

27

การบันทึกและ การเล่นวิดีโอ

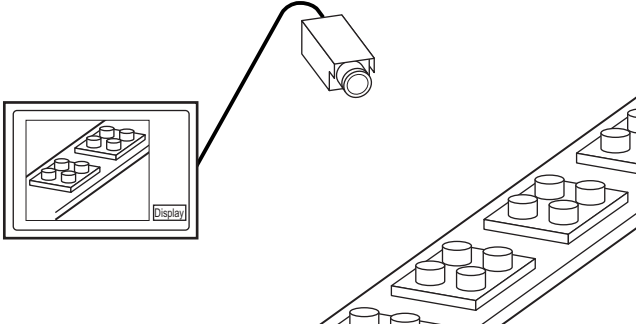
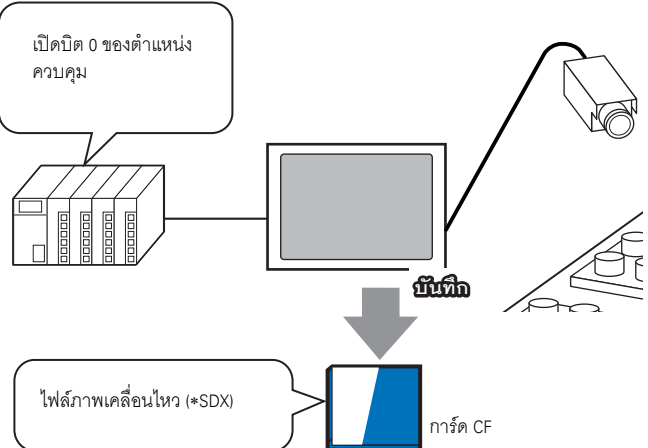
ในบทนี้จะให้ข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับวิธีใช้ GP-Pro EX ในการบันทึกและเล่นวิดีโอบนจอแสดงผลโปรดเริ่มต้นด้วยการอ่าน “27.1 เมนูการตั้งค่า” (หน้า 27-2) แล้วจึงไปอ่านหน้าที่เกี่ยวข้อง

27.1	เมนูการตั้งค่า.....	27-2
27.2	การแสดงผลเอาต์พุตจากกล้องวิดีโอ.....	27-8
27.3	การบันทึกวิดีโอ.....	27-12
27.4	การบันทึกวิดีโอก่อนและหลังเกิดการทำงานผิดปกติ.....	27-20
27.5	การเล่นภาพเคลื่อนไหว.....	27-25
27.6	การแสดงผลเอาต์พุตจากกล้องวิดีโอหลายเอาต์พุตพร้อมกัน.....	27-50
27.7	การแสดงผลหน้าจอ PC.....	27-59
27.8	การบันทึกเอาต์พุตวิดีโอเป็นภาพนิ่ง.....	27-65
27.9	คำแนะนำในการตั้งค่า.....	27-73
27.10	ข้อจำกัด.....	27-139

27.1 เมนูการตั้งค่า

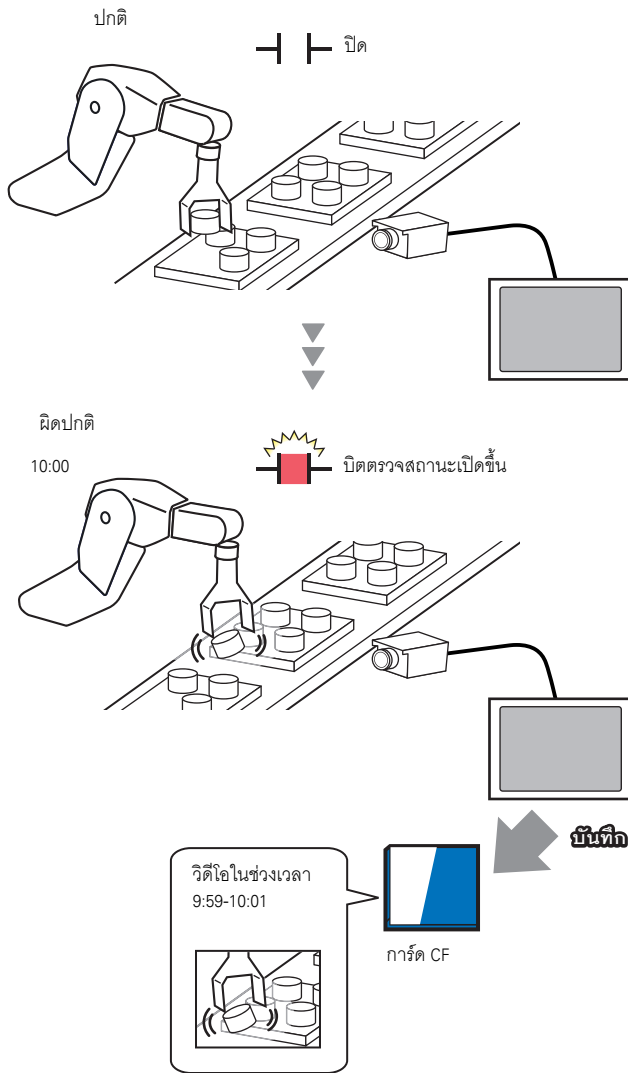
เฉพาะเครื่องบางรุ่นเท่านั้นที่สามารถใช้คุณสมบัติต่างๆ ที่กล่าวไว้ในบทนี้ โปรดตรวจสอบว่ารุ่นของคุณรองรับคุณสมบัติเหล่านั้นก่อนทำการเปลี่ยนแปลงการตั้งค่าใดๆ โปรดดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่

☞ “1.3 รายการฟังก์ชันที่ใช้ได้แยกตามอุปกรณ์แต่ละรุ่น” (หน้า 1-5)

การแสดงผลเอาต์พุตจากกล้องวิดีโอ	
<p>แสดงวิดีโอแบบเรียลไทม์จากกล้องที่เชื่อมต่อกับ GP</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 27-9) ☞ ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 27-8)
การบันทึกวิดีโอ	
<p>บันทึกสัญญาณวิดีโอลงในการ์ด CF หรือเซิร์ฟเวอร์ FTP ในรูปแบบไฟล์ภาพเคลื่อนไหว</p> 	<ul style="list-style-type: none"> ☞ ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 27-13) ☞ ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 27-12)

การบันทึกวิดีโอก่อนและหลังเกิดการทำงานผิดปกติ

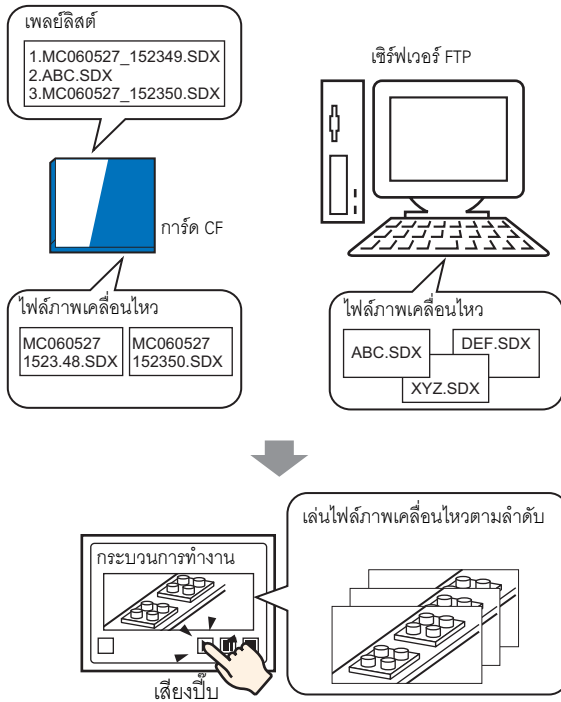
บันทึกสัญญาณวิดีโอโดยอัตโนมัติก่อนและหลังเกิดการทำงานผิดปกติ



- ☞ ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 27-21)
- ☞ ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 27-20)

การเล่นภาพเคลื่อนไหว

เล่นภาพเคลื่อนไหวที่อยู่ในโฟลเดอร์ที่กำหนด



- ☞ ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 27-26)
- ☞ ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 27-25)

การเล่นภาพเคลื่อนไหว

เล่นภาพเคลื่อนไหวที่ต้องการในเวลาที่ต้องการ

แตะที่สวิตช์แสดง File Manager

เสียงบีบ

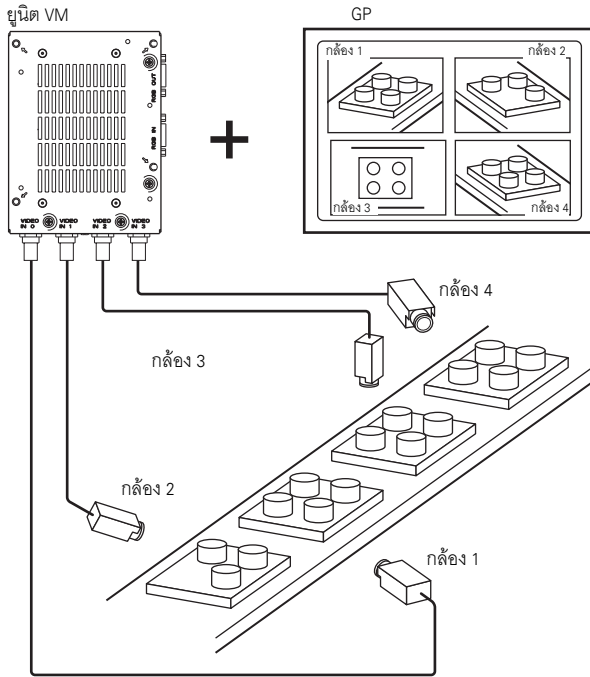
File Manager

เล่นไฟล์ที่เลือก

ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 27-33)
ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 27-25)

การแสดงเอาต์พุตจากกล้องวิดีโอหลายเอาต์พุตพร้อมกัน

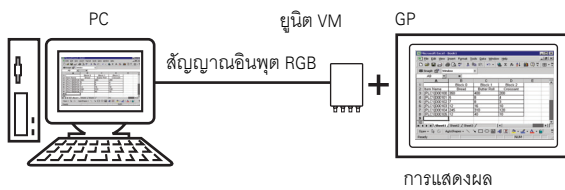
แสดงวิดีโอจากกล้องที่เชื่อมต่อกับยูนิต VM ในแบบเรียลไทม์



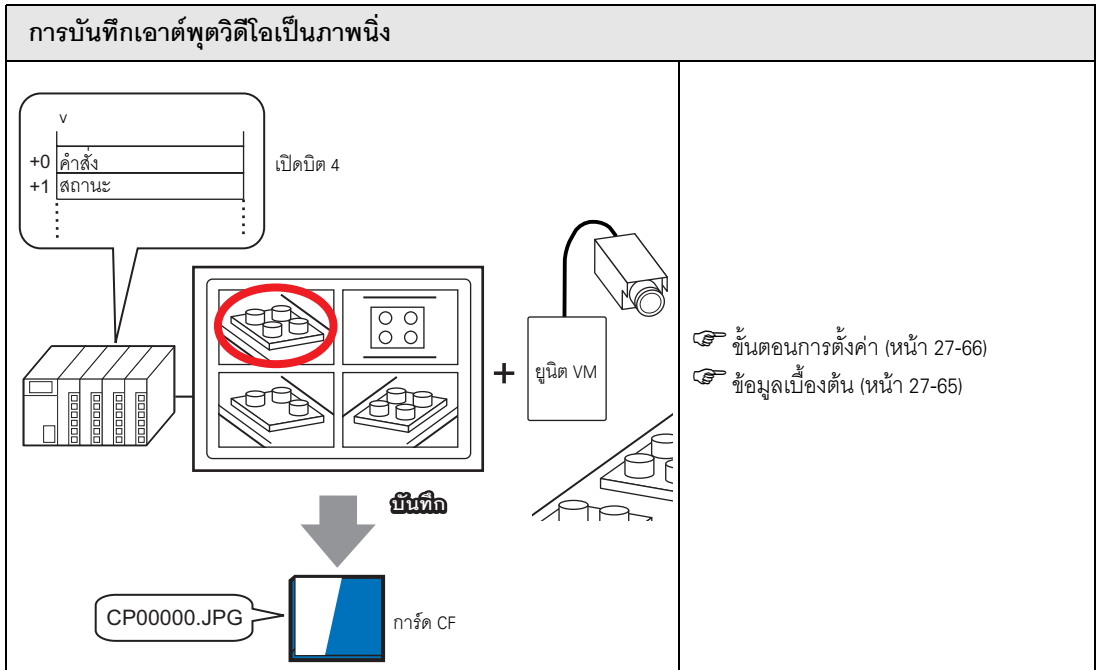
- ☞ ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 27-51)
- ☞ ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 27-50)

การแสดงผลหน้าจอ PC

สามารถใช้ GP เป็นจอ PC ได้



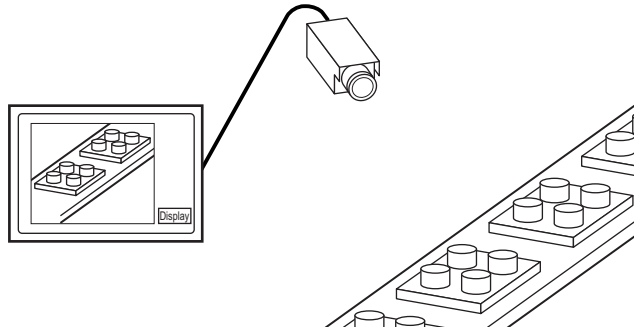
- ☞ ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 27-60)
- ☞ ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 27-59)



27.2 การแสดงผลเอาต์พุตจากกล้องวิดีโอ

27.2.1 ข้อมูลเบื้องต้น

สำหรับรุ่น GP-3450T/3550T/3650T/3750T คุณสามารถแสดงภาพแบบเรียลไทม์จากกล้องวิดีโอที่เชื่อมต่อกับ GP โดยตรง ซึ่งมีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการตรวจสอบสถานะการทำงานของสายการผลิตในโรงงาน



หมายเหตุ

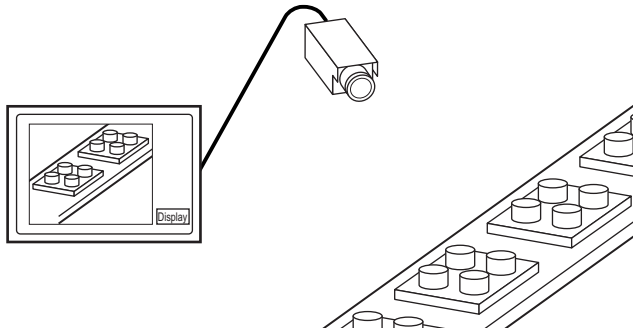
- สำหรับรุ่น GP-3550T/3650T คุณยังสามารถแสดงวิดีโอด้วยการใช้ยูนิต VM (อุปกรณ์เสริม) ได้อีกด้วย
☞ “27.9.6 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video Module]” (หน้า 27-124)
- เครื่องจะแสดงเฉพาะภาพ หากต้องการแสดงภาพพร้อมเสียง คุณจะต้องบันทึกภาพเคลื่อนไหวเสียก่อน จากนั้นจึงเล่นภาพเคลื่อนไหวนั้น
☞ “27.3 การบันทึกวิดีโอ” (หน้า 27-12)

27.2.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

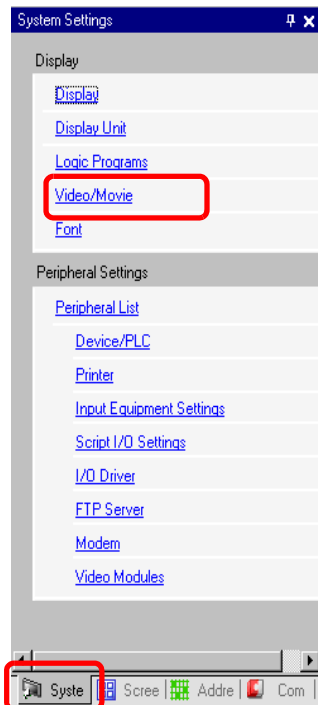
หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 - ☞ “27.9.1 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video/Movie]” (หน้า 27-73)
 - ☞ “27.9.4 คำแนะนำในการตั้งค่า [Movie Player]” (หน้า 27-95)
- สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีจัดวางส่วนประกอบและวิธีตั้งค่าตำแหน่ง, รูปร่าง, สี และป้ายชื่อได้ที่ “ขั้นตอนการแก้ไขส่วนประกอบ”
 - ☞ “9.6.1 การแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-38)

การแสดงวิดีโอจากกล้องวิดีโอบนหน้าจอ GP ในแบบเรียลไทม์



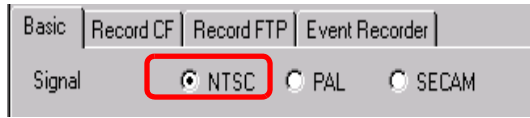
1 ใน [System Settings] ให้คลิก [Video/Movie]




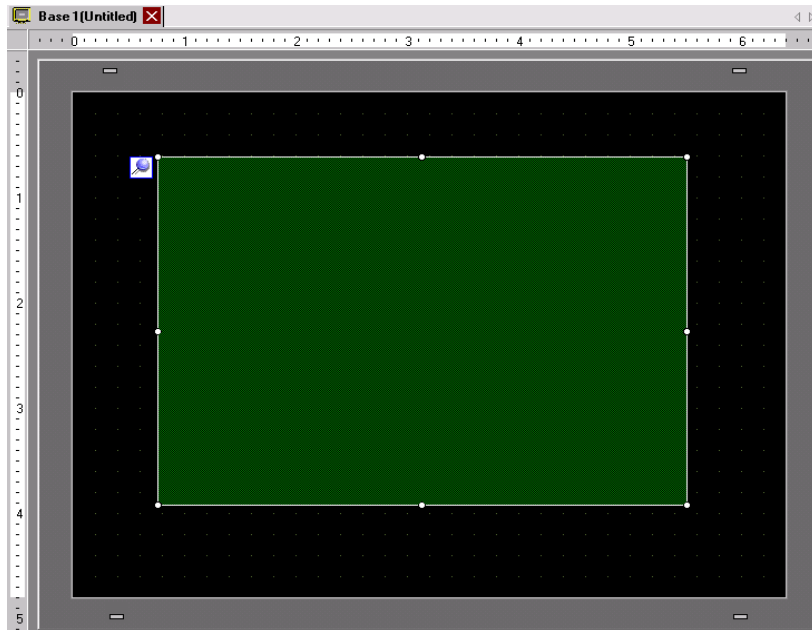
หมายเหตุ

- หากแท็บ [System Settings] ไม่ปรากฏในพื้นที่ทำงาน ให้ไปที่เมนู [View (V)] ซี่ที่ [Workspace (W)] จากนั้น คลิก [System Settings (S)]

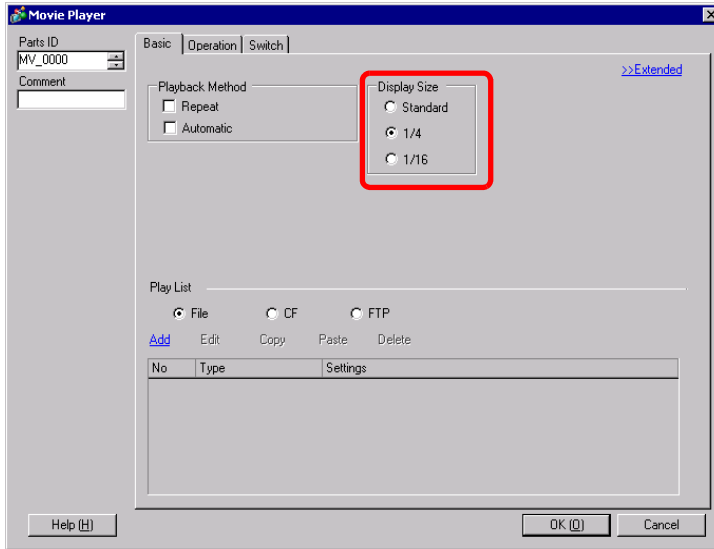
2 จาก [Video Signal] เลือก [NTSC]



3 ในหน้าต่าง [Screen List] เปิดหน้าจอหลักที่คุณต้องการให้แสดงภาพวิดีโอ ในเมนู [Parts (P)] คลิก [Movie Player (O)] หรือคลิก  และวาง Movie Player ไว้บนหน้าจอ



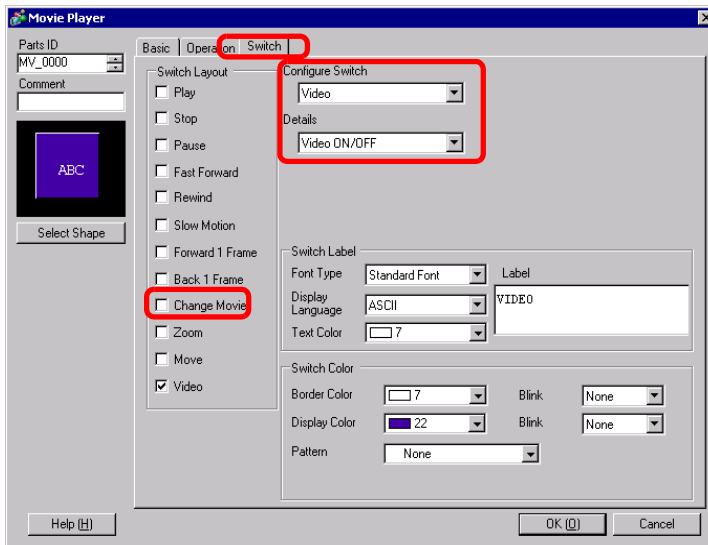
4 ดับเบิลคลิกที่ Movie Player กล้องได้ตอบสนองต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น ในพื้นที่ [Display Size] ให้เลือก [1/4]



หมายเหตุ

- หากเลือก [Display Size] ใหญ่กว่าหน้าจอ GP หรือหน้าจอของ Movie Player หน้าจอจะแสดงได้ไม่ครบทั้งภาพ หากต้องการให้หน้าจอแสดงครบทั้งภาพ ให้ตั้งค่า [Display Size] ให้เล็กกว่าขนาดของ Movie Player

5 คลิกแท็บ [Switch] ภายในกรอบ [Switch Layout] ให้ทำเครื่องหมายที่ช่อง [Video Display] ในรายการ [Details] เลือก [Video ON/OFF]



6 คลิก [Select Shape] เพื่อเลือกรูปร่างของสวิตช์และระบุป้ายชื่อและสีที่ต้องการ จากนั้น คลิก [OK]

หมายเหตุ

- คุณอาจเปลี่ยนสีของสวิตช์ไม่ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปร่างของสวิตช์

27.3 การบันทึกวิดีโอ

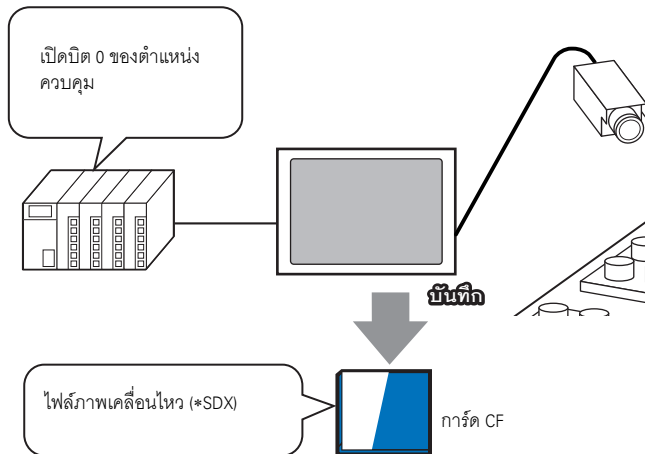
27.3.1 ข้อมูลเบื้องต้น

รุ่น GP-3450T/3550T/3650T/3750T สามารถบันทึกสัญญาณวิดีโอจาก GP ในรูปแบบภาพเคลื่อนไหวพร้อมเสียง

เปิดบิต 0 ของตำแหน่งควบคุมที่ระบุเพื่อเริ่มการบันทึกในการ์ด CF (หรือเซิร์ฟเวอร์ FTP) สัญญาณวิดีโอจะได้รับการบันทึกในรูปแบบไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (.sdx) ที่ใช้ได้กับ GP เท่านั้น

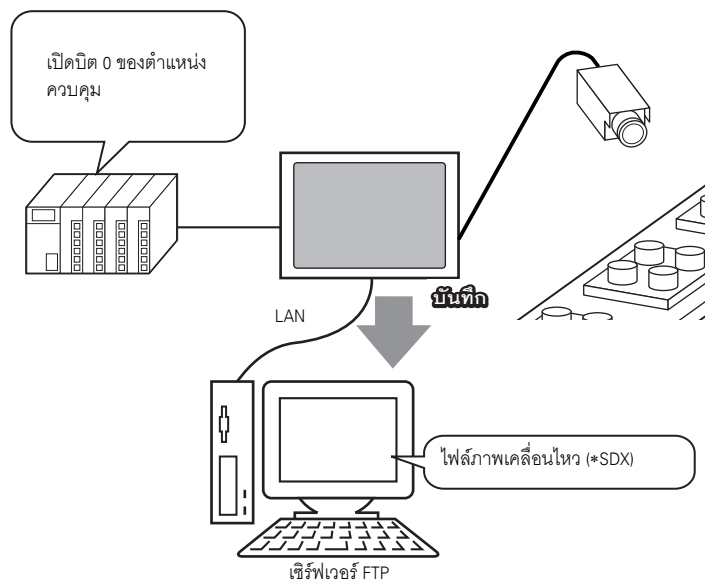
■ การบันทึกในการ์ด CF

ในโฟลเดอร์ภาพเคลื่อนไหวในการ์ด CF ไฟล์ภาพเคลื่อนไหวจะได้รับการบันทึกในชื่อโฟลเดอร์และชื่อไฟล์ที่ระบุ (ตัวอักษร 2 ตัวแรก) ในหนึ่งไฟล์สามารถบันทึกภาพเคลื่อนไหวได้ถึง 512 MB ในหนึ่งโฟลเดอร์สามารถบันทึกไฟล์ได้สูงสุด 100 ไฟล์



■ การบันทึกในเซิร์ฟเวอร์ FTP

ในเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่ลงทะเบียนไว้ ไฟล์ภาพเคลื่อนไหวจะได้รับการบันทึกในชื่อโฟลเดอร์และชื่อไฟล์ที่ระบุ (ตัวอักษร 2 ตัวแรก) ในหนึ่งไฟล์สามารถบันทึกภาพเคลื่อนไหวได้ถึง 2048 MB



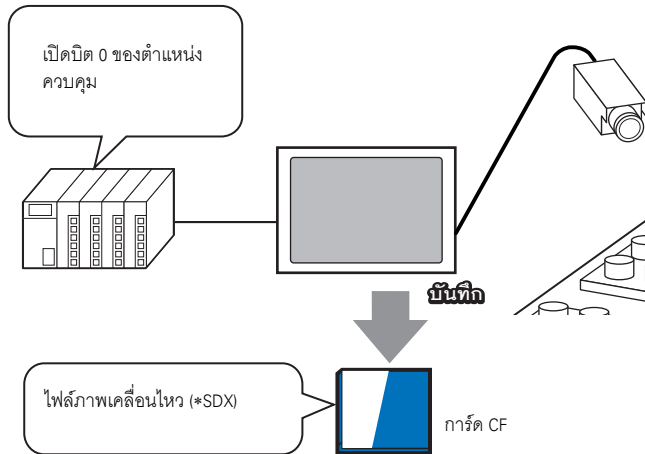
27.3.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

■ การบันทึกภาพเคลื่อนไหวในการ์ด CF

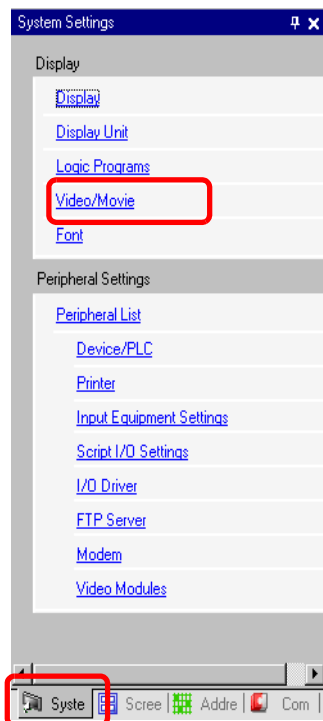
หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
☞ “27.9.1 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video/Movie]” (หน้า 27-73)

เปิดบิต 0 ของตำแหน่งควบคุมเพื่อเริ่มการบันทึกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวไปยังการ์ด CF



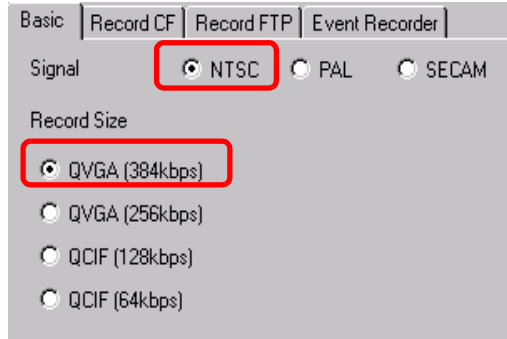
1 ใน [System Settings] ให้คลิก [Video/Movie]



หมายเหตุ

- หากแท็บ [System Settings] ไม่ปรากฏในพื้นที่ทำงาน ให้ไปที่เมนู [View (V)] ซี่ที่ [Workspace (W)] จากนั้น คลิก [System Settings (S)]

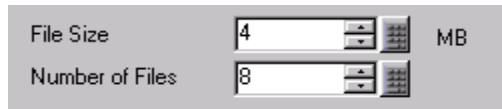
2 ในพื้นที่ [Video Signal] ให้เลือก [NTSC] ที่ใต้ [Record Size] ให้เลือก [QVGA(384kbps)]



3 คลิกแท็บ [Record CF] แล้วทำเครื่องหมายที่ช่อง [Record CF]



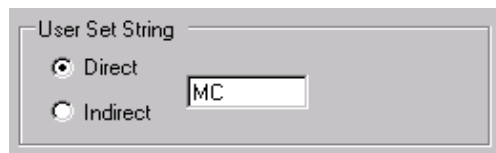
4 ระบุ [File Size] และ [Total Files] ที่จะบันทึก



หมายเหตุ

- วิดีโอที่มีขนาดเกินขนาดไฟล์ที่กำหนดไว้จะได้รับการบันทึกเป็นไฟล์ถัดไป โดยระบบจะตั้งชื่อไฟล์ตามเวลาที่ทำการบันทึกไฟล์ (ปี, เดือน, วัน, ชั่วโมง, นาที, วินาที) เมื่อขนาดไฟล์ใหญ่เกินไป

5 ในพื้นที่ [User Set String] ให้เลือก [Direct] แล้วป้อนอักขระแบบไบต์เดี่ยวสองตัว (ตัวอย่างเช่น MC) สตริงนี้คือชื่อไฟล์เดออร์และอักขระสองตัวแรกของชื่อไฟล์ในการบันทึกภาพเคลื่อนไหว



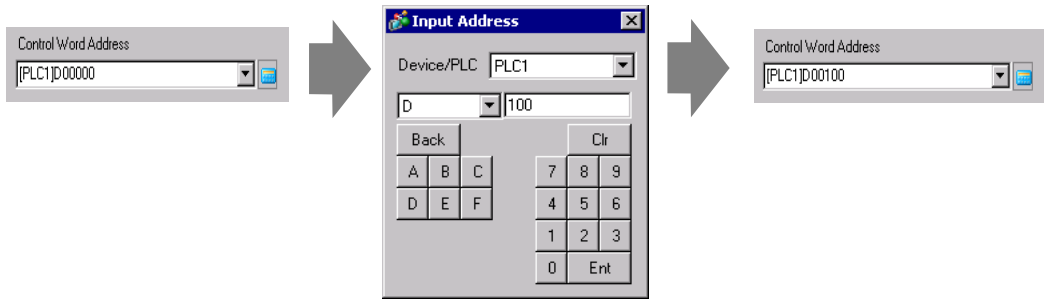
หมายเหตุ

- ภาพเคลื่อนไหวจะได้รับการบันทึกโดยมีชื่อไฟล์ขึ้นต้นด้วยสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ (อักขระไม่เกิน 2 ตัว) + เวลาที่บันทึก (ปี, เดือน, วัน, ชั่วโมง, นาที, วินาที) + นามสกุลไฟล์ .sdx ตัวอย่างเช่น หากไฟล์ได้รับการบันทึกเมื่อ 27 พ.ค. 2006 เวลา 15:23:46 ชื่อไฟล์จะเป็น "MC060527_152346.SDX"
- หากเลือก [Indirect] ไว้ คุณจะต้องจัดเก็บสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ด้วย PLC ก่อนบันทึกไปยัง CF โดยจัดเก็บสตริงยาว 2 อักขระไว้ในเวิร์ดที่สองจากที่มีอยู่ 3 เวิร์ดที่ตำแหน่งที่กำหนด
- หากไม่ได้ตั้งค่า [User Set String] ไฟล์เดออร์จะมีชื่อเป็น "NONAME"

6 ใน [Control Word Address] ให้ระบุตำแหน่งเวิร์ด (เช่น D100) เพื่อควบคุมการบันทึก

คลิกที่ไอคอนเพื่อแสดงแป้นคีย์
ข้อมูลตำแหน่ง

ปุ่ม "D" และ "100"



การตั้งค่าการบันทึกภาพเคลื่อนไหวไปยังการ์ด CF เสร็จสมบูรณ์แล้ว

หมายเหตุ

- ขณะทำการบันทึก สามารถแสดงสัญญาณวิดีโอได้
- ขณะทำการบันทึกสัญญาณวิดีโอ จะไม่สามารถเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่จัดเก็บไว้

◆ กระบวนการทำงาน

ใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 3 เวิร์ดโดยเริ่มจากตำแหน่งที่ระบุเพื่อควบคุมการบันทึก

D100	ควบคุม
D101	สถานะ
D102	จำนวนไฟล์ที่บันทึก

- 1 เปิดบิต 0 ของตำแหน่ง D100 เพื่อเริ่มการบันทึก (การบันทึกไปยังการ์ด CF)
บิต 0 ของตำแหน่งสถานะ (D101) จะเปิดขึ้นขณะทำการบันทึก
- 2 ปิดบิต 0 ของตำแหน่ง D100 เพื่อหยุดการบันทึก "1" จะถูกเพิ่มลงใน D102

หมายเหตุ

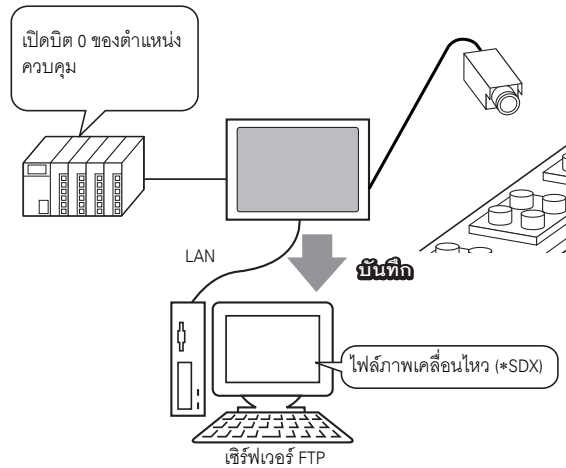
- คุณไม่สามารถบันทึกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวในฟลอปดีดอร์เกินจำนวนที่ระบุไว้ใน [Total Files]

■ การบันทึกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวในเซิร์ฟเวอร์ FTP

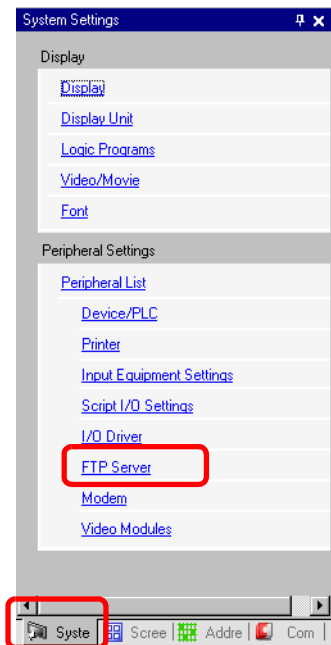
หมายเหตุ

- ในการบันทึกไฟล์ในเซิร์ฟเวอร์ FTP คุณต้องตั้งค่าเซิร์ฟเวอร์ FTP (File Transfer Protocol) ในเน็ตเวิร์กไว้ล่วงหน้าแล้ว
- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 - ☞ “27.9.2 คำแนะนำในการตั้งค่า [FTP Server]” (หน้า 27-91)
 - ☞ “27.9.1 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video/Movie]” (หน้า 27-73)

เปิดบิต 0 ของตำแหน่งควบคุมเพื่อเริ่มการบันทึกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่ลงทะเบียนไว้



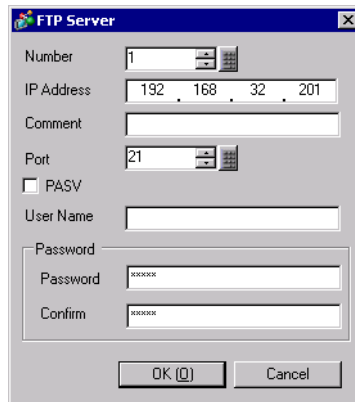
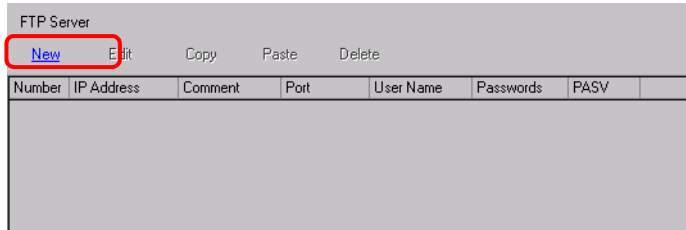
1 ใน [System Settings] ให้คลิก [FTP Server]



หมายเหตุ

- หากแท็บ [System Settings] ไม่ปรากฏในพื้นที่ทำงาน ให้ไปที่เมนู [View (V)] ซี่ที่ [Workspace (W)] จากนั้น คลิก [System Settings (S)]

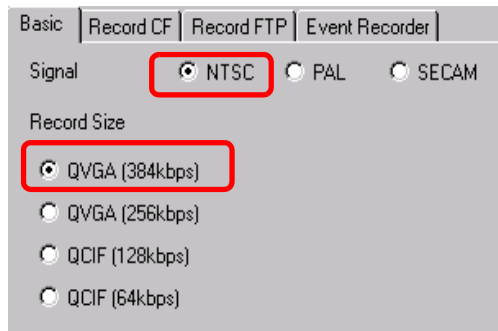
2. คลิก [New] เพื่อเปิดกล่องโต้ตอบ [FTP Server] ป้อนข้อมูลเกี่ยวกับเซิร์ฟเวอร์ FTP (หมายเลขรีจิสตรี, ตำแหน่ง IP, รหัสผ่าน ฯลฯ) เพื่อบันทึกไฟล์ภาพเคลื่อนไหว คลิก [OK] เพื่อออกจากการลงทะเบียนเซิร์ฟเวอร์ FTP



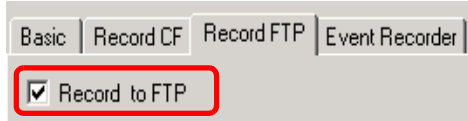
3. ใน [System Settings] ให้คลิก [Video/Movie]



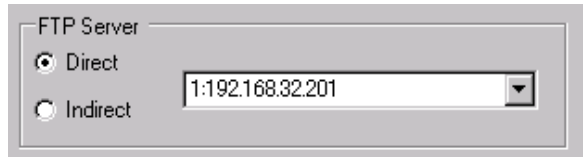
4. เลือก [Video Signal] และ [Record Size]



5 คลิกแท็บ [Record FTP] แล้วทำเครื่องหมายที่ช่อง [Record FTP]



6 ใน [FTP Server] ให้เลือก [Direct] จากนั้นเลือกเลขทะเบียนของเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่ลงทะเบียนไว้ในขั้นตอนที่ 2



7 ใน [File Size] ให้ระบุขนาดไฟล์สูงสุดของวิดีโอ



หมายเหตุ

- วิดีโอที่มีขนาดเกินขนาดไฟล์ที่กำหนดไว้จะได้รับการบันทึกเป็นไฟล์ถัดไป โดยระบบจะตั้งชื่อไฟล์ตามเวลาที่ทำการบันทึกไฟล์ (ปี, เดือน, วัน, ชั่วโมง, นาที, วินาที) เมื่อขนาดไฟล์ใหญ่เกินไป

8 ในพื้นที่ [User Set String] ให้เลือก [Direct] แล้วป้อนอักขระแบบไบต์เดี่ยวสองตัว (ตัวอย่างเช่น MC) สตริงนี้คือชื่อโพลเดอร์และอักขระสองตัวแรกของชื่อไฟล์ในการบันทึกภาพเคลื่อนไหว



หมายเหตุ

- ภาพเคลื่อนไหวจะได้รับการบันทึกโดยมีชื่อไฟล์ขึ้นต้นด้วยสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ (อักขระไม่เกิน 2 ตัว) + เวลาที่บันทึก + นามสกุลไฟล์ .sdx. ตัวอย่างเช่น หากไฟล์ได้รับการบันทึกเมื่อ 27 พ.ค. 2006 เวลา 15:23:46 ชื่อไฟล์จะเป็น “MC060527_152346.SDX”
- หากเลือก [Indirect] ไว้ คุณต้องระบุหมายเลขรีจิสตรีของเซิร์ฟเวอร์ด้วย PLC ก่อนบันทึกไฟล์ลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP ในการระบุหมายเลขรีจิสตรีทางอ้อม ให้ใช้เวิร์ด 3 เวิร์ดจากตำแหน่งที่กำหนดไว้
- หากคุณไม่ระบุสตริงในฟิลด์ [User Specified String] โพลเดอร์จะมีชื่อเป็น “NONAME”

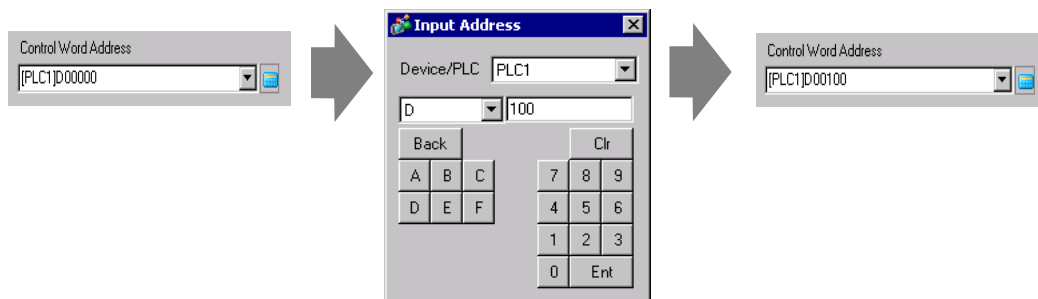
9 ใน [Timeout] ให้ป้อนเวลาการเชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์ FTP (เช่น 60 วินาที)



10 ใน [Control Word Address] ให้ระบุตำแหน่งเวิร์ด (เช่น D100) เพื่อควบคุมการบันทึก

คลิกที่ไอคอนเพื่อแสดงแป้นคีย์
ข้อมูลตำแหน่ง

ปุ่ม "D" และ "100"



การตั้งค่าการบันทึกภาพเคลื่อนไหวในเซิร์ฟเวอร์ FTP เสร็จสมบูรณ์แล้ว

หมายเหตุ

- ขณะทำการบันทึก สามารถแสดงสัญญาณวิดีโอได้
- ขณะทำการบันทึกสัญญาณวิดีโอ จะไม่สามารถเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่จัดเก็บไว้

◆ กระบวนการทำงาน

ใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 2 เวิร์ดโดยเริ่มจากตำแหน่งที่ระบุเพื่อควบคุมการบันทึก

D100	ควบคุม
D101	สถานะ

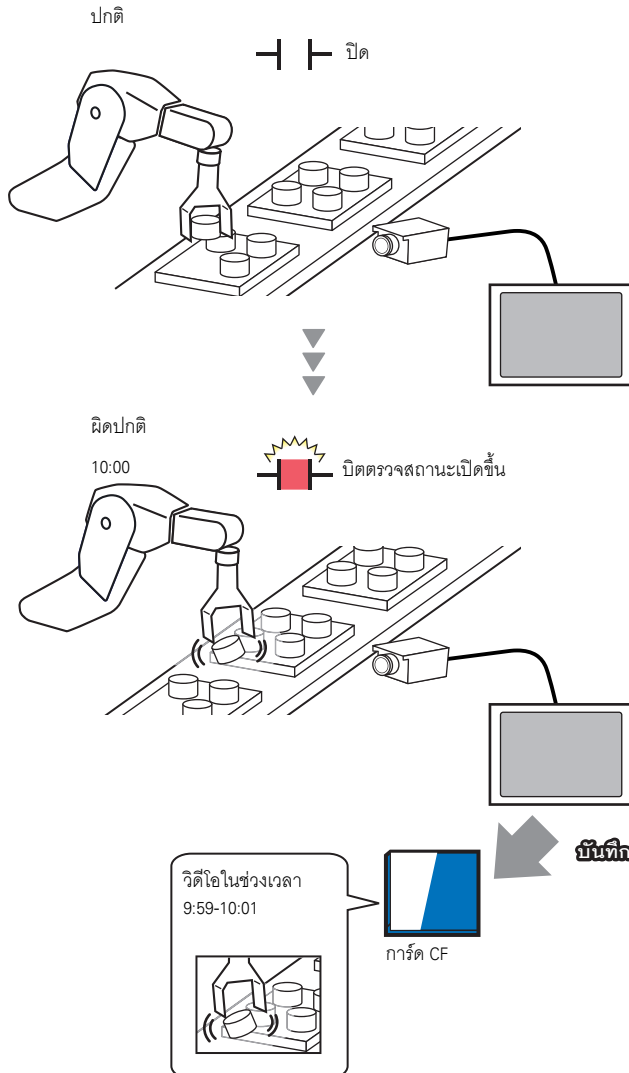
- 1 เปิดบิต 0 ของตำแหน่ง D100 เพื่อเริ่มบันทึก (การบันทึกในเซิร์ฟเวอร์ FTP)
บิต 0 ของตำแหน่งสถานะ (D101) จะเปิดขึ้นขณะทำการบันทึก
- 2 ปิดบิต 0 ของตำแหน่ง D100 เพื่อหยุดบันทึก

27.4 การบันทึกวิดีโอก่อนและหลังเกิดการทำงานผิดปกติ

27.4.1 ข้อมูลเบื้องต้น

คุณสามารถใช้ GP-3450T/3550T/3650T/3750T บันทึกสัญญาณวิดีโอก่อนและหลังเกิดการทำงานผิดปกติ (ภาพและเสียง) เป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวโดยอัตโนมัติได้ เมื่อเกิดเหตุการณ์ตามเงื่อนไขที่ระบุไว้ ฟังก์ชันนี้จะบันทึกเหตุการณ์ในช่วงเวลาที่เกิดการทำงานผิดปกติบนสายพานประกอบผลิตภัณฑ์ ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการค้นหาสาเหตุของความผิดปกตินั้น

เมื่อตำแหน่งทริกเกอร์เปิดขึ้นในระหว่างตรวจสอบสถานะ สัญญาณวิดีโอในช่วงเวลา 60 วินาทีก่อนเกิดเหตุและ 60 วินาทีหลังเกิดเหตุจะถูกบันทึกเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวไปยังการ์ด CF หรือเซิร์ฟเวอร์ FTP

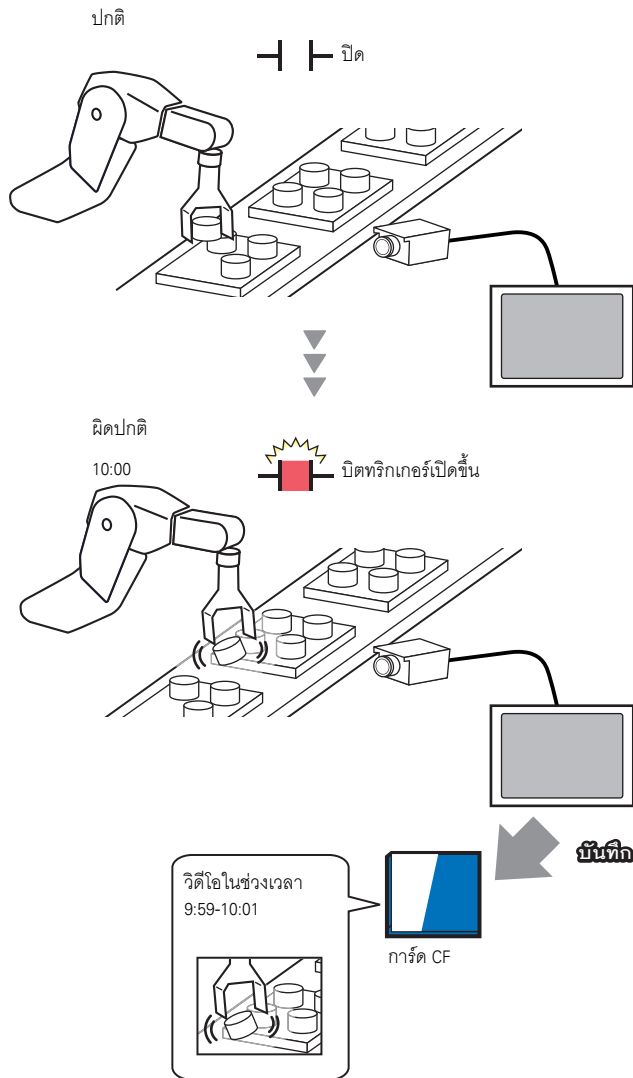


27.4.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

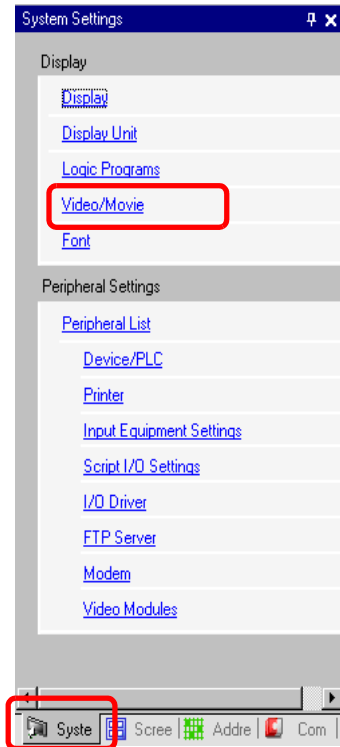
หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
☞ “27.9.1 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video/Movie]” (หน้า 27-73)

การบันทึกวิดีโอเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวก่อนและหลังเกิดการทำงานผิดปกติหรือเหตุการณ์อื่น ๆ ของสายพานประกอบผลิตภัณฑ์ เมื่อตำแหน่งทรiggerเปิดขึ้น (และบิตตรวจสถานะเปิดขึ้นด้วย) จะมีการบันทึกวิดีโอลงในการ์ด CF



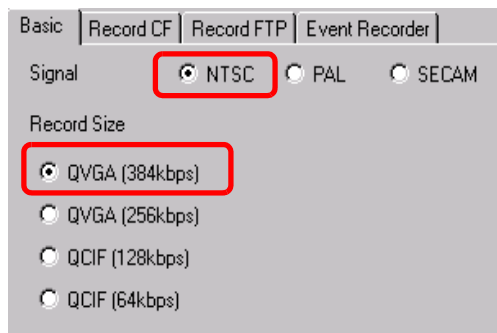
1 ใน [System Settings] ให้คลิก [Video/Movie]



หมายเหตุ

- หากแท็บ [System Settings] ไม่ปรากฏในพื้นที่ทำงาน ให้ไปที่เมนู [View (V)] ชั่วที่ [Workspace (W)] จากนั้น คลิก [System Settings (S)]

2 เลือก [Video Signal] และ [Record Size]



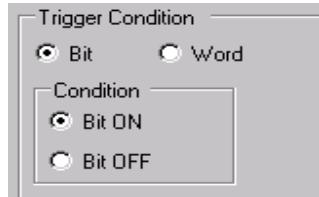
3 คลิกแท็บ [Event Recorder] จากนั้นทำเครื่องหมายที่ช่อง [Record Events]



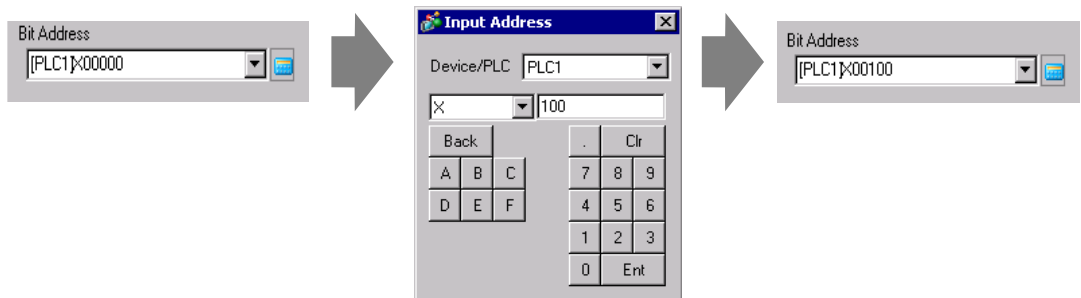
หมายเหตุ

- ขณะที่ใช้ฟังก์ชัน [Record Events] อยู่ จะไม่สามารถเล่นภาพเคลื่อนไหวได้

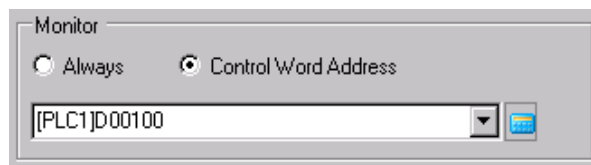
4 ที่ [Trigger] ให้เลือก [Bit] และที่ [Condition] ให้เลือก [Bit ON]



5 ในกล่อง [Bit Address] ให้กำหนดตำแหน่งบิตเพื่อเริ่มการบันทึก (เช่น X100)



6 ที่ [Watch] ให้เลือกเงื่อนไขการตรวจสอบสถานะเป็น [Control Word Address] และกำหนดตำแหน่งที่ใช้ควบคุมการตรวจสอบ (เช่น D100) ระบบจะใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 2 เวิร์ดโดยเริ่มจากตำแหน่งที่กำหนดเพื่อควบคุมการตรวจสอบ

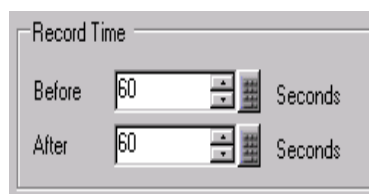


D100	ควบคุม
D101	สถานะ

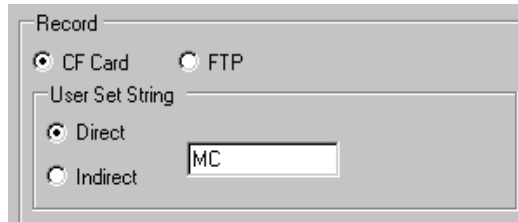
หมายเหตุ

- หากบิต 0 (บิตตรวจสอบสถานะ) ของตำแหน่งควบคุมที่กำหนดไว้ไม่เปิดขึ้น จะไม่สามารถบันทึกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวได้แม้ตำแหน่งทริกเกอร์จะเปิดอยู่ก็ตาม
- เมื่อเลือกเงื่อนไขการตรวจสอบสถานะเป็น [Always] การตรวจสอบ [Event Recorder] จะเปิดอยู่เสมอและจะไม่สามารถเล่นภาพเคลื่อนไหวได้

7 ที่ [Record Time] ให้ระบุจำนวนวินาทีก่อนและหลังเกิดการทริกเกอร์ที่จะบันทึกวิดีโอ (เช่น 60)



8 ที่ใต้ [Record] ให้เลือก [CF] ในพื้นที่ [User Set String] ให้เลือก [Direct] แล้วป้อนอักขระแบบไบต์เดี่ยวสองตัว (ตัวอย่างเช่น MC) สตริงนี้คือชื่อไฟล์เดอร์และอักขระสองตัวแรกของชื่อไฟล์ในการบันทึกภาพเคลื่อนไหว



หมายเหตุ

- สามารถบันทึกภาพเคลื่อนไหวลงในการ์ด CF หรือเซิร์ฟเวอร์ FTP อย่างใดอย่างหนึ่ง คุณไม่สามารถบันทึกภาพเคลื่อนไหวได้จนกว่ากระบวนการบันทึกในขณะนั้นจะดำเนินการเสร็จสมบูรณ์แล้ว
- ภาพเคลื่อนไหวจะได้รับการบันทึกโดยมีชื่อไฟล์ขึ้นต้นด้วยสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ (อักขระ 2 ตัว) + เวลาที่ทำการบันทึกไฟล์ (บันทึกปี, เดือน, วัน, ชั่วโมง, นาที, วินาทีที่เริ่มต้น) + นามสกุลไฟล์ .sdx (เช่น หากบันทึกไฟล์เดอร์และไฟล์เมื่อเวลา 15:23'26" วันที่ 27 พ.ค. 2006 ชื่อไฟล์จะเป็น "MC060527_152346.SDX")
- หากเลือก [Indirect] ไว้ คุณจะต้องจัดเก็บสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ด้วย PLC ก่อนบันทึกไปยัง CF โดยจัดเก็บสตริงยาว 2 อักขระไว้ในเวิร์ดที่สองจากที่มีอยู่ 3 เวิร์ดที่ตำแหน่งที่กำหนด
- หากไม่ได้ตั้งค่า [User Set String] ไฟล์เดอร์จะมีชื่อเป็น "NONAME"

การตั้งค่าเสร็จสมบูรณ์แล้ว

หมายเหตุ

- สามารถแสดงสัญญาณวิดีโอได้ แม้จะเลือกฟังก์ชันบันทึกเหตุการณ์ (Event Recorder) อยู่ก็ตาม

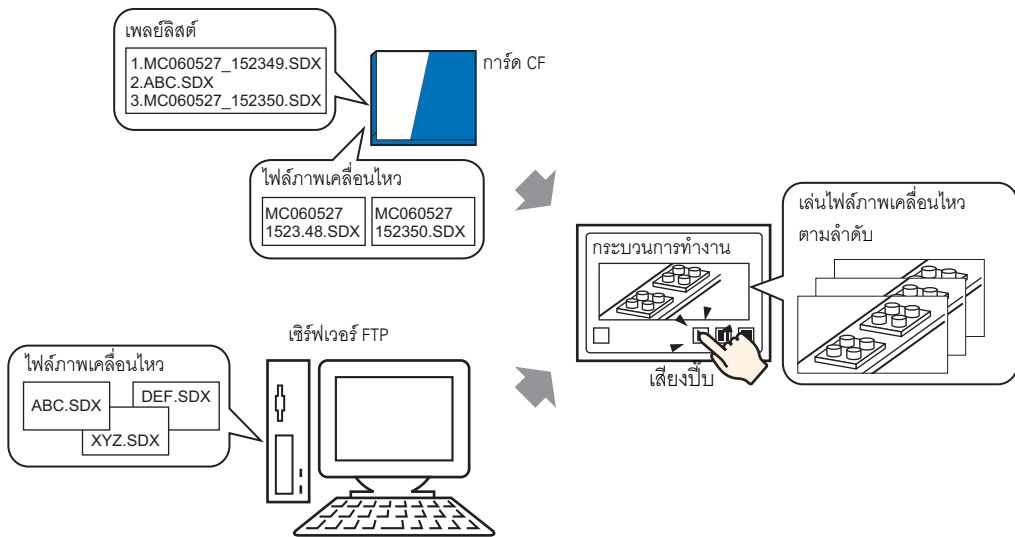
27.5 การเล่นภาพเคลื่อนไหว

27.5.1 ข้อมูลเบื้องต้น

GP-3450T/3550T/3650T/3750T สามารถเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหว *.sdx ที่บันทึกไว้บน GP ได้ โดยผู้ใช้สามารถแตะปุ่มต่าง ๆ เพื่อหยุดเล่นชั่วคราวหรือย้อนกลับได้ตามต้องการ การเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกอยู่ในการ์ด CF หรือเซิร์ฟเวอร์ FTP มีสองวิธีด้วยกัน

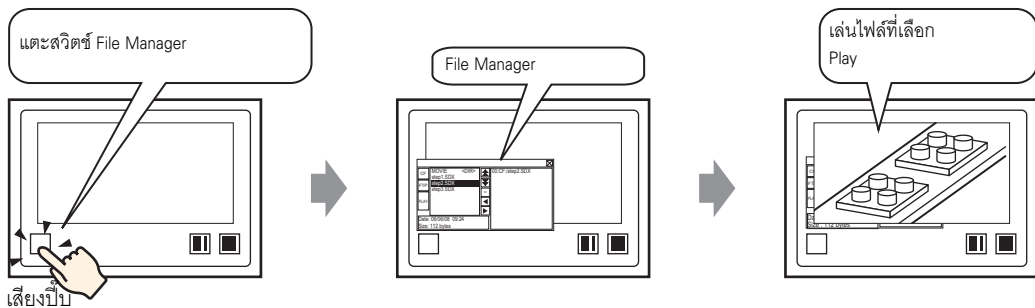
■ การใช้เพลย์ลิสต์

หากคุณรู้จักไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่ต้องการเล่น เช่น ต้องการแสดงกระบวนการที่บันทึกอยู่ในภาพเคลื่อนไหว ให้ลงทะเบียนไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่คุณต้องการเล่นในเพลย์ลิสต์ก่อน หากมีไฟล์ภาพเคลื่อนไหวหลายไฟล์ลงทะเบียนอยู่ในเพลย์ลิสต์ ระบบจะเล่นไฟล์ตามลำดับในเพลย์ลิสต์



■ การเลือกภาพเคลื่อนไหวขณะทำงาน

เมื่อใช้พาร์ทแสดงผลข้อมูลพิเศษ [File Manager] ผู้ใช้จะสามารถเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวหนึ่ง ๆ ได้ด้วยการแตะไฟล์ที่ต้องการ



หมายเหตุ

- เมื่อใช้ [Movie Converter] คุณสามารถแปลงไฟล์ภาพเคลื่อนไหวสำหรับ PC ให้เป็นรูปแบบที่สามารถเล่นบน GP ได้

☞ “27.5.3 การแปลงไฟล์ภาพเคลื่อนไหว” (หน้า 27-41)

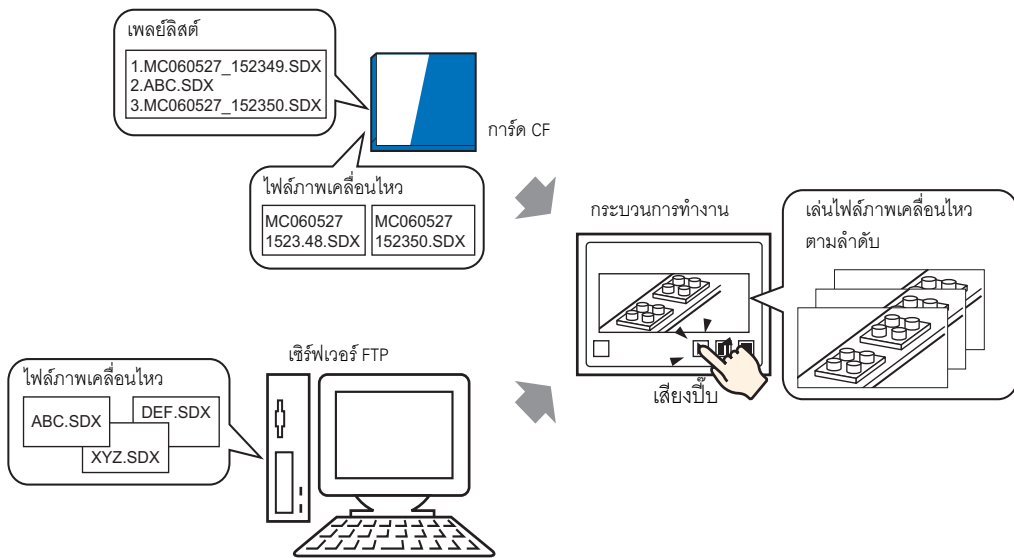
27.5.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 - ☞ “27.9.3 คำแนะนำในการตั้งค่า [Movie] ทั่วไป” (หน้า 27-93)
 - ☞ “27.9.4 คำแนะนำในการตั้งค่า [Movie Player]” (หน้า 27-95)
 - ☞ “25.10.2 คำแนะนำในการตั้งค่า [Special Data Display] ■ File Manager” (หน้า 25-86)
- สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับวิธีจัดวางส่วนประกอบและวิธีตั้งค่าตำแหน่ง, รูปร่าง, สี และป้ายชื่อได้ที่ “ขั้นตอนการแก้ไขส่วนประกอบ”
 - ☞ “9.6.1 การแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-38)

■ การใช้เพลย์ลิสต์

กำหนดลำดับของไฟล์ภาพเคลื่อนไหวในเพลย์ลิสต์ แล้วเล่นภาพเคลื่อนไหวตามลำดับนั้น

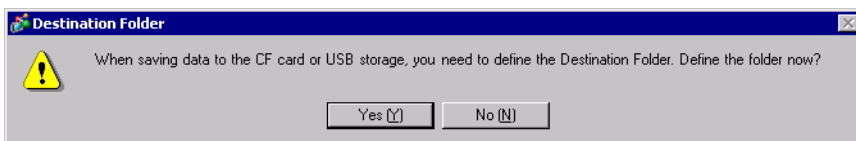


◆ การสร้างไฟล์เพลย์ลิสต์

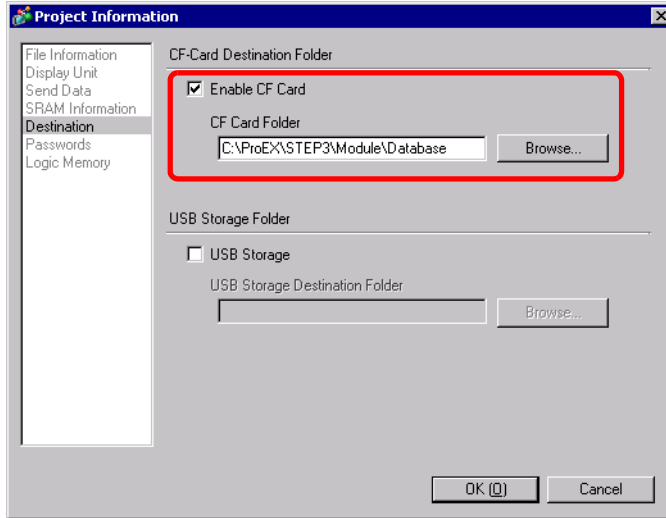
หมายเหตุ

- ในการสร้างเพลย์ลิสต์แล้วบันทึกไว้ในการ์ด CF คุณจะต้องระบุโฟลเดอร์ส่งออกข้อมูลการ์ด CF
- หากคุณระบุ [Destination Folder] ไว้แล้ว ข้อความต่อไปนี้จะไม่ปรากฏขึ้น ให้ทำการตั้งค่าโดยเริ่มจากขั้นตอนที่ 3 เป็นต้นไป
 - ☞ “■ การตั้งค่าโฟลเดอร์ส่งออกข้อมูล” (หน้า 5-41)

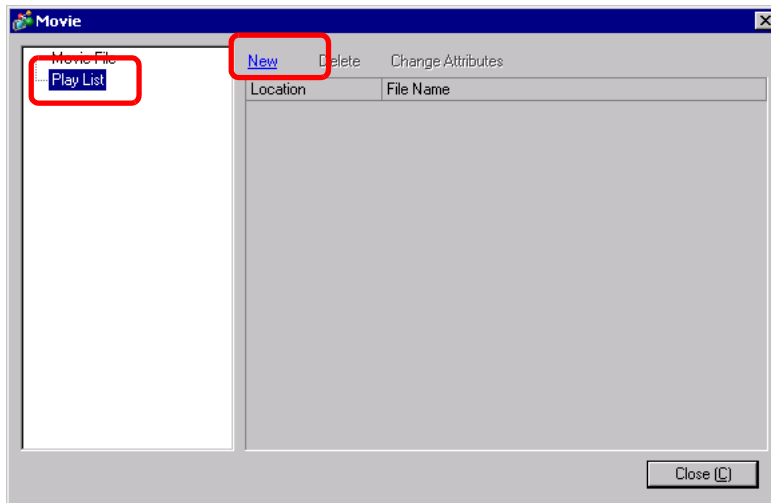
1 ในเมนู [Common Settings (R)] ให้คลิก [Movie(O)] หรือคลิก กล่องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น คลิก [Yes] เพื่อเปิดกล่องโต้ตอบ [Project Information]



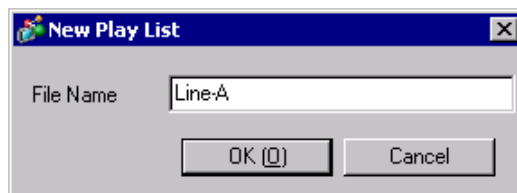
2 ทำเครื่องหมายที่ช่อง [Enable CF Card] ระบบโฟลเดอร์ที่จะใช้จัดเก็บไฟล์ภาพเคลื่อนไหว แล้วคลิก [OK]



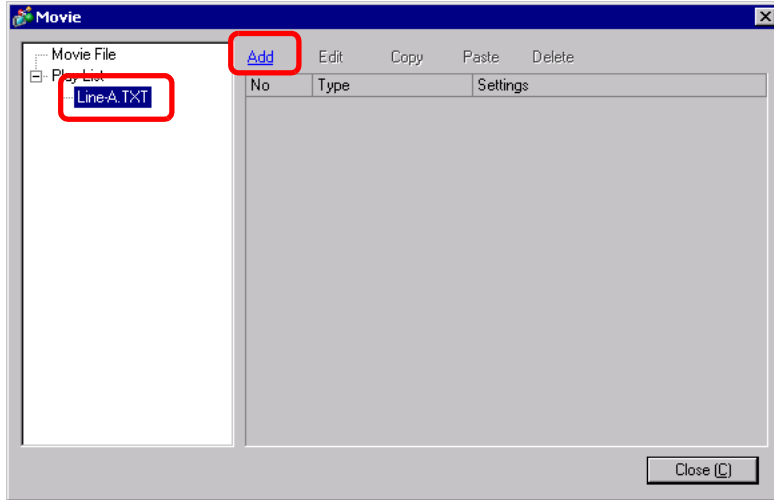
3 กล้องโต้ตอบ [Movie] จะปรากฏขึ้น เลือก [Play List] แล้วคลิก [New]



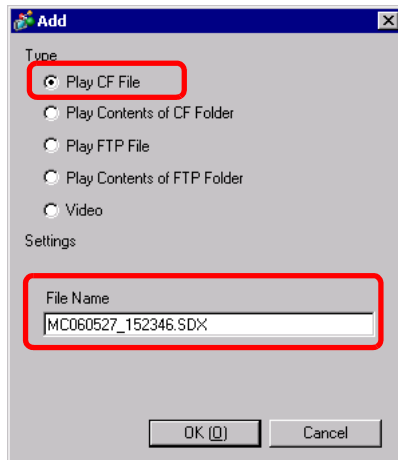
4 กล้องโต้ตอบ [New Play List] จะปรากฏขึ้น ป้อนชื่อไฟล์เพลย์ลิสต์ (เช่น Line-A) แล้วคลิก [OK]



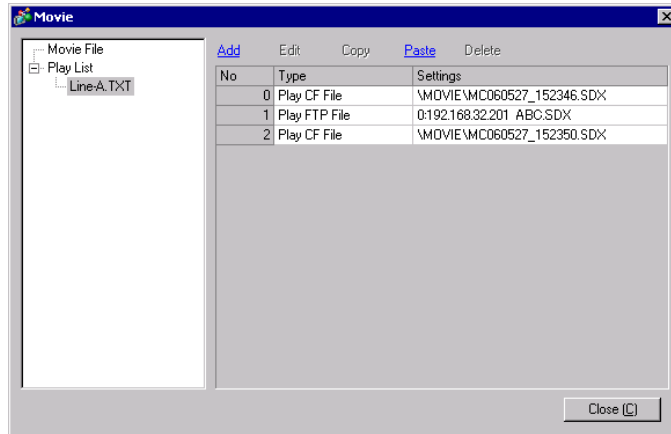
5 เลือกไฟล์ที่สร้างไว้แล้วคลิก [Add]



6 กดปุ่มโต้ตอบ [Add] จะปรากฏขึ้น เลือก [Play CF File] และป้อนชื่อของภาพเคลื่อนไหวที่จะลงทะเบียนในเพลย์ลิสต์ (เช่น MC060527_152346.SDX) ลงใน [File Name] คลิก [OK]



คุณสามารถลงทะเบียนไฟล์ภาพเคลื่อนไหวได้ตามลำดับที่คุณต้องการเล่น เมื่อลงทะเบียนเสร็จแล้ว ให้คลิก [Close]




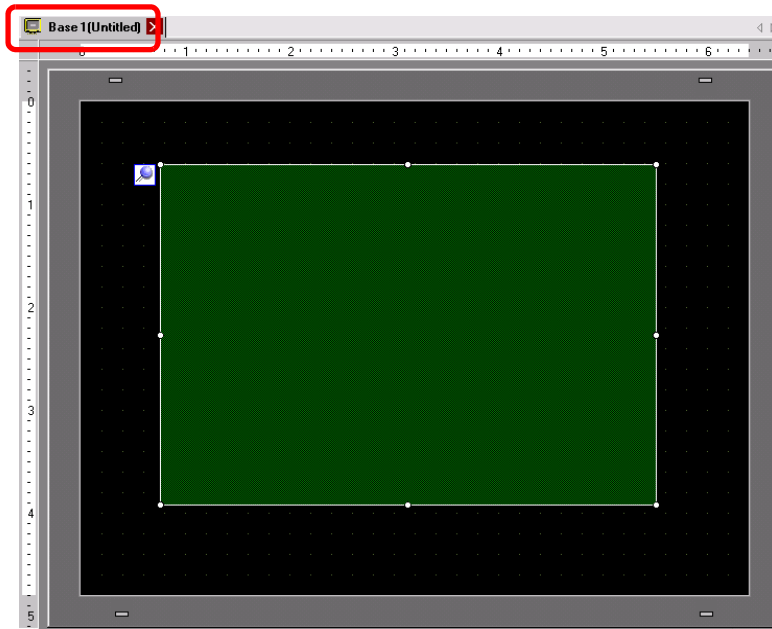
หมายเหตุ

- ในการสร้างเพลย์ลิสต์ในเซิร์ฟเวอร์ FTP ให้ใช้ไฟล์ข้อความ (เช่น Notepad) เพื่อสร้างไฟล์ในรูปแบบต่อไปนี้ คุณสามารถระบุไฟล์ที่สร้าง (TXT) โดยเลือก [FTP] ใน Movie Player - [Play List]
- <รูปแบบ>
- ระบุไฟล์ภาพเคลื่อนไหวในการ์ด CF
(เลขลำดับ),CF\MOVIE\ชื่อไฟล์เตอร์\ชื่อไฟล์.SDX
 - ระบุไฟล์เตอร์ในการ์ด CF
(เลขลำดับ),CF\MOVIE\ชื่อไฟล์เตอร์
 - ระบุไฟล์ภาพเคลื่อนไหวในเซิร์ฟเวอร์ FTP
(เลขลำดับ),FTP,FTP(เลขทะเบียนเซิร์ฟเวอร์ FTP),(ชื่อไฟล์เตอร์)ชื่อไฟล์.SDX
 - ระบุไฟล์เตอร์ในเซิร์ฟเวอร์ FTP
(เลขลำดับ),FTP,FTP(เลขทะเบียนเซิร์ฟเวอร์ FTP),(ชื่อไฟล์เตอร์)\
 - แสดงวิดีโอแบบเรียลไทม์
(เลขลำดับ),INVM
 - แถวแรกจะถูกกำหนดเลขลำดับเป็น 0 จากนั้นแถวถัดไปจะถูกกำหนดเลขลำดับเรียงไปตามลำดับ โดยสามารถสร้างแถวได้ตั้งแต่ 0 ถึง 99 แถว
 - หากคุณต้องการเพิ่มคำอธิบาย ให้พิมพ์สัญลักษณ์ (#) ไว้หน้าแถวแล้วพิมพ์คำอธิบาย แถวที่มีคำอธิบาย หรือมีการขึ้นแถวใหม่จะไม่มีผลกระทบต่อการเล่นภาพเคลื่อนไหว
 - เลขทะเบียนเซิร์ฟเวอร์ FTP คือหมายเลขที่ลงทะเบียนใน [FTP Server]
 - คั่นชื่อไฟล์เตอร์และชื่อไฟล์ด้วย “\”
 - ชื่อไฟล์เพลย์ลิสต์จะต้องใช้นามสกุล .TXT
 - จำนวนสูงสุดของไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่สามารถเล่นได้คือ 100 ไฟล์
- “ตัวอย่างคำอธิบาย”

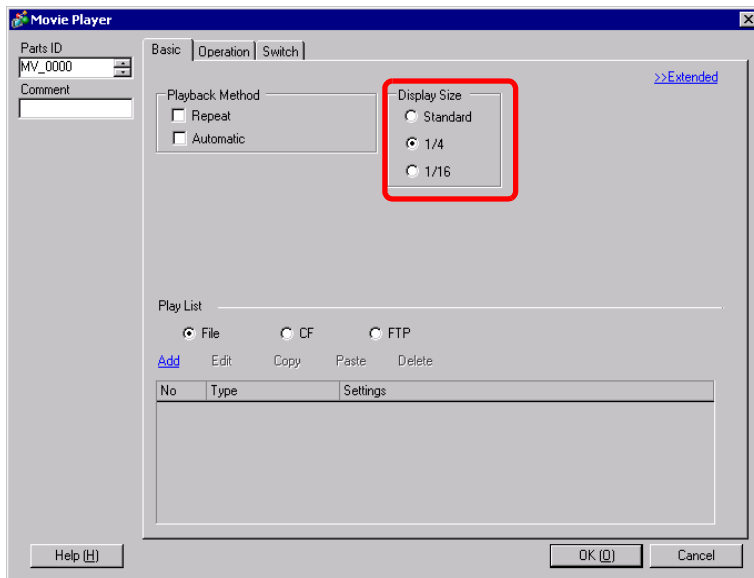
```
#Play list 1
0,CF,MOVIE\MC060527_152346.SDX
1,FTP,FTP0\MC\ABC.SDX
2,CF,MOVIE\MC060527_152350.SDX
```

◆ การสร้างหน้าจอเล่นภาพเคลื่อนไหว

7 ในหน้าต่าง [Screen List] ให้เปิดหน้าจอหลักที่คุณต้องการให้แสดงภาพวิดีโอ ในเมนู [Parts (P)] คลิก [Movie Player (O)] หรือคลิก  และวาง Movie Player ไว้บนหน้าจอ



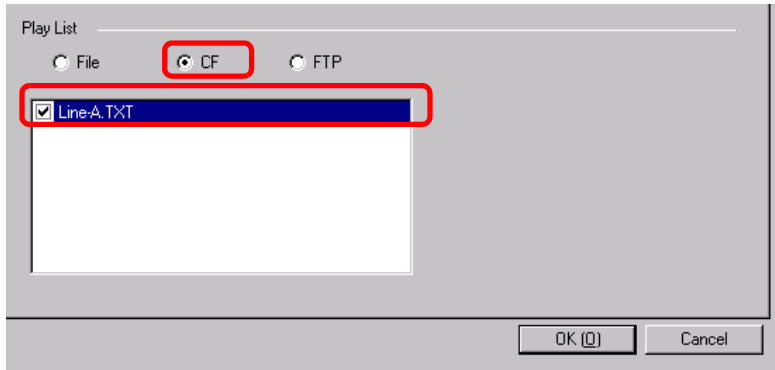
8 ดับเบิลคลิกที่ Movie Player กล้องได้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น ในพื้นที่ [Display Size] ให้เลือก [1/4]



หมายเหตุ

- หากเลือก [Display Size] ใหญ่กว่าหน้าจอ GP หรือหน้าจอของ Movie Player หน้าจอจะแสดงได้ไม่ครบทั้งภาพ หากต้องการให้หน้าจอแสดงครบทั้งภาพ ให้ตั้งค่า [Display Size] ให้เล็กกว่าขนาดของ Movie Player

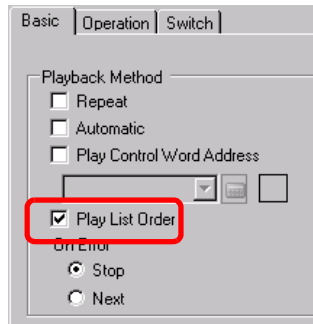
9 ใน [Play List] ให้เลือก [CF] แล้วทำเครื่องหมายที่ช่องที่อยู่ถัดจากไฟล์ที่สร้างไว้ในขั้นตอนที่ 7 (เช่น Line-A.TXT)



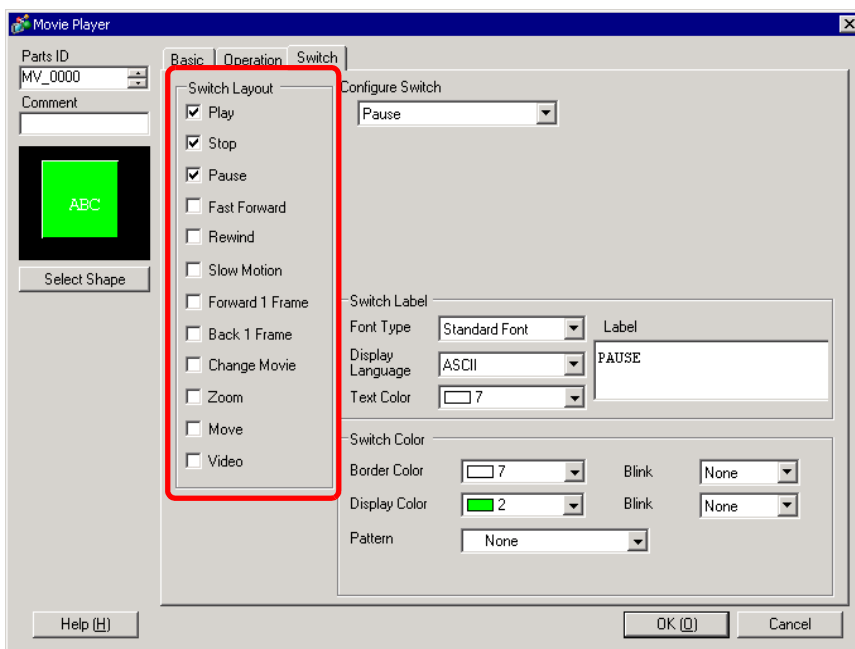
หมายเหตุ

- หากคุณเลือก [File] สามารถระบุเพลย์ลิสต์ใน Movie Player ได้ ในกรณีนี้ไม่จำเป็นต้องใช้ไฟล์เพลย์ลิสต์

10 คลิก [Details] แล้วทำเครื่องหมายที่ช่อง [Play List Order]




11 กำหนดสวิตช์สำหรับควบคุมการทำงาน เปิดแท็บ [Switch] แล้วทำเครื่องหมายที่ช่อง [Play], [Pause] และ [Stop] ใน [Switch Layout]

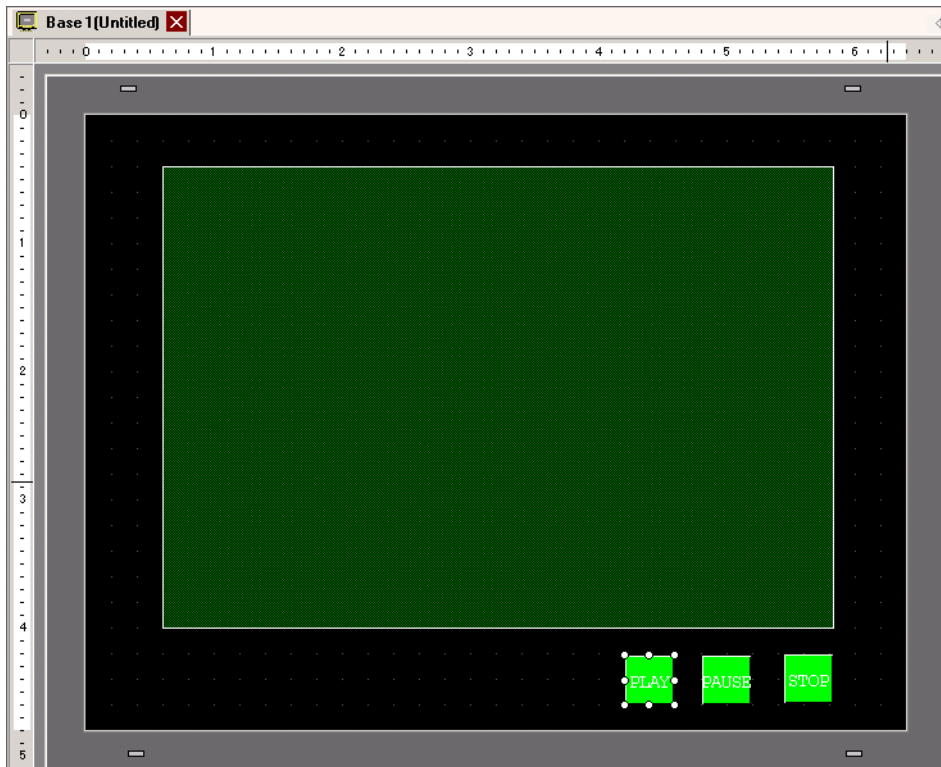


12 ใน [Select Shape] ให้เลือกรูปร่างของสวิตช์ แล้วระบุชื่อสวิตช์และสีตามต้องการ
คลิก [OK] การตั้งค่าก็จะเสร็จสมบูรณ์

หมายเหตุ

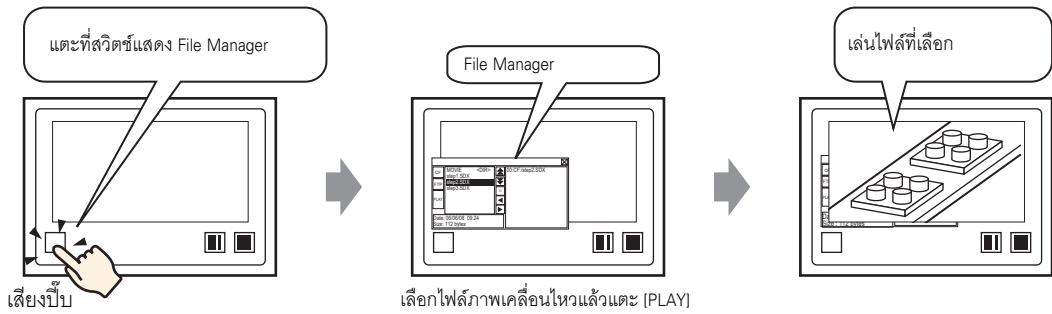
- คุณไม่สามารถระบุรูปร่างและสีของสวิตช์ที่วาดด้วยแท็บ [Switch] ในพาร์ท [Movie Player] โดยเจาะจงสำหรับแต่ละสวิตช์ได้ คุณสามารถระบุได้เฉพาะป้ายชื่อของสวิตช์เท่านั้น หากคุณต้องการกำหนดรูปร่างและสีที่เจาะจงสำหรับแต่ละสวิตช์ ห้ามใช้แท็บ [Switch] แต่ให้ใช้พาร์ทสวิตช์/ไฟลีย์ชวอนเพื่อสร้าง [Movie Player Switch] จากการตั้งค่า [Special Switch] โปรดดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่  “11.14.4 Special Switch” (หน้า 11-59)
- คุณอาจเปลี่ยนสีของสวิตช์ไม่ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปร่างของสวิตช์

คุณสามารถเลือกสวิตช์ใดสวิตช์หนึ่งโดยเฉพาะและย้ายไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้

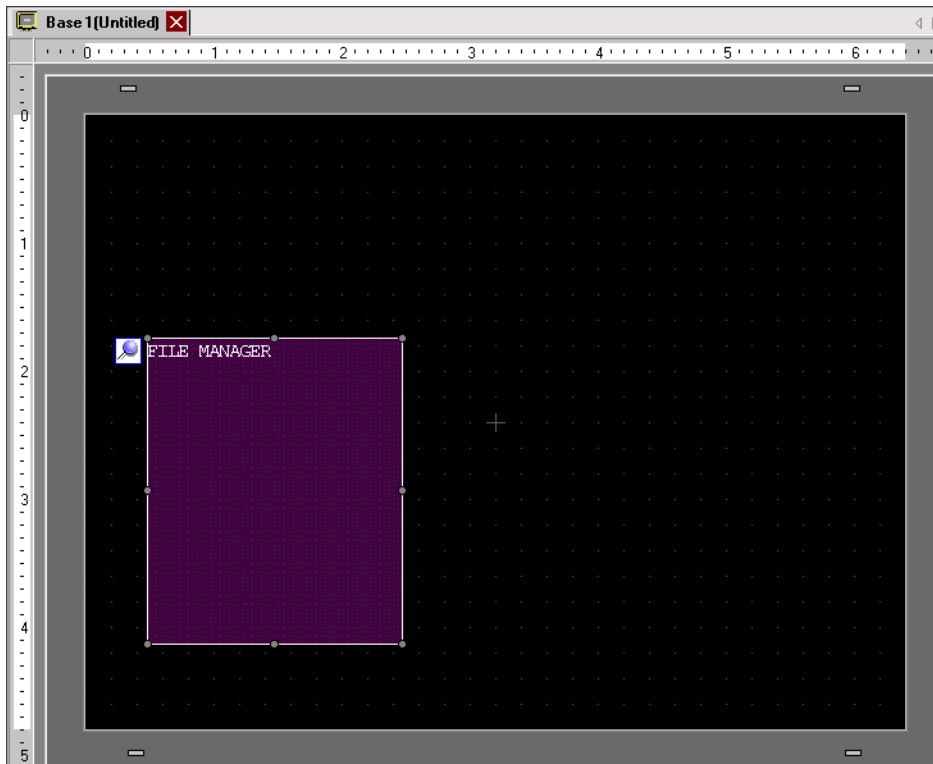


■ การเลือกภาพเคลื่อนไหวในขณะทำงาน

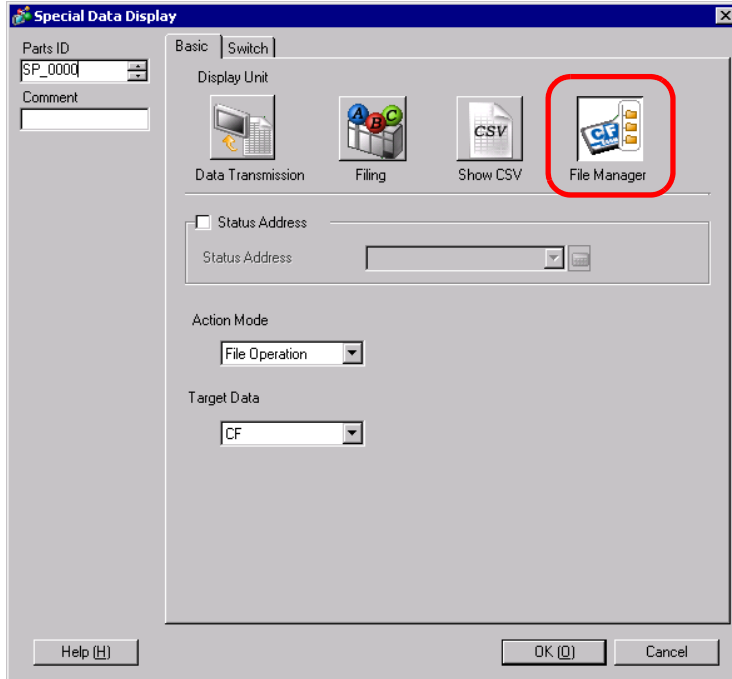
เมื่อเลือกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวบนหน้าจอ GP ระบบจะเล่นภาพเคลื่อนไหวทันที



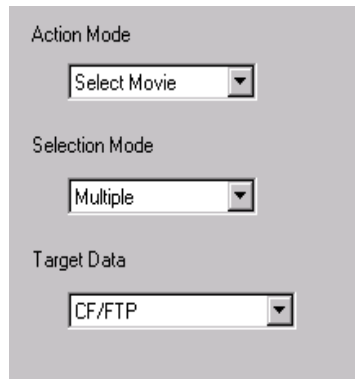
- 1 ในเมนู [Parts (P)] ให้ชี้ไปที่ [Special Data Display (P)] แล้วคลิก [File Manager (M)] แล้ววาง File Manager บนหน้าจอ



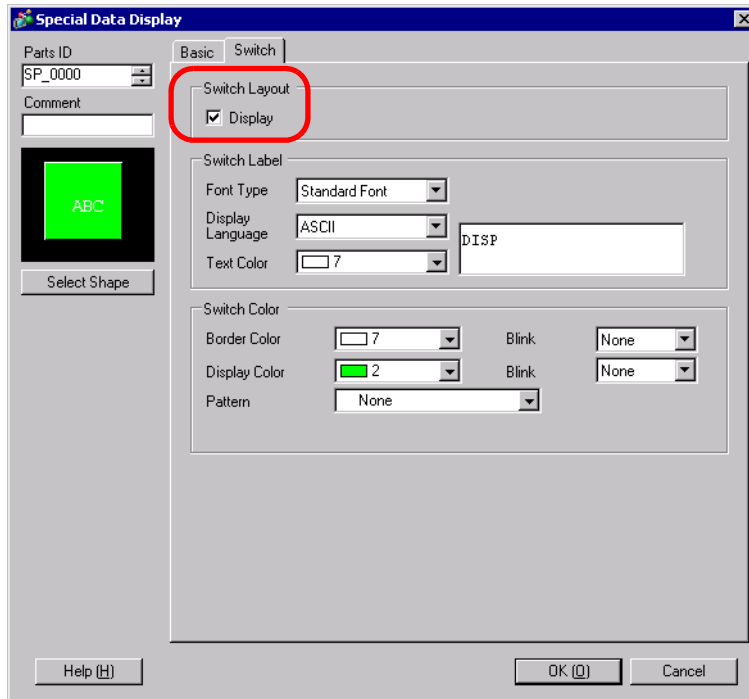
2. ดับเบิลคลิกที่ [File Manager] กล้องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น



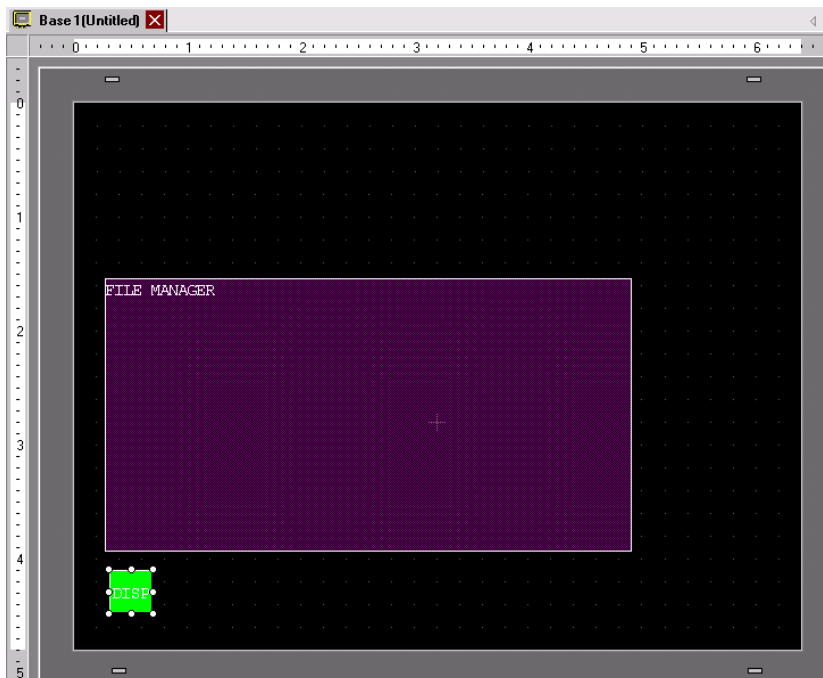
3. ที่ [Mode] ให้เลือก [Select Movie] ที่ใต้ [Selection Mode] ให้เลือก [Plural] และที่ใต้ [Target Data] ให้เลือก [CF/FTP]



4 คลิกแท็บ [Switch] และที่ใต้ [Switch Layout] ให้ทำเครื่องหมายที่ช่อง [Display] เลือกรูปร่างของสวิตช์ File Manager กำหนดป้ายชื่อสวิตช์และสี แล้วคลิก [OK]



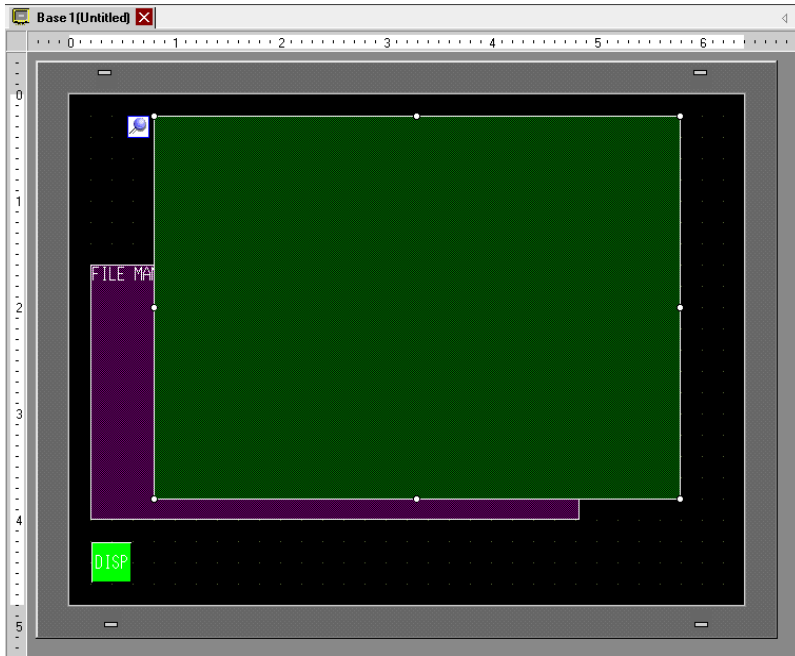
พาร์ทแสดงผลข้อมูลพิเศษ [File Manager] ได้รับการกำหนดค่าแล้ว คุณสามารถเลือกและย้ายสวิตช์ใดสวิตช์หนึ่ง โดยเฉพาะ ที่วางไว้ด้วยแท็บ [Switch] ใน [File Manager] ไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้



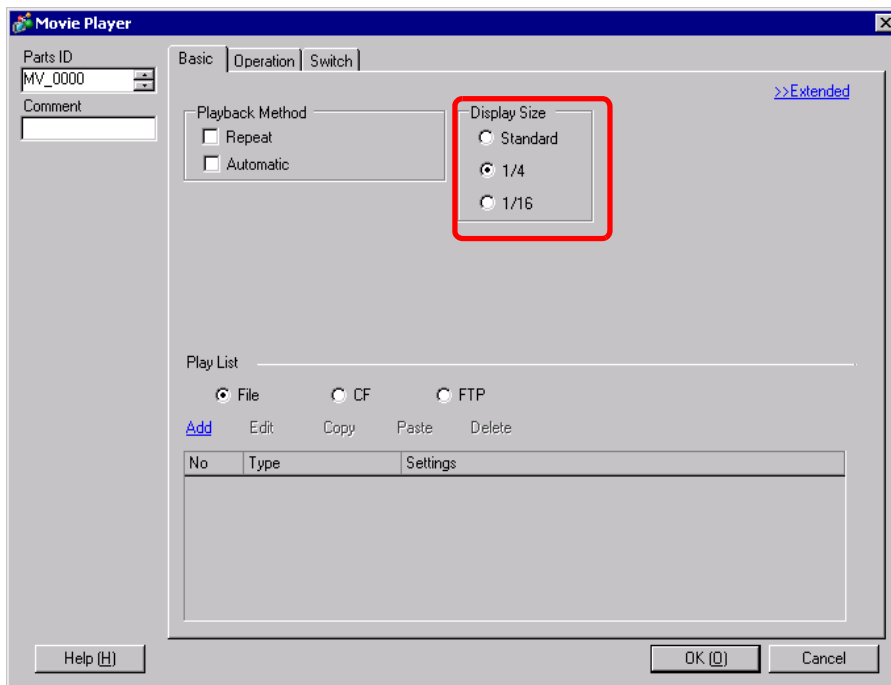
หมายเหตุ

- ในหนึ่งหน้าจอสามารถวางพาร์ทแสดงผลข้อมูลพิเศษ [File Manager] ได้หนึ่งพาร์ทเท่านั้น

