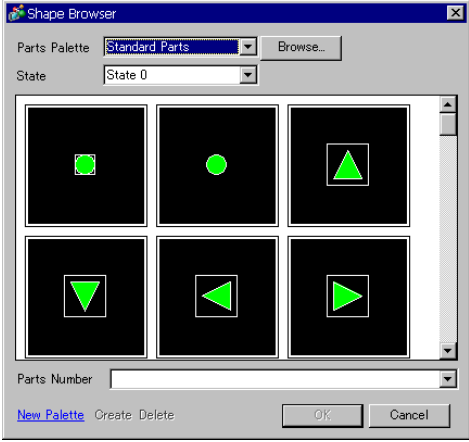
■ พื้นที่ว่าง



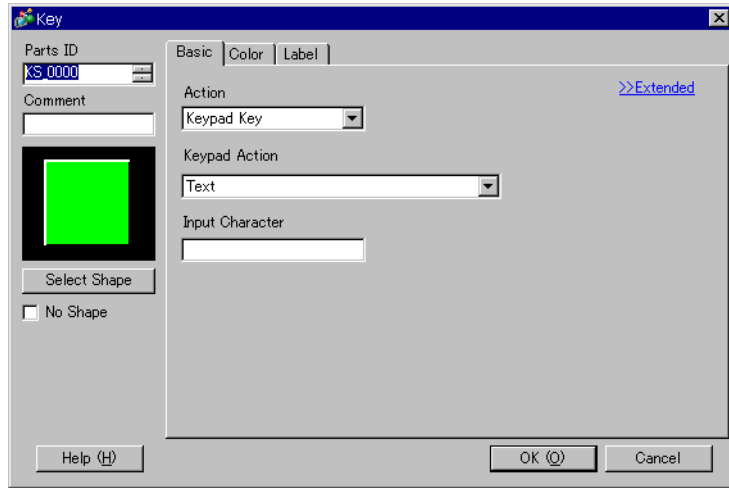
การตั้งค่า	คำอธิบาย
ปุ่มออกจาก พื้นที่ว่าง 	ออกจากหน้าจอ [พื้นที่ว่าง] แล้วกลับไปหน้าจอ [Keypad]
พื้นที่ว่าง	<p>พื้นที่ว่างคือพื้นที่ที่ถูกเขียนทับเพื่อซ่อนแป้นคีย์ที่เคยแสดงก่อนหน้านี้ เมื่อสลับจากแป้นคีย์ขนาดใหญ่ไปเป็นแป้นคีย์ขนาดเล็ก</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center;">   </div>
ตัวปรับขนาด 	เปลี่ยนขนาดของ [พื้นที่ว่าง] คุณสามารถใช้เคอร์เซอร์ของเมาส์ลาก [ตัวปรับขนาด] ตามแนวที่ต้องการเพื่อเปลี่ยนขนาดของพื้นที่ว่างได้

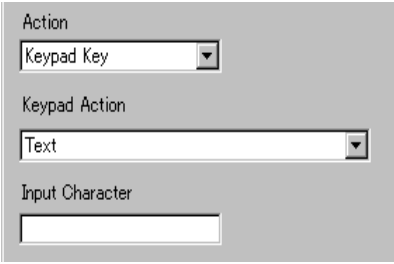
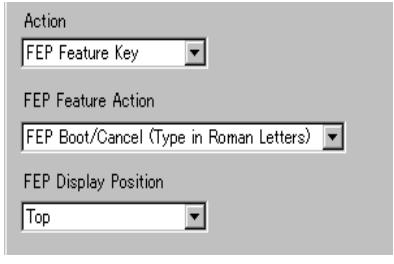
16.5.3 คำแนะนำในการตั้งค่าพาร์ทปุ่ม ตั้งค่าปุ่มของแป้นคีย์แต่ละแป้น



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Part ID	พาร์ทที่วางไว้จะถูกกำหนดหมายเลข ID โดยอัตโนมัติ ID ของพาร์ทปุ่ม คือ: KS_**** (เลข 4 หลัก) ส่วนที่เป็นตัวอักษรจะถูกกำหนดไว้ตายตัว ส่วนที่เป็นตัวเลขสามารถแก้ไขค่าได้ตั้งแต่ 0000 ถึง 9999
Comment	คำอธิบายของแต่ละพาร์ทจะยาวได้ไม่เกิน 20 อักขระ
Part Shape	แสดงรูปร่างที่คุณเลือกให้พาร์ทด้วย [Select Shape]
Select Shape	เปิดกล่องโต้ตอบ [Select Shape] เพื่อเลือกรูปร่างของพาร์ท 
No Shape	เลือกว่าจะให้พาร์ทโปร่งใสและไม่มีรูปร่างหรือไม่

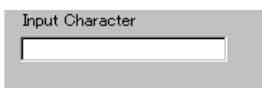
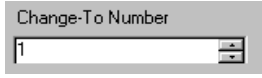


■ Basic Settings/เบื้องต้น



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Action	<p>เลือกชนิดของพาร์ทปุ่ม</p> <ul style="list-style-type: none"> Keypad Key ตั้งค่าปุ่มป้อนข้อมูลของแป้นคีย์  <ul style="list-style-type: none"> FEP Feature Key คุณสามารถใช้วิธีแปลงตัวอักษรคาตะคานะ/คันจิได้ เมื่อป้อนข้อความภาษาญี่ปุ่นใน GP คุณสมบัตินี้เรียกว่าคุณสมบัต FEP ของภาษาญี่ปุ่น โดยตั้งค่าปุ่มป้อนข้อมูลของแป้นคีย์ที่ใช้คุณสมบัต FEP ของภาษาญี่ปุ่น  <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