5 ในเมนู [Parts (P)] ให้คลิก [Movie Player (O)] แล้ววาง Movie Player ไว้บนหน้าจอหลักเดียวกันกับ [File Manager]



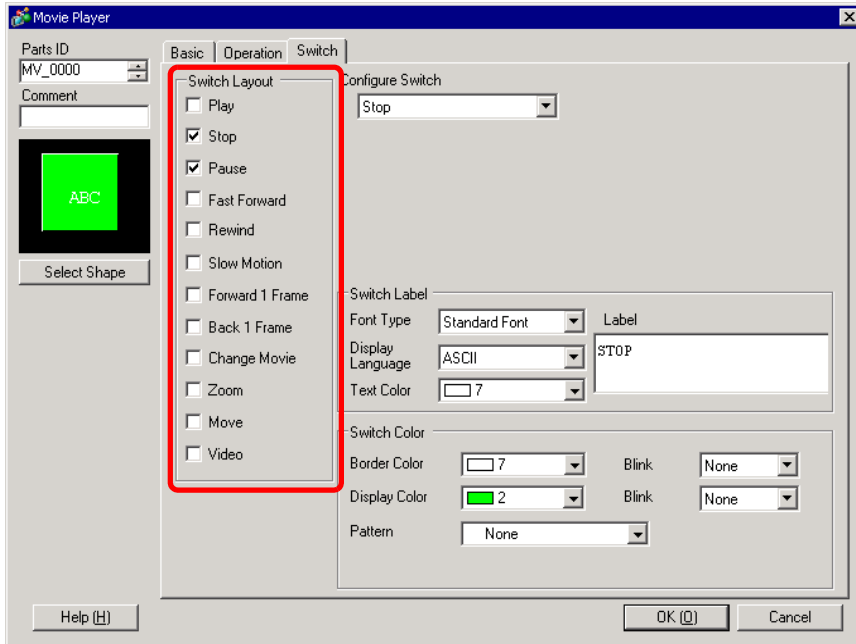
6 ดับเบิลคลิกที่ Movie Player กล่องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น ในพื้นที่ [Display Size] ให้เลือก [1/4]



หมายเหตุ

- หากเลือก [Display Size] ใหญ่กว่าหน้าจอ GP หรือหน้าจอของ Movie Player หน้าจอจะแสดงได้ไม่ครบทั้งภาพ หากต้องการให้หน้าจอแสดงครบทั้งภาพ ให้ตั้งค่า [Display Size] ให้เล็กกว่าขนาดของ Movie Player

7 วางสวิตช์สั่งงาน คลิกแท็บ [Switch] และที่ใต้ [Switch Layout] ให้เลือก [Stop] และ [Pause]



8 ใน [Select Shape] ให้เลือกรูปร่างของสวิตช์ แล้วกำหนดป้ายชื่อสวิตช์และสี และคลิก [OK]

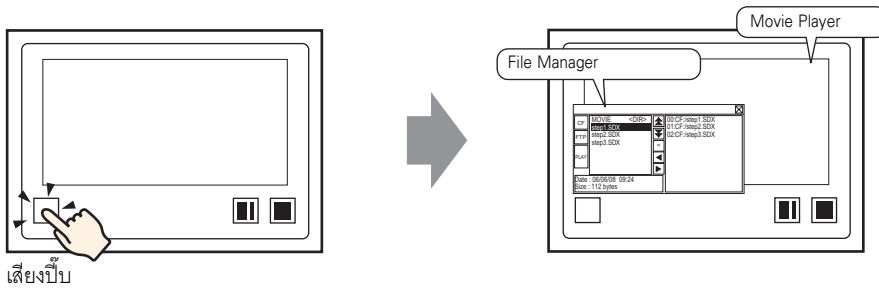
หมายเหตุ

- คุณไม่สามารถระบุรูปร่างและสีของสวิตช์ที่วาดด้วยแท็บ [Switch] ในพาร์ท [Movie Player] โดยเจาะจงสำหรับแต่ละสวิตช์ได้ คุณสามารถระบุได้เฉพาะป้ายชื่อของสวิตช์เท่านั้น หากต้องการกำหนดรูปร่างและสีที่เจาะจงสำหรับแต่ละสวิตช์ ห้ามใช้แท็บ [Switch] แต่ให้ใช้พาร์ทสวิตช์/ไฟสัญญาณเพื่อสร้าง [Movie Player Switch] จากการตั้งค่า [Special Switch] โปรดดูข้อมูลเพิ่มเติมได้ที่ [“11.14.4 Special Switch”](#) (หน้า 11-59)
- คุณอาจเปลี่ยนสีของสวิตช์ไม่ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปร่างของสวิตช์

คุณสามารถเลือกและย้ายสวิตช์ใดสวิตช์หนึ่งโดยเฉพาะ ที่วางไว้ด้วยแท็บ [Switch] ใน [Movie Player] ไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้

◆ การใช้ File Manager เล่นภาพเคลื่อนไหว

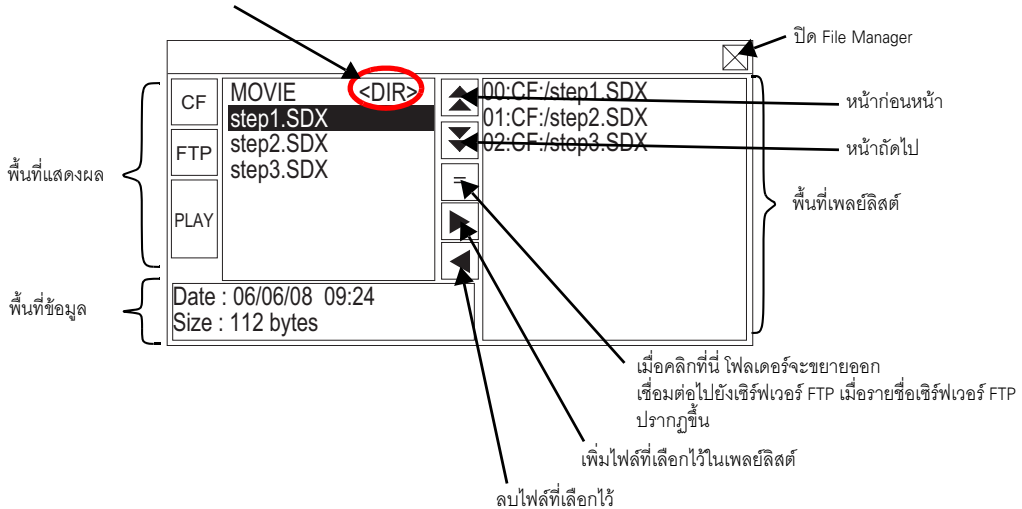
1 แตะสวิตช์แสดง File Manager เพื่อเปิด [File Manager] บนหน้าจอ GP



(หากคุณแตะสวิตช์แสดงผลซ้ำ [File Manager] จะปิด)

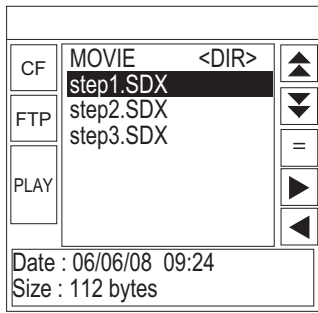
2 การตั้งค่า [Selection Mode] ในพาร์ทแสดงผลข้อมูลพิเศษ [File Manager] เป็น [Plural] และการตั้งค่า [Target Data] เป็น [CF/FTP] จะแสดงผลข้อมูลต่อไปนี้

< DIR > จะแสดงอยู่ที่ด้านขวาของชื่อไฟล์เดอร์

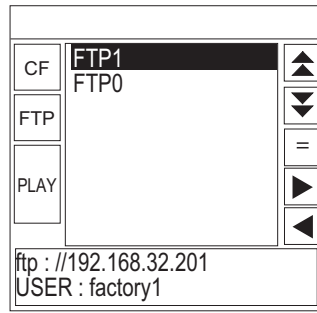


- **พื้นที่แสดงผล**
 แตะ [CF] หรือ [FTP] เพื่อเลือกตำแหน่งไฟล์
 การเลือก [CF] จะแสดงรายชื่อไฟล์เดอร์หรือชื่อไฟล์ในการ์ด CF
 การเลือก [FTP] จะแสดงรายชื่อการตั้งค่าของโฮสต์ในรายชื่อเซิร์ฟเวอร์ FTP เมื่อไม่ได้เชื่อมต่อไปยังเซิร์ฟเวอร์ FTP ไฟล์จะปรากฏขึ้นตามลำดับการสร้างไฟล์เหล่านั้น ดังนั้นจึงไม่สามารถเรียงลำดับไฟล์ตามหมายเลขไฟล์หรือเวลาที่ทำการบันทึกไฟล์ได้
 การแตะ [PLAY] จะเป็นการเริ่มเล่นไฟล์ด้วย GP-Pro Ex
- **พื้นที่ข้อมูล**
 หากเลือกไฟล์เดอร์ วันที่สร้างไฟล์เดอร์จะปรากฏขึ้น หากเลือกไฟล์ วันที่สร้างไฟล์และขนาดของไฟล์จะปรากฏขึ้น
 รายชื่อเซิร์ฟเวอร์ FTP จะแสดงตำแหน่ง IP และชื่อผู้ใช้ของโฮสต์ที่เลือก
- **พื้นที่เพลย์ลิสต์**
 ชื่อของไฟล์ที่จะเล่นจะปรากฏอยู่ในรายการ ระบบจะเล่นไฟล์ตามลำดับในรายการนี้

3 หากเลือกโฟลเดอร์แล้วแตะปุ่ม รายการไฟล์ทั้งหมดที่มีอยู่ในโฟลเดอร์จะปรากฏขึ้น



การ์ด CF

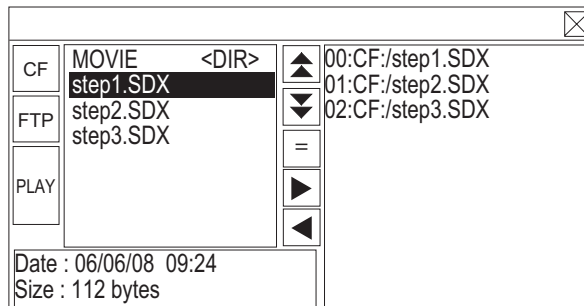


เซิร์ฟเวอร์ FTP

หมายเหตุ

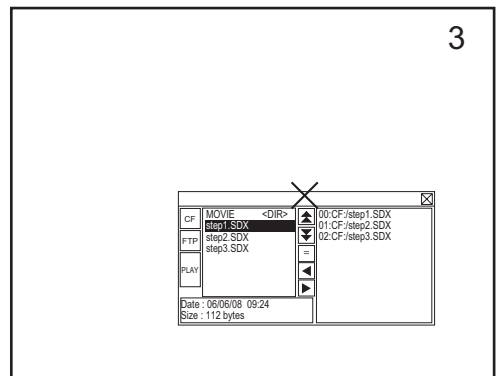
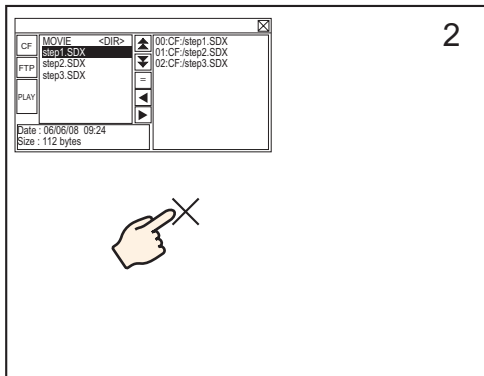
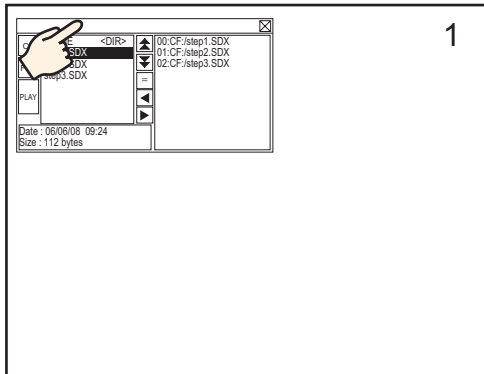
- ในการกลับไปยังแผนผังที่ผ่านมา (รายการโฟลเดอร์) จากหน้ารายการไฟล์ ให้เลือก “.< DIR >” ที่แถวแรกแล้วแตะปุ่ม
- เมื่อเชื่อมต่อไปยังเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่เลือกไว้ด้วยปุ่ม แล้ว หากเลือก [FTP] รายการไฟล์จะปรากฏขึ้น

4 ใน GP ให้เลือกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่คุณต้องการเล่นแล้วแตะปุ่ม เพื่อเพิ่มไฟล์ลงในเพลย์ลิสต์ เมื่อแตะ [PLAY] ระบบจะเริ่มเล่นไฟล์ตามลำดับที่ลงทะเบียนไว้ในเพลย์ลิสต์



◆ วิธีย้าย File Manager

คุณสามารถเปลี่ยนตำแหน่งของพาร์ตแสดงผลข้อมูลพิเศษ [File Manager] บนหน้าจอได้



1. ดึงที่ด้านบนของพาร์ตแสดงผลข้อมูลพิเศษ [File Manager]
2. ดึงหน้าจอตรงตำแหน่งที่คุณต้องการย้ายพาร์ตแสดงผลไปได้
3. พาร์ต [File Manager] จะย้ายไปแสดงที่ตำแหน่งที่กำหนด

หมายเหตุ

- หาก [File Manager] มีขนาดใหญ่กว่าหน้าจอบริเวณตำแหน่งที่เลือกไว้ ระบบจะปรับพิกัดใหม่เพื่อให้สามารถแสดงทั้งหน้าต่างได้

27.5.3 การแปลงไฟล์ภาพเคลื่อนไหว

ในการแสดงไฟล์ภาพเคลื่อนไหวจาก PC ใน GP คุณต้องแปลงไฟล์ให้อยู่ในรูปแบบเฉพาะสำหรับ GP (*.SDX) ให้ใช้ Movie Converter เพื่อแปลงไฟล์ภาพเคลื่อนไหวให้อยู่ในรูปแบบ SDX หรือแปลงไฟล์ SDX ให้อยู่ในรูปแบบไฟล์ที่ใช้งานร่วมกับ Windows ได้

ข้อสำคัญ

- ในการติดตั้ง Movie Converter คุณต้องซื้อสิทธิ์การใช้งานแยกต่างหาก
- ในการใช้ Movie Converter คุณจะต้องติดตั้ง Codec ของไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่ต้องการแปลงลงใน PC หาก PC สามารถเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวได้ แสดงว่าได้ติดตั้ง Codec ไว้แล้ว
- โปรแกรมเล่นวิดีโอ/เสียง เช่น Windows® Media Player จะติดตั้งค่าดีฟอลต์ Codec ไว้แล้ว

สภาพแวดล้อมในการทำงานของ Movie Converter

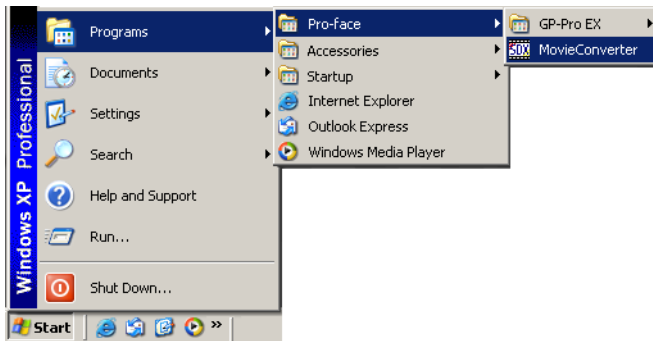
	ข้อมูลจำเพาะ	หมายเหตุ
PC	เครื่องที่สามารถใช้งานร่วมกับ Windows® ได้	แนะนำ Pentium® III 1 GHz หรือสูงกว่า
พื้นที่ว่างบนฮาร์ดดิสก์	60 MB ขึ้นไป	การติดตั้ง Movie Converter ต้องใช้ความจุนี้
หน่วยความจำ	256 MB ขึ้นไป	แนะนำ 512 MB ขึ้นไป
ระบบปฏิบัติการ	Windows® 2000 Service Pack 4, Windows® XP (Home Edition / Professional Edition) Service Pack 2 หรือเวอร์ชันที่สูงกว่า	
อื่น ๆ	Windows® Media Player 9.0	สำหรับข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Windows® Media Player โปรดดูที่เว็บไซต์ของ Microsoft
	เมาส์	ตรวจสอบว่าเมาส์เป็นรุ่นที่ใช้กับระบบปฏิบัติการที่กล่าวมาได้
	ไดรฟ์ CD-ROM	ต้องใช้ไดรฟ์นี้สำหรับการติดตั้งเท่านั้น ให้ใช้ไดรฟ์ที่เข้ากันได้กับระบบปฏิบัติการที่กล่าวมา

■ การติดตั้ง Movie Converter

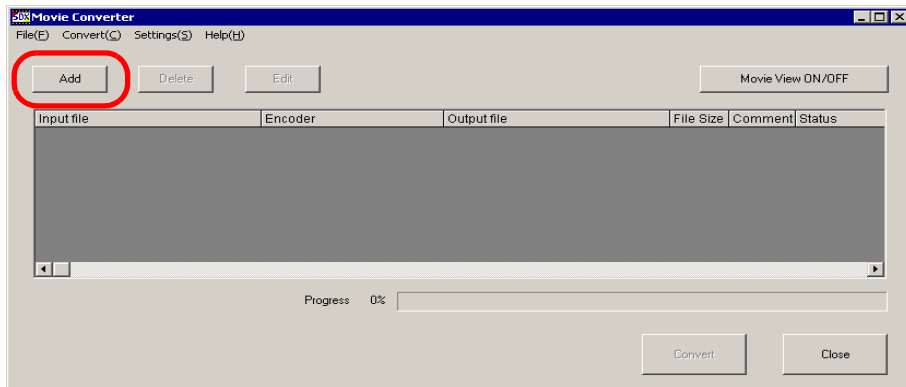
- 1 ใส่แผ่นซีดี GP-Pro EX ในไดรฟ์ CD-ROM หน้าต่าง [Set Up Menu] จะปรากฏขึ้น
- 2 คลิก [Install Tool] แล้วคลิก [Movie Converter]
- 3 หน้าจอติดตั้งจะปรากฏขึ้น ทำการติดตั้งไปตามขั้นตอนที่แสดง รหัสคีย์จะอยู่ในสิทธิ์การใช้งาน

■ การเริ่มต้นใช้งาน Movie Converter และการแปลงภาพเคลื่อนไหว

1 ที่ทาสก์บาร์ ให้คลิก [Start] ซึ่ไปที่ [Programs], [Pro-face] จากนั้นคลิก [Movie Converter]



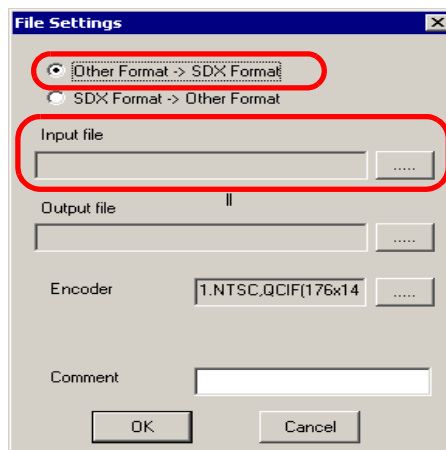
2 ใน [Movie Converter] ให้คลิก [Add] กล้องโต้ตอบ [File Settings] จะปรากฏขึ้น



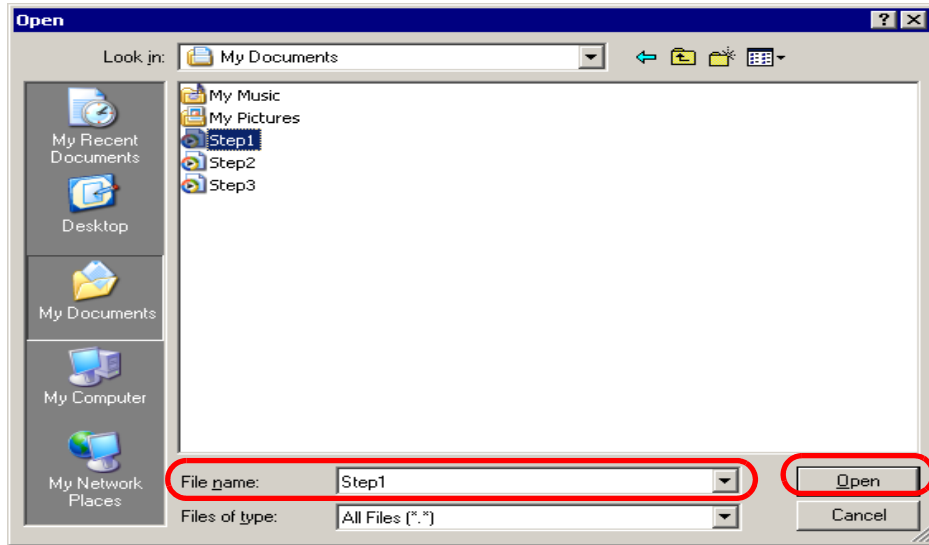
หมายเหตุ

- เมื่อหน้าต่าง [Image Conversion In Progress] ปรากฏขึ้น ชื่อของภาพเคลื่อนไหวที่กำลังแปลงอยู่จะแสดงอยู่ในหน้าต่าง ในการปิดหน้าต่าง [Image Conversion in Progress] ให้คลิก [Hide File List]

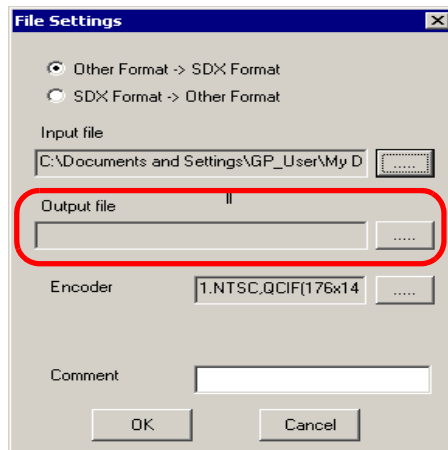
3 เลือก [Other Format → SDX Format] คลิก [...] ใน [Input File] กล้องโต้ตอบ [Open] จะปรากฏขึ้น



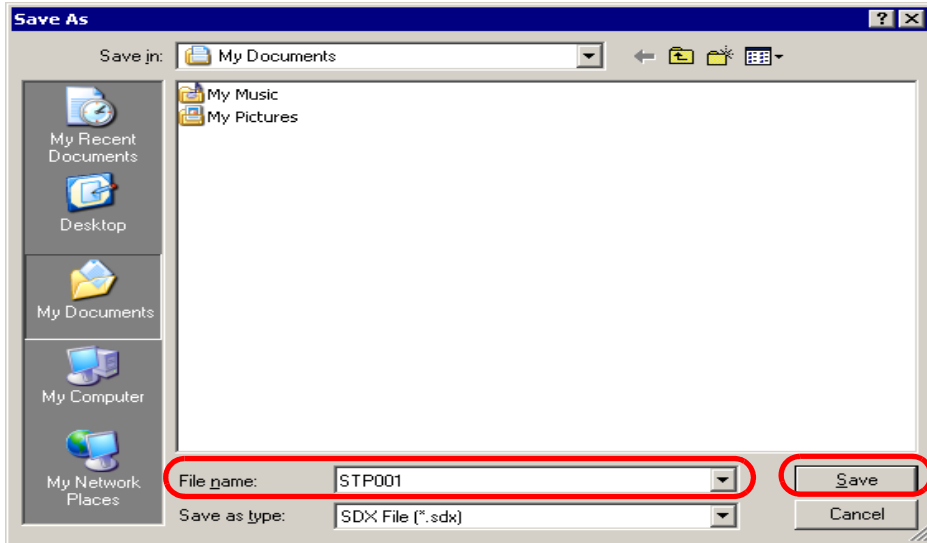
4 เลือก [Look in] และ [File Name (N)] ของไฟล์ที่จะแปลง แล้วคลิก [Open]



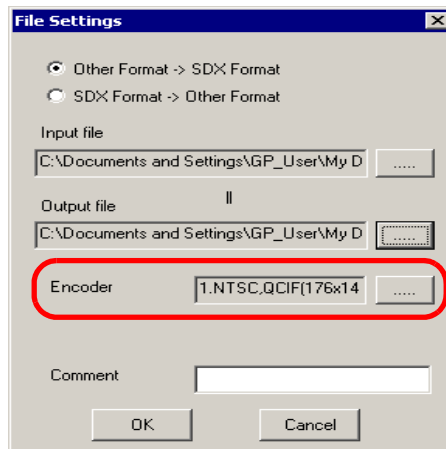
5 กลับไปที่กล่องโต้ตอบ [File Settings] คลิกที่เครื่องหมายจุดไข่ปลา [...] ในคุณสมบัติ [Output File] กล่องโต้ตอบ [Save As] จะปรากฏขึ้น



6 กำหนดค่า [Save in] และ [File Name (N)] ของไฟล์ที่จะแปลง แล้วคลิก [Save]



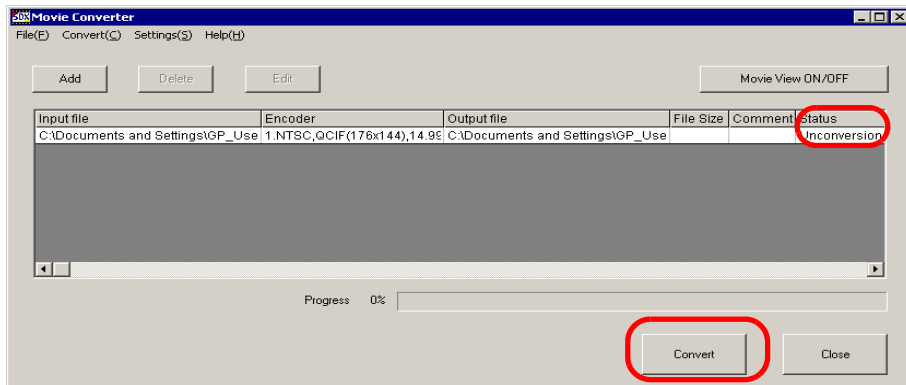
7 เลือกการเข้ารหัสการแปลงใน [...] ใน [Encoder] แล้วคลิก [OK]



หมายเหตุ

- คุณสามารถใช้คำสั่ง [Default Settings (S)] ของเมนู [Settings (S)] ใน Moive Converter เพื่อทำการ initialize การตั้งค่า Encoder, วิดีโอ และเสียงได้

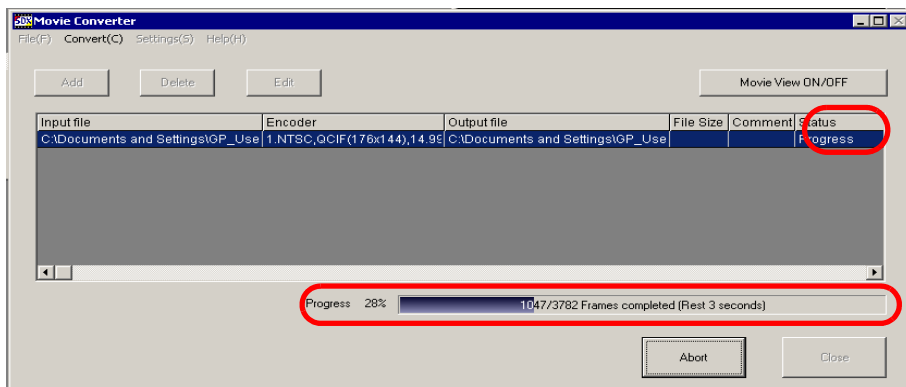
8 รายการที่มีไฟล์ที่กำหนดไว้จะปรากฏขึ้น คุณสามารถตรวจสอบสถานะของไฟล์ปัจจุบันได้ใน [State] คลิก [Convert] เพื่อเริ่มทำการแปลง



หมายเหตุ

- หากตั้งค่าให้ระบบทำการแปลงหลายไฟล์ ระบบจะทำการการแปลงไฟล์ต่างๆ ที่แสดงอยู่ในรายการเรียงไปตามลำดับ

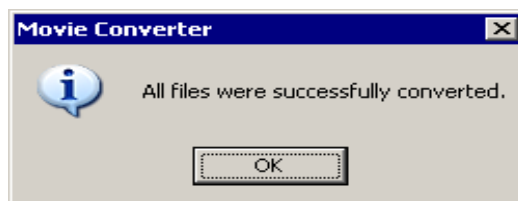
9 ระหว่างทำการแปลง ช่อง [State] ของรายการไฟล์จะแสดงเป็น [Conversion In Progress] และสถานะของการแปลงจะแสดงเป็น [Progress]



หมายเหตุ

- เมื่อคลิก [Stop] การแปลงจะหยุดลง

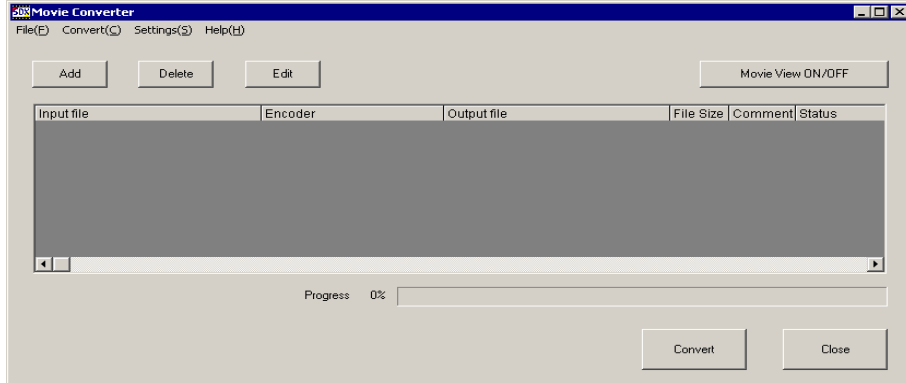
10 เมื่อการแปลงไฟล์ดำเนินการเสร็จสิ้นตามปกติ ข้อความต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น คลิก [OK]



■ คำแนะนำในการตั้งค่า Movie Converter

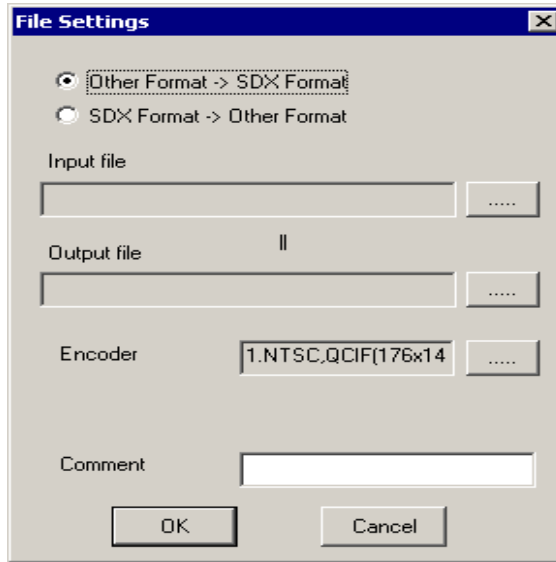
“Movie Converter” เป็นเครื่องมือสำหรับแปลงไฟล์ภาพเคลื่อนไหวใน PC ให้อยู่ในรูปแบบไฟล์ภาพเคลื่อนไหวสำหรับ GP (SDX) โดยเฉพาะ และสำหรับแปลงไฟล์ภาพเคลื่อนไหวสำหรับ GP โดยเฉพาะให้เป็นรูปแบบไฟล์ที่สามารถเล่นใน PC ได้

ที่เมนู [Start] ให้เลือก [Movie Converter] จาก [Pro-face] ใน [Program (P)] เพื่อเปิดตัวแปลง



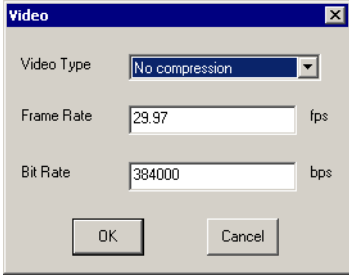
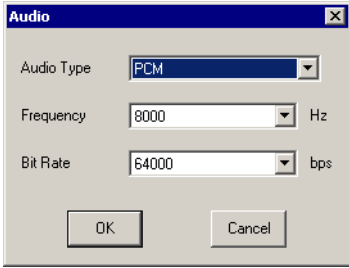
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Add	ในกล่องโต้ตอบ [File Settings] ที่เปิดอยู่ คุณสามารถลงทะเบียนรายการไฟล์ภาพเคลื่อนไหวเพื่อทำการแปลงได้
Delete	ลบไฟล์ที่เลือกจากรายการแปลงไฟล์
Edit	เปลี่ยนการตั้งค่าของไฟล์ที่เลือกจากรายการแปลงไฟล์
Movie View ON/OFF	แสดง/ซ่อนหน้าต่าง Image Conversion In Progress

◆ File Settings



การตั้งค่า	คำอธิบาย																																				
Converting Other Formats → SDX Format	<p>แปลงไฟล์รูปแบบอื่นให้เป็นรูปแบบ SDX</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> • สามารถเลือกแปลงภาพเคลื่อนไหวได้ทุกรูปแบบ • เมื่อแปลงเสร็จ นามสกุลไฟล์ต้นฉบับจะเปลี่ยนเป็น SDX ซึ่งเป็นค่าดีฟอลต์ 																																				
Input File	คลิก [...] เพื่อเลือกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่จะทำการแปลง																																				
Output File	คลิก [...] เพื่อระบุตำแหน่งที่จะใช้บันทึกไฟล์ที่แปลงแล้วและระบุชื่อไฟล์																																				
Encoder	<p>สามารถเลือกการตั้งค่าต่อไปนี้ได้</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Input Image Signal</th> <th>Record Size</th> <th>Number of Frames</th> <th>Bit Rate</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>NTSC</td> <td>QCIF (176 x 144)</td> <td>14.99 fps</td> <td>64 kbps</td> </tr> <tr> <td>NTSC</td> <td>QCIF (176 x 144)</td> <td>14.99 fps</td> <td>128 kbps</td> </tr> <tr> <td>NTSC</td> <td>QVGA (320 x 240)</td> <td>14.99 fps</td> <td>256 kbps</td> </tr> <tr> <td>NTSC</td> <td>QVGA (320 x 240)</td> <td>14.99 fps</td> <td>384 kbps</td> </tr> <tr> <td>PAL</td> <td>QCIF (176 x 144)</td> <td>12.50 fps</td> <td>64 kbps</td> </tr> <tr> <td>PAL</td> <td>QCIF (176 x 144)</td> <td>12.50 fps</td> <td>128 kbps</td> </tr> <tr> <td>PAL</td> <td>QVGA (320 x 240)</td> <td>12.50 fps</td> <td>256 kbps</td> </tr> <tr> <td>PAL</td> <td>QVGA (320 x 240)</td> <td>12.50 fps</td> <td>384 kbps</td> </tr> </tbody> </table>	Input Image Signal	Record Size	Number of Frames	Bit Rate	NTSC	QCIF (176 x 144)	14.99 fps	64 kbps	NTSC	QCIF (176 x 144)	14.99 fps	128 kbps	NTSC	QVGA (320 x 240)	14.99 fps	256 kbps	NTSC	QVGA (320 x 240)	14.99 fps	384 kbps	PAL	QCIF (176 x 144)	12.50 fps	64 kbps	PAL	QCIF (176 x 144)	12.50 fps	128 kbps	PAL	QVGA (320 x 240)	12.50 fps	256 kbps	PAL	QVGA (320 x 240)	12.50 fps	384 kbps
Input Image Signal	Record Size	Number of Frames	Bit Rate																																		
NTSC	QCIF (176 x 144)	14.99 fps	64 kbps																																		
NTSC	QCIF (176 x 144)	14.99 fps	128 kbps																																		
NTSC	QVGA (320 x 240)	14.99 fps	256 kbps																																		
NTSC	QVGA (320 x 240)	14.99 fps	384 kbps																																		
PAL	QCIF (176 x 144)	12.50 fps	64 kbps																																		
PAL	QCIF (176 x 144)	12.50 fps	128 kbps																																		
PAL	QVGA (320 x 240)	12.50 fps	256 kbps																																		
PAL	QVGA (320 x 240)	12.50 fps	384 kbps																																		

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Converting SDX Format → Other Formats	แปลงรูปแบบ SDX ให้เป็นรูปแบบอื่นที่ไม่ใช่ SDX
Input File	คลิก [...] เพื่อเลือกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่จะทำการแปลง
Output File	คลิก [...] เพื่อระบุตำแหน่งที่จะใช้บันทึกไฟล์ที่แปลงแล้วและระบุชื่อไฟล์
Image Settings	<p>คลิกแล้วกล่องโต้ตอบ [Image Settings] จะปรากฏขึ้น</p>  <ul style="list-style-type: none"> • ระบุรูปแบบภาพ ค่าที่มีให้เลือกจะแตกต่างกันไปตาม Codec ที่ติดตั้งอยู่ใน PC ที่ Movie Converter กำลังทำงานอยู่ • Number of Frames, Bit Rate การตั้งค่าจะแตกต่างกันไปตาม Codec ที่ติดตั้งอยู่ใน PC ที่ Movie Converter กำลังทำงานอยู่
Sound (H)	<p>คลิกแล้วกล่องโต้ตอบ [Sound Format Settings] จะปรากฏขึ้น</p>  <ul style="list-style-type: none"> • ระบุรูปแบบเสียง ค่าที่มีให้เลือกจะแตกต่างกันไปตาม Codec ที่ติดตั้งอยู่ใน PC ที่ Movie Converter กำลังทำงานอยู่ • Frequency, Bit Rate การตั้งค่าจะแตกต่างกันไปตาม Codec ที่ติดตั้งอยู่ใน PC ที่ Movie Converter กำลังทำงานอยู่
Comment	ป้อนคำอธิบายตามต้องการ คำอธิบายมีไว้เพื่อช่วยจำแนกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวต่างๆ ใน GP-Pro EX

■ ข้อความแสดงข้อผิดพลาด

◆ รายการข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นหลังจากแปลงไฟล์ (รูปแบบอื่น → รูปแบบ SDX)

ข้อผิดพลาด	สิ่งที่ต้องปฏิบัติ
Memory acquisition failed.	ปกป้องหน่วยความจำว่าง
DirectX initialization failed.	ตรวจสอบว่าไฟล์ที่ใช้เป็นไฟล์ที่ถูกต้อง ตรวจสอบว่าเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นไปตามข้อกำหนดของสภาพแวดล้อม ในการทำงาน
Resize initialization failed.	มีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นใน Codec ตรวจสอบให้แน่ใจว่าได้ติดตั้ง Codec แล้ว หรือใช้ Codec อื่น
MPEG4 encoder initialization failed.	
SDX file initialization failed.	
DirectX data acquisition failed.	
Resize failed.	
MPEG4 encoding failed.	
MPEG4 encoder deletion failed.	
SDX file frame data writing failed.	
SDX file close processing (writing) failed.	
Downsampling failed.	

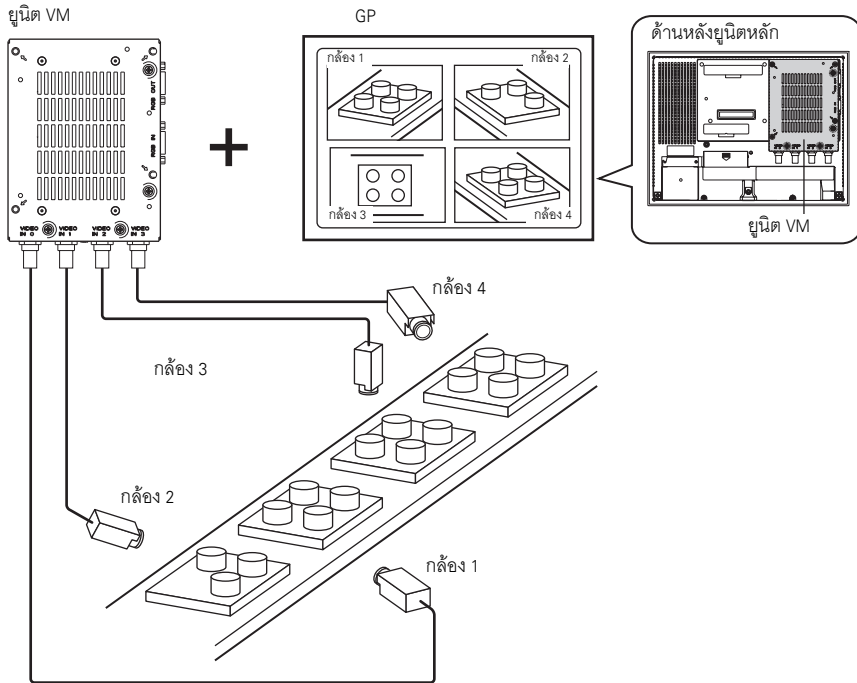
◆ รายการข้อผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นหลังจากแปลงไฟล์ (รูปแบบ SDX → รูปแบบอื่น)

ข้อผิดพลาด	สิ่งที่ต้องปฏิบัติ
Memory acquisition failed.	ปกป้องหน่วยความจำว่าง
SDX file initialization failed.	ตรวจสอบว่าไฟล์ที่ใช้เป็นไฟล์ที่ถูกต้อง ตรวจสอบว่าเงื่อนไขต่าง ๆ เป็นไปตามข้อกำหนดของสภาพแวดล้อม ในการทำงาน
MPEG4 decoder initialization failed.	มีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นใน Codec ตรวจสอบให้แน่ใจว่าได้กำหนด พารามิเตอร์ต่าง ๆ ของ Codec ไว้ถูกต้อง หรือใช้ Codec อื่น
DirectX initialization failed.	
MPEG4 decoding failed.	
DirectX image data writing failed.	
DirectX audio data writing failed.	
DirectX close processing failed.	
Downsampling failed.	

27.6 การแสดงผลจากกล้องวิดีโอหลายเอาต์พุตพร้อมกัน

27.6.1 ข้อมูลเบื้องต้น

ติดตั้งอุปกรณ์เสริมยูนิต VM ใน GP-3500T/3550T/3600T/3650T เพื่อแสดงผลต่างๆ บนหน้าจอ GP จากกล้องวิดีโอตั้งแต่ 1 ถึง 4 ตัวที่เชื่อมต่อกับยูนิต VM การดูภาพจากหลายๆ มุมเป็นสิ่งที่มีความประโยชน์อย่างยิ่ง



หมายเหตุ

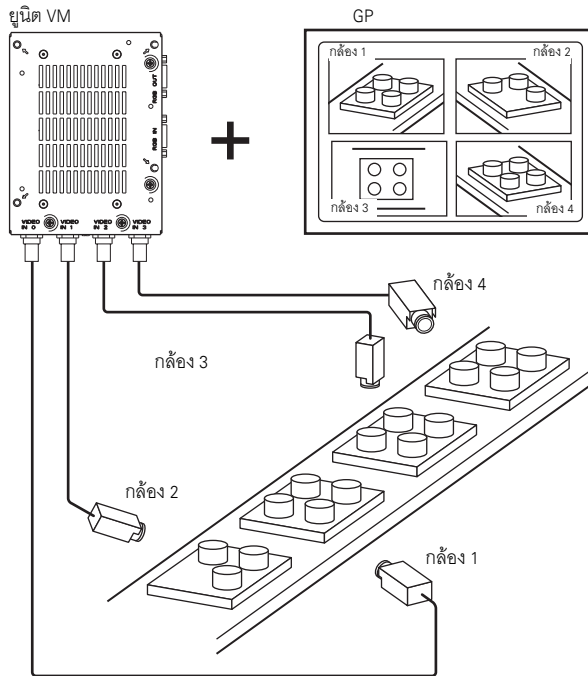
- หากต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมเฉพาะของยูนิต VM และวิธีการติดตั้ง โปรดดูที่ “คู่มือผู้ใช้ยูนิต VM”
- ในหน้าจอ GP ซึ่งแบ่งออกเป็นสี่หน้าจอย่อย คุณสามารถกำหนดให้หน้าจอหนึ่งแสดงหน้าจอ PC ได้
☞ “27.7 การแสดงหน้าจอ PC” (หน้า 27-59)
- คุณสามารถบันทึกภาพวิดีโอเป็นภาพนิ่ง แล้วบันทึกภาพดังกล่าวในรูปแบบ JPEG ได้
☞ “27.8 การบันทึกเอาต์พุตวิดีโอเป็นภาพนิ่ง” (หน้า 27-65)

27.6.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

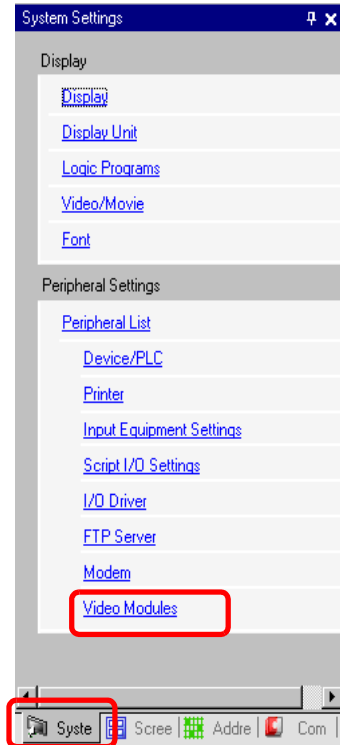
หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 - ☞ “27.9.5 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video Module] ทั่วไป” (หน้า 27-115)
 - ☞ “27.9.6 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video Module]” (หน้า 27-124)
 - ☞ “27.9.7 คำแนะนำในการตั้งค่าพาร์ทแสดงยูนิท VM” (หน้า 27-137)
- สำหรับรายละเอียดของวิธีการวางพาร์ทและการตั้งค่าตำแหน่ง รูปร่าง สี และป้ายชื่อโปรดดูที่ “ขั้นตอนการแก้ไขพาร์ท”
 - ☞ “9.6.1 การแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-38)

เมื่อติดตั้งยูนิท VM ไว้ หน้าจอ GP จะแสดงภาพถ่ายจากสี่มุมในแบบเรียลไทม์



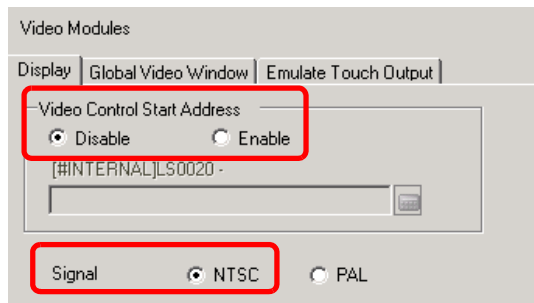
1 ใน [System Settings] ให้เลือก [Video Module]



หมายเหตุ


- หากไม่ปรากฏแท็บ [System Settings] ในพื้นที่ทำงาน ให้ไปที่เมนู [View (V)] ซี่ที่ [Workspace (W)] จากนั้น คลิก [System Settings (S)]

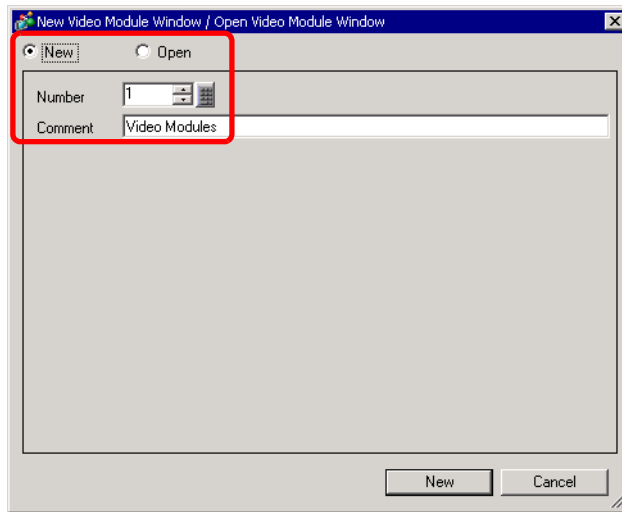
2 ที่ [Video Control Start Address] ให้เลือก [Disable] ใน [Video Signal] ให้เลือกชนิดสัญญาณวิดีโอที่สามารถใช้ในพื้นที่ของคุณได้ ระหว่าง [NTSC] หรือ [PAL]



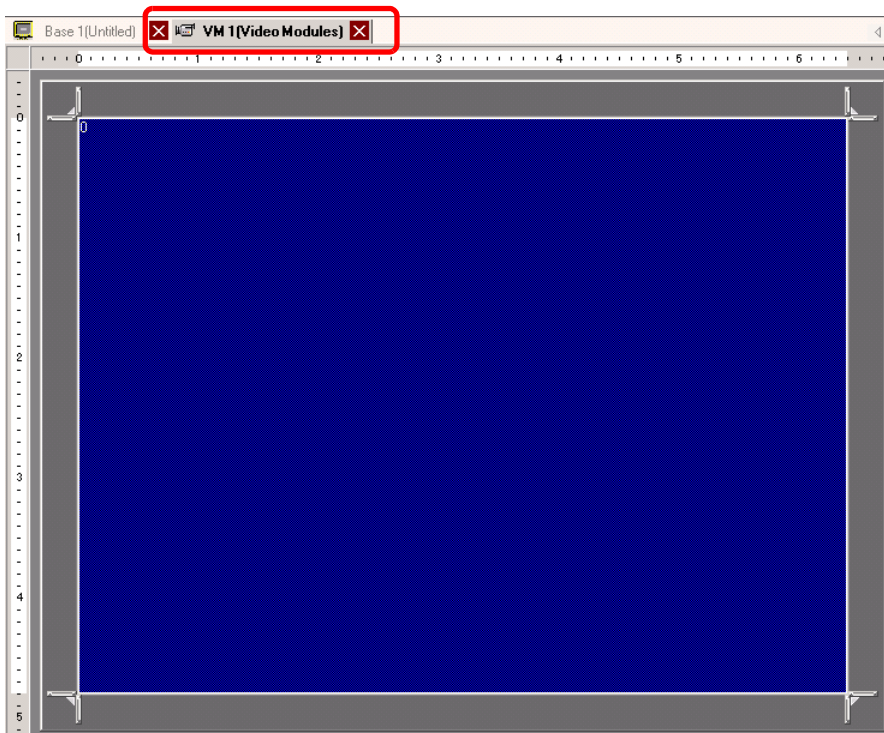
หมายเหตุ

- หากตั้งค่า [Video Control Start Address] เป็น [Enable] ระบบจะใช้เวิร์ดจำนวน 42 เวิร์ดโดยอัตโนมัติ โดยเริ่มจากตำแหน่งควบคุมที่กำหนดไว้เพื่อควบคุมการแสดงผลภาพวิดีโอ สำหรับรายการต่างๆ ในการควบคุมวิดีโอ โปรดดูที่หัวข้อต่อไปนี้
☞ “◆พื้นที่ควบคุมวิดีโอ” (หน้า 27-124)


3 ที่เมนู [Common Settings (R)] ให้เลือก [Video Module (V)] หรือคลิก  เพื่อเปิดกล่องโต้ตอบต่อไปนี้ เลือก [New] แล้วกำหนดค่า [Number] และ [Comment] (ตัวอย่าง Number “1”, Comment “Video”)

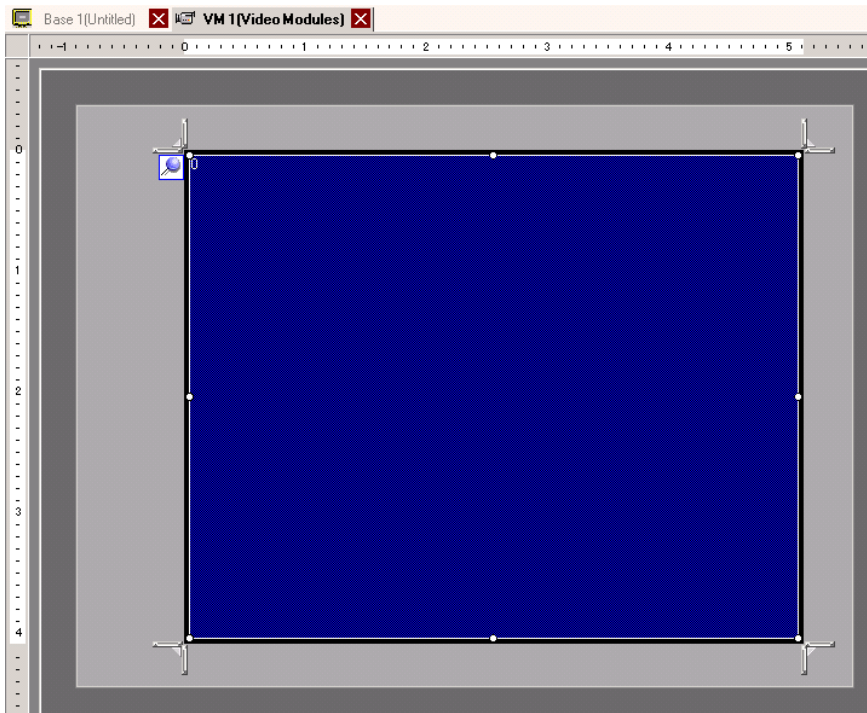


4 หน้าต่างวิดีโอ [VM 1] จะปรากฏขึ้น

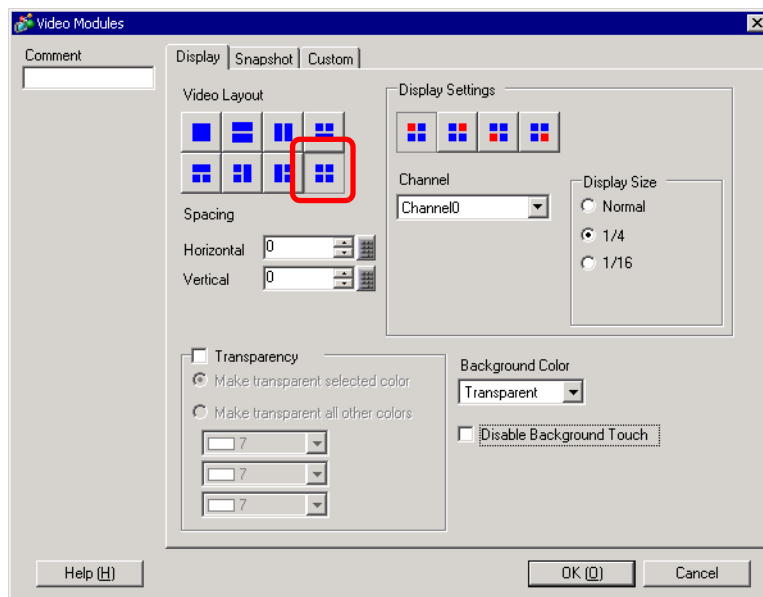



5 ปรับขนาดของ [Video Module]

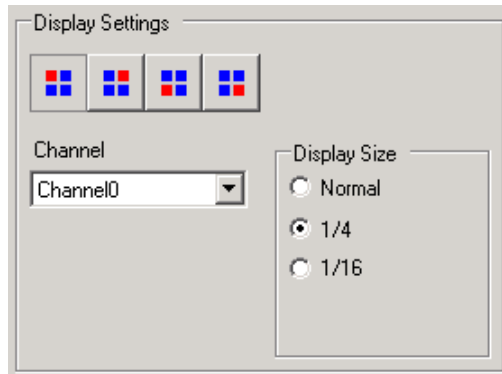
ในการขยายหน้าต่าง ให้ย่อพื้นที่แสดงผล (พาร์ทสีน้ำเงิน) ก่อน จากนั้นลากเครื่องหมาย  ตรงมุมทั้งสี่ เพื่อปรับขนาดของ [Video Module] หากต้องการขยายขนาด ให้ขยายขนาดหน้าต่างและปรับพื้นที่แสดงผล ให้พอดีกับขนาดหน้าต่าง



6 ดับเบิลคลิกที่พื้นที่แสดงผลสีน้ำเงิน กล้องได้ตอบสนองต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น เลือก [Video Layout]



7 ในพื้นที่ [Display] ให้คลิก  และที่ใต้ [Channel] ให้เลือกภาพจากกล้องที่ต้องการให้แสดงในพื้นที่ด้านซ้ายบนนี้ (ตัวอย่าง Channel 0) และเลือกขนาดของภาพด้วย (ตัวอย่าง 1/4)

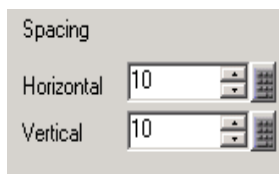


เลือกค่า Channel และ Display Size ให้ภาพที่จะแสดงอยู่ในพื้นที่ด้านขวาบน ซ้ายล่าง ขวาล่างด้วยวิธีเดียวกัน

หมายเหตุ

- หาก [Display Size] ที่เลือกไว้มีขนาดใหญ่กว่าจอแสดงผลหรือพื้นที่แสดงผลสีน้ำเงิน จะแสดงได้เพียงบางส่วนของภาพ คุณสามารถใช้ [Video Display position] ในแท็บ [Custom Settings] เพื่อระบุพาร์ตของภาพอินพุตที่จะแสดง หากต้องการให้หน้าจอแสดงครบทั้งภาพ ให้ตั้งค่า [Display Size] ให้เล็กกว่าขนาดของพื้นที่แสดงผลสีน้ำเงิน

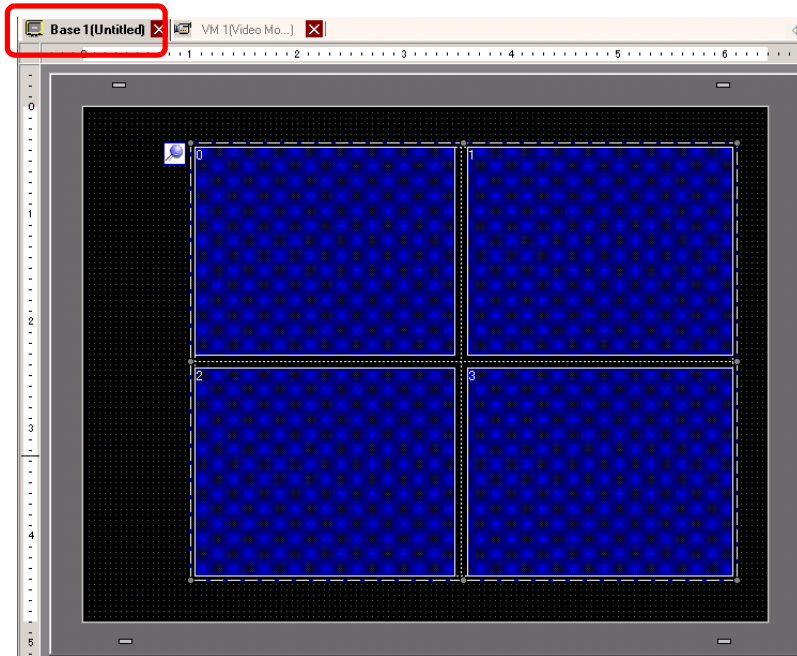
8 ระบุระยะห่างระหว่างหน้าจอต่าง ๆ (ตัวอย่าง horizontal 10, vertical 10) คลิก [OK] เพื่อสิ้นสุดการตั้งค่า และออกจากหน้าต่างตั้งค่าหน้าตาของยูนิท VM



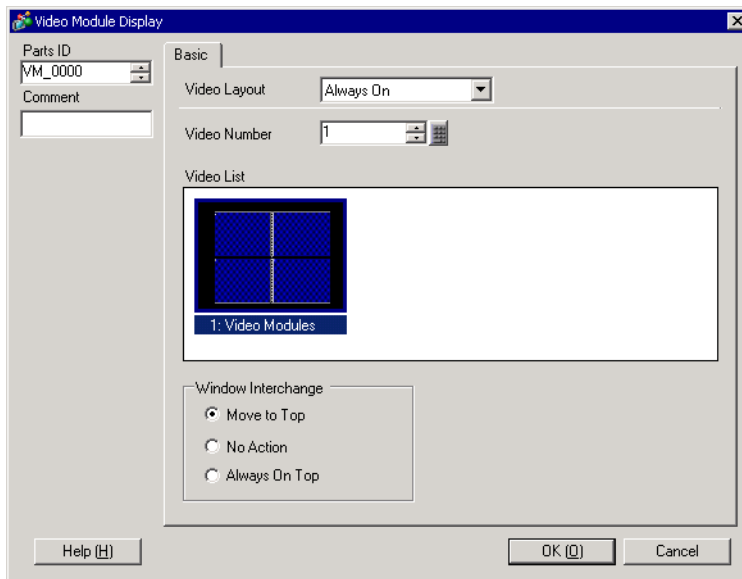
หมายเหตุ

- คุณสามารถลากจุดที่อยู่ระหว่างแต่ละหน้าจอเพื่อปรับระยะห่างระหว่างหน้าจอได้

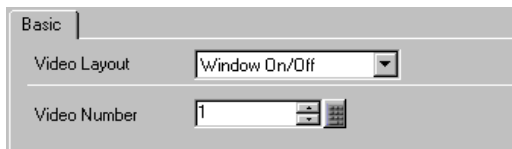
9 คลิกแท็บ [Base 1] เพื่อแสดงหน้าจอหลัก ที่เมนู [Parts (P)] ให้เลือก [Video Module Display (V)] หรือคลิก  เพื่อวางพาร์ทแสดงยูนิท VM บนหน้าจอ



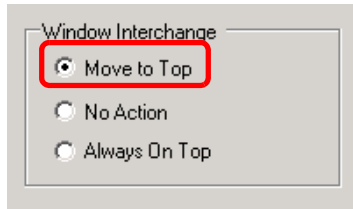
10 ดับเบิลคลิกที่พาร์ทแสดงยูนิท VM กล้องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น



11 ในรายการ [Video Layout] ให้คลิก [Window On/Off] แล้วเลือกหมายเลขหน้าจอวิดีโอ (ตัวอย่าง 1) ในช่อง [Video Number]



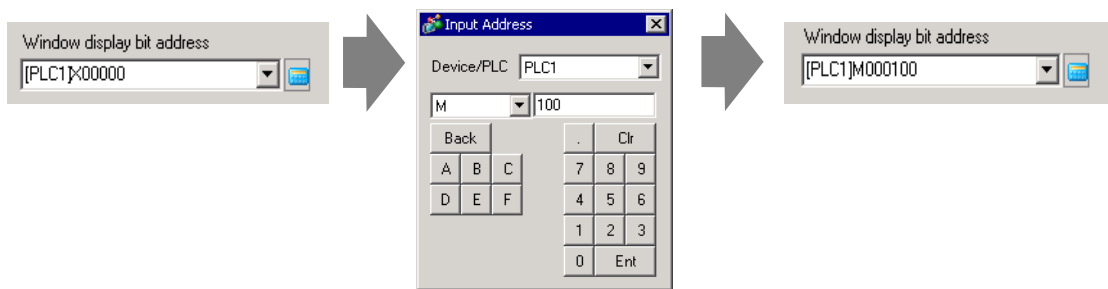
12 ที่ใต้ [Window Touch Behavior] ให้เลือก [Move to Top]




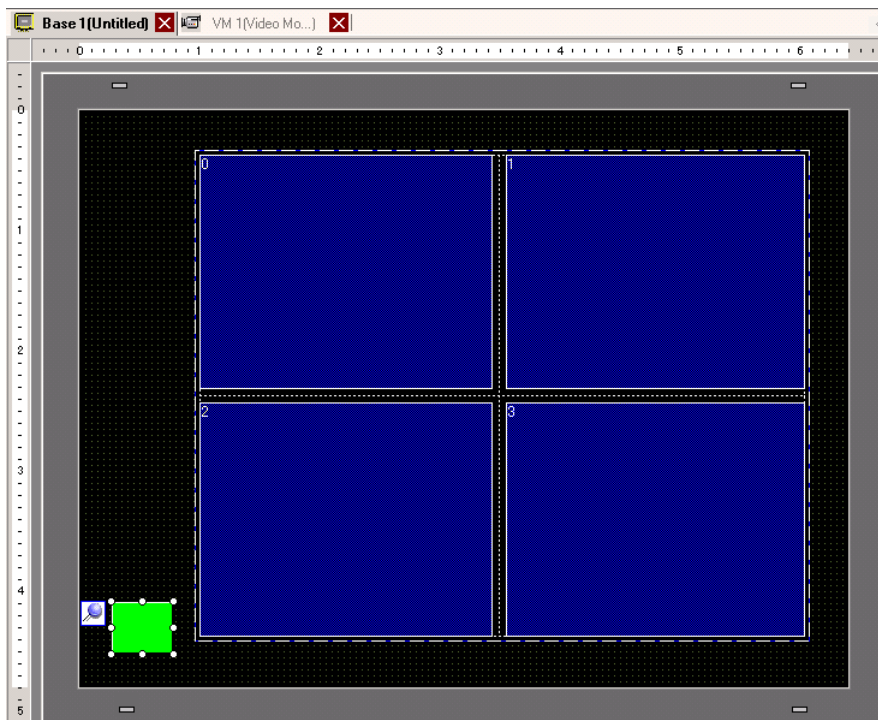
13 ในรายการ [Window Display Bit Address] ให้เลือกตำแหน่งบิต (ตัวอย่าง M100) สำหรับใช้ควบคุมการแสดงผลหน้าต่าง แล้วคลิก [OK]

คลิกที่ไอคอนเพื่อแสดงเป็นคีย์
ข้อมูลตำแหน่ง

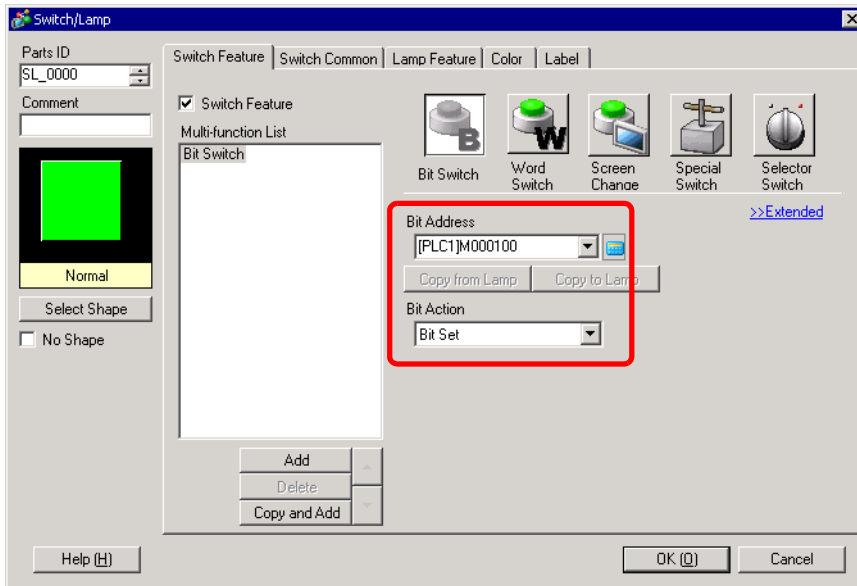
ปุ่ม "M" และ "100"



14 วางสวิตช์เปิด/ปิดบนหน้าจอเพื่อควบคุมพาร์ทแสดงยูนิต VM ในเมนู [Parts (P)] ให้ชี้ไปที่ [Switch Lamp (C)] แล้วคลิก [Bit Switch (B)] หรือคลิก  เพื่อวางสวิตช์ลงบนหน้าจอ



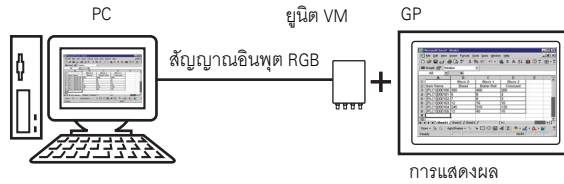
15 ดับเบิลคลิกที่สวิตช์ กล่องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น ในรายการ [Bit Address] ให้เลือกตำแหน่ง (M100) สำหรับใช้ควบคุมหน้าจอ แล้วเลือก [Bit Invert] ในรายการ [Bit Action]



27.7 การแสดงผลหน้าจอ PC

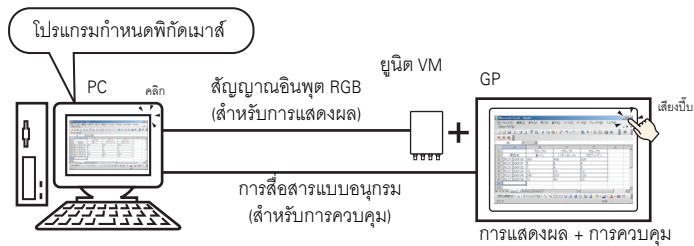
27.7.1 ข้อมูลเบื้องต้น

ติดตั้งอุปกรณ์เสริมยูนิต VM ใน GP-3500T/3550T/3600T/3650T เพื่อแสดงผลหน้าจอ PC บน GP ผ่านทางการเชื่อมต่อ RGB กับ PC คุณสามารถใช้ GP เป็นจอ PC ได้



หมายเหตุ

- หากต้องการทราบข้อมูลเพิ่มเติมเฉพาะของยูนิต VM และวิธีการติดตั้ง โปรดดูที่ “คู่มือผู้ใช้ยูนิต VM”
- ติดตั้งไดรเวอร์หน้าจอสัมผัสใน PC ของคุณ เพื่อส่งข้อมูลจุดพิกัดที่ถูกต้องของ GP ผ่านทางการสื่อสารแบบอนุกรม คุณสามารถควบคุมตัวชี้ของ PC ได้จาก GP

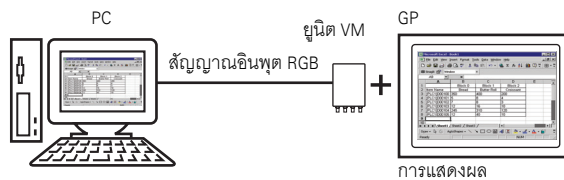


27.7.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

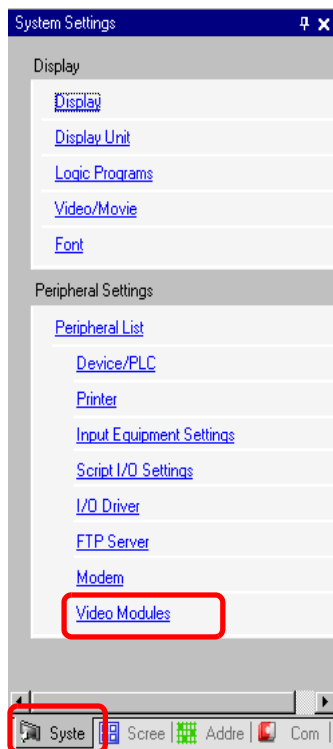
หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 - ☞ “27.9.5 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video Module] ทั้งหมด” (หน้า 27-115)
 - ☞ “27.9.6 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video Module]” (หน้า 27-124)
 - ☞ “27.9.7 คำแนะนำในการตั้งค่าพาร์ทแสดงผลยูนิต VM” (หน้า 27-137)
- สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับการวางพาร์ทหรือการตั้งค่าตำแหน่ง รูปร่าง สี และป้ายชื่อโปรดดูที่ การแก้ไขพาร์ท
 - ☞ “9.6.1 การแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-38)

หน้าจอ PC จะแสดงอยู่บนหน้าจอ GP ที่ติดตั้งยูนิต VM ไว้



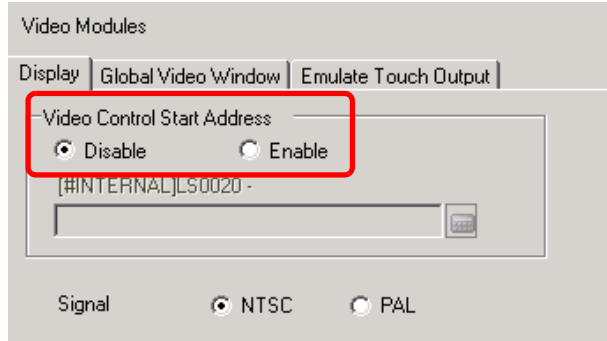
1 ใน [System Settings] ให้เลือก [Video Module]



หมายเหตุ


- หากไม่ปรากฏแท็บ [System Settings] ในพื้นที่ทำงาน ให้ไปที่เมนู [View (V)] ซี่ที่ [Workspace (W)] จากนั้น คลิก [System Settings (S)]

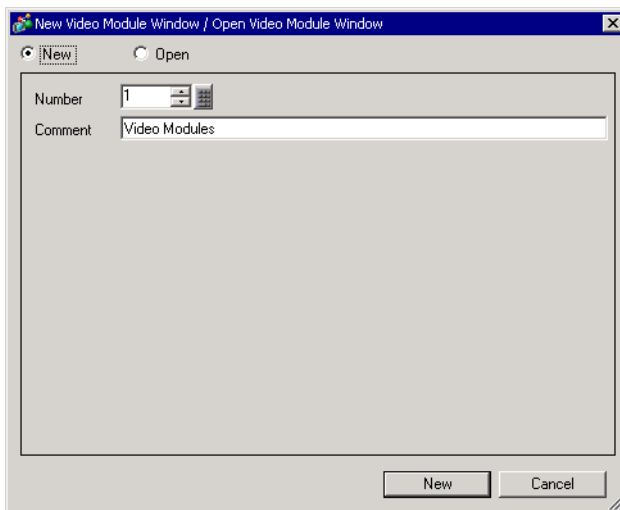
2 ที่ [Video Control Start Address] ให้เลือก [Disable]



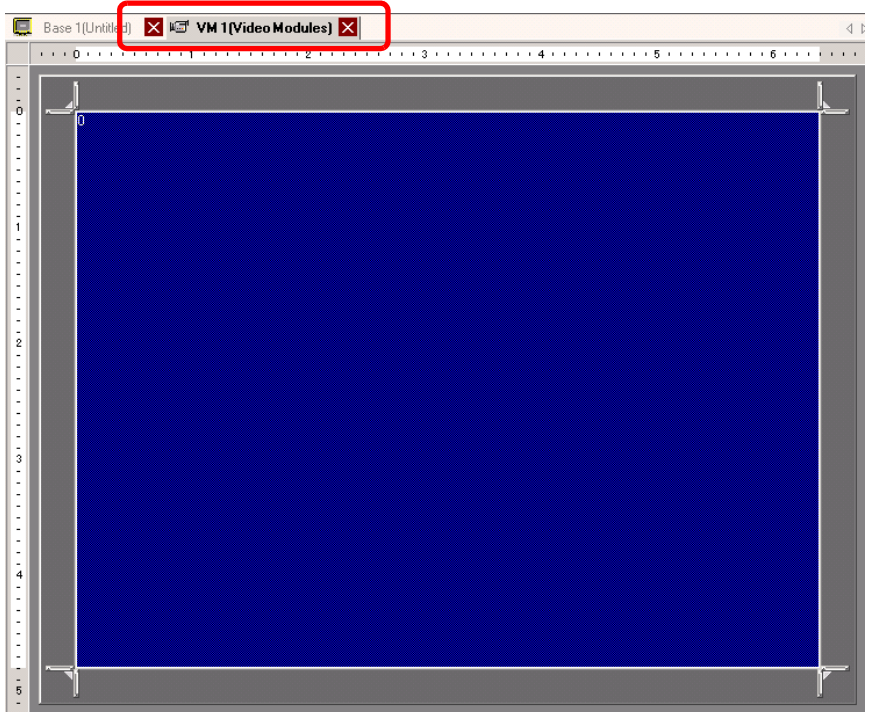
หมายเหตุ

- หากตั้งค่า [Video Control Start Address] เป็น [Enable] ระบบจะใช้เวิร์ดจำนวน 42 เวิร์ดโดยอัตโนมัติ โดยเริ่มจากตำแหน่งควบคุมที่กำหนดไว้เพื่อควบคุมการแสดงผลภาพวิดีโอ สำหรับรายการต่างๆ ในการควบคุมวิดีโอ โปรดดูที่หัวข้อต่อไปนี้
☞ “◆พื้นที่ควบคุมวิดีโอ” (หน้า 27-124)
- เมื่อแสดงผลหน้าจอ PC เพียงอย่างเดียวบนหน้าจอ GP โดยใช้สัญญาณอินพุต RGB คุณสามารถตั้งค่า [Signal] ของวิดีโอเป็น [NTSC] หรือ [PAL] ก็ได้ โดยไม่กระทบกับการแสดงผลแต่อย่างใด


3 ที่เมนู [Common Settings (R)] ให้เลือก [Video Module (U)] หรือคลิก  เพื่อเปิดกล่องโต้ตอบต่อไปนี้ เลือก [New] แล้วกำหนดค่า [Number] และ [Comment] (ตัวอย่าง Number “1”, Comment “Video”)

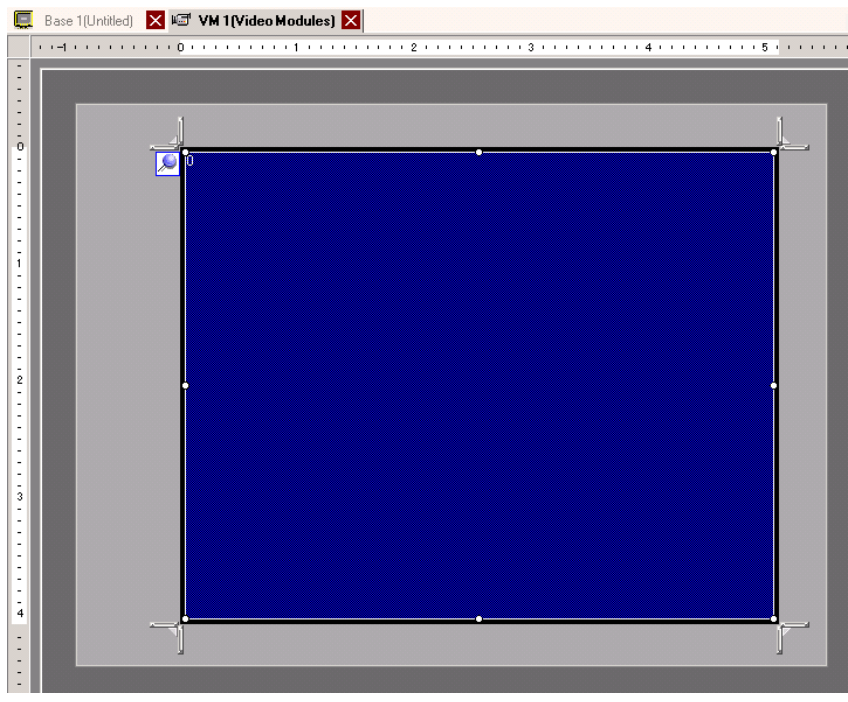


4 หน้าต่างวิดีโอ [VM 1] จะปรากฏขึ้น

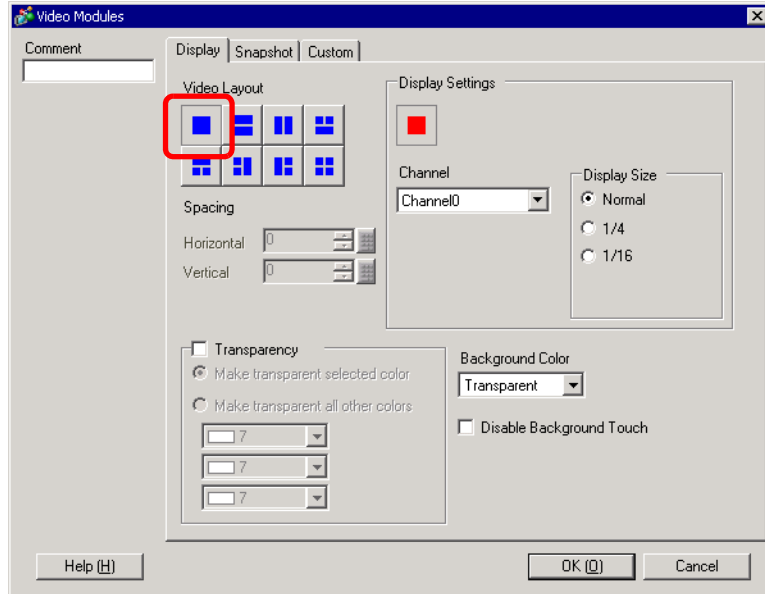


5 ปรับขนาดของ [Video Module]

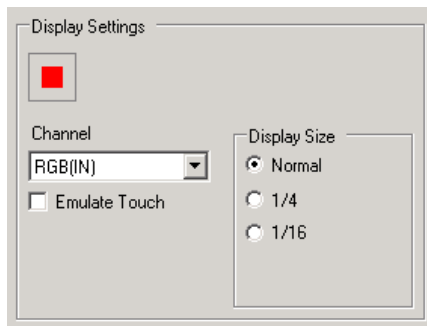
ในการย่อขนาดหน้าต่าง ให้ย่อพื้นที่แสดงผล (พาร์ทสีน้ำเงิน) ก่อน จากนั้นลากเครื่องหมาย  ตรงมุมทั้งสี่ เพื่อปรับขนาดของ [Video Module] หากต้องการขยายขนาด ให้ขยายขนาดหน้าต่างและปรับพื้นที่แสดงผลให้พอดีกับขนาดหน้าต่าง



6 กล้องโต้ตอบต่อไปนี้จะเปิดขึ้นเมื่อดับเบิลคลิกที่พื้นที่แสดงผล (พาร์ทสีน้ำเงิน) ที่ใต้ [Video Layout] ให้คลิก 




7 ในรายการ [Channel] ให้เลือก [RGB(IN)] และตั้งค่า [Display Size] เป็น [Normal]

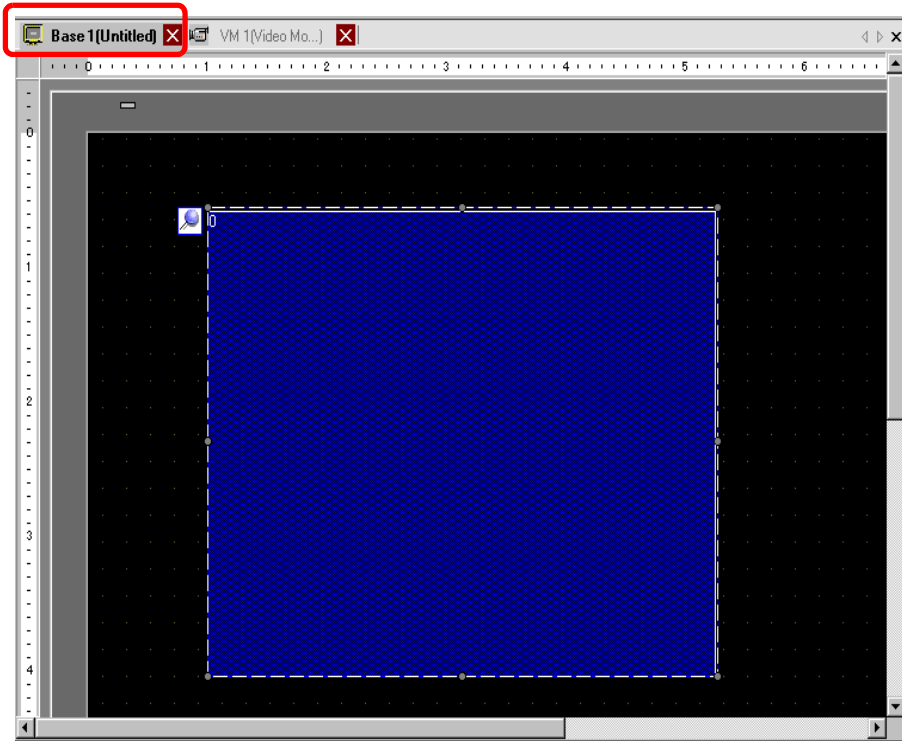


หมายเหตุ

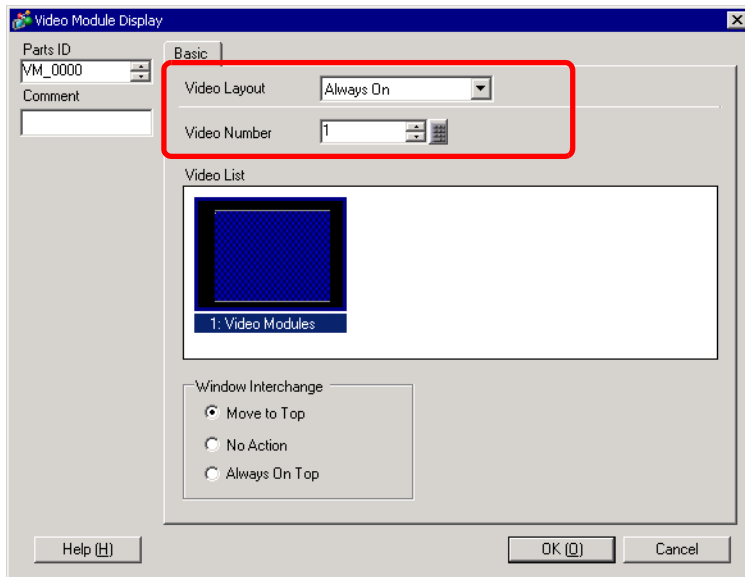
- หาก [Display Size] ที่เลือกไว้มีขนาดใหญ่กว่าจอแสดงผลหรือพื้นที่แสดงผลสีน้ำเงิน จะแสดงได้เพียงบางส่วนของภาพ คุณสามารถใช้ [Video Display position] ในแท็บ [Custom Settings] เพื่อระบุพาร์ทของภาพอินพุตที่จะแสดง หากต้องการให้หน้าจอแสดงครบทั้งภาพ ให้ตั้งค่า [Display Size] ให้เล็กกว่าขนาดของพื้นที่แสดงผลสีน้ำเงิน

8 คลิก [OK] เพื่อสิ้นสุดการตั้งค่า และออกจากการตั้งค่าหน้าต่างของยูนิท VM

9 คลิก [Base 1] เพื่อเปลี่ยนไปที่หน้าจอหลัก ที่เมนู [Parts (P)] ให้เลือก [Video Module Display (V)] หรือคลิก  เพื่อวางพาร์ทแสดงยูนิต VM บนหน้าจอ



10 ดับเบิลคลิกที่พาร์ทแสดงยูนิต VM กล่องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น ในรายการ [Video Layout] ให้เลือก [Always ON] และกำหนดหมายเลขหน้าจอวิดีโอ (ตัวอย่าง 1) ในช่อง [Video Number]

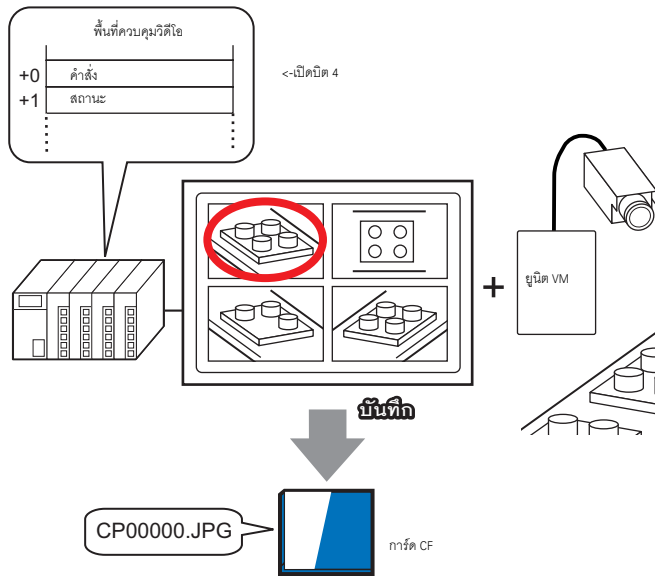


11 คลิก [OK] การตั้งค่าก็จะเสร็จสมบูรณ์

27.8 การบันทึกเอาต์พุตวิดีโอเป็นภาพนิ่ง

27.8.1 ข้อมูลเบื้องต้น

ติดตั้งอุปกรณ์เสริมยูนิต VM ใน GP-3500T/3550T/3600T/3650T เพื่อบันทึกภาพวิดีโอจากช่องสัญญาณ 1 แล้วบันทึกลงในการ์ด CF ในรูปแบบ JPEG



หมายเหตุ

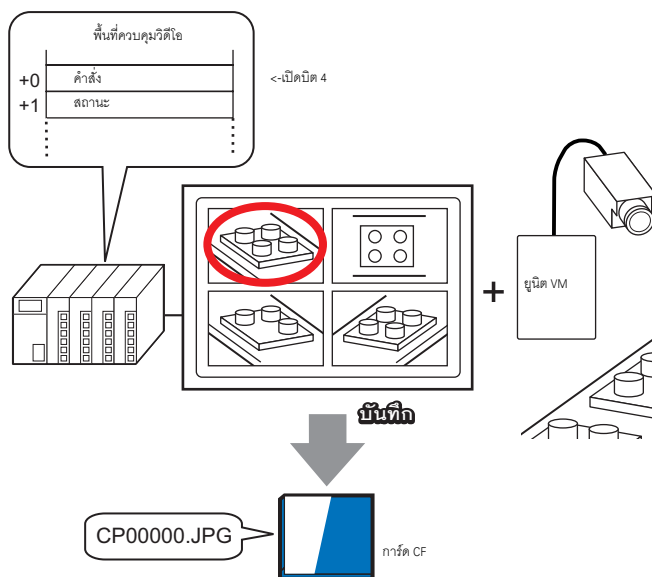
- หากต้องการทราบข้อมูลจำเพาะของยูนิต VM และวิธีการติดตั้ง โปรดดูที่ “คู่มือผู้ใช้ยูนิต VM”

27.8.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

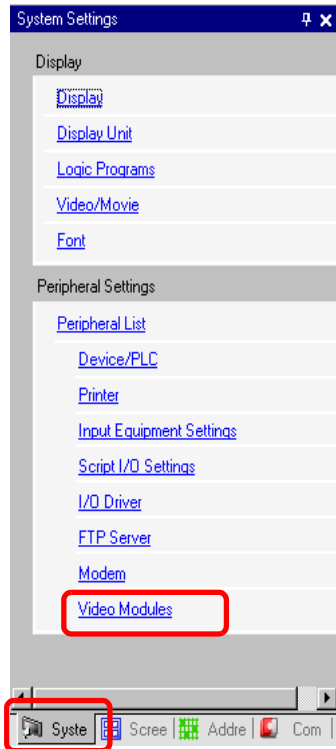
หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า
 - ☞ “27.9.6 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video Module]” (หน้า 27-124)
 - ☞ “27.9.5 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video Module] ทั้งหมด” (หน้า 27-115)
 - ☞ “27.9.7 คำแนะนำในการตั้งค่าพาร์ตแสดงยูนิต VM” (หน้า 27-137)
- สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับการวางพาร์ตหรือการตั้งค่าตำแหน่ง รูปร่าง สี และป้ายชื่อโปรดดูที่ การแก้ไขพาร์ต
 - ☞ “9.6.1 การแก้ไขพาร์ต” (หน้า 9-38)

เปิดตำแหน่งบันทึกภาพหน้าจอที่ฝั่ง PLC เพื่อบันทึกภาพที่กำหนดจากช่องสัญญาณ 1 ให้เป็นภาพนิ่งในรูปแบบ JPEG ลงในการ์ด CF



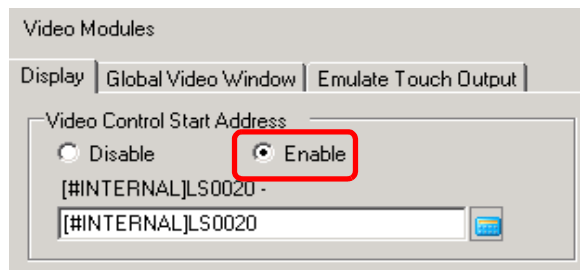
1 ใน [System Settings] ให้เลือก [Video Module]



หมายเหตุ

- หากไม่ปรากฏแท็บ [System Settings] ในพื้นที่ทำงาน ให้ไปที่เมนู [View (V)] ซี่ที่ [Workspace (W)] จากนั้น คลิก [System Settings (S)]

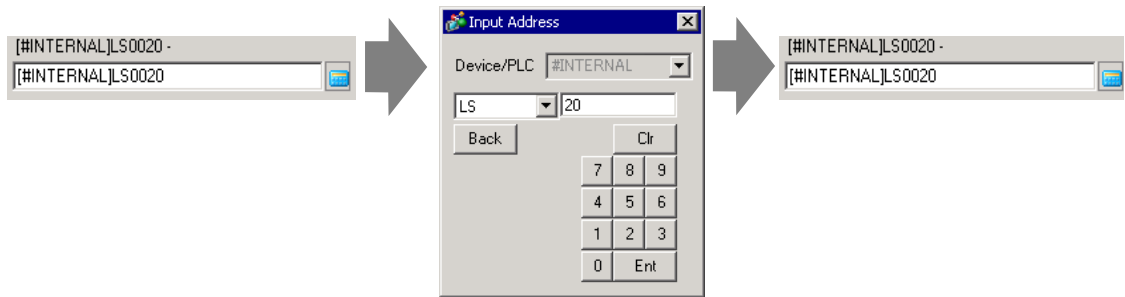
2 ที่ได้ [Video Control Start Address] ให้เลือก [Enable] ระบบจะใช้เวิร์ดจำนวน 42 เวิร์ดโดยเริ่มจากตำแหน่งควบคุมที่กำหนดไว้เพื่อควบคุมการแสดงผลภาพวิดีโอ



3 ระบุตำแหน่งเริ่มต้นของพื้นที่ควบคุมวิดีโอ (ตัวอย่าง LS20)

คลิกที่ไอคอนเพื่อแสดงแบนด์วิดท์
ข้อมูลตำแหน่ง

บ๊อง "LS"
และ "20"




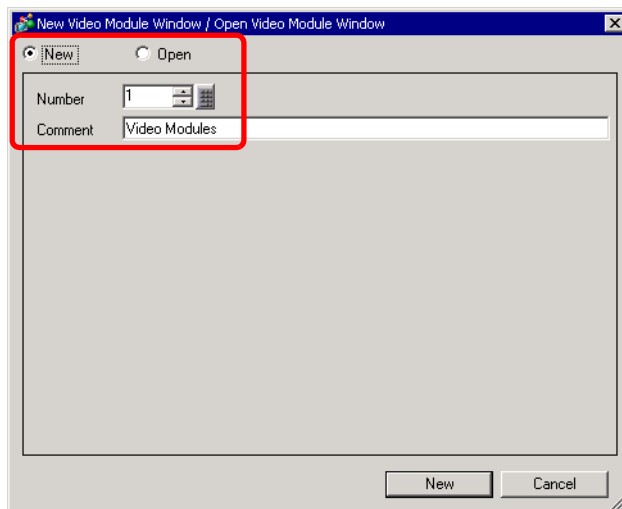
หมายเหตุ

- ช่วงการตั้งค่าของ [Video Control Start Address] นั้นมีตั้งแต่ LS20 - LS1989 และ LS2096 - LS8957 หากมีการระบุค่าที่ไม่ได้อยู่ในช่วงนี้ ฟังก์ชัน VM จะไม่ทำงาน

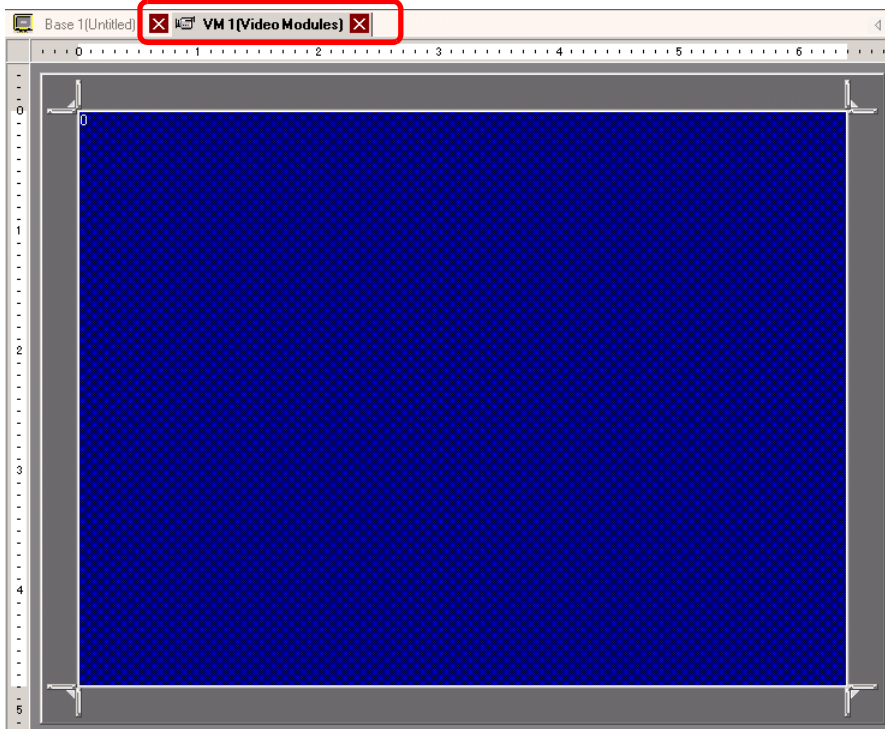
4 จาก [Video Signal] เลือก [NTSC]




5 ที่เมนู [Common Settings (R)] ให้เลือก [Video Module (V)] หรือคลิก  เพื่อเปิดกล่องโต้ตอบต่อไปนี้ เลือก [New] แล้วกำหนดค่า [Number] และ [Comment] (ตัวอย่าง Number "1", Comment "Video")

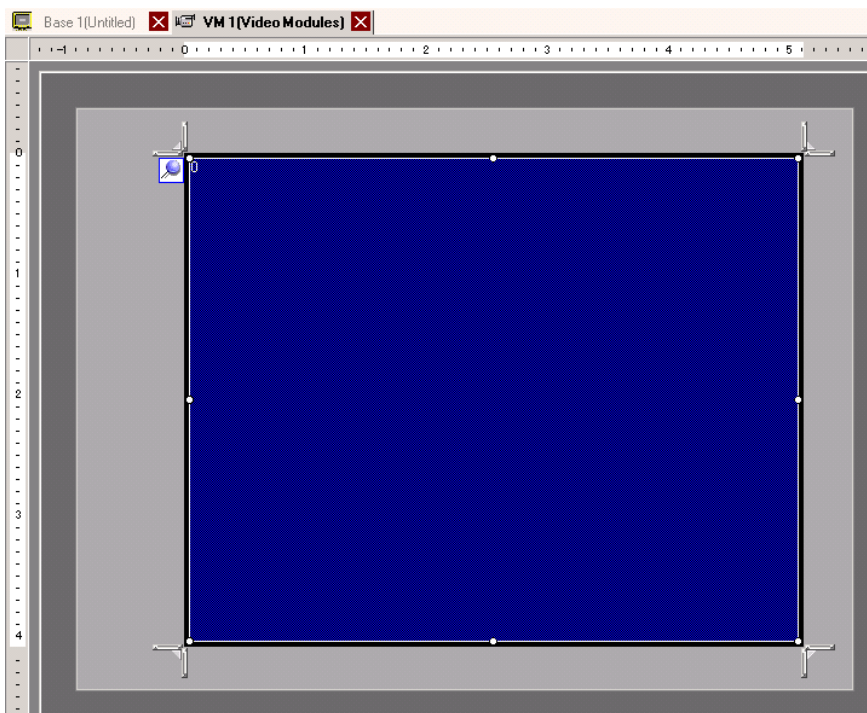



6 หน้าต่างวิดีโอ [VM 1] จะปรากฏขึ้น

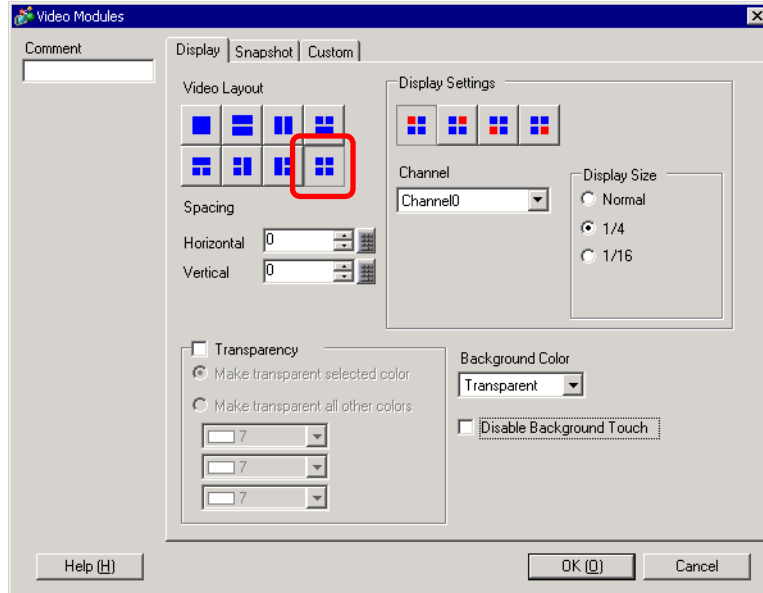



7 ปรับขนาดของ [Video Module]