ต่อ

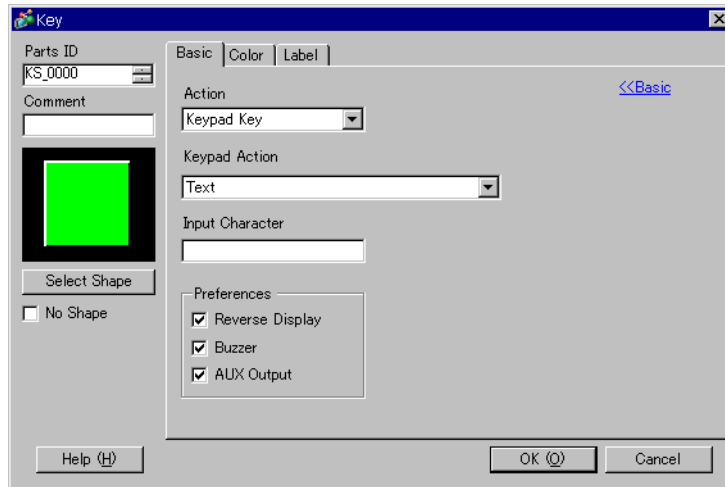
การตั้งค่า	คำอธิบาย
<div style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Action</div> <p>Keypad Action</p> <p>[ENT], [BS], [CLR], [DEL], [↑], [↓], [←], [→], [Cancel (For Popup Window)]</p>	<p>เลือกการดำเนินการของปุ่มบนแป้นคีย์จาก [Text], [ENT], [BS], [CLR], [DEL], [↑], [↓], [←], [→], [Change Keypad] และ [Cancel (For Popup Window)]</p> <div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Keypad Action</p> <p>Text</p> </div>
	<ul style="list-style-type: none"> ENT ยืนยันข้อมูลที่ป้อน BS ลบอักขระที่อยู่ทางด้านซ้ายของตำแหน่งเคอร์เซอร์ CLR ล้างข้อมูลทั้งหมดที่ป้อนเข้าไป DEL ลบอักขระที่อยู่ในตำแหน่งเดียวกับเคอร์เซอร์ ↑, ↓ หากวางพาร์ทแสดงผลข้อมูลไว้หลายพาร์ท ระบบจะปล่อยให้พาร์ทแสดงผลข้อมูลพาร์ทก่อนหน้าหรือพาร์ทถัดไปอยู่ในสถานะรอป้อนข้อมูล โดยไม่ป้อนค่าที่ตั้งไว้ คุณสามารถข้ามไปที่พาร์ทแสดงผลข้อมูลที่ต้องการป้อนได้ <p>*เมื่อตั้งค่า [Allow Input] ของ [Data Display Part] เป็น [Touch] คุณต้องตั้งค่า [Designated Input Order] ด้วย หากเป็น [Bit] [Allow Input Bit Address] จะต้องมีสถานะเป็น ON ด้วย</p> <p>ตัวอย่าง สำหรับการดำเนินการ [↑]</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>K1 1 2 3</p> <p>K2 6</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>K1 1 2 3</p> <p>K2 4 5 6</p> </div> </div> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> เมื่อป้อนอักขระที่จะแปลงด้วยคุณสมบัติ FEP ปุ่มนี้จะเลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ด้านหน้าสุดหรือหลังสุดของอักขระ เมื่อแสดงหน้าซึ่งมีอักขระที่แปลงแล้ว ระบบจะเปลี่ยนไปแสดงหน้าก่อนหน้าหรือหน้าถัดไป →, ← เลื่อนเคอร์เซอร์ไปทางด้านขวาหรือซ้ายระหว่างป้อนข้อมูล <p>ตัวอย่าง สำหรับการดำเนินการ [→]</p> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;"> <p>1 2 3</p> <p>(ป้อนตัวเลข) ตำแหน่งเคอร์เซอร์</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>1 2 3</p> <p>ป้อนเลข "5"</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>2 3 5</p> <p>"5" จะถูกแทรกในตำแหน่งเคอร์เซอร์แล้วเลื่อน "2" กับ "3" ไปทางซ้าย</p> </div> </div> <div style="display: flex; align-items: center; justify-content: center; gap: 20px; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>A B C</p> <p>(ป้อนอักขระ) ตำแหน่งเคอร์เซอร์</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>A B C</p> <p>ป้อนตัว "Q"</p> </div> <div style="font-size: 2em;">➔</div> <div style="text-align: center;"> <p>A Q B</p> <p>"Q" จะถูกแทรกในตำแหน่งเคอร์เซอร์แล้วเลื่อน "B" ไปทางขวา</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> Cancel (For Popup Window) ปิดแป้นคีย์แบบป้อนอ็อปและลบอักขระทั้งหมดที่ป้อนเข้าไป
Text	กำหนดปุ่มที่ใช้ป้อนข้อความ

การตั้งค่า		คำอธิบาย	
Action	Input Character	กำหนดข้อความที่จะป้อนในพาร์ทปุ่ม โดยใส่อักขระหนึ่งตัว 	
	Keypad Action	Change Keypad	กำหนดปุ่มที่ใช้เปลี่ยนหน้าจอแป้นคีย์ หมายเหตุ <ul style="list-style-type: none"> หากวางแป้นคีย์ลงบนหน้าจอหลักโดยตรง คุณจะไม่สามารถตั้งค่า [Change Keypad] ได้
		Change-To Number	กำหนดหมายเลขของหน้าจอแป้นคีย์ที่เปลี่ยนแล้วตั้งแต่ 1 ถึง 8999 
	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	เลือกตำแหน่งแสดงหน้าต่าง FEP ภาษาญี่ปุ่นระหว่าง [Top] หรือ [Bottom] เมื่อเลือก [Top]  เมื่อเลือก [Bottom]  หมายเหตุ <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 	

ต่อ

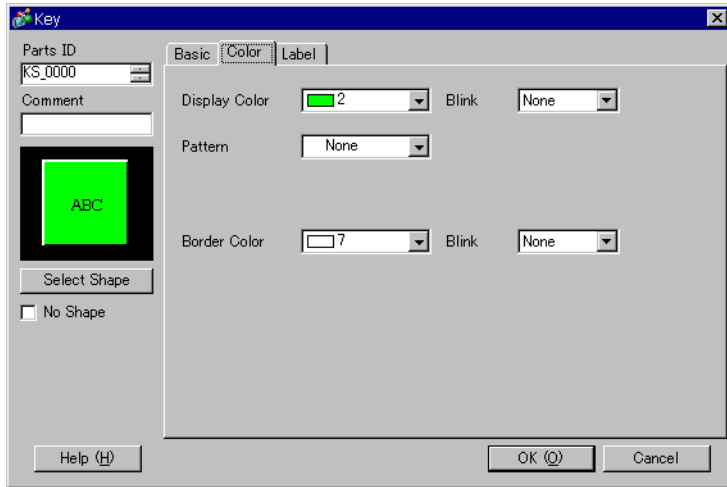
การตั้งค่า	คำอธิบาย
<p>Kana Conversion, Input Mode Change, Cancel</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Kana Conversion เปลี่ยนชนิดอักขระจาก Double-byte Katakana→Single-byte Katakana→Hiragana ตามลำดับ ในแต่ละครั้งที่คุณแตะแป้นคีย์หลังจากเรียกใช้คุณสมบัติ FEP แล้ว • Input Mode Change เลือกโหมดการป้อนข้อมูลระหว่างตัวอักษรโรมันหรือตัวอักษรฮิรางานะ ใช้สวิตช์สลับสถานะเลือกระหว่าง [Roman Letters] และ [Hiragana] ทุกครั้งที่คุณแตะปุ่ม Input Mode Change ของ FEP Feature ให้รวมปุ่มนี้เข้ากับปุ่ม [Change Keypad] <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> • เมื่อวางปุ่ม [Change Keypad] ลงบนปุ่ม [Input Mode Change] ให้อ้างโดยเรียงลำดับเริ่มจากปุ่ม [Input Mode Change] → [Change Keypad] หากคุณวางสลับลำดับกัน แป้นคีย์จะถูกเปลี่ยนก่อน ส่วนโหมดป้อนข้อมูลจะไม่ถูกเปลี่ยน • ยกเลิก ยกเลิกอักขระที่ป้อนเพื่อทำการแปลง รวมถึงคำที่แสดงเพื่อเลือกใช้ในการแปลง

■ Basic Settings/แบบละเอียด



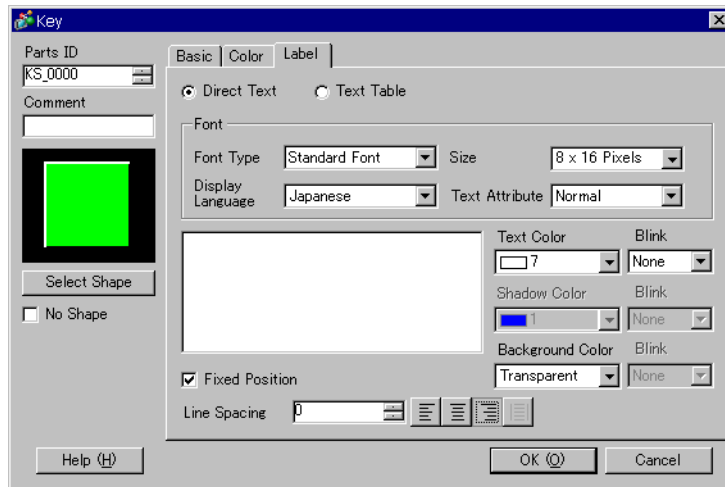
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Continuous Action Feature	กำหนดว่าจะใช้คุณสมบัตินี้เพื่อดำเนินการซ้ำเมื่อกดปุ่มหรือไม่ (คุณสมบัติการดำเนินการซ้ำ) หมายเหตุ <ul style="list-style-type: none"> คุณสามารถตั้งค่านี้ได้เฉพาะเมื่อตั้งค่า [Action] เป็น [Keypad Key] และตั้งค่า [Keypad Action] เป็น [BS], [DEL], [↑], [↓], [←]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