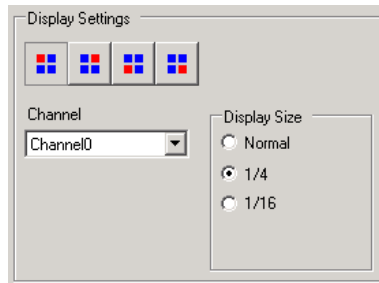
ในการขยายหน้าต่าง ให้ย่อพื้นที่แสดงผล (พาร์ทสีน้ำเงิน) ก่อน จากนั้นลากเครื่องหมาย  ตรงมุมทั้งสี่ เพื่อปรับขนาดของ [Video Module] หากต้องการขยายขนาด ให้ขยายขนาดหน้าต่างและปรับพื้นที่แสดงผล ให้พอดีกับขนาดหน้าต่าง



8 ดับเบิลคลิกที่พื้นที่แสดงผลสีน้ำเงิน กล้องได้ตอบสนองต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น เลือก [Video Layout] 



9 ในพื้นที่ [Display] ให้คลิก  และที่ใต้ [Channel] ให้เลือกภาพจากกล้องที่ต้องการให้แสดงที่พื้นที่ด้านซ้ายบนนี้ (ตัวอย่าง Channel 0) และเลือกขนาดของภาพด้วย (ตัวอย่าง 1/4)

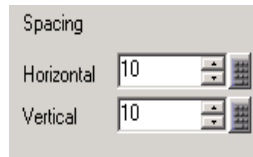


เลือกค่า Channel และ Display Size ให้ภาพที่จะแสดงอยู่ในพื้นที่ด้านขวาบน ซ้ายล่าง ขวาล่างด้วยวิธีเดียวกัน

หมายเหตุ

- หาก [Display Size] ที่เลือกไว้มีขนาดใหญ่กว่าจอแสดงผลหรือพื้นที่แสดงผลสีน้ำเงิน จะแสดงได้เพียงบางส่วนของภาพ คุณสามารถใช้ [Video Display position] ในแท็บ [Custom Settings] เพื่อระบุพาร์ทของภาพอินพุตที่จะแสดง หากต้องการให้หน้าจอแสดงครบทั้งภาพ ให้ตั้งค่า [Display Size] ให้เล็กกว่าขนาดของพื้นที่แสดงผลสีน้ำเงิน

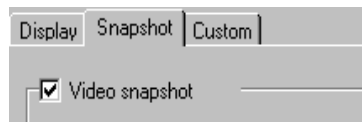
- 10 ระบุระยะห่างระหว่างหน้าจอต่าง ๆ (ตัวอย่าง horizontal 10, vertical 10) คลิก [OK] เพื่อสิ้นสุดการตั้งค่า และออกจากหน้าต่างต่างของยูนิท VM



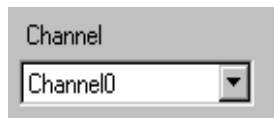
หมายเหตุ

- คุณสามารถลากจุดที่อยู่ระหว่างแต่ละหน้าจอเพื่อปรับระยะห่างระหว่างหน้าจอได้

- 11 เปิดแท็บ [Snapshot] แล้วทำเครื่องหมายที่ช่อง [Video snapshot]



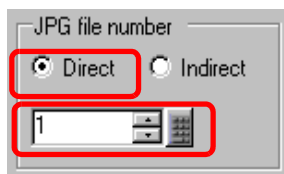
- 12 ในรายการ [Channel] ให้เลือก [Channel 0]




หมายเหตุ

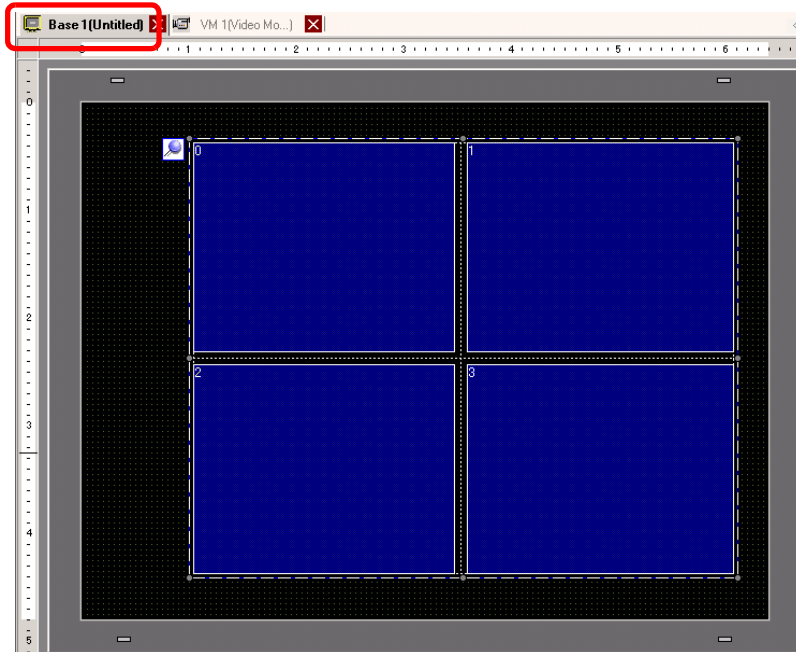
- คุณสามารถทำการบันทึกหน้าจอได้เพียงหนึ่งช่องสัญญาณ และต้องเป็นภาพวิดีโอเท่านั้น

- 13 ที่ใต้ [JPG file number] ให้เลือก [Fixed] แล้วระบุหมายเลขไฟล์ JPEG ของไฟล์ที่คุณกำลังสร้าง

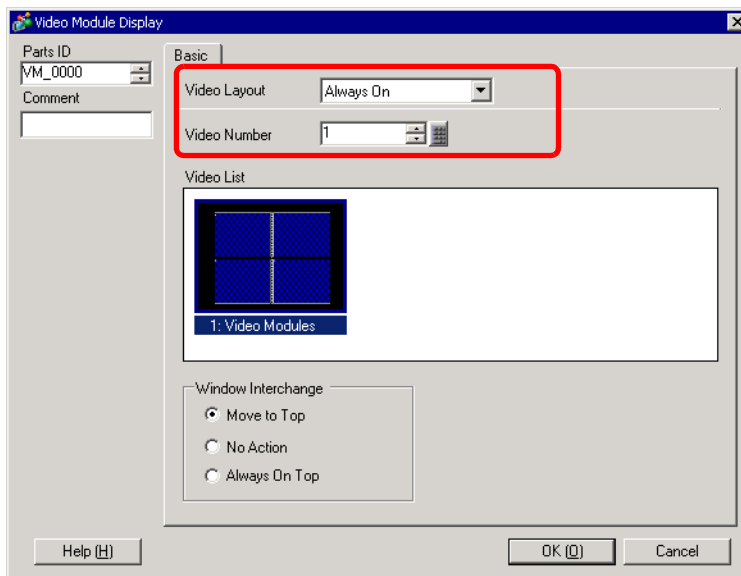


- 14 คลิก [OK] เพื่อออกจากหน้าต่างต่างของยูนิท VM

- 15 เปิดหน้าจอหลัก แล้วเลือก [Video Module Display (V)] ในเมนู [Parts (P)] หรือคลิก  เพื่อวางพาร์ทแสดงยูนิต VM ลงบนหน้าจอ



- 16 ดับเบิลคลิกที่พาร์ทแสดงยูนิต VM กล้องโต้ตอบดังต่อไปนี้จะปรากฏขึ้น ในรายการ [Video Layout] ให้เลือก [Always ON] และในรายการ [Video Number] ให้ระบุหมายเลขการแสดงผลภาพวิดีโอ (ตัวอย่าง 1) แล้วคลิก [OK]



◆ กระบวนการทำงาน

- 1 เปิดบิต 4 ของตำแหน่ง [Video Control Start Address] (LS20) ที่กำหนดไว้ในขั้นตอนที่ 3
- 2 ระบบจะบันทึกภาพในช่องสัญญาณ 0 แล้วบันทึกเก็บไว้ในโฟลเดอร์ "CAPTURE" ในการ์ด CF โดยใช้ชื่อไฟล์ "CP00001.JPG"

27.9 คำแนะนำในการตั้งค่า

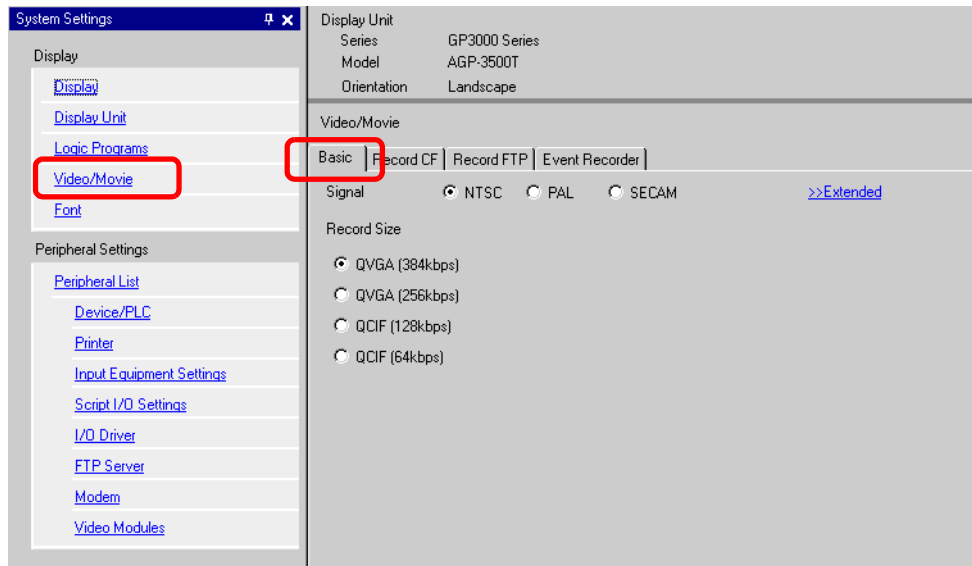
27.9.1 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video/Movie]

กำหนดการตั้งค่าของการแสดงภาพวิดีโอและการบันทึกภาพเคลื่อนไหว

หมายเหตุ

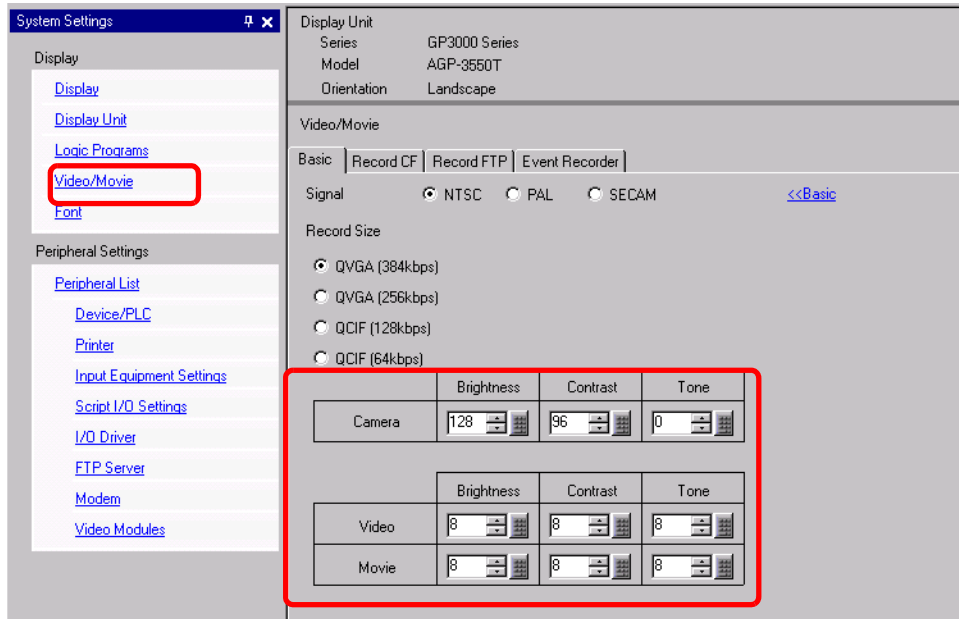
- ในการตรวจสอบว่าผลิตภัณฑ์รุ่นที่คุณใช้มีฟังก์ชันนี้อยู่หรือไม่ โปรดดูที่รายการฟังก์ชันที่ใช้ได้
☞ “1.3 รายการฟังก์ชันที่ใช้ได้แยกตามอุปกรณ์แต่ละรุ่น” (หน้า 1-5)

■ Basic/เบื้องต้น



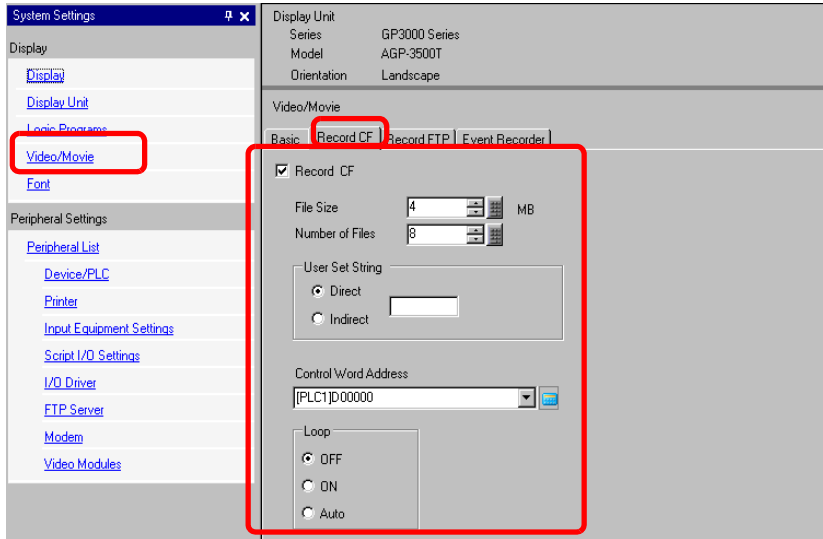
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Video Signal	เลือกรูปแบบสัญญาณภาพ <ul style="list-style-type: none"> • NTSC: 640 x 480 พิกเซล • PAL: 768 x 576 พิกเซล • SECAM: 768 x 576 พิกเซล
Record Size	เลือกขนาดภาพที่จะบันทึก <ul style="list-style-type: none"> • QVGA (384kbps): 320 x 240 พิกเซล • QVGA (256kbps): 320 x 240 พิกเซล • QCIF (128kbps): 176 x 144 พิกเซล • QCIF (64kbps): 176 x 144 พิกเซล

■ Basic/แบบละเอียด



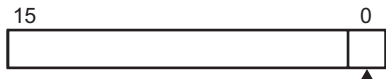
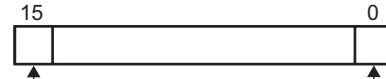
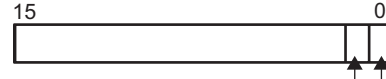
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Camera	คุณภาพของภาพของกล้องวิดีโอที่เชื่อมต่อกับ GP
Brightness	ตั้งค่าความสว่าง ช่วงการตั้งค่าคือ 0 ถึง 255 (ต่ำ - สูง)
Contrast	ตั้งค่าความเข้ม ช่วงการตั้งค่าคือ 0 ถึง 255 (ต่ำ - สูง)
Tone	ตั้งค่าสี ช่วงการตั้งค่าคือ 0 ถึง 255 (เขียว - แดง)
Video	คุณภาพของภาพสำหรับการแสดงผลแบบเรียลไทม์บน GP
Brightness	ตั้งค่าความสว่าง ช่วงการตั้งค่าคือ 0 ถึง 15 (ต่ำ - สูง)
Contrast	ตั้งค่าความเข้ม ช่วงการตั้งค่าคือ 0 ถึง 15 (ต่ำ - สูง)
Tone	ตั้งค่าสี ช่วงการตั้งค่าคือ 0 ถึง 15 (เขียว - แดง)
Movie	คุณภาพของวิดีโอที่ใช้เล่นภาพเคลื่อนไหวบน GP
Brightness	ตั้งค่าความสว่าง ช่วงการตั้งค่าคือ 0 ถึง 15 (ต่ำ - สูง)
Contrast	ตั้งค่าความเข้ม ช่วงการตั้งค่าคือ 0 ถึง 15 (ต่ำ - สูง)
Tone	ตั้งค่าสี ช่วงการตั้งค่าคือ 0 ถึง 15 (เขียว - แดง)

■ Record CF

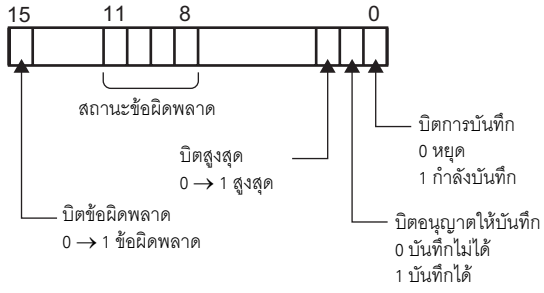


การตั้งค่า	คำอธิบาย						
Record CF	เลือกว่าจะบันทึกภาพจากกล้องวิดีโอแล้วบันทึกลงในการ์ด CF หรือไม่						
File Size	ระบุขนาดของไฟล์ภาพเคลื่อนไหวแต่ละไฟล์ ตั้งแต่ 1 ถึง 512 MB ภาพใดก็ตามที่มีขนาดเกินขนาดไฟล์ที่กำหนดจะได้รับการบันทึกเป็นไฟล์ถัดไปโดยอัตโนมัติ ระบบจะใช้เวลาที่ทำการบันทึกไฟล์ในการบันทึกครั้งแรก (ปี, เดือน, วันที่, ชั่วโมง, นาที, วินาที) เป็นชื่อของไฟล์						
Number of Files	ระบุจำนวนไฟล์วิดีโอที่จะบันทึกในโฟลเดอร์ โดยตั้งค่าได้ตั้งแต่ 1-100						
User set string	<p>ระบุอักขระที่จะใช้นำหน้าชื่อโฟลเดอร์และชื่อไฟล์ของไฟล์วิดีโอที่บันทึก คุณสามารถระบุอักขระตัวเลขผสมตัวอักษรแบบไบต์เดี่ยวได้ไม่เกินสองตัว</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> ชื่อไฟล์จะเป็นสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ (อักขระไม่เกิน 2 ตัว) + เวลาที่บันทึก ตัวอย่างเช่น หากสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้คือ "MC" วันที่คือ 2006/05/27 และ เวลาคือ 15:23:46 ชื่อไฟล์จะเป็น "MC060527_152346.SDX" หากผู้ใช้ไม่ระบุสตริงไว้ โฟลเดอร์จะมีชื่อว่า "NO-NAME" และในชื่อไฟล์จะมีแค่เวลาที่ทำการบันทึกไฟล์เท่านั้น (ปี, เดือน, วัน, ชั่วโมง, นาที, วินาทีที่บันทึกไฟล์) 						
Constant	ระบุสตริงโดยป้อนค่าที่นี้						
Address	<p>ระบุตำแหน่งที่จะใช้จัดเก็บข้อความที่กำหนดโดยผู้ใช้ คุณสามารถเปลี่ยนชื่อไฟล์ในอุปกรณ์/PLC ได้โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 3 เวิร์ดเริ่มจากตำแหน่งที่ระบุ</p> <table border="1" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>สตริงที่ผู้ใช้กำหนด</td> </tr> <tr> <td>+2</td> <td>สถานะ</td> </tr> </table>	+0	ควบคุม	+1	สตริงที่ผู้ใช้กำหนด	+2	สถานะ
+0	ควบคุม						
+1	สตริงที่ผู้ใช้กำหนด						
+2	สถานะ						

ต่อ

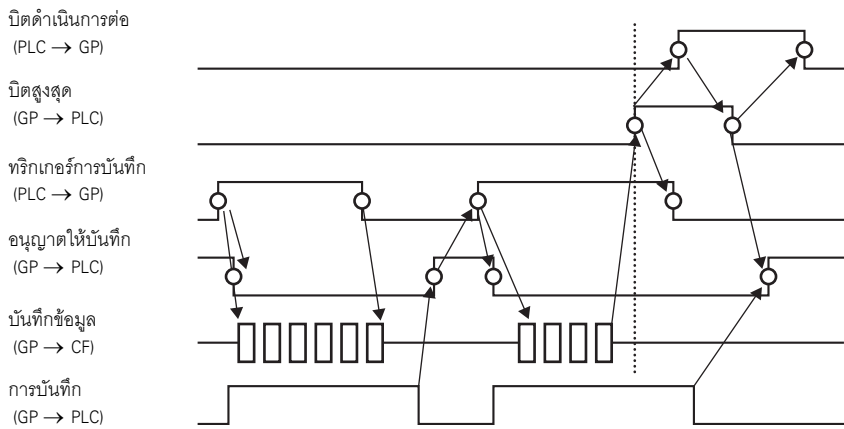
การตั้งค่า	คำอธิบาย						
<p>User Set String</p> <p>Address</p>	<ul style="list-style-type: none"> ควบคุม เปิดบิต 0 เพื่อบันทึกรหัสในตำแหน่งต่อไปนี้ให้เป็น "user set string"  <p>บิตที่เป็นสตริงที่กำหนด 0 → 1 การตั้งค่าเสร็จสมบูรณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> สตริงที่ผู้ใช้กำหนด บันทึกรหัสสตริง ขั้นตอนในการบันทึกรหัสตัวอักษรนั้นแตกต่างกันไปตามอุปกรณ์การเชื่อมต่อ สถานะ เปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Control] และเปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Status] ด้วย หากระบุสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ขณะที่ระบบกำลังบันทึกข้อมูลลงในการ์ด CF จะทำให้เกิดข้อผิดพลาดและบิต 15 จะเปิดขึ้น  <p>บิตข้อผิดพลาด 0 → 1 ข้อผิดพลาด</p> <p>บิตที่ระบุไว้ก่อนหน้านี้ 0 → 1 การตั้งค่าเสร็จสมบูรณ์</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> บิต 0 และบิต 15 ของตำแหน่ง [Status] จะปิด เมื่อบิต 0 ของตำแหน่ง [Control] ปิด หากมีการกำหนดอุปกรณ์เป็นชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น 						
<p>Control Word Address</p>	<p>ระบุตำแหน่งสำหรับควบคุมการบันทึก โดยใช้เวร็ดเรียงต่อเนื่องกัน 3 เวร็ดเริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด</p> <table border="1" data-bbox="617 1120 850 1236"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>สถานะ</td> </tr> <tr> <td>+2</td> <td>จำนวนไฟล์ที่บันทึก</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ควบคุม เปิดบิต 0 เพื่อเริ่มต้นการบันทึก (และบันทึกลงในการ์ด CF) ปิดบิตเพื่อหยุดการบันทึก <p>☞ “◆ แผนผังระยะเวลาของการบันทึกลงในการ์ด CF” (หน้า 27-78)</p>  <p>บิตดำเนินการต่อ 0 → 1 ร้องขอต่อ</p> <p>บิตทริกเกอร์การบันทึก 0 → 1 เริ่มต้น 1 → 0 หยุด</p>	+0	ควบคุม	+1	สถานะ	+2	จำนวนไฟล์ที่บันทึก
+0	ควบคุม						
+1	สถานะ						
+2	จำนวนไฟล์ที่บันทึก						

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย																											
Control Word Address	<ul style="list-style-type: none"> สถานะสถานะการบันทึกการ์ด CF และสถานะข้อผิดพลาดได้รับการบันทึกแล้ว  <p>บิตอนุญาตให้บันทึกได้จะเปิดขึ้นเมื่อเปิดเครื่อง GP สถานะข้อผิดพลาดจะแจ้งให้ทราบถึงสถานะต่อไปนี้ (รหัสข้อผิดพลาด)</p> <table border="1" data-bbox="408 718 1145 1226"> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>เสร็จสมบูรณ์</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1 ถึง 3</td> <td>สำรอง</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>ไม่มีการ์ด CF</td> <td>ไม่ได้เสียบการ์ด CF ใน GP หรือไม่ได้ปิดฝาครอบการ์ด CF</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>การเขียนการ์ด CF เกิดข้อผิดพลาด</td> <td>การเขียนการ์ด CF ล้มเหลว หรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>สำรอง</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>ข้อผิดพลาดของการ์ด CF</td> <td>การ์ด CF ใช้งานไม่ได้ หรือใช้สื่อที่ไม่ใช่การ์ด CF</td> </tr> <tr> <td>8 ถึง 13</td> <td>สำรอง</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>14</td> <td>กำลังเล่น</td> <td>เริ่มบันทึกลงในการ์ด CF ขณะกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหวอยู่</td> </tr> <tr> <td>15</td> <td>สำรอง</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> จำนวนไฟล์ที่บันทึก หากบันทึกไฟล์เสร็จสมบูรณ์หนึ่งไฟล์ ตำแหน่งจะเพิ่มขึ้นหนึ่งตำแหน่ง คุณสามารถดูจำนวนไฟล์ที่ได้รับการบันทึกแล้วว่ามีจำนวนเท่าใด โดยจำนวนนี้จะไม่รวมไฟล์ที่กำลังบันทึกอยู่ในขณะนั้น จำนวนไฟล์จะถูกอัปเดตเมื่อ <ul style="list-style-type: none"> - เปิดเครื่อง - ใส่การ์ด CF - ตั้งค่า [User Set String] เป็น [Indirect] หรือเมื่อเปลี่ยนชื่อโฟลเดอร์ ทั้งนี้จะนับจำนวนเฉพาะไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (.SDX) เท่านั้น <p>ข้อสำคัญ</p> <ul style="list-style-type: none"> ห้ามบันทึกไฟล์ในโฟลเดอร์ที่มีค่า [User Set String], ชื่อไฟล์ และจำนวนสตริงไม่เหมือนกับชื่อโฟลเดอร์ มิฉะนั้นไฟล์ดังกล่าวจะถูกนับรวมอยู่ในจำนวนไฟล์ด้วย <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> หากมีการกำหนดอุปกรณ์เป็นชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น 	0	เสร็จสมบูรณ์	-	1 ถึง 3	สำรอง	-	4	ไม่มีการ์ด CF	ไม่ได้เสียบการ์ด CF ใน GP หรือไม่ได้ปิดฝาครอบการ์ด CF	5	การเขียนการ์ด CF เกิดข้อผิดพลาด	การเขียนการ์ด CF ล้มเหลว หรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ	6	สำรอง	-	7	ข้อผิดพลาดของการ์ด CF	การ์ด CF ใช้งานไม่ได้ หรือใช้สื่อที่ไม่ใช่การ์ด CF	8 ถึง 13	สำรอง	-	14	กำลังเล่น	เริ่มบันทึกลงในการ์ด CF ขณะกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหวอยู่	15	สำรอง	-
0	เสร็จสมบูรณ์	-																										
1 ถึง 3	สำรอง	-																										
4	ไม่มีการ์ด CF	ไม่ได้เสียบการ์ด CF ใน GP หรือไม่ได้ปิดฝาครอบการ์ด CF																										
5	การเขียนการ์ด CF เกิดข้อผิดพลาด	การเขียนการ์ด CF ล้มเหลว หรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ																										
6	สำรอง	-																										
7	ข้อผิดพลาดของการ์ด CF	การ์ด CF ใช้งานไม่ได้ หรือใช้สื่อที่ไม่ใช่การ์ด CF																										
8 ถึง 13	สำรอง	-																										
14	กำลังเล่น	เริ่มบันทึกลงในการ์ด CF ขณะกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหวอยู่																										
15	สำรอง	-																										

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Loop	กำหนดให้ระบบ initialize การดำเนินการ หลังจากบันทึกไฟล์ภาพเคลื่อนไหวครบตามจำนวนที่กำหนดใน [Total Files] แล้ว
Disable	หลังจากบันทึกไฟล์ที่กำหนดครบทุกไฟล์แล้ว (บิตสูงสุดเปิดขึ้น) จะไม่สามารถบันทึกไฟล์เพิ่มเติมได้อีก หากต้องการบันทึกต่อ ให้ลบไฟล์ภาพเคลื่อนไหวหรือระบุไฟล์ที่บันทึกอยู่ในโฟลเดอร์อื่นแล้วเปิดดำเนินการต่อ บิตสูงสุดจะปิดลง
Enable	หลังจากบันทึกไฟล์ที่กำหนดครบทุกไฟล์แล้ว (บิตสูงสุดเปิดขึ้น) จะไม่สามารถบันทึกไฟล์เพิ่มเติมได้อีก เมื่อเปิดดำเนินการต่อเปิดขึ้น ระบบจะลบไฟล์ที่เก่าที่สุดแล้วบันทึกไฟล์ใหม่
Auto	หลังจากบันทึกไฟล์ที่กำหนดครบทุกไฟล์แล้ว (บิตสูงสุดเปิดขึ้น) ระบบจะลบไฟล์ออกโดยเริ่มจากไฟล์ที่เก่าที่สุด แล้วบันทึกไฟล์ใหม่

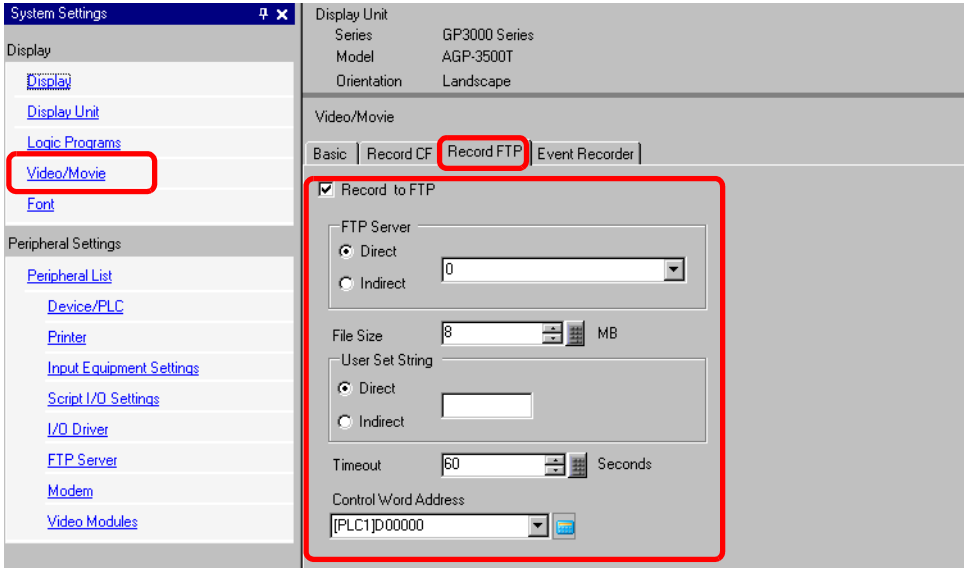
◆ แผนผังระยะเวลาของการบันทึกลงในการ์ด CF



หมายเหตุ

- บิต 1 (เปิดดำเนินการต่อ) ของตำแหน่ง [Control] ไม่ปิดเองโดยอัตโนมัติ ตรวจสอบให้แน่ใจว่าบิต 2 (บิตสูงสุด) ของตำแหน่ง [Status] ปิดแล้ว แล้วจึงปิดเปิดดำเนินการต่อ

■ Record FTP



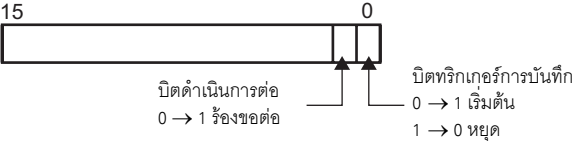
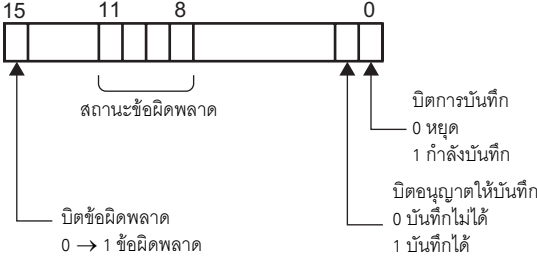
การตั้งค่า	คำอธิบาย								
Record FTP	ตั้งค่าว่าจะบันทึกจากกล้องวิดีโอและบันทึกลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP หรือไม่								
FTP Server	ระบุเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่จะใช้บันทึกไฟล์ภาพเคลื่อนไหว ใช้หมายเลขเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่ลงทะเบียนไว้ใน [FTP Server] ในหน้าต่าง System Settings								
Constant	เลือกหมายเลขเซิร์ฟเวอร์ FTP ตั้งแต่ 0-31								
Address	<p>ระบุตำแหน่งที่จะใช้บันทึก และระบุหมายเลขเชื่อมต่อของเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้บันทึกไฟล์ คุณสามารถเปลี่ยนเซิร์ฟเวอร์ FTP เพื่อบันทึกไฟล์ลงในอุปกรณ์เชื่อมต่อได้ ระบบจะใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 3 เวิร์ด โดยเริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด</p> <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>หมายเลขเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์</td> </tr> <tr> <td>+2</td> <td>สถานะ</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ควบคุม เปิดบิต 0 เพื่อระบุหมายเลขที่บันทึกเป็นการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ FTP ในตำแหน่งต่อไปนี้ <div style="margin-left: 40px;"> <table border="1" style="display: inline-table;"> <tr> <td style="width: 100px; text-align: center;">15</td> <td style="width: 100px; text-align: center;">0</td> </tr> </table> <p style="margin-left: 100px;">↑ บิตกำหนดหมายเลขการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ 0 → 1 เริ่มต้น</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> หมายเลขเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ บันทึกหมายเลขเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ก่อนเปิดบิต 0 ของตำแหน่ง [Control] 	+0	ควบคุม	+1	หมายเลขเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์	+2	สถานะ	15	0
+0	ควบคุม								
+1	หมายเลขเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์								
+2	สถานะ								
15	0								

ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย
FTP Server	Address	<ul style="list-style-type: none"> สถานะ <p>เปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Control] และเปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Status] ด้วย หากระบุหมายเลขเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ขณะที่ระบบกำลังทำการบันทึกจะทำให้เกิดข้อผิดพลาด และบิต 15 จะเปิดขึ้น</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> บิต 0 และบิต 15 ของตำแหน่ง [Status] จะปิด เมื่อบิต 0 ของตำแหน่ง [Control] ปิด หากมีการกำหนดอุปกรณ์เป็นชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น
	File Size	<p>ระบุขนาดของไฟล์ภาพเคลื่อนไหวแต่ละไฟล์ ตั้งแต่ 1 ถึง 2048 MB ภาพใดก็ตามที่มีขนาดเกินขนาดไฟล์ที่กำหนดจะได้รับการบันทึกเป็นไฟล์อัดไปโดยอัตโนมัติ ระบบจะใช้เวลาที่ทำการบันทึกไฟล์ในการบันทึกครั้งแรก (ปี, เดือน, วันที่, ชั่วโมง, นาที, วินาที) เป็นชื่อของไฟล์</p>
User set string		<p>ระบุสตริงอักขระ (อักขระตัวเลขผสมตัวอักษรแบบไบนารีเดี่ยวไม่เกินสองตัว) ที่ให้นำหน้าชื่อไฟล์วิดีโอ</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> ชื่อไฟล์จะเป็นสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ (อักขระไม่เกิน 2 ตัว) + เวลาที่บันทึก ตัวอย่างเช่น หากสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้คือ “MC” วันที่คือ 2006/05/27 และ เวลาคือ 15:23:46 ชื่อไฟล์จะเป็น “MC060527_152346.SDX”
	Constant	<p>ป้องกันการตั้งค่าโดยตรง</p>

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย						
<p>User Set String</p> <p>Address</p>	<p>ระบุตำแหน่งที่ใช้บันทึกไฟล์และตำแหน่งที่ใช้ระบุสตริงให้เป็นสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ คุณสามารถเปลี่ยนชื่อไฟล์ได้กับอุปกรณ์เชื่อมต่อ โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 3 เวิร์ด เริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด</p> <div style="margin-left: 40px;"> <table border="1" style="border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 2px;">+0</td> <td style="padding: 2px;">ควบคุม</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">+1</td> <td style="padding: 2px;">สตริงที่ผู้ใช้กำหนด</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">+2</td> <td style="padding: 2px;">สถานะ</td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> ควบคุม เปิดบิต 0 เพื่อบันทึกรหัสในตำแหน่งต่อไปนี้ให้เป็น "user set string" <div style="margin-left: 40px;"> <p style="margin-left: 100px;">↑ บิตที่เป็นสตริงที่กำหนด 0 → 1 การตั้งค่าเสร็จสมบูรณ์</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> สตริงที่ผู้ใช้กำหนด บันทึกรหัสสตริง ขั้นตอนในการบันทึกตัวอักษรนั้นแตกต่างกันไปตามอุปกรณ์การเชื่อมต่อ 	+0	ควบคุม	+1	สตริงที่ผู้ใช้กำหนด	+2	สถานะ
+0	ควบคุม						
+1	สตริงที่ผู้ใช้กำหนด						
+2	สถานะ						
<p>Address</p>	<ul style="list-style-type: none"> สถานะ เปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Control] และเปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Status] ด้วย หากระบุสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ขณะที่ระบบกำลังทำการบันทึกจะทำให้เกิดข้อผิดพลาดและบิต 15 จะเปิดขึ้น <div style="margin-left: 40px;"> <p style="margin-left: 100px;">↑ บิตที่ระบุไว้ก่อนหน้า 0 → 1 การตั้งค่าเสร็จสมบูรณ์</p> <p style="margin-left: 20px;">↑ บิตข้อผิดพลาด 0 → 1 ข้อผิดพลาด</p> </div> <div style="margin-left: 20px; border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">หมายเหตุ</div> <ul style="list-style-type: none"> บิต 0 และบิต 15 ของตำแหน่ง [Status] จะปิด เมื่อบิต 0 ของตำแหน่ง [Control] ปิด หากมีการกำหนดอุปกรณ์เป็นชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น 						
<p>Time out</p>	<p>ระบุเวลารอคิวเมื่อเซิร์ฟเวอร์ FTP ไม่ตอบสนองต่อการร้องขอเข้าใช้งาน โดยตั้งค่าได้ตั้งแต่ 10-120 วินาที</p>						

การตั้งค่า	คำอธิบาย																								
Control Word Address	<p>ระบุตำแหน่งสำหรับควบคุมการบันทึก โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 2 เวิร์ด เริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด</p> <div style="text-align: center;"> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="padding: 2px;">+0</td> <td style="padding: 2px;">ควบคุม</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">+1</td> <td style="padding: 2px;">สถานะ</td> </tr> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> ควบคุม <ul style="list-style-type: none"> เปิดบิต 0 เพื่อเริ่มการบันทึก (เริ่มบันทึกไปยัง FTP) ปิดบิตเพื่อหยุดการบันทึก ◆ แผนผังระยะเวลาของการบันทึกไปยัง FTP” (หน้า 27-83) <div style="text-align: center;">  </div>	+0	ควบคุม	+1	สถานะ																				
+0	ควบคุม																								
+1	สถานะ																								
Control Word Address	<ul style="list-style-type: none"> สถานะ <ul style="list-style-type: none"> สถานะการบันทึกเซิร์ฟเวอร์ FTP และสถานะข้อผิดพลาดได้รับการบันทึกแล้ว <div style="text-align: center;">  </div> <p>บิตอนุญาตให้บันทึกได้จะเปิดขึ้นเมื่อเปิดเครื่อง GP สถานะข้อผิดพลาดจะแจ้งให้ทราบถึงสถานะต่อไปนี้ (รหัสข้อผิดพลาด)</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%; text-align: center;">0</td> <td style="width: 60%;">เสร็จสมบูรณ์</td> <td style="width: 30%; text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">1-8</td> <td>สำรอง</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">9</td> <td>ข้อผิดพลาดการเชื่อมต่อ FTP</td> <td>เซิร์ฟเวอร์ FTP ทำงานผิดปกติ หรือไม่มีเซิร์ฟเวอร์ FTP</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">10</td> <td>ข้อผิดพลาดการล็อกอินเข้า FTP</td> <td>ชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่านของ FTP ไม่ถูกต้อง</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">11</td> <td>การเขียนเกิดข้อผิดพลาด</td> <td>ผู้ใช้ที่ล็อกอินไม่มีสิทธิ์ในการเขียน หรือการเขียนลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP เกิดการล้มเหลว หรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">12 ถึง 13</td> <td>สำรอง</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">14</td> <td>ฟังก์ชันของไคลเอนต์กำลังทำงาน</td> <td>เริ่มบันทึกลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP ขณะกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหวอยู่</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">15</td> <td>สำรอง</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-top: 10px;"> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> หากมีการกำหนดอุปกรณ์เป็นชนิด 32 บิต จะใช้จำนวนเฉพาะ 16 บิตเท่านั้น </div>	0	เสร็จสมบูรณ์	-	1-8	สำรอง	-	9	ข้อผิดพลาดการเชื่อมต่อ FTP	เซิร์ฟเวอร์ FTP ทำงานผิดปกติ หรือไม่มีเซิร์ฟเวอร์ FTP	10	ข้อผิดพลาดการล็อกอินเข้า FTP	ชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่านของ FTP ไม่ถูกต้อง	11	การเขียนเกิดข้อผิดพลาด	ผู้ใช้ที่ล็อกอินไม่มีสิทธิ์ในการเขียน หรือการเขียนลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP เกิดการล้มเหลว หรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ	12 ถึง 13	สำรอง	-	14	ฟังก์ชันของไคลเอนต์กำลังทำงาน	เริ่มบันทึกลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP ขณะกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหวอยู่	15	สำรอง	-
0	เสร็จสมบูรณ์	-																							
1-8	สำรอง	-																							
9	ข้อผิดพลาดการเชื่อมต่อ FTP	เซิร์ฟเวอร์ FTP ทำงานผิดปกติ หรือไม่มีเซิร์ฟเวอร์ FTP																							
10	ข้อผิดพลาดการล็อกอินเข้า FTP	ชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่านของ FTP ไม่ถูกต้อง																							
11	การเขียนเกิดข้อผิดพลาด	ผู้ใช้ที่ล็อกอินไม่มีสิทธิ์ในการเขียน หรือการเขียนลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP เกิดการล้มเหลว หรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ																							
12 ถึง 13	สำรอง	-																							
14	ฟังก์ชันของไคลเอนต์กำลังทำงาน	เริ่มบันทึกลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP ขณะกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหวอยู่																							
15	สำรอง	-																							

◆ แผนผังระยะเวลาของการบันทึกไปยัง FTP

เปิดดำเนินการต่อ

(PLC → GP)

ปิดข้อผิดพลาด

(GP → PLC)

ทริกเกอร์การบันทึก

(PLC → GP)

อนุญาตให้บันทึก

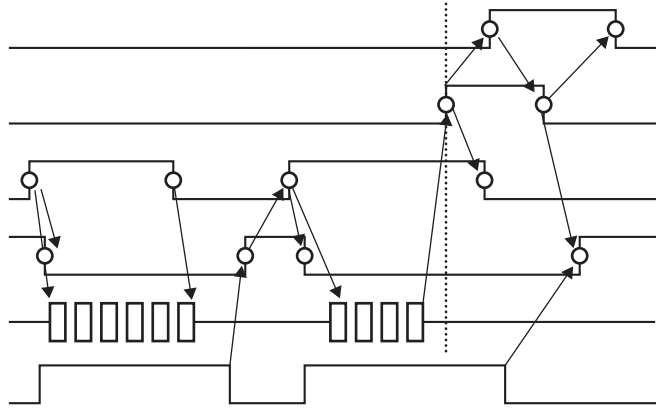
(GP → PLC)

บันทึกข้อมูล

(GP → CF หรือ FTP)

การบันทึก

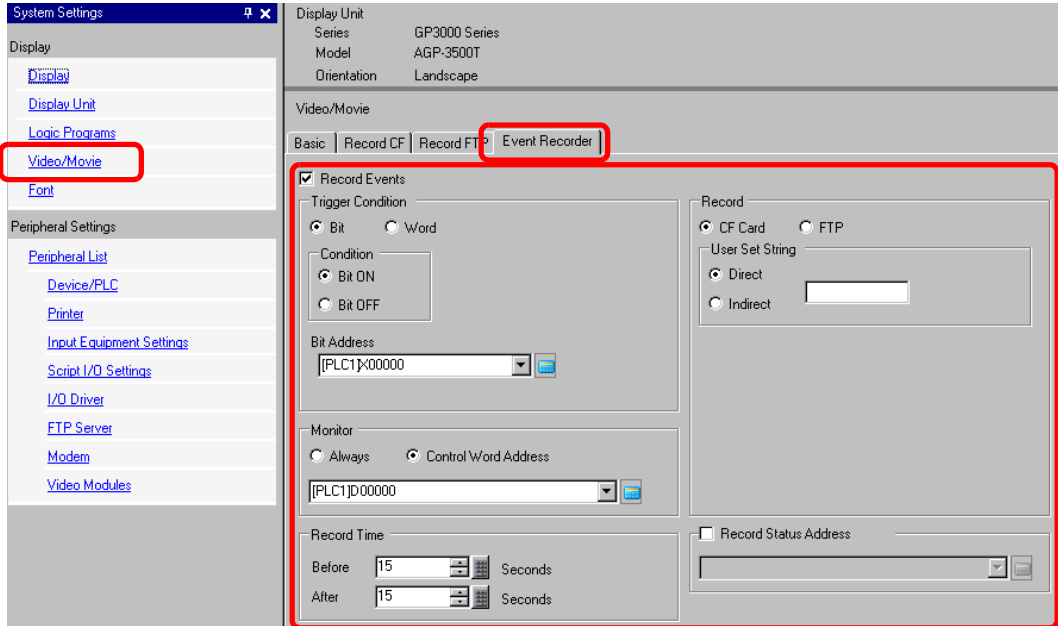
(GP → PLC)



หมายเหตุ

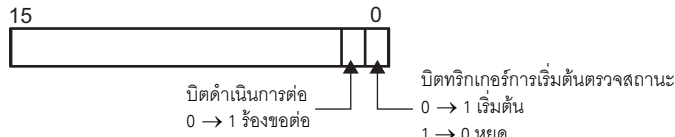
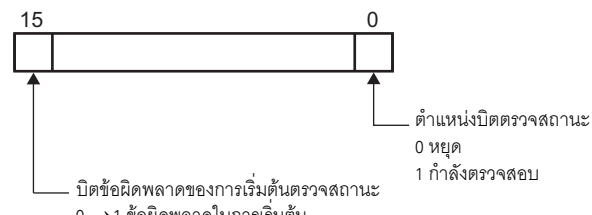
- หากการบันทึกไฟล์ไปยังเซิร์ฟเวอร์ FTP ล้มเหลว GP จะเปิดบิต 15 ของตำแหน่ง [Status] (บิตข้อผิดพลาดในการบันทึก) และจะไม่สามารถบันทึกไฟล์ใดๆ ได้ เมื่อเซิร์ฟเวอร์ FTP ทำการบันทึกไฟล์ต่อ GP จะเปิดบิต 1 (บิตดำเนินการต่อ) ของตำแหน่ง [Control] GP จะปิดบิตข้อผิดพลาดแล้วเริ่มบันทึกไฟล์

■ Event Recorder



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Record Events	ระบุว่าจะใช้ฟังก์ชัน “บันทึกเหตุการณ์ (Event Recorder)” ทำการบันทึกภาพก่อนและหลังเกิดเหตุการณ์ใดโดยเฉพาะหรือไม่ หากมีเหตุการณ์ที่ตรงตามเงื่อนไขที่ระบุไว้เกิดขึ้น
Trigger	ระบุเงื่อนไขในการทำงานของฟังก์ชันบันทึกเหตุการณ์
Bit	ควบคุมการบันทึกด้วยตำแหน่งบิตที่กำหนดไว้
Condition	
Bit ON	เริ่มบันทึกเมื่อบิตเปิดอยู่
Bit OFF	เริ่มบันทึกเมื่อบิตปิดอยู่
Bit Address	ระบุตำแหน่งบิตควบคุมการบันทึก
Word	ควบคุมการบันทึกด้วยค่าจากตำแหน่งเวิร์ดที่กำหนดไว้ <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block;">หมายเหตุ</div> <ul style="list-style-type: none"> สามารถใช้ได้เฉพาะค่า 16 bits, no sign และ BIN