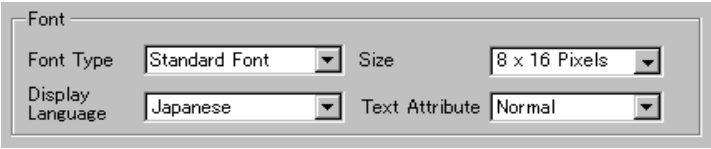
■ Color




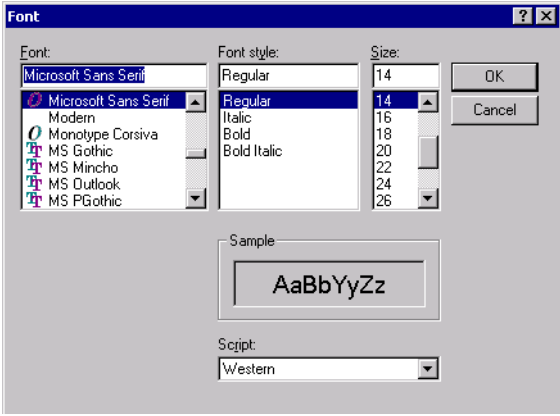

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Display Color	ตั้งค่าสีพื้นหลังของพาร์ทปุ่ม
Pattern	ตั้งค่ารูปแบบของพาร์ทปุ่ม
Pattern Color	<p>ตั้งค่าสีของรูปแบบของพาร์ทปุ่ม</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> คุณสามารถตั้งค่า [Pattern Color] เป็น [Transparent] ได้เฉพาะเมื่อตั้งค่า [Pattern] แล้วเท่านั้น
Border Color	ตั้งค่าสีเส้นขอบของพาร์ทปุ่ม
Blink	<p>เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Display Color], [Pattern Color] และ [Border Color] แตกต่างกันได้</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับค่าการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย <p>☞ “9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่” (หน้า 9-34)</p>

■ Label



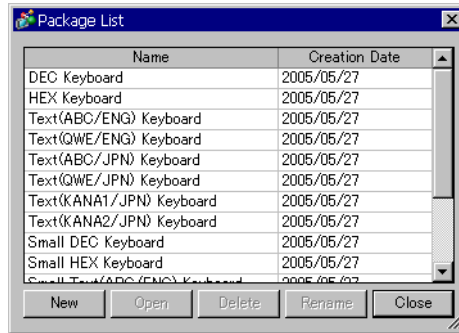
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Direct Text/Text Table	<p>เลือกชนิดข้อความของป้ายชื่อ</p> <ul style="list-style-type: none"> Direct Text ป้อนข้อความในหน้าต่างป้อนข้อความ ซึ่งจะป้อนข้อความที่กำหนดไว้ตายตัว Text Table ใช้ข้อความจากตารางข้อความที่บันทึกไว้ก่อนหน้านี้ ☞ “15.7.3 คำแนะนำในการตั้งค่า Text Table” (หน้า 15-51)
Font	เลือกแบบอักษรสำหรับป้ายชื่อของปุ่ม
Font Type	เลือกชนิดแบบอักษรระหว่าง [Standard Font], [Stroke Font] หรือ [Image Font]
Standard Font/Stroke Font	<ul style="list-style-type: none"> Standard Font แบบอักษรนี้สามารถแสดงผลได้อย่างรวดเร็ว เนื่องจากการแสดงผลด้วยจุด Stroke Font แบบอักษรนี้จะคงรูปร่างไว้เมื่อขยายขนาดขึ้น เนื่องจากการแสดงผลด้วยเส้น 
Character Size	<p>เลือกขนาดของแบบอักษรของปุ่ม</p> <p>Standard Font: (8 ถึง 64) x (8 ถึง 128) Standard Font (Fixed Size): [6 x 10], [8 x 3], [13 x 3] Stroke Font: 6 ถึง 127</p>
Display Language	เลือกภาษาที่ใช้แสดงข้อความระหว่าง [Japanese], [ASCII], [Chinese (Traditional)], [Chinese (Simplified)], [Korean], [Cyrillic] หรือ [Thai]
Text Attribute	<p>เลือกลักษณะเฉพาะของข้อความ</p> <p>Standard Font: เลือกระหว่าง [Standard], [Bold], [Shadow] Standard Font (Fixed size): เลือกระหว่าง [Standard], [Shadow] Stroke Font: เลือกระหว่าง [Standard], [Bold], [Outline]</p>

ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย
Font	Image Font	<p>แสดงแบบอักษรของ Windows เป็นข้อมูลบิตแมพ คุณสามารถเลือกค่านี้นี้ได้เฉพาะเมื่อตั้งค่า Text Type เป็น [Direct Text] เท่านั้น</p> 
	Select Font	<p>กล่องโต้ตอบ [Font] จะปรากฏขึ้น เลือกแบบอักษร ลักษณะ และขนาด</p> 
	ข้อความ [ซ่อนป้อนข้อมูล]	หากเลือก [Direct Text] ไว้ ให้ซ่อนข้อความ
	Text Color	เลือกสีของข้อความที่จะแสดง
	Shadow Color	เมื่อตั้งค่า [Font Type] เป็น [Standard Font] และตั้งค่า [Text Attribute] เป็น [Shadow] ให้เลือกสีของเงา
	Background Color	เลือกสีพื้นหลังของข้อความที่จะแสดง
	Blink	<p>เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Text Color], [Shadow Color] และ [Background Color] แยกต่างกันได้</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับค่าการตั้งค่า [Color] ของยูนิทหลักและการตั้งค่าระบบด้วย <p> “9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่” (หน้า 9-34)</p>
	Fixed Position	เมื่อเลือกช่องนี้ ป้ายชื่อจะถูกจัดตำแหน่งไว้ที่กึ่งกลางของพาร์ทปุ่ม
	Row Spacing	ตั้งค่าตั้งแต่ 0 ถึง 255 ตัวเลือกนี้จะใช้ได้เมื่อข้อความที่ป้อนมีหลายบรรทัดเท่านั้น ตัวเลือกนี้จะใช้ไม่ได้หากตั้งค่า [Font Type] เป็น [Image Font]
	Align	จัดแนวของข้อความที่ป้อน หากมีข้อความตั้งแต่ 2 บรรทัดขึ้นไป คุณสามารถเลือก [Align Left], [Align Right] หรือ [Align Center] เมื่อตั้งค่า [Font Type] เป็น [Image Font] คุณยังสามารถเลือก [Align on Both Sides] ได้ด้วย