ต่อ

การตั้งค่า			คำอธิบาย				
Trigger	Word	Condition					
		Equals	การบันทึกจะเริ่มขึ้นเมื่อค่าที่ตั้งไว้ตรงกับค่าใน PLC • Number: ระบุค่าในการตั้งค่า				
		Different	การบันทึกจะเริ่มขึ้นเมื่อค่าที่ตั้งไว้ไม่ตรงกับค่าใน PLC • Number: ระบุค่าในการตั้งค่า				
		Inside Range	การบันทึกจะเริ่มขึ้นเมื่อค่าที่ตั้งไว้อยู่ในช่วงค่าของ PLC โดยค่าที่กำหนดไว้จะรวมอยู่ในช่วงค่าด้วย • Minimum: กำหนดค่าขั้นต่ำตั้งแต่ 0 ถึง 65534 • Maximum: กำหนดค่าสูงสุดตั้งแต่ 1 ถึง 65535				
	Out of range	การบันทึกจะเริ่มขึ้นเมื่อค่าที่ตั้งไว้ไม่อยู่ในช่วงค่าของ PLC โดยจะรวมค่าที่กำหนดไว้ด้วย • Minimum: กำหนดค่าขั้นต่ำตั้งแต่ 0 ถึง 65534 • Maximum: กำหนดค่าสูงสุดตั้งแต่ 1 ถึง 65535					
	Word Address		ระบุตำแหน่งเวิร์ดสำหรับการควบคุมการบันทึก				
Monitor			กำหนดเงื่อนไขการตรวจสอบ				
	Always		เปิดฟังก์ชันบันทึกเหตุการณ์ไว้ตลอดเวลา ซึ่งจะทำให้ใช้งาน Movie Player ไม่ได้				
	Control Word Address		<p>ระบุตำแหน่งควบคุมการตรวจสอบ โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 2 เวิร์ดเริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด สามารถทริกเกอร์การบันทึกข้อมูลได้ขณะทำการตรวจสอบเท่านั้น</p> <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>สถานะการตรวจสอบ</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ควบคุม เปิดบิต 0 เพื่อเริ่มการตรวจสอบ ปิดบิตเพื่อหยุดการตรวจสอบ ☞ “◆ แผนผังระยะเวลาของฟังก์ชันบันทึกเหตุการณ์” (หน้า 27-90)  <ul style="list-style-type: none"> สถานะการตรวจสอบ สถานะการบันทึกการ์ด CF และสถานะข้อผิดพลาดได้รับการบันทึกแล้ว 	+0	ควบคุม	+1	สถานะการตรวจสอบ
+0	ควบคุม						
+1	สถานะการตรวจสอบ						

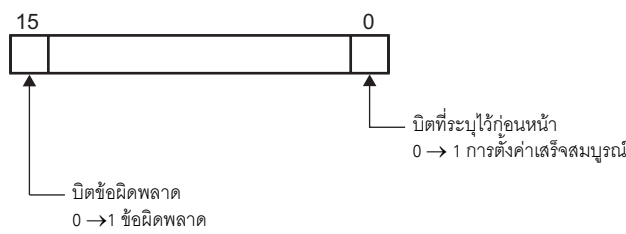
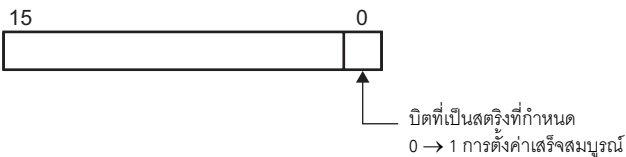
ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย						
Record Time	<p>ระยะเวลาที่จะทำการบันทึก โดยตั้งค่าได้ตั้งแต่ 1-60 วินาที</p> <ul style="list-style-type: none"> Before: ระยะเวลาบันทึกก่อนเกิดการทริกเกอร์ After: ระยะเวลาบันทึกหลังเกิดการทริกเกอร์ <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> เวลาบันทึกคือเวลารวมของเวลาที่กำหนดไว้ข้างบน 						
Record	กำหนดตำแหน่งที่จะบันทึกไฟล์ภาพเคลื่อนไหว						
CF	บันทึกไฟล์ลงในการ์ด CF						
User set string	<p>ระบุสตริงอักขระที่จะรวมอยู่ในชื่อไฟล์เดอร์และชื่อไฟล์ของไฟล์วิดีโอที่บันทึก ระบุตัวอักษรหรือตัวเลขแบบไบต์เดี่ยวสองตัว</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> ใน "MOVIE" ระบบจะสร้างไฟล์เดอร์ที่จะใช้บันทึกไฟล์ขึ้น โดยตั้งชื่อไฟล์เดอร์ด้วยสตริงที่กำหนดไว้ ชื่อไฟล์จะถูกบันทึกโดยใช้สตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ (อักขระ 2 ตัว) + เวลาที่บันทึก (ตัวอย่าง ไฟล์ที่บันทึกโดยมีสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้คือ "MC" โดยบันทึกเมื่อปี 2006 เดือน 05 วันที่ 27 เวลา 15 นาฬิกา 23 นาที 46 วินาที จะมีชื่อไฟล์ว่า "MC060527_152346.SDX" หากไม่ได้กำหนดสตริงไว้ ไฟล์เดอร์จะมีชื่อเป็น "MOVIE\NONAME" และชื่อไฟล์จะมีเฉพาะเวลาที่บันทึกเท่านั้น (ปี, เดือน, วัน, ชั่วโมง, นาที และวินาทีที่บันทึกไฟล์) 						
Constant	ระบุสตริงโดยป้อนค่าที่นี้						
Address	<p>ระบุตำแหน่งที่จะใช้จัดเก็บข้อความที่กำหนดโดยผู้ใช้ คุณสามารถเปลี่ยนชื่อไฟล์ในอุปกรณ์/PLC ได้ โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 3 เวิร์ดเริ่มจากตำแหน่งที่ระบุ</p> <table border="1" data-bbox="573 962 838 1097"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>สตริงที่ผู้ใช้กำหนด</td> </tr> <tr> <td>+2</td> <td>สถานะ</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ควบคุม <p>เปิดบิต 0 เพื่อบันทึกรหัสในตำแหน่งต่อไปนี้ให้เป็น "user set string"</p> <div data-bbox="473 1222 853 1290"> </div> <p>บิตที่เป็นสตริงที่กำหนด 0 → 1 การตั้งค่าเสร็จสมบูรณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> สตริงที่ผู้ใช้กำหนด <p>บันทึกที่สตริง ขั้นตอนในการบันทึกที่สตริงตัวอักษรนั้นแตกต่างกันไปตามอุปกรณ์การเชื่อมต่อ</p>	+0	ควบคุม	+1	สตริงที่ผู้ใช้กำหนด	+2	สถานะ
+0	ควบคุม						
+1	สตริงที่ผู้ใช้กำหนด						
+2	สถานะ						

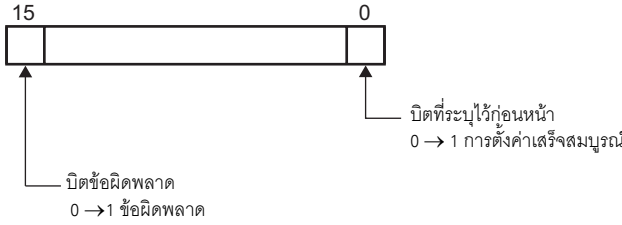
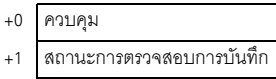
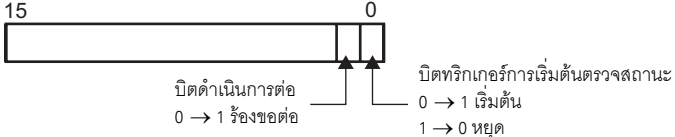
ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย						
Record	CF	<p>User Set String</p> <p>Address</p> <ul style="list-style-type: none"> สถานะ เปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Control] และเปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Status] ด้วย หากระบุสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ขณะที่ระบบกำลังบันทึกข้อมูลลงในการ์ด CF จะทำให้เกิดข้อผิดพลาดและบิต 15 จะเปิดขึ้น <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> บิต 0 และบิต 15 ของตำแหน่ง [Status] จะปิด เมื่อบิต 0 ของตำแหน่ง [Control] ปิด หากมีการกำหนดอุปกรณ์เป็นชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตเท่านั้น 						
	FTP	บันทึกไปยังเซิร์ฟเวอร์ FTP						
	Constant	เลือกหมายเลขเซิร์ฟเวอร์ FTP ตั้งแต่ 0-31						
FTP Server	Address	<p>ระบุตำแหน่งที่จะใช้บันทึก และระบุหมายเลขเชื่อมต่อของเซิร์ฟเวอร์ที่จะใช้บันทึกไฟล์ คุณสามารถเปลี่ยนเซิร์ฟเวอร์ FTP เพื่อบันทึกไฟล์ลงในอุปกรณ์เชื่อมต่อได้ ระบบจะใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 3 เวิร์ด โดยเริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด</p> <table border="1"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>การเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์</td> </tr> <tr> <td>+2</td> <td>หมายเลข</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ควบคุม เปิดบิต 0 เพื่อระบุหมายเลขที่บันทึกเป็นการเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ FTP ในตำแหน่งต่อไปนี้ <ul style="list-style-type: none"> หมายเลขเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ บันทึกหมายเลขเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ก่อนเปิดบิต 0 ของตำแหน่ง [Control] 	+0	ควบคุม	+1	การเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์	+2	หมายเลข
+0	ควบคุม							
+1	การเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์							
+2	หมายเลข							

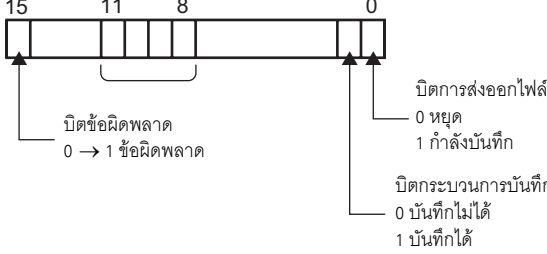
ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย						
Record	FTP	FTP Server	<p>Address</p> <ul style="list-style-type: none"> สถานะ <p>เปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Control] และเปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Status] ด้วย หากหมายเลขเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ขณะที่ระบบกำลังทำการบันทึกจะทำให้เกิดข้อผิดพลาดและบิต 15 จะเปิดขึ้น</p>  <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> บิต 0 และบิต 15 ของตำแหน่ง [Status] จะปิด เมื่อบิต 0 ของตำแหน่ง [Control] ปิด หากมีการกำหนดอุปกรณ์เป็นชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น 					
			<p>User set string</p> <p>ระบุสตริงอักขระ (อักขระตัวเลขผสมตัวอักษรแบบไบนารีได้ไม่เกินสองตัว) ที่ใช้นำหน้าชื่อไฟล์วิดีโอ</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> ชื่อไฟล์จะเป็นสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ (อักขระไม่เกิน 2 ตัว) + เวลาที่บันทึก ตัวอย่างเช่น หากสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้คือ “MC” วันที่คือ 2006/05/27 และเวลาคือ 15:23:46 ชื่อไฟล์จะเป็น “MC060527_152346.SDX” 					
			<p>Constant</p> <p>ป้องกันการตั้งค่าโดยตรง</p>					
			<p>Address</p> <p>ระบุตำแหน่งที่ใช้บันทึกไฟล์และตำแหน่งที่ใช้ระบุสตริงให้เป็นสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ คุณสามารถเปลี่ยนชื่อไฟล์ได้บนอุปกรณ์เชื่อมต่อ โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 3 เวิร์ด เริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>สตริงที่ผู้ใช้กำหนด</td> </tr> <tr> <td>+2</td> <td>สถานะ</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ควบคุม <p>เปิดบิต 0 เพื่อบันทึกรหัสในตำแหน่งต่อไปนี้ให้เป็น “user set string”</p>  <ul style="list-style-type: none"> สตริงที่ผู้ใช้กำหนด <p>บันทึกที่สตริง ขั้นตอนในการบันทึกตัวอักษรนั้นแตกต่างกันไปตามอุปกรณ์การเชื่อมต่อ</p>	+0	ควบคุม	+1	สตริงที่ผู้ใช้กำหนด	+2
+0	ควบคุม							
+1	สตริงที่ผู้ใช้กำหนด							
+2	สถานะ							

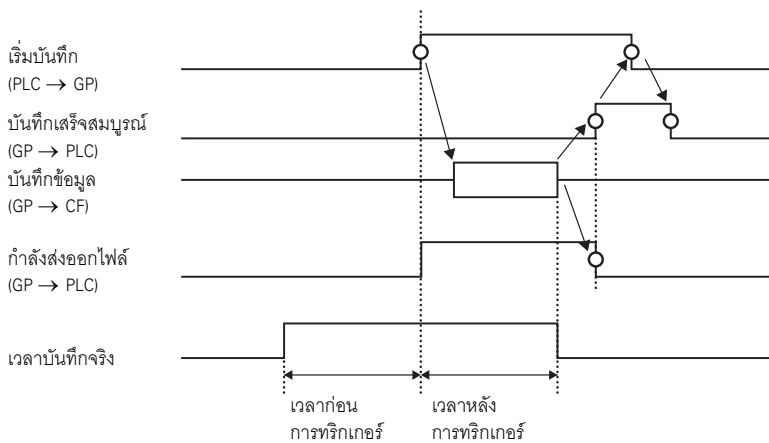
ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย
Record FTP User Set String Address		<ul style="list-style-type: none"> สถานะ เปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Control] และเปิดบิต 0 ในตำแหน่ง [Status] ด้วย หากระบุสตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้ขณะที่ระบบกำลังทำการบันทึกจะทำให้เกิดข้อผิดพลาดและบิต 15 จะเปิดขึ้น  <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> บิต 0 และบิต 15 ของตำแหน่ง [Status] จะปิด เมื่อบิต 0 ของตำแหน่ง [Control] ปิด หากมีการกำหนดอุปกรณ์เป็นชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น
	Time out	<p>ระบุเวลารอคิวเมื่อเซิร์ฟเวอร์ FTP ไม่ตอบสนองต่อการร้องขอเข้าใช้งาน โดยตั้งค่าได้ตั้งแต่ 10-120 วินาที</p>
Record Status Address	<p>ระบุตำแหน่งของฟังก์ชันบันทึกเหตุการณ์ โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 2 เวิร์ด เริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด</p>  <ul style="list-style-type: none"> ควบคุม เปิดบิต 0 เพื่อเริ่มต้นการตรวจสอบการบันทึก ปิดบิตเพื่อหยุดการตรวจสอบ 	

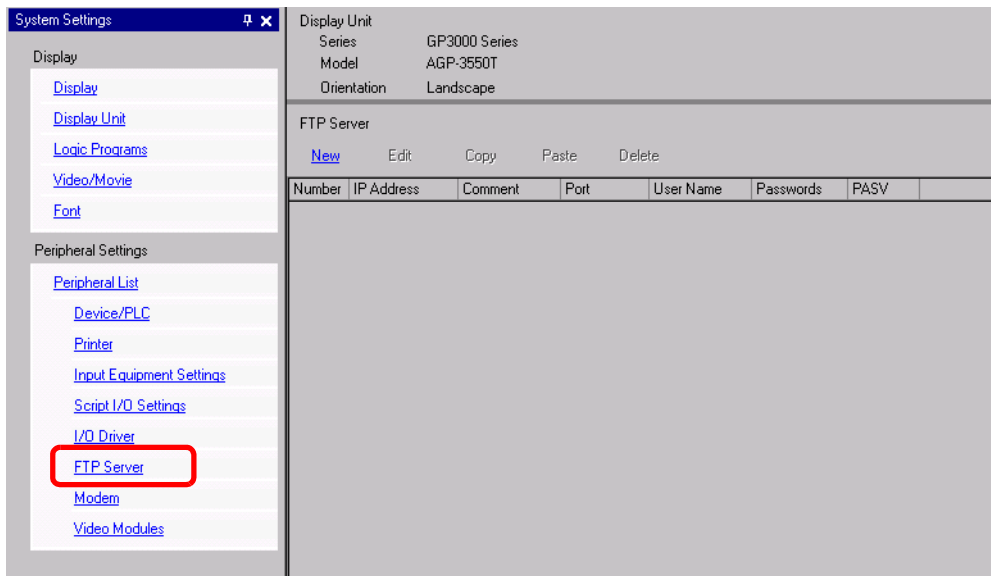
ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย																																
Record Status Address	<ul style="list-style-type: none"> สถานะการตรวจสอบการบันทึก สถานะการบันทึกของฟังก์ชันบันทึกเหตุการณ์และสถานะข้อผิดพลาดได้รับการบันทึกแล้ว  <p>สถานะข้อผิดพลาดจะแจ้งให้ทราบถึงสถานะต่อไปนี้ (รหัสข้อผิดพลาด)</p>																																
	<table border="1" data-bbox="395 604 1259 1197"> <tr> <td>0</td> <td>เสร็จสมบูรณ์</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>1 ถึง 3</td> <td>สำรอง</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>ไม่มีการ์ด CF</td> <td>ไม่ได้เสียบการ์ด CF ใน GP หรือไม่ได้ปิดฝาครอบการ์ด CF</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>การเขียนการ์ด CF เกิดข้อผิดพลาด</td> <td>การเขียนการ์ด CF ล้มเหลวหรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ</td> </tr> <tr> <td>6</td> <td>สำรอง</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>ข้อผิดพลาดของการ์ด CF</td> <td>การ์ด CF ใช้งานไม่ได้ หรือใช้สื่อที่ไม่ใช่การ์ด CF</td> </tr> <tr> <td>8</td> <td>สำรอง</td> <td>-</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>ข้อผิดพลาด การเชื่อมต่อ FTP</td> <td>เซิร์ฟเวอร์ FTP ทำงานผิดปกติหรือไม่มีเซิร์ฟเวอร์ FTP</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>ข้อผิดพลาด การล็อกอินเข้า FTP</td> <td>ชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่านของ FTP ไม่ถูกต้อง</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>การเขียนเกิดข้อผิดพลาด</td> <td>ผู้ใช้ที่ล็อกอินไม่มีสิทธิ์ในการเขียน หรือการเขียนลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP เกิดการล้มเหลว หรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ</td> </tr> <tr> <td>12 ถึง 15</td> <td>สำรอง</td> <td>-</td> </tr> </table> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> หากมีการกำหนดอุปกรณ์เป็นชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น 	0	เสร็จสมบูรณ์	-	1 ถึง 3	สำรอง	-	4	ไม่มีการ์ด CF	ไม่ได้เสียบการ์ด CF ใน GP หรือไม่ได้ปิดฝาครอบการ์ด CF	5	การเขียนการ์ด CF เกิดข้อผิดพลาด	การเขียนการ์ด CF ล้มเหลวหรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ	6	สำรอง	-	7	ข้อผิดพลาดของการ์ด CF	การ์ด CF ใช้งานไม่ได้ หรือใช้สื่อที่ไม่ใช่การ์ด CF	8	สำรอง	-	9	ข้อผิดพลาด การเชื่อมต่อ FTP	เซิร์ฟเวอร์ FTP ทำงานผิดปกติหรือไม่มีเซิร์ฟเวอร์ FTP	10	ข้อผิดพลาด การล็อกอินเข้า FTP	ชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่านของ FTP ไม่ถูกต้อง	11	การเขียนเกิดข้อผิดพลาด	ผู้ใช้ที่ล็อกอินไม่มีสิทธิ์ในการเขียน หรือการเขียนลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP เกิดการล้มเหลว หรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ	12 ถึง 15	สำรอง
0	เสร็จสมบูรณ์	-																															
1 ถึง 3	สำรอง	-																															
4	ไม่มีการ์ด CF	ไม่ได้เสียบการ์ด CF ใน GP หรือไม่ได้ปิดฝาครอบการ์ด CF																															
5	การเขียนการ์ด CF เกิดข้อผิดพลาด	การเขียนการ์ด CF ล้มเหลวหรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ																															
6	สำรอง	-																															
7	ข้อผิดพลาดของการ์ด CF	การ์ด CF ใช้งานไม่ได้ หรือใช้สื่อที่ไม่ใช่การ์ด CF																															
8	สำรอง	-																															
9	ข้อผิดพลาด การเชื่อมต่อ FTP	เซิร์ฟเวอร์ FTP ทำงานผิดปกติหรือไม่มีเซิร์ฟเวอร์ FTP																															
10	ข้อผิดพลาด การล็อกอินเข้า FTP	ชื่อผู้ใช้หรือรหัสผ่านของ FTP ไม่ถูกต้อง																															
11	การเขียนเกิดข้อผิดพลาด	ผู้ใช้ที่ล็อกอินไม่มีสิทธิ์ในการเขียน หรือการเขียนลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP เกิดการล้มเหลว หรือมีพื้นที่ว่างไม่เพียงพอ																															
12 ถึง 15	สำรอง	-																															

◆ แผนผังระยะเวลาของฟังก์ชันบันทึกเหตุการณ์

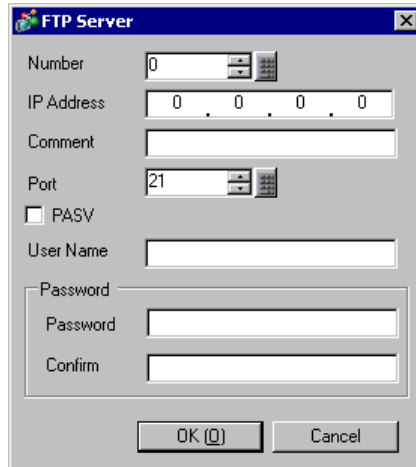


27.9.2 คำแนะนำในการตั้งค่า [FTP Server]



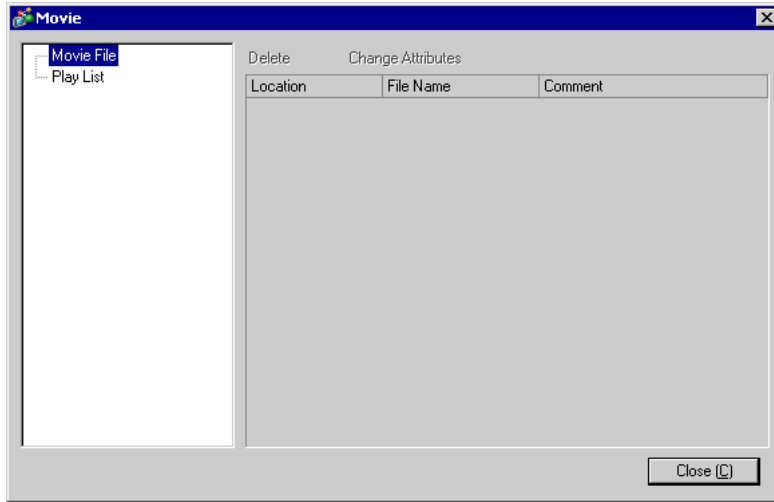
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Create	แสดงกล่องโต้ตอบ [FTP Server]
Edit	แก้ไขข้อมูลที่ลงทะเบียนไว้
Copy	คัดลอกข้อมูลที่ลงทะเบียนไว้จากแถวที่เลือก
Paste	วางข้อมูลที่ลงทะเบียนไว้ที่คัดลอกมา ไว้ในแถวที่เลือกในรายการ
Delete	ลบแถวที่เลือกออก

◆ FTP Server



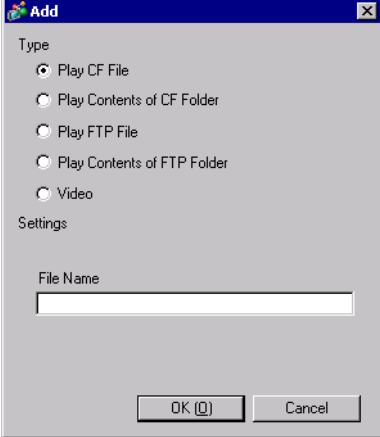
การตั้งค่า	คำอธิบาย	
Number	ระบุหมายเลขวีจีสตรี	
IP Address	ระบุตำแหน่ง IP ที่จะใช้ลงทะเบียนสำหรับเซิร์ฟเวอร์ FTP	
Comment	ป้อนคำอธิบาย คุณสามารถใช้ตัวอักษรและตัวเลขแบบไบนารีได้รวมกันไม่เกิน 12 ตัว	
Port Number	ระบุหมายเลขพอร์ตเซิร์ฟเวอร์ FTP	
PASV	ระบุว่าจะใช้โหมด PASV หรือไม่ โดยทั่วไปคุณจะใช้ตัวเลือกนี้เมื่อการรักษาความปลอดภัยของเน็ตเวิร์กบล็อกรการเชื่อมต่อ	
User Name	ระบุชื่อผู้ใช้สำหรับล็อกอินเข้าสู่เซิร์ฟเวอร์ FTP คุณสามารถใช้ตัวอักษรและตัวเลขแบบไบนารีได้รวมกันไม่เกิน 16 ตัว	
Password	Password	ระบุรหัสผ่านสำหรับล็อกอินเข้าสู่เซิร์ฟเวอร์ FTP คุณสามารถใช้ตัวอักษรและตัวเลขแบบไบนารีได้รวมกันไม่เกิน 16 ตัว
	Confirm	ป้อนรหัสผ่านอีกครั้งเพื่อยืนยัน

27.9.3 คำแนะนำในการตั้งค่า [Movie] ทั่วไป



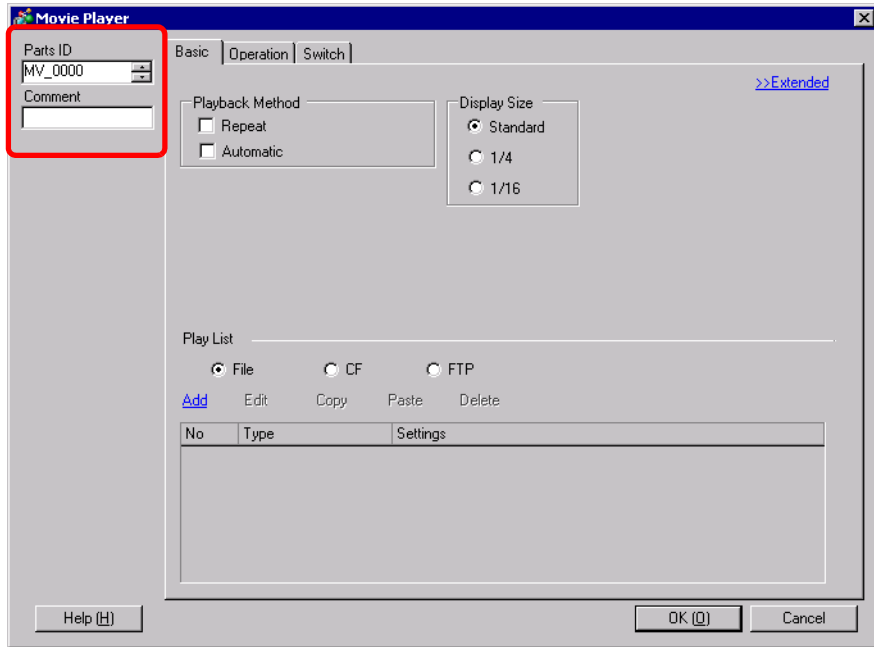
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Movie File	แสดงรายการไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่บันทึกอยู่ในโฟลเดอร์ MOVIE ใน "Destination Folder" ที่กำหนดไว้
Delete	ลบไฟล์ที่เลือกออกจากรายการ
Change Attribute	เปลี่ยนชื่อไฟล์หรือคำอธิบายไฟล์ที่เลือกจากรายการ
Play List	แสดงไฟล์เพลย์ลิสต์ที่มีอยู่
Create	สร้างไฟล์เพลย์ลิสต์ไฟล์ใหม่
Delete	ลบไฟล์เพลย์ลิสต์ที่เลือกออกจากรายการ
Change Attribute	เปลี่ยนชื่อไฟล์ของไฟล์เพลย์ลิสต์ที่เลือกจากรายการ

ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย
(File Name)		แสดงข้อมูลของไฟล์เพลย์ลิสต์ที่สร้างขึ้น
Add		<p>ระบุไฟล์ภาพเคลื่อนไหวหรือไฟล์เดือรภาพเคลื่อนไหวที่จะเพิ่มลงในเพลย์ลิสต์เมื่อระบุไฟล์เดือรแล้ว ระบบจะเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่อยู่ในไฟล์เดือรนั้นตามลำดับที่ไฟล์ถูกสร้างขึ้นในการ์ด CF หรือที่เซิร์ฟเวอร์ FTP</p> 
Type	Play CF File	เพิ่มไฟล์ที่บันทึกอยู่ในไฟล์เดือร MOVIE ในการ์ด CF ลงในเพลย์ลิสต์ เมื่อพิมพ์ “MC” ใน [File Name] ระบบจะเพิ่มอักขระ “\MOVIE” และ “\” ให้ และแสดงเป็น “\MOVIE\MC”
	Play Contents of CF Folder	เมื่อพิมพ์ “MC” ใน [File Name] ระบบจะเพิ่มอักขระ “\MOVIE” ให้ และแสดงเป็น “\MOVIE\MC”
	Play FTP File	เพิ่มไฟล์ที่อยู่ในเซิร์ฟเวอร์ FTP ลงในเพลย์ลิสต์ เลือกหมายเลขจิสทรีของเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่บันทึกไฟล์ไว้ แล้วป้อนชื่อไฟล์
	Play Contents of FTP Folder	เพิ่มไฟล์เดือรที่อยู่ในเซิร์ฟเวอร์ FTP ลงในเพลย์ลิสต์ เลือกหมายเลขจิสทรีของเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่บันทึกไฟล์เดือรไว้ แล้วป้อนชื่อไฟล์เดือร
	Video	เพิ่มภาพแบบเรียลไทม์ลงในเพลย์ลิสต์
Settings	File Name/ Folder Name	ป้อนชื่อไฟล์หรือชื่อไฟล์เดือร
Edit		แก้ไขการตั้งค่าของไฟล์หรือไฟล์เดือรที่เลือกในรายการ
Copy		คัดลอกไฟล์หรือไฟล์เดือรที่เลือกจากรายการ
Paste		วางไฟล์หรือไฟล์เดือรที่คัดลอกมาไว้ในรายการ
Delete		ลบแถวที่เลือกจากรายการ

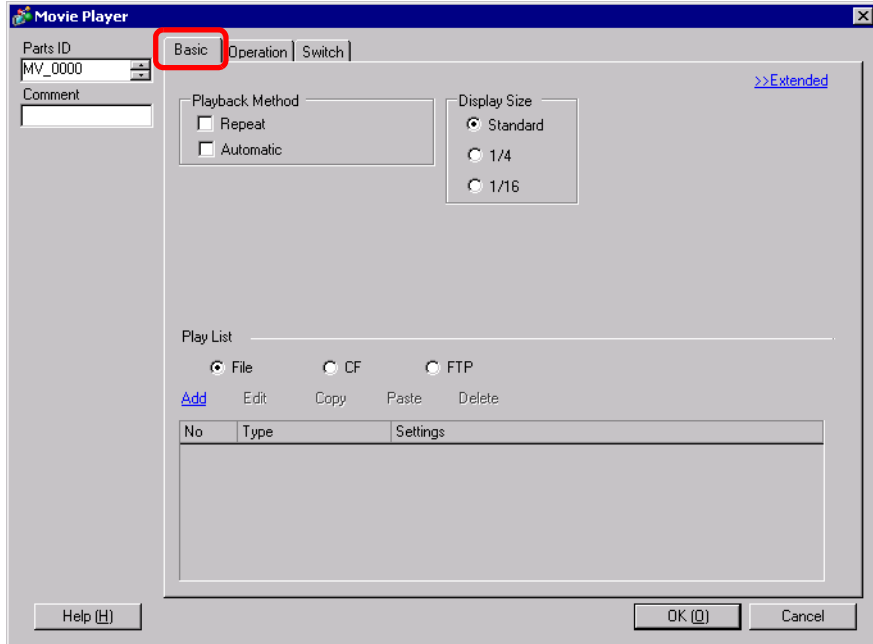
27.9.4 คำแนะนำในการตั้งค่า [Movie Player]

[Movie Player] ใช้สำหรับเล่นภาพเคลื่อนไหว โดยสามารถใช้แสดงภาพจากกล้องวิดีโอและเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวได้ คุณสามารถวางพาร์ท Movie Player ลงบนหน้าจอได้เพียงหนึ่งพาร์ทเท่านั้น



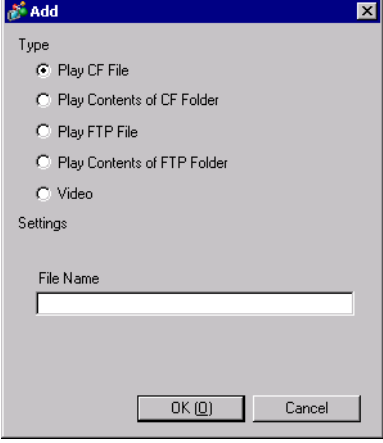
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Part ID	พาร์ทที่นำมาวางจะได้รับการกำหนดหมายเลข ID Part ID ของ Movie Player คือ MV_**** (เลขสี่หลัก) ส่วนที่เป็นตัวอักษรจะถูกกำหนดไว้ตายตัว คุณสามารถเปลี่ยนส่วนที่เป็นตัวเลขได้ ในช่วงตั้งแต่ 0000-9999
Comment	คำอธิบายของแต่ละพาร์ทจะยาวได้ไม่เกิน 20 อักขระ

■ Basic

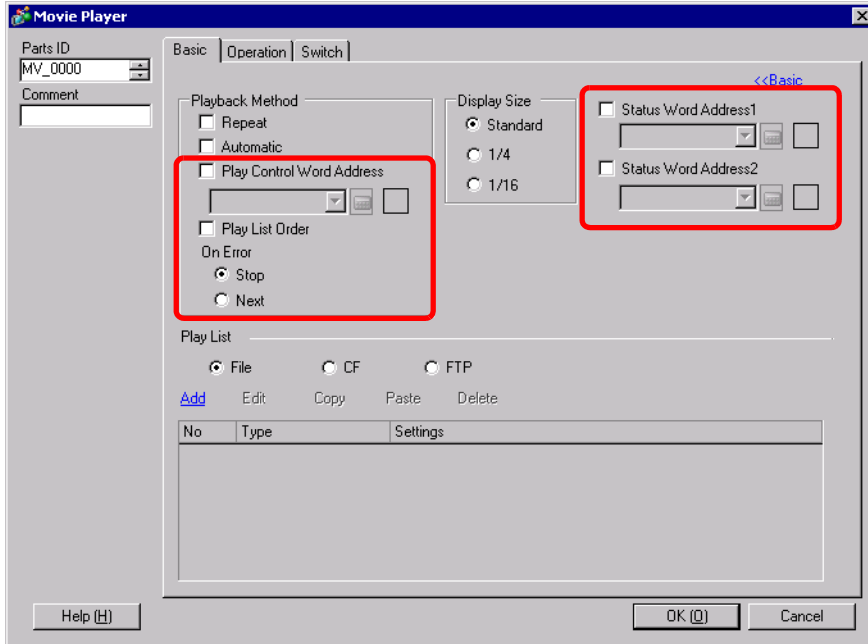


การตั้งค่า	คำอธิบาย
Play Control	เลือกวิธีเล่น
Loop	เล่นภาพเคลื่อนไหวในเพลย์ลิสต์ซ้ำไปจนกว่าจะสั่งให้หยุด
Automatic	เล่นภาพเคลื่อนไหวทันทีที่หน้าจอถูกเปลี่ยนไปยังหน้าจอที่มี Movie Player
Display size	เลือกขนาดแสดงผลของภาพ เมื่อเลือกเสร็จ ขนาดที่แสดงจริงจะขึ้นอยู่กับชนิดของรูปแบบสัญญาณภาพ
Default	<ul style="list-style-type: none"> • สำหรับ NTSC: 640 x 480 พิกเซล • สำหรับ PAL: 768 x 576 พิกเซล • สำหรับ SECAM: 768 x 576 พิกเซล
1/4	<ul style="list-style-type: none"> • สำหรับ NTSC: 320 x 240 พิกเซล • สำหรับ PAL: 384 x 288 พิกเซล • สำหรับ SECAM: 384 x 288 พิกเซล
1/16	<ul style="list-style-type: none"> • สำหรับ NTSC: 160 x 120 พิกเซล • สำหรับ PAL: 192 x 144 พิกเซล • สำหรับ SECAM: 192 x 144 พิกเซล

ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย
Play List		ระบุไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่จะเล่น
File		ระบุไฟล์และโฟลเดอร์ที่จะเล่นจาก Movie Player โดยตรง
Add		<p>ระบุไฟล์ภาพเคลื่อนไหว (หรือโฟลเดอร์) ที่จะเพิ่มลงในเพลย์ลิสต์ เมื่อระบุโฟลเดอร์แล้ว ระบบจะเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่อยู่ในโฟลเดอร์นั้นตามลำดับที่ไฟล์ถูกสร้างขึ้นในการ์ด CF หรือที่เซิร์ฟเวอร์ FTP</p> 
Type	Play CF File	เพิ่มไฟล์ที่บันทึกอยู่ในโฟลเดอร์ MOVIE ในการ์ด CF ลงในเพลย์ลิสต์ เมื่อพิมพ์ “\MC” ใน [File Name] ระบบจะเพิ่มอักขระ “\MOVIE” และ “\” ให้ และแสดงเป็น “\MOVIE\MC”
	Play Contents of CF Folder	เมื่อพิมพ์ “\MC” ใน [File Name] ระบบจะเพิ่มอักขระ “\MOVIE” ให้ และแสดงเป็น “\MOVIE\MC”
	Play FTP File	เพิ่มไฟล์ที่บันทึกอยู่ในเซิร์ฟเวอร์ FTP เลือกหมายเลขจิสตรีของเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่บันทึกไฟล์ไว้ แล้วป้อนชื่อไฟล์
	Play Contents of FTP Folder	เพิ่มโฟลเดอร์ที่บันทึกอยู่ในเซิร์ฟเวอร์ FTP เลือกหมายเลขจิสตรีของเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่บันทึกโฟลเดอร์ไว้ แล้วป้อนชื่อโฟลเดอร์
	Video	เพิ่มภาพแบบเรียลไทม์ลงในเพลย์ลิสต์
Settings	File Name/ Folder Name	ป้อนชื่อไฟล์หรือชื่อโฟลเดอร์
CF		ระบุไฟล์เพลย์ลิสต์ (.txt) ที่สร้างขึ้นในการตั้งค่าทั่วไปของ [Movie] ไฟล์ได้รับการบันทึกลงในโฟลเดอร์ MOVIE ในการ์ด CF แล้ว
FTP		ระบุไฟล์เพลย์ลิสต์ที่อยู่ในเซิร์ฟเวอร์ FTP
FTP Server		เลือกหมายเลขจิสตรีของเซิร์ฟเวอร์ FTP
List File Name		ป้อนชื่อไฟล์ของเพลย์ลิสต์ที่อยู่ในเซิร์ฟเวอร์ FTP ที่กำหนด ใช้ Route ของเซิร์ฟเวอร์ FTP ในการป้อนชื่อไฟล์ (ตัวอย่าง “***/**/*.txt”)
Time out		ระบุเวลาที่จะรอเมื่อเซิร์ฟเวอร์ FTP ไม่ตอบสนองต่อการร้องขอเข้าใช้งาน

■ Basic/แบบละเอียด



การตั้งค่า	คำอธิบาย										
Play Control Word Address	<p>ควบคุม Movie Player จากอุปกรณ์เชื่อมต่อ โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 5 เวิร์ด เริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด</p> <p style="text-align: center;">ตำแหน่งเวิร์ดควบคุมการเล่น</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>โหมดการเล่น</td> </tr> <tr> <td>+2</td> <td>หมายเลขดัชนี</td> </tr> <tr> <td>+3</td> <td>ตัวเลือก</td> </tr> <tr> <td>+4</td> <td>สถานะ</td> </tr> </table> <p>โปรดดูวิธีใช้งานได้จากหัวข้อต่อไปนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> ☞ “◆ กระบวนการทำงานของตำแหน่งควบคุมการเล่น” (หน้า 27-103) ☞ “◆ แผนผังระยะเวลาของการควบคุมการเล่น” (หน้า 27-103) 	+0	ควบคุม	+1	โหมดการเล่น	+2	หมายเลขดัชนี	+3	ตัวเลือก	+4	สถานะ
+0	ควบคุม										
+1	โหมดการเล่น										
+2	หมายเลขดัชนี										
+3	ตัวเลือก										
+4	สถานะ										

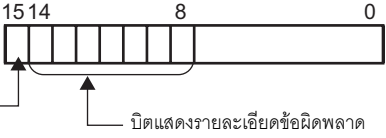
ต่อ

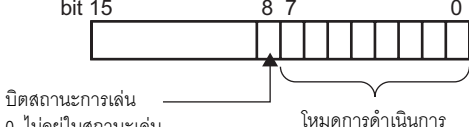
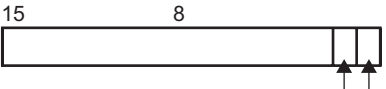
การตั้งค่า	คำอธิบาย																		
Play Control Play Control Word Address	<ul style="list-style-type: none"> • ความคุม <div style="text-align: center;"> <p>บิตการแสดงผลภาพวิดีโอ 0 สถานะปกติ 1 วิดีโอ</p> <p>บิตสั่งคำสั่ง 0 → 1 เริ่ม</p> <p>บิตแจ้งการเล่น เมื่อบิตที่ถูกบังคับมีค่าเป็น 1 ให้เปลี่ยนบิตย้อนกลับไปที่ เปิด Movie Player</p> <p>บิตเล่นในโหมด Force เล่นภาพเคลื่อนไหวที่กำหนด หมายเลขดัชนี 1 ไว้</p> </div> <p>บิตลำดับบนจะได้รับการจัดลำดับความสำคัญในแต่ละบิต</p> <ul style="list-style-type: none"> - เมื่อบิตแสดงวิดีโอเปิดขึ้น ภาพจากกล้องที่เลือกไว้จะแสดงขึ้นบนหน้าจอแทนภาพเคลื่อนไหวที่กำลังเล่นอยู่ในขณะนั้น ภาพเคลื่อนไหวจะยังคงเล่นต่อไปพร้อมกับปิดเสียง ซึ่งจะมองไม่เห็นภาพแต่อย่างใด เมื่อบิตแสดงวิดีโอปิดลง หน้าจอจะแสดงภาพเคลื่อนไหวที่กำลังเล่นอยู่ตามเดิมและเปิดเสียง - เมื่อบิตเล่นในโหมด Force เปิดขึ้น ระบบจะเล่นภาพเคลื่อนไหวที่มีดัชนีที่กำหนดไว้ นอกจากนี้ เมื่อบิตเล่นในโหมด Force ปิด และบิตแจ้งการเล่นเปิด/ปิดสลับกันไปมา ระบบจะเล่นภาพเคลื่อนไหวที่มีดัชนีที่กำหนด • โหมดการเล่น หมายเลขที่สามารถระบุได้มีดังนี้ <table border="0" style="width: 100%; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="width: 50%;">0 Stop</td> <td style="width: 50%;">5 Slow Motion</td> </tr> <tr> <td>1 Play</td> <td>6 Forward 1 Frame</td> </tr> <tr> <td>2 Pause</td> <td>7 Back 1 Frame</td> </tr> <tr> <td>3 Fast Forward</td> <td>8 Specify Index</td> </tr> <tr> <td>4 Rewind</td> <td>9 Reserve Thereafter (Stop)</td> </tr> </table> • หมายเลขดัชนี ระบุหมายเลขดัชนีของไฟล์ที่จะเล่น ระบบจะใช้หมายเลขเฉพาะเมื่อตั้งค่า [Play Mode] เป็น 8 และบิตสั่งคำสั่งใน [Control] เปิดอยู่ หรือบิตเล่นในโหมด Force เปิดอยู่ • ตัวเลือก สามารถเล่นภาพช้าและเดินหน้าหนึ่งเฟรมได้ <div style="margin-top: 10px;"> <p>เล่นภาพช้า/เดินหน้าหนึ่งเฟรม</p> <p>บิตกำหนดการเล่นภาพไปข้างหน้า 0 เฟรมเดียว 1 หลายเฟรม</p> <p>ระบุความเร็วในการเล่นภาพช้า</p> <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td>00</td> <td>1/2</td> </tr> <tr> <td>01</td> <td>1/4</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>1/8</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>1/2</td> </tr> </table> </div> 	0 Stop	5 Slow Motion	1 Play	6 Forward 1 Frame	2 Pause	7 Back 1 Frame	3 Fast Forward	8 Specify Index	4 Rewind	9 Reserve Thereafter (Stop)	00	1/2	01	1/4	10	1/8	11	1/2
0 Stop	5 Slow Motion																		
1 Play	6 Forward 1 Frame																		
2 Pause	7 Back 1 Frame																		
3 Fast Forward	8 Specify Index																		
4 Rewind	9 Reserve Thereafter (Stop)																		
00	1/2																		
01	1/4																		
10	1/8																		
11	1/2																		

ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย										
Play Control	Play Control Word Address	<ul style="list-style-type: none"> สถานะ <p>(รหัสข้อผิดพลาด)</p> <table border="1"> <tr> <td>0</td> <td>เสร็จสมบูรณ์</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>ค่าที่กำหนดให้วิธีการเล่นไม่อยู่ในช่วงการตั้งค่า</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>กำลังดำเนินการคำสั่งจากสวิตช์</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>กำลังบันทึกภาพเคลื่อนไหว</td> </tr> <tr> <td>4 ถึง 15</td> <td>สำรอง</td> </tr> </table>	0	เสร็จสมบูรณ์	1	ค่าที่กำหนดให้วิธีการเล่นไม่อยู่ในช่วงการตั้งค่า	2	กำลังดำเนินการคำสั่งจากสวิตช์	3	กำลังบันทึกภาพเคลื่อนไหว	4 ถึง 15	สำรอง
	0	เสร็จสมบูรณ์										
	1	ค่าที่กำหนดให้วิธีการเล่นไม่อยู่ในช่วงการตั้งค่า										
	2	กำลังดำเนินการคำสั่งจากสวิตช์										
	3	กำลังบันทึกภาพเคลื่อนไหว										
4 ถึง 15	สำรอง											
Play List Order	ระบุว่าจะเล่นภาพเคลื่อนไหวตามลำดับที่กำหนดหรือไม่ เมื่อเล่นไฟล์ในเพลย์ลิสต์ครบทุกไฟล์แล้ว โปรแกรมจะเล่นไฟล์ต่อในลักษณะต่อไปนี้ ขึ้นกับว่าเลือกค่า [Loop] ไว้หรือไม่ เลือก [Repeat]: เล่นภาพเคลื่อนไหวเริ่มจากไฟล์แรกสุดในรายการ ไม่ได้เลือก [Repeat]: หยุดเล่นภาพเคลื่อนไหว											
On Error	ระบุวิธีการจัดการกับข้อผิดพลาดต่อไปนี้ เมื่อไม่สามารถเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวได้ <ul style="list-style-type: none"> ยังไม่ได้เสียบบัตร CF เมื่อเลือกการเล่นจากการ์ด CF เชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์ FTP ไม่ได้ เมื่อเลือกการเล่นจาก FTP ไม่พบไฟล์สำหรับการเล่นจากการ์ด CF และ FTP เปิดไฟล์เพื่อเล่นจากการ์ด CF และ FTP ไม่ได้ รูปแบบไฟล์ที่กำหนดไม่สามารถเล่นจากการ์ด CF หรือ FTP ได้ 											
Stop	หยุดการทำงานหากเล่นภาพเคลื่อนไหวไม่ได้											
Next	หากเล่นภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ ให้เล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวถัดไป ในกรณีนี้ จะไม่มีการจัดเก็บสถานะข้อผิดพลาดไว้ใน [Status Word Address 1]											
Status Word Address 1	<p>หากคุณต้องการตรวจสอบข้อมูลข้อผิดพลาด ขนาดที่เล่น หรือข้อมูลเกี่ยวกับตำแหน่งที่เล่น ให้ระบุตำแหน่งเวิร์ดที่จะใช้จัดเก็บข้อมูล โดยใช้เวิร์ด 4 เวิร์ดเริ่มจากตำแหน่งที่กำหนดสำหรับอุปกรณ์ชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น</p> <p>ตำแหน่งเวิร์ดจัดเก็บข้อมูลสถานะ 1</p> <table border="1"> <tr> <td>+0</td> <td>สถานะข้อผิดพลาด</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>ขนาดที่เล่น</td> </tr> <tr> <td>+2</td> <td>ตำแหน่งการเล่น X</td> </tr> <tr> <td>+3</td> <td>ตำแหน่งการเล่น Y</td> </tr> </table>	+0	สถานะข้อผิดพลาด	+1	ขนาดที่เล่น	+2	ตำแหน่งการเล่น X	+3	ตำแหน่งการเล่น Y			
+0	สถานะข้อผิดพลาด											
+1	ขนาดที่เล่น											
+2	ตำแหน่งการเล่น X											
+3	ตำแหน่งการเล่น Y											