16.5.4 คำแนะนำในการตั้งค่าแป้คเกจ

แป้นคีย์ในรายการแป้คเกจจะถูกลงทะเบียนไว้ก่อนหน้าแล้วในจอแสดงผลของ GP-Pro EX นอกจากนี้คุณยังสามารถลงทะเบียนแป้นคีย์ที่สร้างขึ้นเอง พาร์ท ภาพวาด และอื่นๆ ได้ โดยในกล่องโต้ตอบ [Package] แต่ละกล่อง สามารถลงทะเบียนภาพวาด พาร์ท และแป้นคีย์รวมกันได้ทั้งหมด 200 รายการ ภาพวาดและพาร์ทที่ลงทะเบียนในหลายกลุ่มจะถือเป็นหนึ่งยูนิต


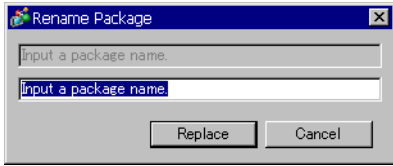


การตั้งค่า	คำอธิบาย
Name	แสดงชื่อของแป้คเกจทั้งหมดที่ลงทะเบียนในไฟล์โปรเจค
Creation Date	แสดงวันที่ลงทะเบียนแป้คเกจ
Keypad	แสดงรายการแป้นคีย์ที่ลงทะเบียนในแป้คเกจนี้

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย
DEC Keyboard	แสดงแป้นคีย์ตัวเลขฐานสิบหกในแนวตั้งและแนวนอนแต่ละชนิด ทั้งหมดเจ็ดชนิด
HEX Keyboard	แสดงแป้นคีย์ตัวเลขฐานสิบหกในแนวตั้งและแนวนอนแต่ละชนิด ทั้งหมดเจ็ดชนิด
Text(ABC/ENG) Keyboard	แสดงแป้นคีย์ตัวอักษรแบบครบทุกปุ่มในแนวนอนทั้งหมดเจ็ดชนิด (จัดเรียงปุ่มตามลำดับตัวอักษร)
Text(QWE/ENG) Keyboard	แสดงแป้นคีย์ตัวอักษรแบบครบทุกปุ่มในแนวนอนทั้งหมดเจ็ดชนิด (จัดเรียงปุ่มเหมือนกับแป้นพิมพ์ทั่วไป (ลำดับ QWE))
Text(ABC/JPN) Keyboard	แสดงแป้นคีย์สำหรับคุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่น (พิมพ์ด้วยตัวอักษรโรมัน) แบบครบทุกปุ่มในแนวนอนทั้งหมดเจ็ดชนิด (จัดเรียงปุ่มตามลำดับตัวอักษร)
Text(QWE/JPN) Keyboard	แสดงแป้นคีย์สำหรับคุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่น (พิมพ์ด้วยตัวอักษรโรมัน) แบบครบทุกปุ่มในแนวนอนทั้งหมดเจ็ดชนิด (จัดเรียงปุ่มเหมือนกับแป้นพิมพ์ทั่วไป (ลำดับ QWE))
Text(KANA1/JPN) Keyboard	แสดงแป้นคีย์สำหรับคุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่น (พิมพ์ด้วยตัวอักษรฮิรางานะ) แบบครบทุกปุ่มในแนวนอน ทั้งหมดเจ็ดชนิด
Text(KANA2/JPN) Keyboard	แสดงแป้นคีย์สำหรับคุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่น (พิมพ์ด้วยตัวอักษรฮิรางานะ) แบบครบทุกปุ่มในแนวนอน ทั้งหมดเจ็ดชนิด
Small DEC Keyboard	แสดงแป้นคีย์ตัวเลขฐานสิบหกในแนวตั้งและแนวนอนขนาดเล็กแต่ละชนิด ทั้งหมดสองชนิด
Small HEX Keyboard	แสดงแป้นคีย์ตัวเลขฐานสิบหกในแนวตั้งและแนวนอนขนาดเล็กแต่ละชนิด ทั้งหมดสองชนิด
Small Text(ABC/ENG) Keyboard	แสดงแป้นคีย์ตัวอักษรแบบครบทุกปุ่มขนาดเล็กทั้งหมดหกชนิด
Small Text(ABC/JPN) Keyboard	แสดงแป้นคีย์ภาษาญี่ปุ่นแบบครบทุกปุ่มขนาดเล็กทั้งหมดหกชนิด และอื่น ๆ
New	<p>แสดงกล่องโต้ตอบ [New Package] ตั้งชื่อให้พาร์ท ภาพวาด แป้นคีย์ใหม่ และอื่น ๆ ที่จะลงทะเบียนในแพ็คเกจด้วยอักขระไม่เกิน 64 ตัว</p> 

ต่อ

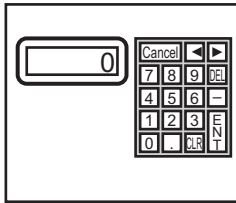
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Open	<p>แสดงกล่องโต้ตอบ [Package] ลงทะเบียนพาร์ท ภาพวาด แป้นคีย์ และอื่น ๆ โดยการลากมาจากหน้าจอวาดภาพ คุณสามารถวางพาร์ท ภาพวาด แป้นคีย์ และอื่น ๆ ซึ่งลงทะเบียนไว้ก่อนหน้านี้ใน [Package] ลงบนหน้าจอวาดภาพได้ โดยการลากส่วนต่างๆ เหล่านี้</p> 
Delete	ลบพาร์ท ภาพวาด แป้นคีย์ และอื่น ๆ ซึ่งลงทะเบียนไว้ก่อนหน้านี้ใน [Package]
Rename	<p>แสดงกล่องโต้ตอบ [Rename Package] เปลี่ยนชื่อพาร์ท ภาพวาด แป้นคีย์ และอื่น ๆ ซึ่งลงทะเบียนไว้ก่อนหน้านี้ใน [Package] ตั้งชื่อใหม่ด้วยอักขระไม่เกิน 64 ตัว</p> 
Close	ปิดกล่องโต้ตอบ [Package List]

16.6 ข้อจำกัด

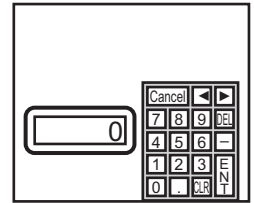
16.6.1 ข้อจำกัดของแป้นคีย์แบบป๊อปอัพ

- หากวางพาร์ทแสดงผลข้อมูลไว้สองพาร์ทโดยพาร์ทหนึ่งตั้งค่า Input Permit เป็น [Touch] และอีกพาร์ทหนึ่งตั้งค่าเป็น [Bit] หากพาร์ทที่ตั้งค่าเป็น [Bit] อยู่ในสถานะ ‘เปิด’ คุณจะอนุญาตให้ป้อนข้อมูลด้วยการแตะ [Touch] ไม่ได้
- หากตั้งค่า [Specify Location] เพื่อวางแป้นคีย์แบบป๊อปอัพ โดยแป้นคีย์นั้นมีขนาดใหญ่กว่าพื้นที่หน้าจอแสดงผลของ GP แป้นคีย์จะแสดงอยู่ที่มุมขวาล่างของพาร์ทข้อมูลที่ได้ไว้
- แป้นคีย์แบบป๊อปอัพจะปรากฏขึ้นเมื่อตั้งค่า [Specify Location] เป็น [Disable]

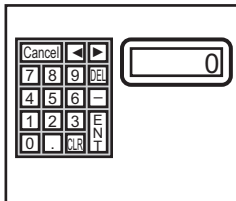
โดยปกติแล้ว แป้นคีย์แบบป๊อปอัพจะปรากฏอยู่ทางด้านขวาของพาร์ทแสดงผลข้อมูล โดยเริ่มจากมุมขวบนของพาร์ทแสดงผลข้อมูลนั้น



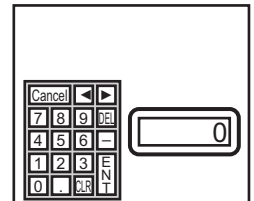
หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านล่างของหน้าจอ แป้นคีย์จะแสดงโดยปรับตำแหน่งตามแนวตั้ง



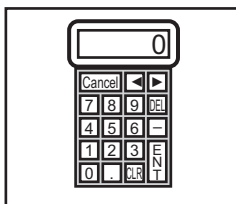
หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านขวาของหน้าจอ แป้นคีย์จะแสดงอยู่ทางด้านซ้ายของพาร์ทแสดงผลข้อมูล โดยเริ่มจากมุมซ้ายบนของพาร์ทแสดงผลข้อมูลนั้น



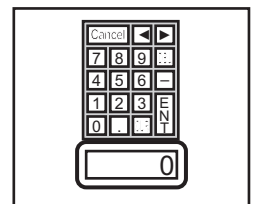
หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านขวาหรือด้านล่างของหน้าจอ แป้นคีย์จะแสดงอยู่ทางด้านซ้ายของพาร์ทแสดงผลข้อมูลพร้อมกับปรับตำแหน่งตามแนวตั้ง



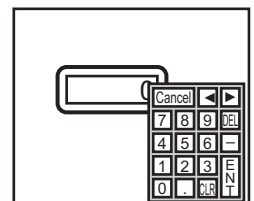
หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านซ้ายด้านซ้าย ด้านล่าง หรือด้านบนของหน้าจอ แป้นคีย์จะแสดงอยู่ที่พาร์ทแสดงผลข้อมูล



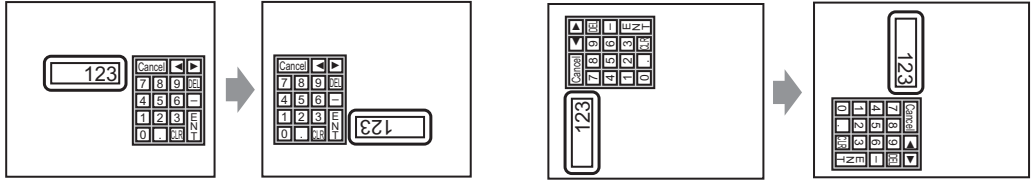
หากมีพื้นที่ไม่พอให้แสดงแป้นคีย์ที่ด้านซ้ายด้านซ้าย หรือด้านล่างของหน้าจอ แป้นคีย์จะแสดงอยู่เหนือพาร์ทแสดงผลข้อมูล