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย																														
Status Word Address 1	<ul style="list-style-type: none"> สถานะข้อผิดพลาด  <p>บิตข้อผิดพลาด 0 ไม่มีข้อผิดพลาด 1 ข้อผิดพลาด</p> <p>บิตแสดงรายละเอียดข้อผิดพลาด</p> <p>บิตข้อผิดพลาดจะเปิดขึ้นเมื่อไม่สามารถเล่นภาพเคลื่อนไหวได้ (ตัวอย่างเช่น เนื่องจากไม่มีไฟล์อยู่ หรือไม่สามารถเชื่อมต่อกับเซิร์ฟเวอร์ FTP ได้) หรือเมื่อ Movie Player มีสถานะข้อผิดพลาดเกิดขึ้น (ตัวอย่างเช่น ไฟล์เสียหายขณะเล่น)</p>																														
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>สถานะของบิตแสดงรายละเอียดข้อผิดพลาด</th> <th>ชื่อข้อผิดพลาด</th> <th>คำอธิบาย</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>เสร็จสมบูรณ์</td> <td>การทำงานเป็นปกติ</td> </tr> <tr> <td>1 - 3, 6, 8, 12 - 15, 17 - 127</td> <td>สำรอง</td> <td>หมายเลขเหล่านี้เป็นหมายเลขสำรองและไม่ได้มีการระบุ</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>ไม่มีการ์ด CF</td> <td>ไม่ได้เสียบการ์ด CF ฝาปิดการ์ดเปิดอยู่</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>ข้อผิดพลาดในการอ่านการ์ด CF</td> <td>การอ่านข้อมูลจากการ์ด CF ล้มเหลว</td> </tr> <tr> <td>7</td> <td>ข้อผิดพลาดของการ์ด CF</td> <td>การ์ด CF เสียหาย ไม่ใช่การ์ด CF</td> </tr> <tr> <td>9</td> <td>ข้อผิดพลาดของการเชื่อมต่อ FTP</td> <td>ไม่สามารถเข้าใช้เซิร์ฟเวอร์ FTP</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>ข้อผิดพลาดการล็อกอินเข้า FTP</td> <td>การล็อกอินเข้าเซิร์ฟเวอร์ FTP ล้มเหลว</td> </tr> <tr> <td>11</td> <td>ข้อผิดพลาดในการเขียนข้อมูล</td> <td>การเขียนข้อมูลลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP ล้มเหลว</td> </tr> <tr> <td>16</td> <td>ไฟล์เสียหาย</td> <td>ไฟล์ที่ระบุไม่อยู่ในรูปแบบ SDX</td> </tr> </tbody> </table>	สถานะของบิตแสดงรายละเอียดข้อผิดพลาด	ชื่อข้อผิดพลาด	คำอธิบาย	0	เสร็จสมบูรณ์	การทำงานเป็นปกติ	1 - 3, 6, 8, 12 - 15, 17 - 127	สำรอง	หมายเลขเหล่านี้เป็นหมายเลขสำรองและไม่ได้มีการระบุ	4	ไม่มีการ์ด CF	ไม่ได้เสียบการ์ด CF ฝาปิดการ์ดเปิดอยู่	5	ข้อผิดพลาดในการอ่านการ์ด CF	การอ่านข้อมูลจากการ์ด CF ล้มเหลว	7	ข้อผิดพลาดของการ์ด CF	การ์ด CF เสียหาย ไม่ใช่การ์ด CF	9	ข้อผิดพลาดของการเชื่อมต่อ FTP	ไม่สามารถเข้าใช้เซิร์ฟเวอร์ FTP	10	ข้อผิดพลาดการล็อกอินเข้า FTP	การล็อกอินเข้าเซิร์ฟเวอร์ FTP ล้มเหลว	11	ข้อผิดพลาดในการเขียนข้อมูล	การเขียนข้อมูลลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP ล้มเหลว	16	ไฟล์เสียหาย	ไฟล์ที่ระบุไม่อยู่ในรูปแบบ SDX
	สถานะของบิตแสดงรายละเอียดข้อผิดพลาด	ชื่อข้อผิดพลาด	คำอธิบาย																												
	0	เสร็จสมบูรณ์	การทำงานเป็นปกติ																												
	1 - 3, 6, 8, 12 - 15, 17 - 127	สำรอง	หมายเลขเหล่านี้เป็นหมายเลขสำรองและไม่ได้มีการระบุ																												
	4	ไม่มีการ์ด CF	ไม่ได้เสียบการ์ด CF ฝาปิดการ์ดเปิดอยู่																												
	5	ข้อผิดพลาดในการอ่านการ์ด CF	การอ่านข้อมูลจากการ์ด CF ล้มเหลว																												
	7	ข้อผิดพลาดของการ์ด CF	การ์ด CF เสียหาย ไม่ใช่การ์ด CF																												
	9	ข้อผิดพลาดของการเชื่อมต่อ FTP	ไม่สามารถเข้าใช้เซิร์ฟเวอร์ FTP																												
	10	ข้อผิดพลาดการล็อกอินเข้า FTP	การล็อกอินเข้าเซิร์ฟเวอร์ FTP ล้มเหลว																												
11	ข้อผิดพลาดในการเขียนข้อมูล	การเขียนข้อมูลลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP ล้มเหลว																													
16	ไฟล์เสียหาย	ไฟล์ที่ระบุไม่อยู่ในรูปแบบ SDX																													
<ul style="list-style-type: none"> ขนาดแสดงผล จัดเก็บขนาดแสดงผลปัจจุบัน 0 โหมดปกติ 1 โหมด 1/4 2 โหมด 1/16 3 สำรองหลังจาก (ชนิดปกติ) พิกัดการเล่น X / พิกัดการเล่น Y ตารางต่อไปนี้แสดงช่วงพิกัดต่างๆ ที่เล่นภาพเคลื่อนไหว ตามการตั้งค่าขนาดแสดงผลและรูปแบบสัญญาณภาพ <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">ขนาดแสดงผล</th> <th colspan="2">การตั้งค่ารูปแบบสัญญาณภาพ</th> </tr> <tr> <th>NTSC</th> <th>PAL/SECAM</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>ดีฟอลต์</td> <td>(0,0) - (639,479)</td> <td>(0,0) - (767,575)</td> </tr> <tr> <td>1/4</td> <td>(0,0) - (319,239)</td> <td>(0,0) - (383,287)</td> </tr> <tr> <td>1/16</td> <td>(0,0) - (159,119)</td> <td>(0,0) - (191,143)</td> </tr> </tbody> </table>	ขนาดแสดงผล	การตั้งค่ารูปแบบสัญญาณภาพ		NTSC	PAL/SECAM	ดีฟอลต์	(0,0) - (639,479)	(0,0) - (767,575)	1/4	(0,0) - (319,239)	(0,0) - (383,287)	1/16	(0,0) - (159,119)	(0,0) - (191,143)																	
ขนาดแสดงผล		การตั้งค่ารูปแบบสัญญาณภาพ																													
	NTSC	PAL/SECAM																													
ดีฟอลต์	(0,0) - (639,479)	(0,0) - (767,575)																													
1/4	(0,0) - (319,239)	(0,0) - (383,287)																													
1/16	(0,0) - (159,119)	(0,0) - (191,143)																													

การตั้งค่า	คำอธิบาย										
<p>Status Word Address 2</p>	<p>ตั้งค่าว่าจะใช้ตำแหน่งสำหรับดูสถานะการเล่นภาพเคลื่อนไหว โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 2 เวิร์ดเริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด สำหรับอุปกรณ์ชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น</p> <p>ตำแหน่งเวิร์ดจัดเก็บข้อมูลสถานะ 2</p> <table border="1" data-bbox="651 324 875 401"> <tr> <td>+0</td> <td>ตรวจสอบสถานะการเล่น</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>อัตราอัปเดตการเล่นภาพช้า</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> ตรวจสอบสถานะการเล่น <div style="margin-left: 20px;">  <p>บิตสถานะการเล่น 0 ไม่อยู่ในสถานะเล่น 1 อยู่ในสถานะเล่น (ไม่รวมสถานะหยุด)</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> โหมดการทำงานของตำแหน่งตรวจสอบสถานะการเล่นจะจัดเก็บอยู่ในแปดบิตล่าง บิตสถานะการเล่นจะระบุตำแหน่งตรวจสอบสถานะการเล่นอยู่ในสถานะเล่นจริงๆ โดยจะไม่มีการระบุให้เล่นซ้ำ และหากเล่นจนจบแล้ว สถานะจะเปลี่ยนไปเป็นสถานะอื่นที่ไม่ใช่สถานะเล่น แม้จะเปิดสวิตช์เล่นอยู่ก็ตาม หมายเลขที่อยู่ในรายการข้างล่างนี้เป็นหมายเลขที่ใช้ระบุให้โหมดการทำงานของตำแหน่งตรวจสอบสถานะการเล่น <ul style="list-style-type: none"> 0 Stop 1 Play 2 Pause 3 Fast Forward 4 Rewind 5 Slow Motion 0xFF Video Display หมายเลขที่นอกเหนือจากด้านบนนี้จะป็นหมายเลขสำรอง อัตราอัปเดตการเล่นภาพช้า <p>จัดเก็บความเร็วในการเล่น เมื่อเล่นภาพช้า</p> <div style="margin-left: 20px;">  <p>บิตสถานะการเล่นภาพช้า</p> <table border="1" data-bbox="932 1323 1008 1400"> <tr> <td>00</td> <td>1/2</td> </tr> <tr> <td>01</td> <td>1/4</td> </tr> <tr> <td>10</td> <td>1/8</td> </tr> </table> </div> 	+0	ตรวจสอบสถานะการเล่น	+1	อัตราอัปเดตการเล่นภาพช้า	00	1/2	01	1/4	10	1/8
+0	ตรวจสอบสถานะการเล่น										
+1	อัตราอัปเดตการเล่นภาพช้า										
00	1/2										
01	1/4										
10	1/8										

◆ กระบวนการทำงานของตำแหน่งควบคุมการเล่น

การเล่นปกติ

- 1 ในตำแหน่ง [Index Number] ให้จัดเก็บหมายเลขดัชนีของไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่คุณต้องการเล่น
- 2 ในตำแหน่ง [Play Mode] ให้จัดเก็บค่า 8 และในตำแหน่ง [Control] ให้เปิดบิตส่งคำสั่ง (บิต 0) ซึ่งจะเป็นการกำหนดหมายเลขดัชนี และหยุดภาพเคลื่อนไหวที่กำลังเล่นอยู่
- 3 ปิดบิตส่งคำสั่งตามเดิม
- 4 ในตำแหน่ง [Play Mode] ให้จัดเก็บค่า 1 แล้วเปิดบิตส่งคำสั่ง ซึ่งจะเป็นการเล่นภาพเคลื่อนไหวที่มีหมายเลขดัชนีตามที่กำหนด

การเล่นในโหมด Force

ไม่ว่าสถานการณ์การเล่นภาพเคลื่อนไหวล่าสุดจะเป็นสถานะใด ระบบก็จะบังคับให้เล่นภาพเคลื่อนไหวที่มีหมายเลขดัชนีตามที่กำหนด

- 1 ในตำแหน่ง [Index Number] ให้จัดเก็บหมายเลขดัชนีของไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่คุณต้องการเล่น
- 2 ในตำแหน่ง [Control] ให้เปิดบิตเล่นในโหมด Force (บิต 8) ระบบจะเริ่มเล่นภาพเคลื่อนไหว

หมายเหตุ

- ขณะที่บิตเล่นในโหมด Force เปิดอยู่ บิตส่งคำสั่งจะปิด
- หากบิตแจ้งการเล่น (บิต 9) เปิดปิดสลับกันไป ขณะที่บิตเล่นในโหมด Force เปิดอยู่ ระบบจะเล่นภาพเคลื่อนไหวที่มีหมายเลขดัชนีปัจจุบัน
- หากต้องการหยุดเล่นภาพเคลื่อนไหวในโหมด Force คุณต้องปิดบิตเล่นในโหมด Force หากไม่ได้เลือก [Loop] หรือ [Play List Order] ไว้ ระบบจะหยุดเล่นภาพเคลื่อนไหวหลังจากเล่นไฟล์จบแล้ว หากลบเครื่องหมายในช่อง [Loop] ออก แล้วเลือก [Play List Order] ระบบจะหยุดเล่นเมื่อเล่นไฟล์สุดท้ายในเพลย์ลิสต์จบ

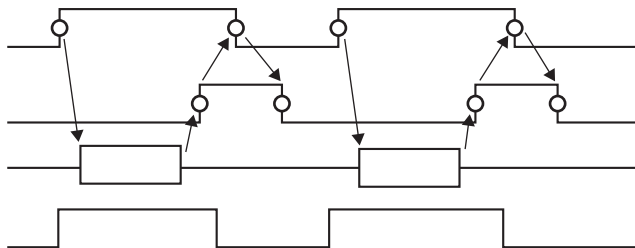
◆ แผนผังระยะเวลาของการควบคุมการเล่น

บิตส่งคำสั่ง
(PLC → GP)

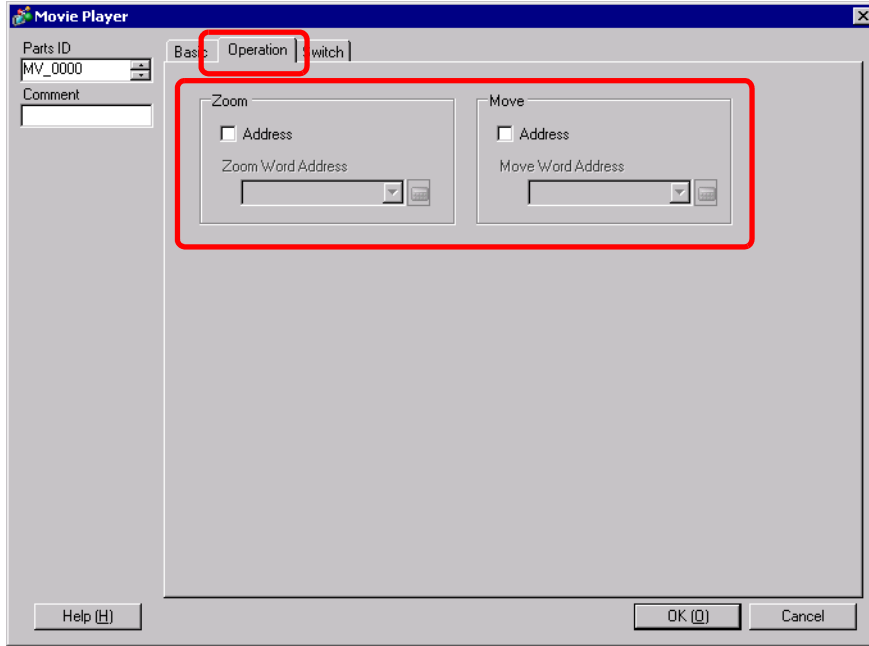
บิตคำสั่งเสร็จสมบูรณ์
(GP → PLC)

ระหว่างดำเนินการคำสั่ง
(GP → CF)

บิตรับคำสั่ง
(GP → PLC)



■ Operation



การตั้งค่า	คำอธิบาย									
Zoom	การตั้งค่าการซูมภาพ									
Address	ระบุว่าจะใช้การซูมภาพหรือไม่									
Zoom Word Address	<p>ระบุตำแหน่งที่จะทำการซูมภาพ โดยใช้เว็รต์เรียงต่อเนื่องกัน 3 เว็รต์เริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด สำหรับอุปกรณ์ชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น</p> <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> <td>ควบคุมฟังก์ชันซูม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>การระบุการซูม</td> <td>ระบุขนาดการซูม</td> </tr> <tr> <td>+2</td> <td>สถานะ</td> <td>แสดงสถานะข้อผิดพลาด เป็นต้น</td> </tr> </table> <p>☞ “◆ แผนผังระยะเวลาสำหรับการซูมของ Movie Player” (หน้า 27-107)</p> <ul style="list-style-type: none"> ควบคุม <div style="margin-left: 20px;"> </div> 	+0	ควบคุม	ควบคุมฟังก์ชันซูม	+1	การระบุการซูม	ระบุขนาดการซูม	+2	สถานะ	แสดงสถานะข้อผิดพลาด เป็นต้น
+0	ควบคุม	ควบคุมฟังก์ชันซูม								
+1	การระบุการซูม	ระบุขนาดการซูม								
+2	สถานะ	แสดงสถานะข้อผิดพลาด เป็นต้น								

ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย															
Zoom	Zoom Word Address	<ul style="list-style-type: none"> การระบุมารวม ระบุมารวมโดยจัดเก็บค่าใดค่าหนึ่งต่อไปนี้ 0ปกติ 11/4 21/16 3 - 0xFFFE ส้ารอง (ไม่เปลี่ยน) 0xFFFF ปกติ (กลับไปทำการตั้งค่าในหน้าจอหลัก) สถานะ <table border="1"> <thead> <tr> <th>สถานะของบิตแสดงรายละเอียดชื่อผิดพลาด</th> <th>ชื่อชื่อผิดพลาด</th> <th>คำอธิบาย</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>เสร็จสมบูรณ์</td> <td>การทำงานเป็นปกติ</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>กำหนดค่าการรวมไม่ถูกต้อง</td> <td>ค่าที่กำหนดไม่อยู่ในช่วงค่าที่ยอมรับได้</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>กำลังดำเนินการคำสั่งจากสวิตช์</td> <td>กำลังประมวลผลคำสั่งจากสวิตช์ที่ตั้งค่าไว้บนหน้าจอไม่สามารถดำเนินการตามที่ร้องขอได้</td> </tr> <tr> <td>3 ถึง 15</td> <td>ส้ารอง</td> <td>หมายเลขเหล่านี้เป็นหมายเลขส้ารองและไม่ได้รับการระบุ</td> </tr> </tbody> </table> <p>☞ “◆ การแสดงผลของหน้าจอเมื่อมีการรวม” (หน้า 27-107)</p>	สถานะของบิตแสดงรายละเอียดชื่อผิดพลาด	ชื่อชื่อผิดพลาด	คำอธิบาย	0	เสร็จสมบูรณ์	การทำงานเป็นปกติ	1	กำหนดค่าการรวมไม่ถูกต้อง	ค่าที่กำหนดไม่อยู่ในช่วงค่าที่ยอมรับได้	2	กำลังดำเนินการคำสั่งจากสวิตช์	กำลังประมวลผลคำสั่งจากสวิตช์ที่ตั้งค่าไว้บนหน้าจอไม่สามารถดำเนินการตามที่ร้องขอได้	3 ถึง 15	ส้ารอง	หมายเลขเหล่านี้เป็นหมายเลขส้ารองและไม่ได้รับการระบุ
	สถานะของบิตแสดงรายละเอียดชื่อผิดพลาด	ชื่อชื่อผิดพลาด	คำอธิบาย														
0	เสร็จสมบูรณ์	การทำงานเป็นปกติ															
1	กำหนดค่าการรวมไม่ถูกต้อง	ค่าที่กำหนดไม่อยู่ในช่วงค่าที่ยอมรับได้															
2	กำลังดำเนินการคำสั่งจากสวิตช์	กำลังประมวลผลคำสั่งจากสวิตช์ที่ตั้งค่าไว้บนหน้าจอไม่สามารถดำเนินการตามที่ร้องขอได้															
3 ถึง 15	ส้ารอง	หมายเลขเหล่านี้เป็นหมายเลขส้ารองและไม่ได้รับการระบุ															
Move	Address	การตั้งค่าสำหรับย้ายตำแหน่งหน้าจอ															
	Move Word Address	<p>หากภาพเคลื่อนไหวที่จะเล่นมีขนาดไม่พอดีกับหน้าจอ ให้ระบุว่าจะย้ายพิกัดการเล่นภาพเคลื่อนไหวหรือไม่</p> <p>ระบุตำแหน่งสำหรับย้ายตำแหน่งการเล่น โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 2 เวิร์ด เริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด สำหรับอุปกรณ์ชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น</p> <table border="1"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>สถานะ</td> </tr> </table> <p>☞ “◆ แผนผังระยะเวลาสำหรับการย้ายของ Movie Player” (หน้า 27-109)</p>	+0	ควบคุม	+1	สถานะ											
+0	ควบคุม																
+1	สถานะ																

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย														
Move Move Word Address	<ul style="list-style-type: none"> ควบคุม <div style="text-align: center;"> </div> <p>บิตลำดับบนจะมีลำดับความสำคัญสูงกว่าบิตลำดับล่าง เมื่อบิตที่จัดสรรให้แต่ละบิตเปิดขึ้น ภาพเคลื่อนไหวจะย้ายตำแหน่งไปตามจุดต่อไปนี้ หากย้ายตำแหน่งภาพเคลื่อนไหวไม่ได้ ระบบจะส่งข้อผิดพลาดไปที่ตำแหน่งสถานะ</p> <table border="1" data-bbox="399 604 1129 811"> <thead> <tr> <th>ทิศทาง</th> <th>เมื่อกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหว</th> <th>เมื่อกำลังเล่นวิดีโอ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>แนววนอน</td> <td>2 จุด</td> <td>2 จุด</td> </tr> <tr> <td>แนวตั้ง</td> <td>ขนาดปกติ หน่วยละ 2 จุด ขนาด 1/4 และ 1/16 1 จุด</td> <td>1 จุด</td> </tr> </tbody> </table> 	ทิศทาง	เมื่อกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหว	เมื่อกำลังเล่นวิดีโอ	แนววนอน	2 จุด	2 จุด	แนวตั้ง	ขนาดปกติ หน่วยละ 2 จุด ขนาด 1/4 และ 1/16 1 จุด	1 จุด					
	ทิศทาง	เมื่อกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหว	เมื่อกำลังเล่นวิดีโอ												
แนววนอน	2 จุด	2 จุด													
แนวตั้ง	ขนาดปกติ หน่วยละ 2 จุด ขนาด 1/4 และ 1/16 1 จุด	1 จุด													
<ul style="list-style-type: none"> สถานะ <div style="text-align: center;"> </div> <table border="1" data-bbox="412 1110 1259 1477"> <thead> <tr> <th>สถานะของบิตแสดงรายละเอียดข้อผิดพลาด</th> <th>ชื่อข้อผิดพลาด</th> <th>คำอธิบาย</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>0</td> <td>เสร็จสมบูรณ์</td> <td>การทำงานเป็นปกติ</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td>ภาพเคลื่อนไหวอยู่ที่ขอบของหน้าจอ</td> <td>ไม่สามารถย้ายภาพเคลื่อนไหวได้ เนื่องจากภาพอยู่ที่ขอบของหน้าจอ</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>กำลังดำเนินการคำสั่งจากสวิตช์</td> <td>กำลังประมวลผลคำสั่งจากสวิตช์ที่ตั้งค่าไว้บนหน้าจอ ไม่สามารถดำเนินการตามที่ร้องขอได้</td> </tr> <tr> <td>3 ถึง 15</td> <td>สำรอง</td> <td>หมายเลขเหล่านี้เป็นหมายเลขสำรองและไม่ได้รับการระบุ</td> </tr> </tbody> </table>	สถานะของบิตแสดงรายละเอียดข้อผิดพลาด	ชื่อข้อผิดพลาด	คำอธิบาย	0	เสร็จสมบูรณ์	การทำงานเป็นปกติ	1	ภาพเคลื่อนไหวอยู่ที่ขอบของหน้าจอ	ไม่สามารถย้ายภาพเคลื่อนไหวได้ เนื่องจากภาพอยู่ที่ขอบของหน้าจอ	2	กำลังดำเนินการคำสั่งจากสวิตช์	กำลังประมวลผลคำสั่งจากสวิตช์ที่ตั้งค่าไว้บนหน้าจอ ไม่สามารถดำเนินการตามที่ร้องขอได้	3 ถึง 15	สำรอง	หมายเลขเหล่านี้เป็นหมายเลขสำรองและไม่ได้รับการระบุ
สถานะของบิตแสดงรายละเอียดข้อผิดพลาด	ชื่อข้อผิดพลาด	คำอธิบาย													
0	เสร็จสมบูรณ์	การทำงานเป็นปกติ													
1	ภาพเคลื่อนไหวอยู่ที่ขอบของหน้าจอ	ไม่สามารถย้ายภาพเคลื่อนไหวได้ เนื่องจากภาพอยู่ที่ขอบของหน้าจอ													
2	กำลังดำเนินการคำสั่งจากสวิตช์	กำลังประมวลผลคำสั่งจากสวิตช์ที่ตั้งค่าไว้บนหน้าจอ ไม่สามารถดำเนินการตามที่ร้องขอได้													
3 ถึง 15	สำรอง	หมายเลขเหล่านี้เป็นหมายเลขสำรองและไม่ได้รับการระบุ													

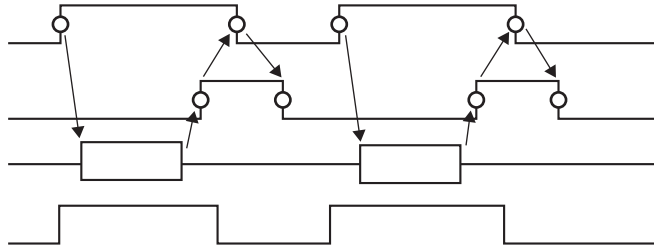
◆ **แผนผังระยะเวลาสำหรับการซูมของ Movie Player**

บิตกำหนดการซูม
(PLC → GP)

บิตคำสั่งเสร็จสมบูรณ์
(GP → PLC)

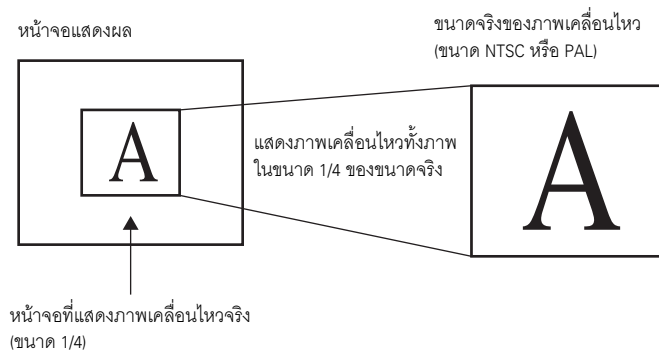
ระหว่างการทำเนินการตาม
คำสั่ง (GP → CF)

บิตรับคำสั่ง
(GP → PLC)

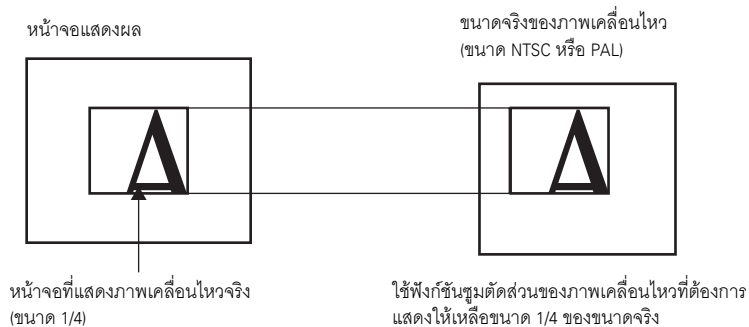


◆ **การแสดงผลของหน้าจอเมื่อมีการซูม**

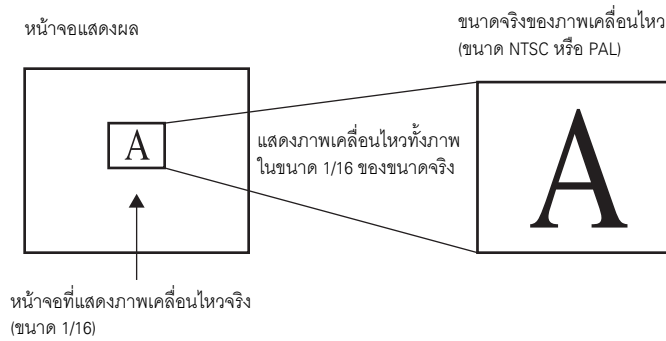
- หากตั้งค่าขนาดแสดงผลเป็น [1/4] และหน้าจอมีขนาด 1/4 ของภาพเคลื่อนไหว



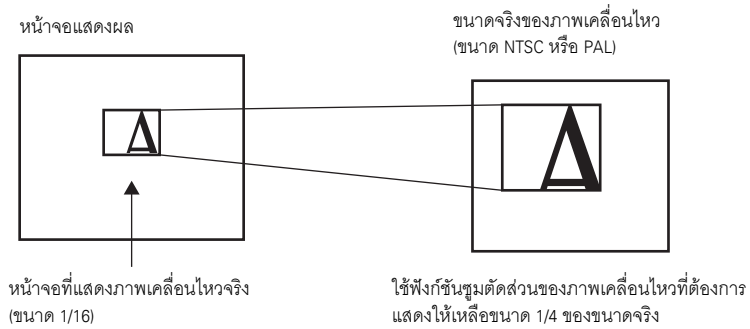
- หากตั้งค่าขนาดแสดงผลเป็น [Normal] และหน้าจอมีขนาด 1/4 ของภาพเคลื่อนไหว



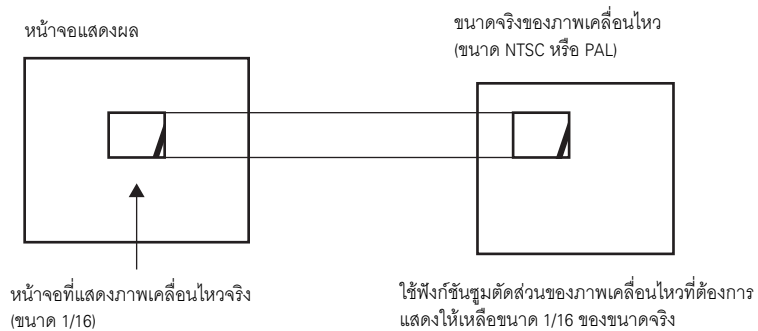
- หากตั้งค่าขนาดแสดงผลเป็น [1/16] และหน้าจรมีขนาด 1/16 ของภาพเคลื่อนไหว



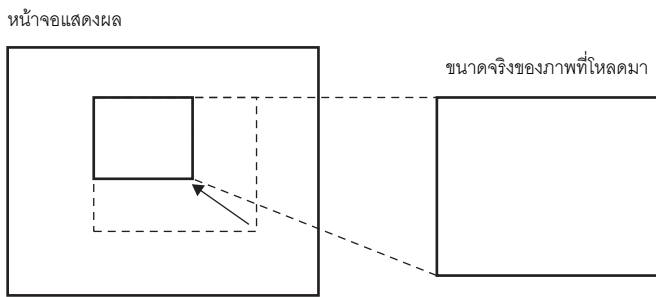
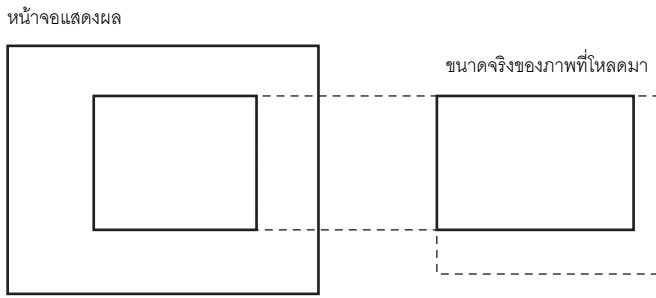
- หากตั้งค่าขนาดแสดงผลเป็น [1/4] และหน้าจรมีขนาด 1/16 ของภาพเคลื่อนไหว



- หากตั้งค่าขนาดแสดงผลเป็น [Normal] และหน้าจรมีขนาด 1/16 ของภาพเคลื่อนไหว



- หากซูมภาพเคลื่อนไหวแล้วมีขนาดเล็กกว่าขนาดการแสดงผล ขนาดการแสดงผลจะเปลี่ยนเป็นขนาดของภาพเคลื่อนไหวโดยอัตโนมัติ



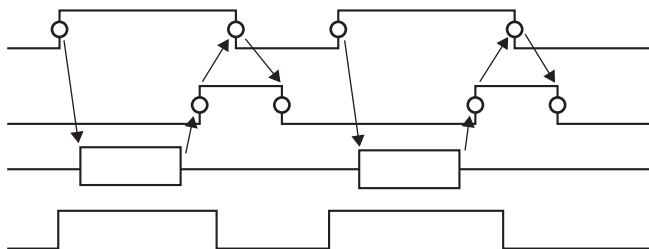
◆ แผนผังระยะเวลาสำหรับการย้ายของ Movie Player

บิตย้ายตำแหน่ง
(PLC → GP)

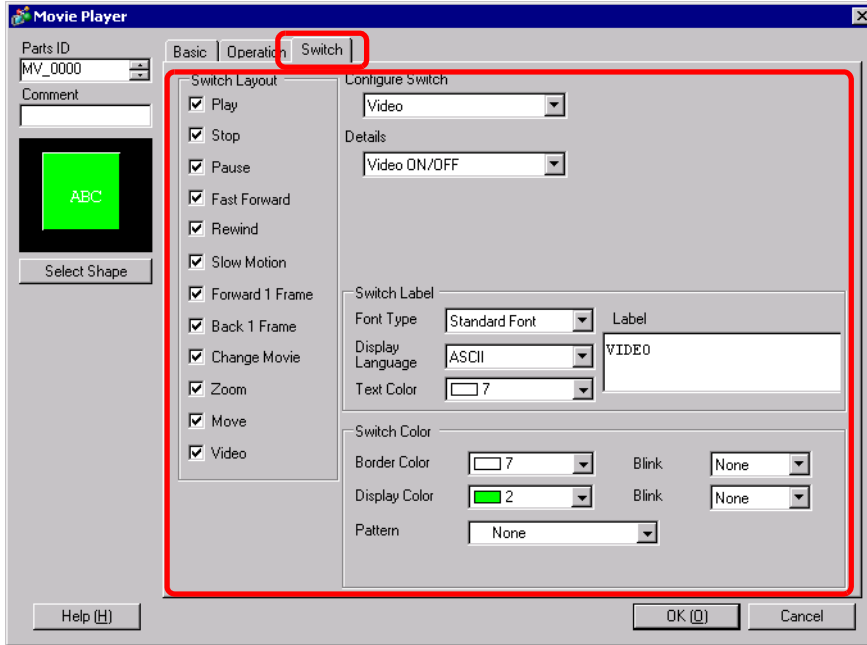
บิตคำสั่งเสร็จสมบูรณ์
(GP → PLC)

ระหว่างดำเนินการคำสั่ง
(GP → CF)

บิตรับคำสั่ง
(GP → PLC)



■ Switch

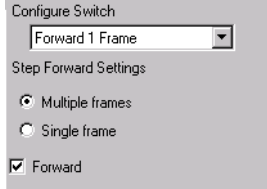
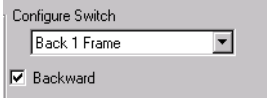
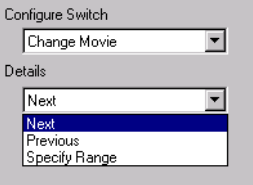


การตั้งค่า	คำอธิบาย
Select Shape	<p>เปิดกล่องโต้ตอบ [Select Shape] เพื่อเลือกรูปร่างของพาร์ท</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> • คุณอาจเปลี่ยนสีของพาร์ทไม่ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับรูปร่างของพาร์ท

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Switch Layout	<p>เลือกสวิตช์สั่งงานที่จะใส่ไว้คู่กับ Movie Player</p> <ul style="list-style-type: none"> • Play เริ่มเล่น • Stop หยุดเล่น ครั้งต่อไปที่เล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหว ระบบจะเริ่มเล่นตั้งแต่ต้นไฟล์ • Pause หยุดเล่นชั่วคราว • Fast Forward เล่นภาพไปข้างหน้าอย่างรวดเร็ว สามารถใช้งานสวิตช์นี้ได้แม้จะอยู่ในสถานะหยุด • Rewind เล่นภาพเคลื่อนไหวขณะย้อนกลับ ไม่สามารถใช้งานสวิตช์ได้ในสถานะหยุด • Slow Motion เล่นภาพช้า สามารถใช้งานสวิตช์นี้ได้แม้จะอยู่ในสถานะหยุด • Forward 1 Frame เล่นภาพเดินหน้าที่ละเฟรม สามารถใช้งานสวิตช์นี้ได้เฉพาะเมื่ออยู่ในสถานะหยุดชั่วคราว • Back 1 Frame เล่นภาพย้อนกลับที่ละเฟรม สามารถใช้งานสวิตช์นี้ได้เฉพาะเมื่ออยู่ในสถานะหยุดชั่วคราว • Change Movie หยุดภาพเคลื่อนไหวแล้วเล่นภาพถัดไป [Next], ภาพก่อนหน้า [Previous] หรือภาพที่มีหมายเลขที่กำหนด • Zoom ขยายหรือย่อขนาดภาพเคลื่อนไหวที่แสดง • Move ย้ายตำแหน่งแสดงภาพเคลื่อนไหว • Video สลับภาพจากกล้องวิดีโอที่กำลังแสดงอยู่
Configure Switch	เลือกสวิตช์ที่จะกำหนดรายละเอียดและป้ายชื่อจากสวิตช์ต่าง ๆ ที่มีอยู่บนหน้าจอ
Speed	<p>รายการนี้จะปรากฏเมื่อเลือก [Slow Motion] ใน [Configure Switch] เท่านั้น</p> <p>เลือกระดับความเร็วของการเล่นภาพช้าระหว่าง [1/2], [1/4] หรือ [1/8]</p> <div data-bbox="705 1306 957 1508" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; width: fit-content; margin: 10px auto;"> <p>Configure Switch</p> <p>Slow Motion</p> <p>Speed</p> <p><input checked="" type="radio"/> 1/2</p> <p><input type="radio"/> 1/4</p> <p><input type="radio"/> 1/8</p> </div>

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Step Forward Settings	<p>รายการนี้จะปรากฏเมื่อเลือก [Forward 1 Frame] ใน [Configure Switch] เท่านั้น เลือกความกว้างของเฟรม</p> <p>Multiple Frames: เล่นภาพเดินหน้าครั้งละ “1” เฟรม Single Frame: เล่นภาพเดินหน้าครั้งละ 1 เฟรม</p> 
Forward	<p>รายการนี้จะปรากฏเมื่อเลือก [Forward 1 Frame] ใน [Configure Switch] เท่านั้น ขณะที่กดสวิตช์อยู่ ให้ระบุว่าจะเล่นภาพเดินหน้าครั้งละ 1 เฟรมอย่างต่อเนื่องหรือไม่</p>
Backward	<p>รายการนี้จะปรากฏเมื่อเลือก [Back 1 Frame] ใน [Configure Switch] เท่านั้น ขณะที่กดสวิตช์อยู่ ให้ระบุว่าจะเล่นภาพเคลื่อนไหวย้อนกลับครั้งละ 1 เฟรมอย่างต่อเนื่องหรือไม่</p> 
Detail Action	<p>รายการนี้จะปรากฏเมื่อเลือก [Change Movie] ใน [Configure Switch] เท่านั้น เลือกการดำเนินการสำหรับการเปลี่ยนภาพเคลื่อนไหว</p> <ul style="list-style-type: none"> -Next -Previous -Play List 
Loop	<p>รายการนี้จะปรากฏเมื่อเลือก [Change Movie] ใน [Configure Switch] และเลือก [Next] หรือ [Previous] ใน [Details] เท่านั้น ระบุว่าจะเล่นภาพวนซ้ำหรือไม่</p>
Index Number	<p>รายการนี้จะปรากฏเมื่อเลือก [Change Movie] ใน [Configure Switch] และระบุ [Play List] ใน [Details] เท่านั้น ระบุหมายเลขดัชนีของไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่จะเล่น โดยตั้งค่าได้ตั้งแต่ 0 ถึง 99</p>
Action Mode	<p>รายการนี้จะปรากฏเมื่อเลือก [Zoom] ใน [Configure Switch] เท่านั้น ให้เลือกรูปแบบการระบุขนาดแสดงผลระหว่าง [Fixed] หรือ [Indirect]</p>

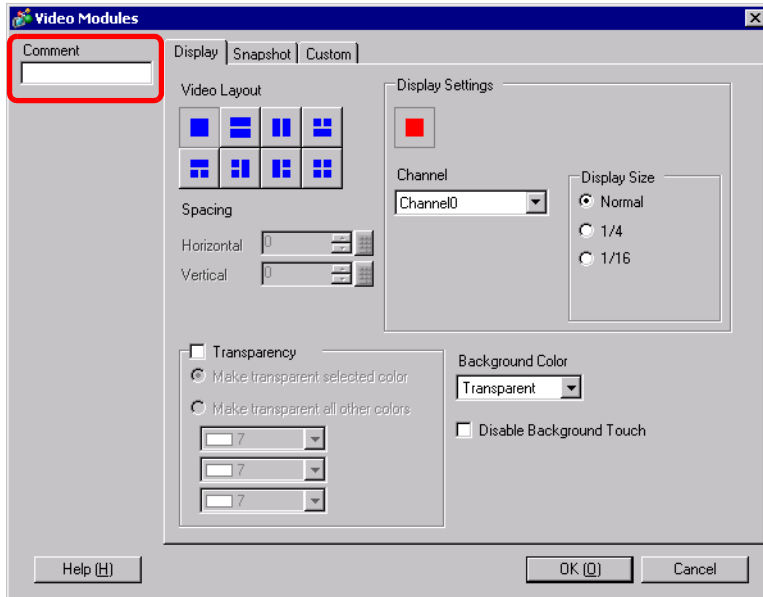
ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Mode</p>	<p>เลือกขนาดแสดงผลระหว่าง [Standard], [1/4], [1/16] หรือ [Zoom] สำหรับ [Zoom] นั้น เมื่อกดสวิตช์แต่ละครั้ง จะมีลำดับการซูมภาพเคลื่อนไหวดังนี้ Standard เปลี่ยนเป็น→1/4→1/16→1/4→Standard</p> <div data-bbox="677 291 979 513" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Configure Switch</p> <p>Zoom</p> <p>Action Mode</p> <p><input checked="" type="radio"/> Direct</p> <p><input type="radio"/> Indirect</p> <p>Display Size</p> <p><input checked="" type="radio"/> Standard</p> <p><input type="radio"/> 1/4</p> <p><input type="radio"/> 1/16</p> <p><input type="radio"/> Zoom</p> <p><input type="checkbox"/> Loop</p> </div> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> เมื่อตั้งค่า [Loop] ลำดับการซูมภาพจะเป็นดังนี้ Standard→1/4→1/16→Standard→1/4
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Address</p>	<p>ระบุตำแหน่งสำหรับจัดเก็บขนาดแสดงผลเพื่อซูมภาพเคลื่อนไหวโดยทางอ้อม ค่าที่จะจัดเก็บมีดังต่อไปนี้</p> <p>0Standard 11/4 21/16 3 - 0xFFFE สำรอง (ไม่เปลี่ยน) 0xFFFFเปลี่ยนกลับไปเป็นขนาดหน้าจอดีเดิม</p> <p>หากจัดเก็บค่าอื่นที่ไม่ใช่ค่าด้านบนนี้ จะซูมภาพไม่ได้</p> <div data-bbox="655 938 997 1093" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Configure Switch</p> <p>Zoom</p> <p>Action Mode</p> <p><input type="radio"/> Direct</p> <p><input checked="" type="radio"/> Indirect</p> <p>Word Address</p> <p>[PLC1]D00000</p> </div> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> สำหรับอุปกรณ์ชนิด 32 บิต จะใช้งานเฉพาะ 16 บิตล่างเท่านั้น
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg);">Detail Action</p>	<p>รายการนี้จะปรากฏเมื่อเลือก [Move] ใน [Configure Switch] เท่านั้น</p> <div data-bbox="705 1273 959 1437" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>Configure Switch</p> <p>Move</p> <p>Details</p> <p>Up</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Continuous</p> </div>

ต่อ

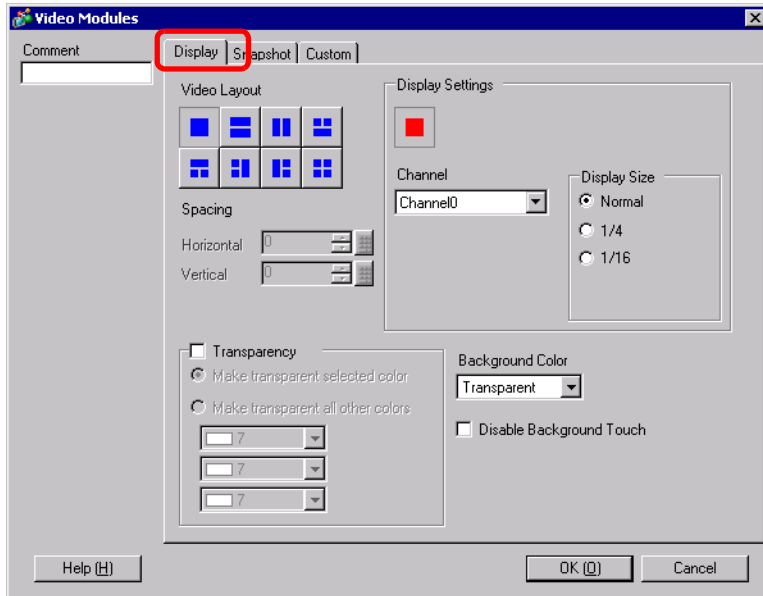
การตั้งค่า		คำอธิบาย								
Details		เลือกทิศทางในการย้ายภาพเคลื่อนไหวระหว่าง [Up], [Down], [Left] หรือ [Right] ข้อมูลข้างล่างนี้จะอธิบายถึงช่วงที่สามารถย้ายภาพเคลื่อนไหวได้ในหนึ่งครั้ง								
		<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>เมื่อกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหว</th> <th>เมื่อกำลังเล่นวิดีโอ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>แนวนอน</td> <td>2 จุด</td> <td>2 จุด</td> </tr> <tr> <td>แนวตั้ง</td> <td>ขนาดปกติ : หน่วยละ 2 จุด ขนาด 1/4, 1/16 : หน่วยละ 1 จุด</td> <td>1 จุด</td> </tr> </tbody> </table>		เมื่อกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหว	เมื่อกำลังเล่นวิดีโอ	แนวนอน	2 จุด	2 จุด	แนวตั้ง	ขนาดปกติ : หน่วยละ 2 จุด ขนาด 1/4, 1/16 : หน่วยละ 1 จุด
	เมื่อกำลังเล่นภาพเคลื่อนไหว	เมื่อกำลังเล่นวิดีโอ								
แนวนอน	2 จุด	2 จุด								
แนวตั้ง	ขนาดปกติ : หน่วยละ 2 จุด ขนาด 1/4, 1/16 : หน่วยละ 1 จุด	1 จุด								
Continuous		ขณะที่กดสวิตช์ ให้ระบุว่าจะย้ายภาพเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องหรือไม่								
Switch Label	Font Type	<p>เลือกแบบอักษรของป้ายชื่อที่จะแสดงอยู่บนสวิตช์</p> <ul style="list-style-type: none"> Standard Font อักษรบิตแมพสามารถระบุขนาดแนวตั้งและแนวนอนของอักขระได้ แต่เมื่อขยายหรือย่อขนาดอักขระ เส้นขอบตัวอักษรอาจดูแตกพร่าหรือไม่คมชัด Stroke Font เป็นแบบอักษรหลายเส้น (กำหนดขึ้นจากเส้น) ซึ่งขนาดในแนวตั้งและแนวนอนของอักขระ ถูกกำหนดไว้ตายตัว แม้จะขยายหรือย่อขนาดอักขระ เส้นขอบตัวอักษรก็ยังคงคมชัด อย่างไรก็ตาม แบบอักษรนี้อาจมีผลต่อการทำงานของ GP เนื่องจากต้องใช้ความจุมาก 								
	Display Language	เลือกภาษาที่ใช้แสดงผลของป้ายชื่อสวิตช์ระหว่าง [ASCII], [Japanese], [Chinese (Traditional)], [Chinese (Simplified)], [Korean], [Cyrillic Alphabet] หรือ [Thai]								
	Text Color	เลือกสีข้อความของป้ายชื่อ								
	Label	ป้อนข้อความที่จะใช้แสดงบนสวิตช์								
Switch color	Border Color	ถ้ากำหนดรูปร่างพาร์ทให้หุ้มเส้นกรอบ ให้เลือกสีสำหรับเส้นกรอบ								
	Clear Color	เลือกสีของสวิตช์								
	Pattern	เลือกรูปแบบที่ต้องการได้จาก 8 รูปแบบ หรือเลือก [No Pattern]								
	Blink	<p>ระบุว่าจะให้พาร์ทแสดงผลกะพริบหรือไม่ และระดับความเร็วในการกะพริบ ระบุ [Border Color] และ [Display Color]</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่ขึ้นอยู่กับค่าการตั้งค่า [Color] ของยูนิทหลักและ System Settings ด้วย <p> “9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่” (หน้า 9-34)</p>								

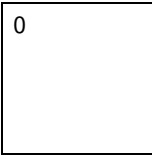

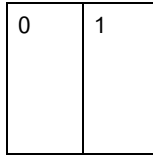
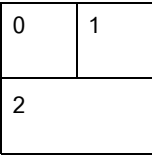
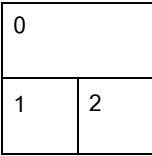
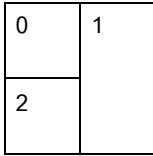
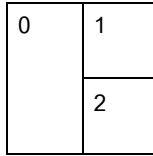
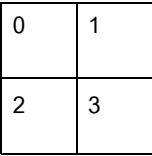
27.9.5 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video Module] ทั่วไป



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Comment	คำอธิบายของแต่ละพาร์ทจะยาวได้ไม่เกิน 20 อักขระ

■ Display



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Video Layout	<p>เลือกชนิดของการแสดงหน้าต่าง</p> <p>< 1 หน้าจอ > < 2 หน้าจอในแนวนอน > < 2 หน้าจอในแนวตั้ง > < 3 หน้าจอ (อยู่ด้านล่าง 1 หน้าจอ) ></p>     <p>< 3 หน้าจอ (อยู่ด้านบน 1 หน้าจอ) > < 3 หน้าจอ (อยู่ด้านขวา 1 หน้าจอ) > < 3 หน้าจอ (อยู่ด้านซ้าย 1 หน้าจอ) > < 4 หน้าจอ ></p>    
Spacing	<p>ระบุการตั้งค่านี้เมื่อมีการแสดงหน้าจอสองหน้าจอขึ้นไปพร้อมกัน</p> <ul style="list-style-type: none"> • Landscape: ระบุจุดในแนวนอนระหว่างหน้าต่างจาก 0 ถึง 320 • Portrait: ระบุจุดในแนวตั้งระหว่างหน้าต่างจาก 0 to 273