หากมีพื้นที่ว่างเหลือไม่พอที่จะแสดงแป้นคีย์ไม่ว่าในทิศทางใด แป้นคีย์จะแสดงขึ้นที่ด้านล่างของหน้าจอ ในกรณีนี้ แป้นคีย์อาจปรากฏทับจอแสดงการตั้งค่า ทำให้ไม่สามารถมองเห็นค่าที่ป้อนได้



- ถึงแม้คุณจะหมุนพาร์ทแสดงผลข้อมูล แต่แป้นคีย์แบบป้อนอัฟก็จะไม่แสดงในลักษณะเดียวกันทุกครั้งไป



- ให้ใช้ [Detailed Error Window] หรือหน้าต่างแบบแสดงเฉพาะหน้าจอเพื่อแสดงแป้นคีย์แบบป้อนอัฟ ทั้งนี้ระบบจะไม่สามารถแสดงผลได้หากคุณแสดงหน้าต่างถึงจำนวนสูงสุดที่กำหนดไว้แล้ว ให้ปิดหน้าต่างอื่นเพื่อแสดงแป้นคีย์แบบป้อนอัฟ
☞ “18.8 ข้อจำกัดของหน้าต่าง ■ การแสดงหลายหน้าต่างบนหนึ่งหน้าจอ” (หน้า 18-30)
- หากต้องการใช้แป้นคีย์พร้อมพาร์ทแสดงผลข้อมูล แป้นคีย์และพาร์ทแสดงผลข้อมูลต้องอยู่ในหน้าต่างเดียวกัน เนื่องจากไม่สามารถตั้งค่าแป้นคีย์เป็นแบบป้อนอัฟได้
- หากหน้าต่างอื่นบังแป้นคีย์แบบป้อนอัฟไว้ คุณสามารถแตะเพื่อเปลี่ยนไปที่หน้าจอแป้นคีย์นี้ได้
- หากจอแสดงผลอยู่ในโหมดอินเตอร์ล๊อค จะไม่สามารถแตะเพื่อแสดงแป้นคีย์แบบป้อนอัฟได้
- หากจอแสดงผลเข้าสู่โหมดอินเตอร์ล๊อคในระหว่างป้อนข้อมูล แป้นคีย์แบบป้อนอัฟจะยังคงปรากฏอยู่ และให้คุณป้อนข้อมูลได้ อย่างไรก็ตาม เมื่อคุณแตะพาร์ทแสดงผลข้อมูลในครั้งต่อไป แป้นคีย์แบบป้อนอัฟจะอยู่ในโหมดอินเตอร์ล๊อคและจะไม่ปรากฏขึ้น หากต้องการลบแป้นคีย์แบบป้อนอัฟออกโดยไม่ป้อนข้อมูล ให้กด Cancel ทั้งนี้ คุณไม่สามารถลบแป้นคีย์แบบป้อนอัฟได้ด้วยการแตะที่พาร์ทแสดงผลข้อมูล
- คุณไม่สามารถตั้งค่าสีสำหรับแสดงผล ตำแหน่งการแสดงผล แบบอักษร หรือขนาดข้อความของจอแสดงผลที่ใช้ป้อนข้อมูลได้ หากคุณกำลังป้อนค่าตัวเลขหรือข้อความแล้วมีค่าแจ้งเตือนปรากฏขึ้น

16.6.2 ข้อจำกัดของการวางแป้นคีย์โดยตรง

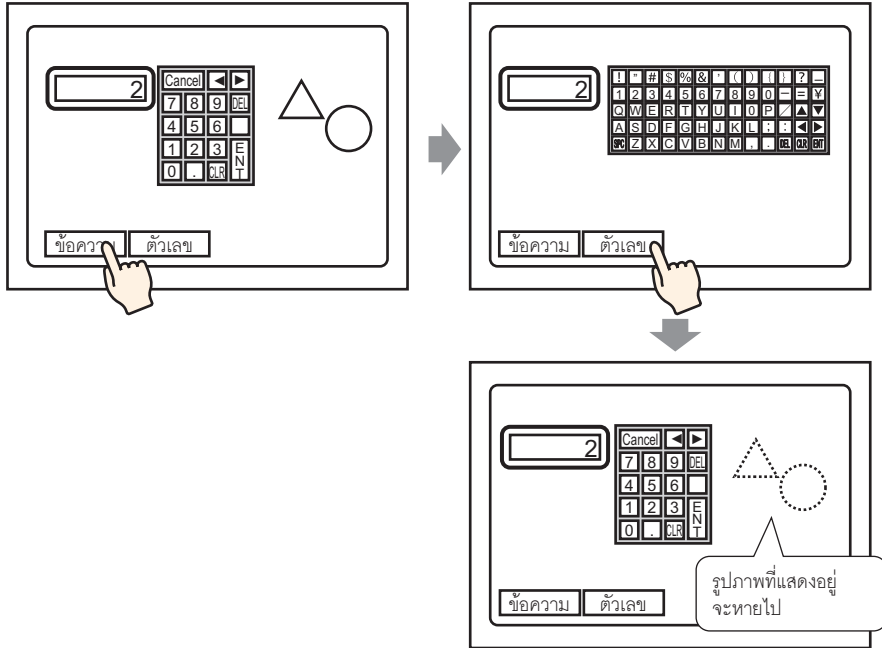
- หากวางแป้นคีย์ลงบนหน้าจอหลักโดยตรง คุณจะไม่สามารถตั้งค่า [Change Keypad] ได้

16.6.3 ข้อจำกัดของการปรับแต่งแป้นคีย์

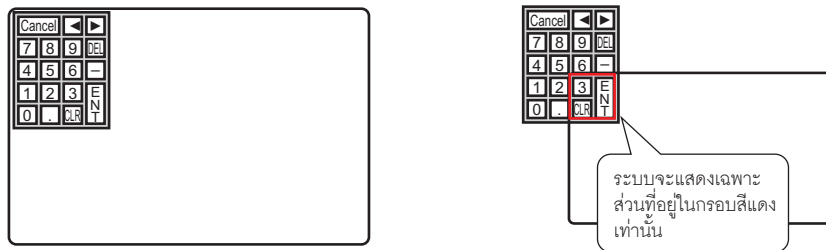
- คุณสามารถวางสิ่งต่อไปนี้บนหน้าจอการลงทะเบียนแป้นคีย์ได้ ได้แก่ พาร์ทปุ่มและภาพวาด (จุด, เส้น/เส้นแบบ Polyline, วงกลม/วงรี, สีเหลี่ยมผืนผ้า, เส้นโค้ง/โค้งวงกลม, รูปหลายเหลี่ยม, มาตราส่วน, ตาราง และข้อความ) คุณสามารถเรียกสิ่งต่อไปนี้มาที่หน้าจอการลงทะเบียนแป้นคีย์โดยใช้ [Call Screen] ได้แก่ หน้าจอหลัก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

16.6.4 ข้อจำกัดของพื้นที่ว่าง

- หากรูปภาพและข้อความถูกซ่อนเนื่องจากการเปลี่ยนไปแสดงเป็นคีย์ที่ใหญ่กว่า รูปภาพและข้อความเหล่านี้จะยังคงถูกซ่อนอยู่และไม่สามารถแสดงใหม่ได้ด้วยการเปลี่ยนกลับไปยังแป้นคีย์ที่เล็กกว่า เพราะฉะนั้นห้ามวางรูปภาพ ข้อความ หรือพาร์ทอื่น ๆ ตรงบริเวณที่จะแสดงแป้นคีย์บนหน้าจอหลัก



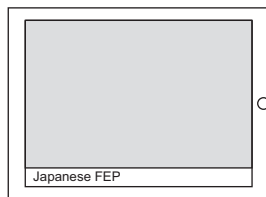
- หากมีการเปลี่ยนแปลงรุ่นของ GP ใน [System Settings] พื้นที่ว่าง (Clear Area) และพาร์ทที่ว่างอยู่บนหน้าจอหลักจะปรากฏขึ้นโดยมีขนาดเท่าเดิมและอยู่ในตำแหน่งเดิม



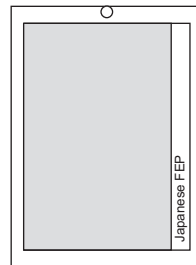
16.6.5 ข้อจำกัดของคุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่น

■ การทำงานและการแสดงผล

- หากต้องการแปลงเป็นตัวอักษรคันจิ คุณจะต้องแตะปุ่ม [FEP] ก่อนป้อนข้อความ หากป้อนข้อความโดยไม่แตะที่ปุ่ม [FEP] คุณจะแปลงเป็นตัวอักษรคันจิไม่ได้
- หากแตะปุ่ม [FEP] โดยไม่ได้เลือกช่อง [Allow Input] ของพาร์ทแสดงผลข้อมูลไว้ คุณจะแปลงข้อความเป็นตัวอักษรคันจิไม่ได้
- คุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่นจะป้อนและแสดงตัวอักษรที่จะแปลงในหน้าต่างเมนูระบบ
- คุณสมบัติ FEP ของภาษาญี่ปุ่นจะทำงานเฉพาะเมื่อตั้งค่า [Display Language] ของ [Font] บนแท็บ [Display] ของพาร์ทแสดงผลข้อมูลเป็น [Japanese] เท่านั้น
- หน้าต่าง FEP ภาษาญี่ปุ่นจะปรากฏขึ้นบนเครื่อง GP ในตำแหน่งเดียวกับที่ตั้งค่าไว้สำหรับแนวตั้ง



การตั้งค่าเป็นแนวนอน



การตั้งค่าเป็นแนวตั้ง

- หากคุณยกเลิกการทำเครื่องหมายในช่อง [Allow Input] ของพาร์ทแสดงผลข้อมูล ในขณะที่คุณสมบัติ FEP กำลังทำงานอยู่ คุณสมบัติ FEP จะถูกสั่งให้ปิดการทำงานด้วย นอกจากนี้ การเปลี่ยนหน้าจอยังเป็นการปิดการทำงานของคุณสมบัติ FEP เช่นกัน
- คุณสามารถเลือกตำแหน่งการแสดงผลหน้าต่างเมนูระบบได้ว่าจะให้แสดงที่ด้านบนหรือด้านล่าง
- คุณสมบัตินี้มีฟังก์ชัน “การเรียนรู้” ซึ่งจะแสดงค่าที่ใช้มาแล้วก่อนหน้านี้เพื่อเป็นตัวเลือกสำหรับการแปลงค่า ฟังก์ชันการเรียนรู้จะใช้หน่วยความจำสำรองข้อมูล ขนาดสูงสุดของหน่วยความจำสำรองข้อมูลคือประมาณ 1 KB (ประมาณ 100 เวิร์ด) หากหน่วยความจำเต็ม ฟังก์ชันการเรียนรู้จะลบค่าที่เป็นตัวเลือกที่มีความถี่ในการใช้น้อยที่สุดเป็นอันดับแรก