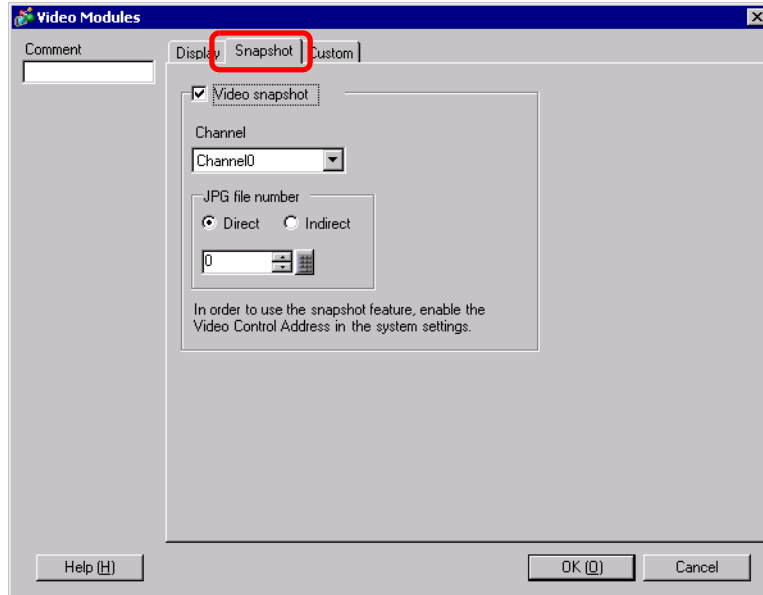
ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย																								
Basic	ระบุการตั้งค่าการแสดงผลของแต่ละหน้าจอตามชนิดหน้าต่างที่เลือกไว้																								
Channel	เลือกหมายเลขช่องสัญญาณที่จะกำหนดในการตั้งค่าการแสดงผล																								
Channels 0 - 3	แสดงสัญญาณอินพุตภาพจากกล้องวิดีโอที่ช่องสัญญาณที่กำหนด																								
Display Size	<table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Disp. Size</th> <th colspan="2">NTSC</th> <th colspan="2">PAL</th> </tr> <tr> <th>AGP-35*0T</th> <th>AGP-36*0T</th> <th>AGP-35*0T</th> <th>AGP-36*0T</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Normal</td> <td>640 x 480 พิกเซล</td> <td>640 x 480 พิกเซล</td> <td>640 x 480 พิกเซล*1</td> <td>768 x 576 พิกเซล</td> </tr> <tr> <td>1/4</td> <td>320 x 240 พิกเซล</td> <td>320 x 240 พิกเซล</td> <td>384 x 288 พิกเซล</td> <td>384 x 288 พิกเซล</td> </tr> <tr> <td>1/16</td> <td>160 x 120 พิกเซล</td> <td>160 x 120 พิกเซล</td> <td>192 x 144 พิกเซล</td> <td>192 x 144 พิกเซล</td> </tr> </tbody> </table> <p>*1 เมื่อเลือก [PAL] และ [Normal] ใน AGP-35*0T บางส่วนของภาพจะปรากฏขึ้น</p>	Disp. Size	NTSC		PAL		AGP-35*0T	AGP-36*0T	AGP-35*0T	AGP-36*0T	Normal	640 x 480 พิกเซล	640 x 480 พิกเซล	640 x 480 พิกเซล*1	768 x 576 พิกเซล	1/4	320 x 240 พิกเซล	320 x 240 พิกเซล	384 x 288 พิกเซล	384 x 288 พิกเซล	1/16	160 x 120 พิกเซล	160 x 120 พิกเซล	192 x 144 พิกเซล	192 x 144 พิกเซล
Disp. Size	NTSC		PAL																						
	AGP-35*0T	AGP-36*0T	AGP-35*0T	AGP-36*0T																					
Normal	640 x 480 พิกเซล	640 x 480 พิกเซล	640 x 480 พิกเซล*1	768 x 576 พิกเซล																					
1/4	320 x 240 พิกเซล	320 x 240 พิกเซล	384 x 288 พิกเซล	384 x 288 พิกเซล																					
1/16	160 x 120 พิกเซล	160 x 120 พิกเซล	192 x 144 พิกเซล	192 x 144 พิกเซล																					
RGB (IN)	แสดงภาพจากอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อผ่านทางอินเทอร์เฟซ RGB																								
Emulate Touch	ส่งข้อมูลการแตะหน้าจอไปยังอุปกรณ์ภายนอกที่เชื่อมต่อผ่านการสื่อสารแบบอนุกรม ข้อมูลด้านล่างคือพื้นที่สูงสุดที่สามารถใช้งานได้ของพิกัด X/Y สำหรับการแสดงผลทั้งหน้าจอ รุ่น AGP-35* พิกัด X: 0 - 799 พิกัด Y: 0 - 599 รุ่น AGP-36*0T พิกัด X: 0 - 639 พิกัด Y: 0 - 479																								
Display Size	<p>ตารางต่อไปนี้เป็นชื่อขนาดแสดงผลแยกตามรุ่นและการตั้งค่าโหมดการแสดงผล</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th rowspan="2">Disp. Size</th> <th colspan="2">AGP-35*0T</th> <th colspan="2">AGP-36*0T</th> </tr> <tr> <th>VGA</th> <th>SVGA</th> <th>VGA</th> <th>SVGA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Normal</td> <td>640 x 480 พิกเซล*1</td> <td>640 x 480 พิกเซล</td> <td>640 x 480 พิกเซล</td> <td>800 x 600 พิกเซล</td> </tr> <tr> <td>1/4</td> <td>320 x 240 พิกเซล</td> <td>320 x 240 พิกเซล</td> <td>400 x 300 พิกเซล</td> <td>400 x 300 พิกเซล</td> </tr> <tr> <td>1/16</td> <td>160 x 120 พิกเซล</td> <td>160 x 120 พิกเซล</td> <td>200 x 150 พิกเซล</td> <td>200 x 150 พิกเซล</td> </tr> </tbody> </table> <p>*1 เมื่อใช้ AGP-35*T หากใช้โหมดการแสดงผล SVGA</p>	Disp. Size	AGP-35*0T		AGP-36*0T		VGA	SVGA	VGA	SVGA	Normal	640 x 480 พิกเซล*1	640 x 480 พิกเซล	640 x 480 พิกเซล	800 x 600 พิกเซล	1/4	320 x 240 พิกเซล	320 x 240 พิกเซล	400 x 300 พิกเซล	400 x 300 พิกเซล	1/16	160 x 120 พิกเซล	160 x 120 พิกเซล	200 x 150 พิกเซล	200 x 150 พิกเซล
Disp. Size	AGP-35*0T		AGP-36*0T																						
	VGA	SVGA	VGA	SVGA																					
Normal	640 x 480 พิกเซล*1	640 x 480 พิกเซล	640 x 480 พิกเซล	800 x 600 พิกเซล																					
1/4	320 x 240 พิกเซล	320 x 240 พิกเซล	400 x 300 พิกเซล	400 x 300 พิกเซล																					
1/16	160 x 120 พิกเซล	160 x 120 พิกเซล	200 x 150 พิกเซล	200 x 150 พิกเซล																					
JPG	<p>แสดงไฟล์ JPEG ในการ์ด CF คุณสามารถระบุการตั้งค่าต่างๆ ในการแสดงผลภาพ JPEG หลายภาพในหน้าจอเดียวกัน และเลือก [JPGFile Number] ซ้ำได้</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> แม้คุณพยายามปิดหน้าจอวิดีโอขณะที่กำลังแสดงผลภาพ JPEG อยู่ หน้าจอก็จะไม่ปิดจนกว่าจะทำการแสดงผลเสร็จ 																								
JPG file number	ระบุหมายเลขไฟล์ JPEG ของไฟล์ที่คุณต้องการแสดงจาก 0 ถึง 65535																								

ต่อ

การตั้งค่า				คำอธิบาย
			ขนาดแสดงผล	เลือกขนาดแสดงผลของหน้าจอระหว่าง [Normal], [1/4], [1/16] และ [1/64] เพอร์เซ็นต์การย่อจะขึ้นอยู่กับขนาดหน้าจอแสดงผล ไม่ใช่โหมดการแสดงผล
Transparency				<p>ที่จานสี ให้เลือกสีที่ต้องการให้มองเห็นผ่านหน้าต่างจากการแสดงผลบนหน้าจอ GP คุณไม่สามารถกำหนดสีให้แสดงสำหรับแต่ละภาพได้</p> <ul style="list-style-type: none"> • Make transparent selected color: สามารถเลือกได้ถึงสามสี • Make transparent all other colors: สามารถเลือกได้เพียงสีเดียว
Background Color				เลือกสีพื้นหลังของหน้าต่างยูนิต VM
Disable Background Touch				ระบุว่าต้องการให้สวิตซ์สำหรับแตะบนหน้าจอ GP สามารถแสดงอยู่ด้านหลังหน้าต่างยูนิต VM ได้หรือไม่

■ Snapshot

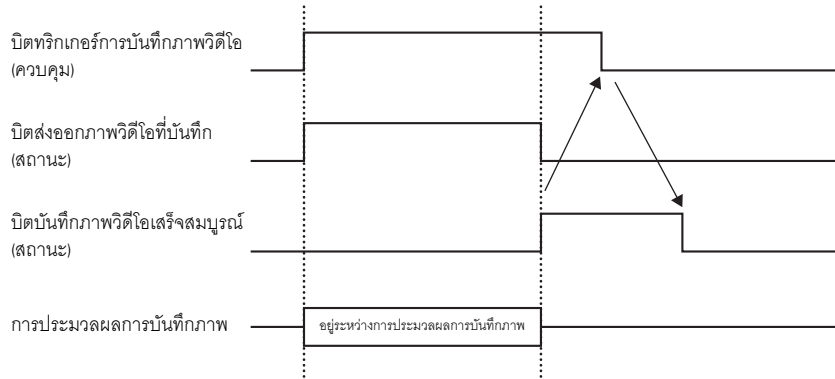


การตั้งค่า	คำอธิบาย
Video snapshot	<p>บันทึกภาพวิดีโอจากช่องสัญญาณเดียว แล้วระบุว่าจะบันทึกภาพนั้นเป็นไฟล์ .jpg ลงในการ์ด CF หรือไม่</p> <p>เมื่อใช้เอาต์พุตการบันทึกภาพ ภาพจากช่องสัญญาณที่ระบุใน [Video Module] จะถูกส่งออกในรูปแบบ JPEG ภาพเอาต์พุตที่เป็นสัญญาณ NTSC จะมีขนาดเท่ากับ 640x480 พิกเซล และ 768x576 พิกเซลสำหรับสัญญาณ PAL</p> <p>ข้อสำคัญ</p> <ul style="list-style-type: none"> ในการใช้คุณสมบัติการบันทึกภาพวิดีโอ ให้ไปที่หน้า [Video Module] ของหน้าต่าง System Settings แล้วเลือก [Video Control Start Address] ในตำแหน่งวิดีโอที่กำหนดไว้ ให้เปิดบิต 4 เพื่อเริ่มการบันทึกภาพวิดีโอ
Snapshot Channel	เลือกช่องสัญญาณ
JPG file number	<p>กำหนดหมายเลขที่จะใช้เป็นชื่อไฟล์ JPEG โดยตั้งค่าได้ตั้งแต่ 0 ถึง 65535</p> <p>ไฟล์ที่บันทึกจะมีชื่อไฟล์เป็น "CPXXXXX.JPG" (XXXXX คือค่าที่ระบุ) ไฟล์จะถูกจัดเก็บไว้ในไฟล์เดอร์ "CAPTURE" ในการ์ด CF</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> ไฟล์จะถูกบันทึกโดยใช้ชื่อไฟล์ที่กำหนดในขั้นตอนนี้อย่างแรก หากในการ์ด CF มีไฟล์ที่มีชื่อเดียวกันอยู่แล้ว ไฟล์นั้นจะถูกเขียนทับ
Address	<p>จัดเก็บหมายเลขไฟล์ลงในตำแหน่ง [Video Control Address] + 2 ให้กำหนด [Video Control Address] ในหน้า [Video Module] ของหน้าต่าง System Settings</p> <p>หมายเหตุ</p> <ul style="list-style-type: none"> คุณสามารถเพิ่มและลบหมายเลขไฟล์ใน System Settings ได้โดยอัตโนมัติ ใน System Settings ให้เลือก [Main Unit] จากนั้นคลิกที่ [Mode] จาก [Screen Capture Settings] ให้ไปที่ [Screen/Video Capture Settings] เพื่อตั้งค่าที่คุณต้องการ

ต่อ

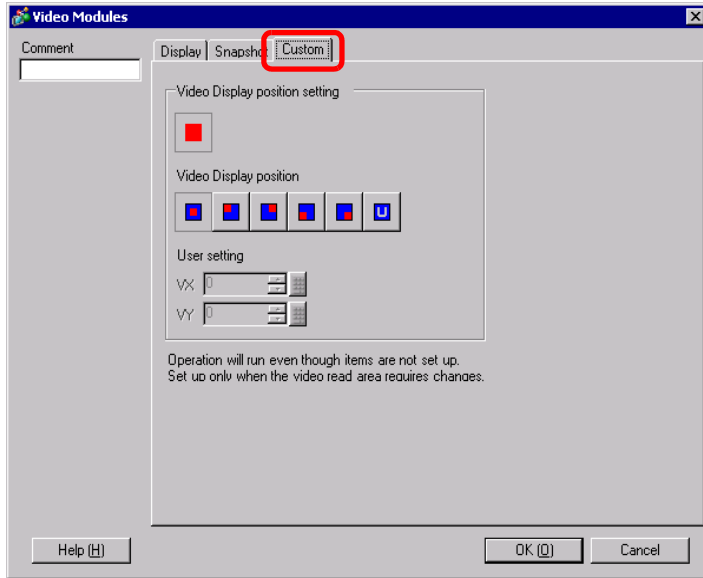
การตั้งค่า		คำอธิบาย		
Video snapshot JPG file number	Address	< รหัสข้อผิดพลาด JPEG >		
		หมายเลข	ข้อมูลสรุป	รายละเอียด
		0	เสร็จสมบูรณ์	การประมวลผลเสร็จสมบูรณ์
		1	ภาพ JPEG มีขนาดใหญ่เกิน 1024 x 768 พิกเซล	มีการพยายามแสดงภาพ JPEG ในขนาด 1024 x 768 พิกเซล หรือใหญ่กว่า*1
		2	อัตราส่วนตัวอย่างที่ไม่รองรับ	มีการพยายามแสดงภาพ JPEG ที่สร้างด้วยอัตราส่วนตัวอย่างที่ไม่รองรับ
		3	ข้อผิดพลาดอื่นๆ ในการบีบอัด/การแตกไฟล์	ข้อผิดพลาดภายในเกิดขึ้นจากสาเหตุที่ไม่ทราบแน่ชัด ขณะบันทึกภาพ (การบีบอัด) JPEG หรือขณะแสดง (การขยาย) ภาพ JPEG
		4	ไม่มีการ์ด CF	ไม่ได้เสียบการ์ด CF ขณะที่แสดงหรือบันทึกภาพ JPEG หรือฝาปิดการ์ด CF เปิดอยู่
		5	การเขียนการ์ด CF เกิดข้อผิดพลาด	ความจุของการ์ด CF ไม่เพียงพอสำหรับบันทึกภาพ JPEG หรือมีการถอดการ์ด CF ออกขณะกำลังทำการเขียนข้อมูล
		6	การอ่านการ์ด CF เกิดข้อผิดพลาด	ไม่มีไฟล์ภาพ JPEG ที่จะแสดง หรือมีการถอดการ์ด CF ออกขณะกำลังทำการอ่านข้อมูล
		7	ข้อผิดพลาดของการ์ด CF	ไม่ได้ฟอร์แมตการ์ด CF
8	ไม่สามารถบันทึกภาพวิดีโอได้	เมื่อบันทึกภาพวิดีโอเป็นระบบ PAL จะสามารถกำหนดขนาดภาพได้เฉพาะขนาดจริงเท่านั้น หากระบุขนาดเป็น 1/4 หรือ 1/16 จะบันทึกภาพวิดีโอไม่ได้ หากหมายเลขการแก้ไขของยูนิต VM คือ Rev.A-2 หรือสูงกว่า จะไม่เกิดข้อผิดพลาดและจะสามารถบันทึกภาพวิดีโอได้		
9	ข้อผิดพลาดในการเพิ่มหมายเลขไฟล์อัตโนมัติ	เมื่อใช้งาน [File Automatic Increment Function] ใน System Settings และกำหนดหมายเลขไฟล์ JPEG ของภาพวิดีโอโดยทางอ้อม จะเกิดข้อผิดพลาดขึ้นหากหมายเลขไฟล์เกิน 65535		
<p>*1 ข้อผิดพลาดเกิดขึ้นเมื่อขนาดของไฟล์ JPEG ที่ขยายนั้นใหญ่เกิน 1024 x 768 พิกเซล ซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับไฟล์ภาพ JPEG ต้นฉบับ ข้อผิดพลาดจะไม่เกิดขึ้นกับไฟล์ JPEG ที่มีขนาด 1024 x 768 พิกเซลขึ้นไป หากไฟล์มีขนาดเล็กกว่า 1024 x 768 พิกเซล ในการตั้งค่าขนาดแสดงผลแบบ 1/4, 1/16 หรือ 1/64</p>				

◆ แผนผังระยะเวลาของการบันทึกภาพวิดีโอ



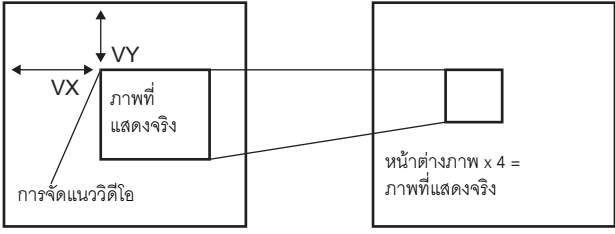







บิตเสร็จสิ้นการบันทึกภาพวิดีโอจะปิดในเวลาที่กำหนดไว้ในตาราง แม้ว่าบิตทริกเกอร์การบันทึกภาพวิดีโอจะปิดลงขณะที่บิตเสร็จสิ้นการบันทึกภาพวิดีโอเปิดอยู่ก็ตาม

■ Custom Settings



การตั้งค่า	คำอธิบาย
<p>Video Alignment</p>	<p>ระบุส่วนของภาพจริงที่ต้องแสดง</p> <ul style="list-style-type: none"> • การแสดงแบบปกติ สร้างหน้าต่างภาพเคลื่อนไหวสำหรับภาพเคลื่อนไหวที่มีขนาดตั้งแต่ (0,0) • การแสดงส่วนของภาพเคลื่อนไหว ระบุตำแหน่งที่จำเป็นแล้วสร้างหน้าต่างวิดีโอ <p>หลัก หน้าต่างวิดีโอจะแสดงอยู่บนหน้าจอหลัก</p> <p>ความสัมพันธ์ระหว่างหน้าจอวิดีโอกับการตั้งค่าวิดีโอ พารามิเตอร์ที่เรียกการตั้งค่าวิดีโอจะอยู่บนหน้าจอวิดีโอและแสดงภาพเฉพาะในการตั้งค่าวิดีโอเท่านั้น</p> <p>(0, 0)</p> <p>ภาพวิดีโอ/ภาพ RGB</p> <p>การตั้งค่าวิดีโอ (แสดงผล 1 ช่องสัญญาณ, ปกติ) หากขนาดแสดงผลเป็นขนาดปกติ ขนาดของภาพที่แสดงจริงจะเท่ากับขนาดของหน้าต่างภาพในการตั้งค่าวิดีโอ</p>

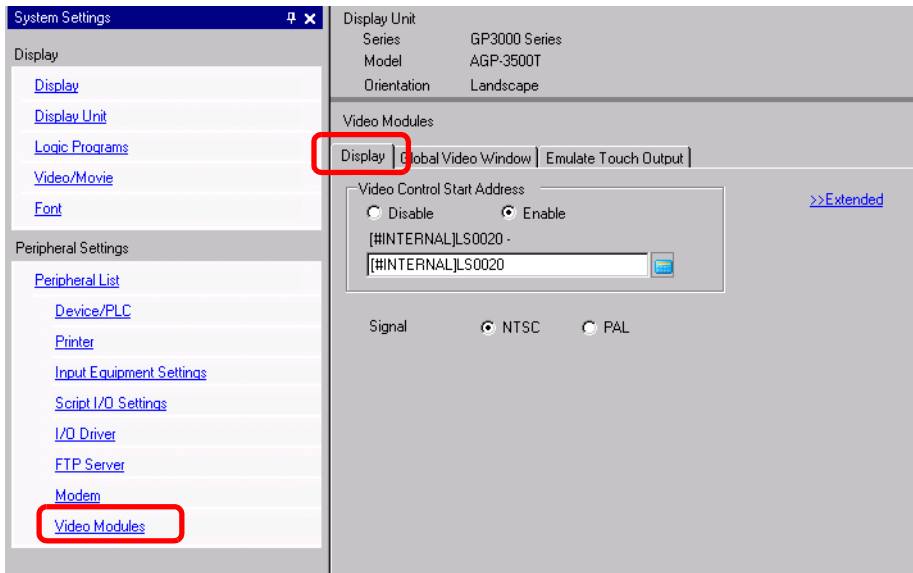
ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Video Display Position Setting	 <p>ภาพวิดีโอ/ภาพ RGB</p> <p>การแสดงผลของสัญญาณในการตั้งค่าวิดีโอ, 1/4 (ย่อขนาดในการแสดงผล)</p> <p>หากลดขนาดแสดงผลลง (1/4) ขนาดของภาพที่แสดงจริงจะใหญ่กว่าขนาดของหน้าต่างภาพในการตั้งค่าวิดีโอ 4 เท่า (สำหรับขนาดแสดงผล 1/16 ขนาดจริงจะใหญ่กว่า 16 เท่า)</p>
Video Display position	<p>ในแต่ละหน้าจอแสดงผล ให้เลือกตำแหน่งการแสดงผลภาพวิดีโอจาก </p> <p> ,  ,  ,  และ </p> <p>หากเลือก  จะสามารถระบุพิกัด X/Y ได้</p> <ul style="list-style-type: none"> • VX: ระบุได้ตั้งแต่ 0 ถึง 767 • VY: ระบุได้ตั้งแต่ 0 ถึง 575

27.9.6 คำแนะนำในการตั้งค่า [Video Module]

หัวข้อนี้จะอธิบายถึงการตั้งค่าเบื้องต้นของยูนิต VM ที่เป็นอุปกรณ์เสริม

■ Display/เบื้องต้น



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Video Control Start Address	ระบุว่าจะใช้ตำแหน่งควบคุมหรือไม่
Disable	ไม่ใช้ตำแหน่งควบคุม
Enable	กำหนดตำแหน่งอุปกรณ์ภายในของ GP สำหรับควบคุมการแสดงผลของหน้าต่างยูนิต VM โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 4 เวิร์ดเริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด ช่วงการตั้งค่าอยู่ระหว่าง LS20 - 1989 และ 2096 - 8957 ☞ “◆ พื้นที่ควบคุมวิดีโอ” (หน้า 27-124) หมายเหตุ • หากระบุตำแหน่งนอกเหนือช่วงการตั้งค่านี้ ฟังก์ชัน VM จะไม่ทำงาน
Video Signal	เลือกรูปแบบสัญญาณภาพ • NTSC: 640 x 480 พิกเซล • PAL: 768 x 576 พิกเซล

◆ พื้นที่ควบคุมวิดีโอ

เวิร์ดที่เรียงต่อเนื่องกัน 42 เวิร์ดเริ่มจากตำแหน่ง [Video Control Start Address] ที่กำหนดไว้ จะเรียกว่า “พื้นที่ควบคุมวิดีโอ” ตารางต่อไปนี้เป็นรายการที่แต่ละตำแหน่งควบคุม

หมายเหตุ

- พื้นที่ควบคุมวิดีโอจะประมวลผลข้อมูล 16 บิต
- ค่าที่ตั้งไว้ใน [VM Unit Window Settings] ในการตั้งค่าทั่วไปจะถูกเขียนลงในพื้นที่ควบคุมวิดีโอ

ตำแหน่ง เวิร์ด	ข้อมูลสรุป	บิต	รายละเอียด
+0	คำสั่งควบคุมวิดีโอทั่วไป	0	ความโปร่งใส (0: ปิด, 1: เปิด)
		1	โหมดการดำเนินการเกี่ยวกับความโปร่งใส (0: แสดงสีที่ไม่ได้กำหนดไว้แบบโปร่งใส, 1: แสดงสีที่กำหนดไว้แบบโปร่งใส)
		2	ห้ามป้อนข้อมูลด้วยการแตะในหน้าต่าง (0: ป้อนข้อมูลได้, 1: ห้ามป้อนข้อมูล)
		3	ไม่ใช้งาน (สำรอง)
		4	เอาต์พุตการบันทึกภาพ (0: ไม่มี, 1: เริ่ม)
		5 ถึง 15	ไม่ใช้งาน (สำรอง)
+1	สถานะควบคุมวิดีโอทั่วไป	0 ถึง 1	สถานะการบันทึกภาพ (0: ไม่มี, 1: อยู่ระหว่างการบันทึกภาพ, 2: การบันทึกภาพเสร็จสมบูรณ์)
		2 ถึง 11	ไม่ใช้งาน (สำรอง)
		12 ถึง 15	รหัสข้อผิดพลาด JPEG
+2	หมายเลขไฟล์ JPEG	0 ถึง 65535	
+3	สีโปร่งใส 1	0 - 255, 0x8001 - 0x800C (E1 - E12)	
+4	สีโปร่งใส 2	0 - 255, 0x8001 - 0x800C (E1 - E12)	
+5	สีโปร่งใส 3	0 - 255, 0x8001 - 0x800C (E1 - E12)	
+6	การควบคุมการแสดงผล หน้าต่างภาพ	0 ถึง 3	หน้าต่างภาพ 0 0: อุปกรณ์อินพุตภายนอก, 1: JPEG ปกติ, 2: JPEG ขยาย 1/4, 3: JPEG ขยาย 1/16, 4: JPEG1 ขยาย 1/64 , 5 - F: สำรอง
		4 ถึง 7	หน้าต่างภาพ 1 0: อุปกรณ์อินพุตภายนอก, 1: JPEG ปกติ, 2: JPEG ขยาย 1/4, 3: JPEG ขยาย 1/16, 4: JPEG1 ขยาย 1/64 , 5 - F: สำรอง
		8 ถึง 11	หน้าต่างภาพ 2 0: อุปกรณ์อินพุตภายนอก, 1: JPEG ปกติ, 2: JPEG ขยาย 1/4, 3: JPEG ขยาย 1/16, 4: JPEG1 ขยาย 1/64 , 5 - F: สำรอง
		12 ถึง 15	หน้าต่างภาพ 3 0: อุปกรณ์อินพุตภายนอก, 1: JPEG ปกติ, 2: JPEG ขยาย 1/4, 3: JPEG ขยาย 1/16, 4: JPEG1 ขยาย 1/64 , 5 - F: สำรอง
+7	หน้าต่างภาพ 0	หมายเลขไฟล์ JPEG	

ต่อ

ตำแหน่ง เวิร์ด	ข้อมูลสรุป	บิต	รายละเอียด
+8	หน้าต่างภาพ 1	หมายเลขไฟล์ JPEG	
+9	หน้าต่างภาพ 2	หมายเลขไฟล์ JPEG	
+10	หน้าต่างภาพ 3	หมายเลขไฟล์ JPEG	
+11	แฟลคควบคุมหน้าต่างภาพ ภายใน (เมื่อบิตเปิดขึ้น การดำเนินการที่อธิบายไว้ ทางด้านขวาจะทำงาน)	0	อัปเดตตำแหน่งพิกัด
		1	ไม่ใช้งาน (สำรอง)
		2	บน
		3	ล่าง
		4	ขวา
		5	ซ้าย
		6	ไม่ใช้งาน (สำรอง)
		7	ไม่ใช้งาน (สำรอง)
		8	อัปเดตค่าสี
		9	ไม่ใช้งาน (สำรอง)
		10	เพิ่มค่าสีโดยเพิ่มจำนวนเลข
		11	ลดค่าสีโดยเพิ่มจำนวนเลข
		12	โหมดการปรับความสว่าง
		13	โหมดการปรับความเข้ม
		14	โหมดการปรับโทนสี
15	ไม่ใช้งาน (สำรอง)		
+12	หมายเลขช่องสัญญาณควบคุมวิดีโอภายใน	0: ช่องสัญญาณ 0 1: ช่องสัญญาณ 1 2: ช่องสัญญาณ 2 3: ช่องสัญญาณ 3 4: การแสดงผล RGB	

ต่อ

ตำแหน่ง เวิร์ด	ข้อมูลสรุป	บิต	รายละเอียด	
+13	คำสั่งควบคุมหน้าต่าง วิดีโอ*1	ข้อมูลช่อง สัญญาณวิดีโอ 0	0	โหมดการแสดงผลภาพวิดีโอ (0: โหมดปกติ, 1: โหมด 1/4, 2: โหมด 1/16, 3: สำรอง)
			1	
			2	ภาพนิ่ง (ภาพนิ่งวิดีโอ) (0: ภาพเคลื่อนไหว, 1: ภาพนิ่ง)
			3 ถึง 15	ไม่ใช้งาน (สำรอง)
+14	การจัดแนววิดีโอ (VX)		NTSC: 0 - 639, PAL: 0 - 767	
+15	การจัดแนววิดีโอ (VY)		NTSC: 0 - 479, PAL: 0 - 575	
+16	ความสว่าง		(ต่ำ↔สูง: 0 - 15)	
+17	ความเข้ม		(ต่ำ↔สูง: 0 - 15)	
+18	โทนสี		(เขียว↔แดง: 0 - 15)	
+19	คำสั่งควบคุมหน้าต่าง วิดีโอ*1	ข้อมูลช่อง สัญญาณวิดีโอ 1	0	โหมดการแสดงผลภาพวิดีโอ (0: โหมดปกติ, 1: โหมด 1/4, 2: โหมด 1/16, 3: สำรอง)
			1	
			2	ภาพนิ่ง (ภาพนิ่งวิดีโอ) (0: ภาพเคลื่อนไหว, 1: ภาพนิ่ง)
			3 ถึง 15	ไม่ใช้งาน (สำรอง)
+20	การจัดแนววิดีโอ (VX)		NTSC: 0 - 639, PAL: 0 - 767	
+21	การจัดแนววิดีโอ (VY)		NTSC: 0 - 479, PAL: 0 - 575	
+22	ความสว่าง		(ต่ำ-สูง: 0 - 15)	
+23	ความเข้ม		(ต่ำ-สูง: 0 - 15)	
+24	โทนสี		(เขียว↔แดง: 0 - 15)	
+25	คำสั่งควบคุมหน้าต่าง วิดีโอ*1	ข้อมูลช่อง สัญญาณวิดีโอ 2	0	โหมดการแสดงผลภาพวิดีโอ (0: โหมดปกติ, 1: โหมด 1/4, 2: โหมด 1/16, 3: สำรอง)
			1	
			2	ภาพนิ่ง (ภาพนิ่งวิดีโอ) (0: ภาพเคลื่อนไหว, 1: ภาพนิ่ง)
			3 ถึง 15	ไม่ใช้งาน (สำรอง)

ต่อ

ตำแหน่ง เวิร์ด	ข้อมูลสรุป	บิต	รายละเอียด		
+26	การจัดแนววิดีโอ (VX)		NTSC: 0 - 639, PAL: 0 - 767		
+27	การจัดแนววิดีโอ (VY)		NTSC: 0 - 479, PAL: 0 - 575		
+28	ความสว่าง		(ต่ำ↔สูง: 0 - 15)		
+29	ความเข้ม		(ต่ำ↔สูง: 0 - 15)		
+30	โทนสี		(เขียว↔แดง: 0 - 15)		
+31	คำสั่งควบคุมหน้าต่าง วิดีโอ*1	ข้อมูลช่อง สัญญาณวิดีโอ 3	0	โหมดการแสดงผลภาพวิดีโอ (0: โหมดปกติ, 1: โหมด 1/4, 2: โหมด 1/16, 3: สำรอง)	
			1		
			2	ภาพนิ่ง (ภาพนิ่งวิดีโอ) (0: ภาพเคลื่อนไหว, 1: ภาพนิ่ง)	
			3 ถึง 15	ไม่ใช้งาน (สำรอง)	
+32	การจัดแนววิดีโอ (VX)		NTSC: 0 - 639, PAL: 0 - 767		
+33	การจัดแนววิดีโอ (VY)		NTSC: 0 - 479, PAL: 0 - 575		
+34	ความสว่าง		(ต่ำ↔สูง: 0 - 15)		
+35	ความเข้ม		(ต่ำ↔สูง: 0 - 15)		
+36	โทนสี		(เขียว↔แดง: 0 - 15)		
+37	คำสั่งควบคุมหน้าต่าง วิดีโอ*1		ข้อมูลการแสดงผล ผล RGB	0	โหมดการแสดงผลภาพวิดีโอ (0: โหมดปกติ, 1: โหมด 1/4, 2: โหมด 1/16, 3: สำรอง)
				1	
		2		ภาพนิ่ง (ภาพนิ่งวิดีโอ) (0: ภาพเคลื่อนไหว, 1: ภาพนิ่ง)	
		3 ถึง 15		ไม่ใช้งาน (สำรอง)	
+38	การจัดแนว RGB (VX)		VGA: 0 - 639, SVGA: 0 - 799		
+39	การจัดแนว RGB (VY)		VGA: 0 - 479, SVGA: 0 - 599		
+40	สำรอง		ไม่ใช้งาน (สำรอง)		
+41	สำรอง		ไม่ใช้งาน (สำรอง)		
+42	สำรอง		ไม่ใช้งาน (สำรอง)		
				ไม่ใช้งาน (สำรอง)	

*1 ขณะที่ใช้คำสั่งควบคุมหน้าต่างวิดีโอ ให้ระลึกถึงประเด็นต่างๆ ต่อไปนี้

ข้อสำคัญ

- ขณะที่วิดีโอหยุดเล่นชั่วคราวและแสดงภาพนิ่งอยู่ไม่สามารถเปลี่ยนขนาดการแสดงผลภาพวิดีโอได้
- หากทำการบันทึกภาพขณะที่วิดีโอหยุดเล่นชั่วคราวและแสดงภาพนิ่งอยู่ ระบบจะบันทึกภาพนิ่งที่ปรากฏบนหน้าจอ
- เมื่อวิดีโอหยุดเล่นชั่วคราวเพื่อแสดงภาพนิ่งหลังจากที่เปลี่ยนการตั้งค่าการแสดงผลหน้าต่างภาพจากภาพวิดีโอไปเป็นการแสดง JPEG หากต้องการเปลี่ยนการตั้งค่ากลับไปเป็นภาพวิดีโอให้ยกเลิกภาพนิ่งก่อนแล้วจึงค่อยเปลี่ยนการตั้งค่า

<คำสั่งควบคุมวิดีโอทั่วไป (ตำแหน่งเวิร์ด + 0)>

คำสั่งควบคุมวิดีโอทั่วไป (ตำแหน่ง + 0) ใช้สำหรับควบคุมการทำงานในหน้าต่างยูนิท VM

ข้อมูลต่อไปนี้จะอธิบายถึงการตั้งค่าต่างๆ ที่ถูกควบคุม

- เมื่อหน้าต่างปรากฏขึ้น ยูนิท VM จะทำการ initialize พื้นที่ตำแหน่งนี้ให้เป็นค่าที่ระบุ
- ข้อมูลต่อไปนี้จะอธิบายการตั้งค่าเมื่อใช้ความโปร่งใส
 - สีที่กำหนดให้โปร่งใสจะใช้ข้อมูลจากตำแหน่งเวิร์ด +3 ถึง +5 หากสีไม่ใช่ข้อมูล ระบบจะเก็บค่า FFFF(h) ไว้ในตำแหน่งเวิร์ด +3 ถึง +5 นอกจากนี้ เมื่อใช้โหมดการแสดงผลแบบโปร่งใสสำหรับสีที่ไม่ได้กำหนดไว้จะสามารถใช้ได้เฉพาะสีโปร่งใส 1 (ตำแหน่งเวิร์ด + 3) เท่านั้น
 - ช่วงค่าสำหรับสีที่กำหนดให้โปร่งใสมีตั้งแต่ 0 ถึง 255 และตั้งแต่ E1 ถึง E12 เมื่อระบุค่าตั้งแต่ E1 ถึง E12 ให้ตั้งค่าเป็น 0x8000 + หมายเลข (ตัวอย่าง หากระบุ E5 ให้ตั้งค่าเป็น 0x8005)
 - สีโปร่งใสจะไดมาจากบิตที่สำคัญที่สุดและบิต 8 บิตล่าง ส่วนบิตอื่นๆ จะไม่ทำงาน นอกจากนี้ เมื่อระบุ E0 และระบุค่าตั้งแต่ E13 ถึง E255 สีโปร่งใสจะไม่ทำงาน
- เมื่อบันทึกภาพ การประมวลผลของพาร์ทและการแสดงผลภาพวิดีโอจะหยุดลง
- หากมีไฟล์เดียวกันอยู่ในการ์ด CF ไฟล์ที่มีอยู่เดิมจะถูกเขียนทับ
- การบันทึกภาพจะใช้เวลาประมาณสามถึงห้าวินาที (เมื่อกำหนดคุณภาพของภาพไว้ที่ 80)

<สถานะควบคุมวิดีโอทั่วไป (ตำแหน่งเวิร์ด +1)>

สถานะควบคุมวิดีโอทั่วไป (ตำแหน่ง + 1) จะเขียนผลการทำงานในหน้าต่างวิดีโอ

- การบันทึกภาพจะมีสถานะเปิด เมื่อบันทึกภาพของไฟล์ JPEG
- หากมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นระหว่างการบันทึกภาพหรือการแสดงผลภาพ JPEG ระบบจะจัดเก็บรหัสข้อผิดพลาดไว้โดยรหัสข้อผิดพลาดนี้จะถูกเก็บไว้จนกว่าจะมีการบันทึกภาพครั้งต่อไป สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับรหัสข้อผิดพลาด JPEG โปรดดูที่ “ ■ Snapshot” (หน้า 27-119)

<การควบคุมการแสดงหน้าต่างภาพ (ตำแหน่งเวิร์ด +6)>

ระบุภาพที่จะแสดงในหน้าต่างวิดีโอ

- เลือกภาพวิดีโอหรือภาพ JPEG ในการ์ด CF หากคุณเลือกภาพวิดีโอ ยูนิต VM จะแสดงภาพในช่องสัญญาณที่ระบุ สำหรับภาพ JPEG ให้ระบุหมายเลขไฟล์ JPEG ให้แต่ละช่องสัญญาณ คุณสามารถซูมภาพ JPEG ออกได้
- ยูนิต VM สามารถแสดงภาพ JPEG ได้ถึงขนาด 1024 x 768 หากภาพ JPEG มีขนาดใหญ่กว่านี้ ระบบจะย่อขนาดลงเหลือ 1024 x 768 หรือย่อเป็นขนาดแสดงผล 1/4, 1/6 หรือ 1/64 ตามที่กำหนดไว้ สำหรับรุ่น SVGA นั้น สามารถแสดงภาพได้ถึงขนาด 800 x 600 และรุ่น VGA สามารถแสดงภาพได้ถึงขนาด 640 x 480 หากภาพมีขนาดใหญ่กว่าขนาดหน้าจอ จะแสดงภาพได้เฉพาะส่วนที่มีขนาดพอดีกับหน้าจอเท่านั้น เมื่อกำหนดให้แสดงภาพ JPEG เป็นภาพเริ่มต้น จะไม่สามารถใช้แฟลคควบคุมการแสดงหน้าต่างภาพ สลับระหว่างภาพวิดีโอและภาพ JPEG ได้
- ขณะกำลังบันทึกภาพ JPEG จะไม่สามารถซูมภาพออกได้ (ย่อขนาด)

< แฟลคควบคุมหน้าต่างภาพภายใน (ตำแหน่งเวิร์ด+11) / หมายเลขช่องสัญญาณควบคุมวิดีโอภายใน (ตำแหน่งเวิร์ด+12) >

นี่คือพื้นที่ตำแหน่งสำหรับเปลี่ยนสถานะการแสดงผลของภาพวิดีโอ

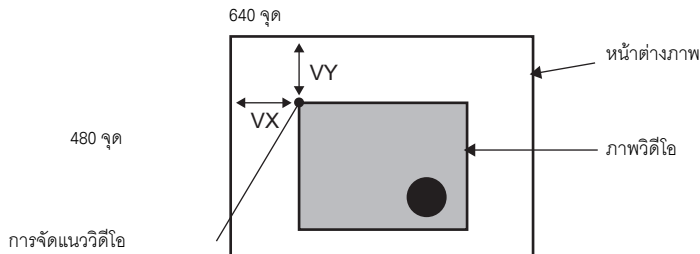
เมื่อจัดเก็บในหมายเลขช่องสัญญาณวิดีโอภายในในตำแหน่งเวิร์ด+12 แล้ว แฟลคควบคุมจะเปลี่ยนไปที่ตำแหน่งเวิร์ด+11

- เมื่อบิตอัพเดดตำแหน่งพิกัดเปิดขึ้น การแสดงผลจะเปลี่ยนไปเป็นแบบเรียลไทม์ที่ค่าพิกัดจนกว่าบิตจะปิดลง เมื่อหน้าต่างแสดงผลเปิดขึ้น พื้นที่จะเป็น 0 และถูกลบข้อมูลออก
- การแสดงผลภาพวิดีโอจะเปลี่ยนไปที่การตั้งค่าที่กำหนดไว้ในบิตสำหรับค่าบน, ล่าง, ขวา, ซ้าย และค่าสีบวก/ลบ
- เมื่อบิตอัพเดดค่าสีเปิดขึ้น บิตดังกล่าวจะเปลี่ยนค่าความสว่าง ความเข้ม และสีของการแสดงผลที่กำหนดไว้ที่เขียนไว้ในข้อมูลช่องสัญญาณวิดีโอ (ตำแหน่งเวิร์ด +13 ถึง +36) จนกว่าบิตจะปิดลง
- บิตของค่าสีบวก/ลบจะเปลี่ยนการตั้งค่าความสว่าง ความเข้ม และโทนสีของพารามิเตอร์ที่เปิดอยู่ในบิตต่าง ๆ (สามารถเปลี่ยนพารามิเตอร์ทั้งสามนี้ได้พร้อมกัน)
- หลังจากห้ามการป้อนข้อมูลทางจอสัมผัสในหน้าต่างวิดีโอแล้ว หากปิดพาร์ทแสดงยูนิต VM จะสามารถป้อนข้อมูลทางจอสัมผัสได้

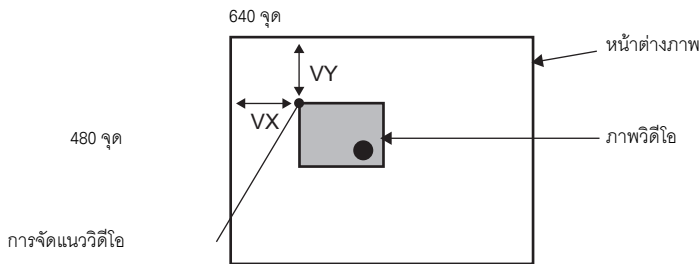
< ข้อมูลช่องสัญญาณวิดีโอ (ตำแหน่งเวิร์ด +13 ถึง +36) / ข้อมูลการแสดงผล RGB (ตำแหน่งเวิร์ด +37 ถึง +42) >
 ตั้งค่าจุดเริ่มต้น ความสว่าง ความเข้ม และสีของการแสดงผลในแต่ละช่องสัญญาณวิดีโอ 0 - 3 และการแสดงผล RGB

- ระบุส่วนของภาพที่จะแสดงโดยกำหนดจุดเริ่มต้นการแสดงผล (VX,VY) ระบุขนาดและพิกัดให้เหมาะสมกับโหมดวิดีโอและขนาดหน้าต่าง

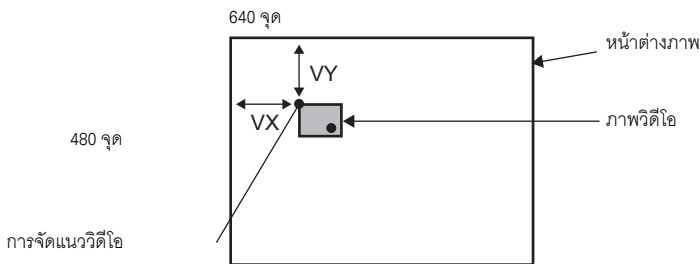
สำหรับสัญญาณอินพุตวิดีโอแบบ "NTSC" ที่มีขนาดแสดงผล "Normal"
 ระบุความกว้างของภาพวิดีโอ + จุดเริ่มต้นการแสดงผล (VX) และความสูงของภาพวิดีโอ + จุดเริ่มต้นการแสดงผล (VY) เพื่อไม่ให้ใหญ่เกินขนาดหน้าต่าง
 (ความกว้างของภาพวิดีโอ + VX<=640, ความกว้างของภาพวิดีโอ + VY<=480)



สำหรับสัญญาณอินพุตวิดีโอแบบ "NTSC" ที่มีขนาดแสดงผล "1/4"
 ระบุความกว้างของภาพวิดีโอเป็นสองเท่า + จุดเริ่มต้นการแสดงผล (VX) และความสูงของภาพวิดีโอเป็นสองเท่า + จุดเริ่มต้นการแสดงผล (VY) เพื่อไม่ให้ใหญ่เกินขนาดหน้าต่าง
 (ความกว้างของภาพวิดีโอx2+VX<=640, ความกว้างของภาพวิดีโอx2+VY<=480)



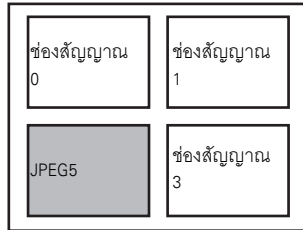
สำหรับสัญญาณอินพุตวิดีโอแบบ "NTSC" ที่มีขนาดแสดงผล "1/16"
 ระบุความกว้างของภาพวิดีโอเป็นสี่เท่า + จุดเริ่มต้นการแสดงผล (VX) และความกว้างของภาพวิดีโอเป็นสี่เท่า + จุดเริ่มต้นการแสดงผล (VY) เพื่อไม่ให้ใหญ่เกินขนาดหน้าต่าง
 (ความกว้างของภาพวิดีโอx4+VX<=640, ความกว้างของภาพวิดีโอx4+VY<=480)
 (ตัวอย่าง สัญญาณอินพุตวิดีโอ "NTSC")



◆ ตัวอย่างการใช้งานพื้นที่ควบคุมวิดีโอ
หัวข้อนี้จะแสดงตัวอย่างการทำงานที่ใช้พื้นที่ควบคุมวิดีโอ

< การแสดงไฟล์ JPEG ในการ์ด CF >

แสดงภาพนิ่งที่บันทึกจากวิดีโอ “CP00005” ที่บันทึกอยู่ในการ์ด CF ในช่องสัญญาณ 2



1. เขียนหมายเลขไฟล์ JPEG “5” ในตำแหน่ง [Video Control Start Address]+9 (หน้าต่างภาพ2)
2. เขียนขนาดแสดงผล “2” (JPEG ขยาย 1/4) ในบิต 8 -11 ของตำแหน่ง [Video Control Start Address]+6 (การควบคุมการแสดงผลหน้าต่างภาพ)

< การเปลี่ยนขนาดแสดงผลของหน้าต่างภาพ >

เปลี่ยนขนาดแสดงผลของช่องสัญญาณ2 จาก Standard เป็น 1/4

1. เขียน “1” (ขนาดแสดงผล:โหมด1/4) บิต 0 - 1 ของตำแหน่ง [Video Control Start Address]+25 (คำสั่งควบคุมหน้าต่างวิดีโอ)

< การสร้างภาพนิ่ง >

สร้างภาพนิ่งจากภาพในช่องสัญญาณ 2

1. เปิดบิต 2 ของตำแหน่ง [Video Control Start Address]+25 (คำสั่งควบคุมหน้าต่างวิดีโอของช่องสัญญาณ 2)

< การเปลี่ยนการตั้งค่าตำแหน่งการแสดงผลภาพวิดีโอ >

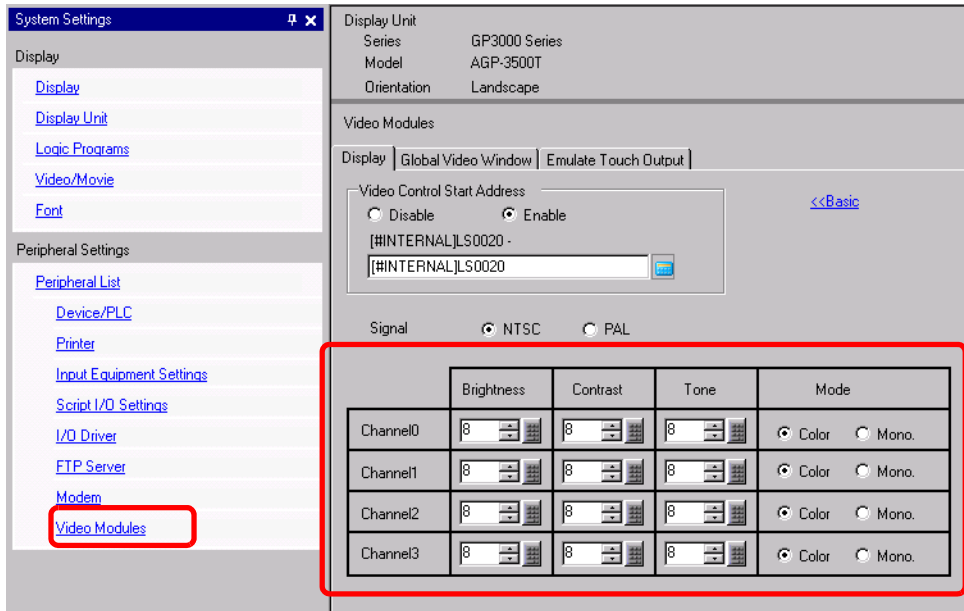
เปลี่ยนจุดเริ่มต้นการแสดงผลในช่องสัญญาณ 2 จาก (0,0) เป็น (100,100)

1. เปิดบิต 0 (อัปเดตตำแหน่งพิกัด) ของตำแหน่ง [Video Control Start Address]+11 (แฟลคควบคุมหน้าต่างภาพภายใน)
2. เขียน “100” ลงใน [Video Control Start Address]+26 (การตั้งค่าตำแหน่งการแสดงผลภาพวิดีโอ VX ของช่องสัญญาณ 2) และ +27 (การตั้งค่าตำแหน่งการแสดงผลภาพวิดีโอ VY ของช่องสัญญาณ 2)

< การเปลี่ยนสีโปร่งใส >

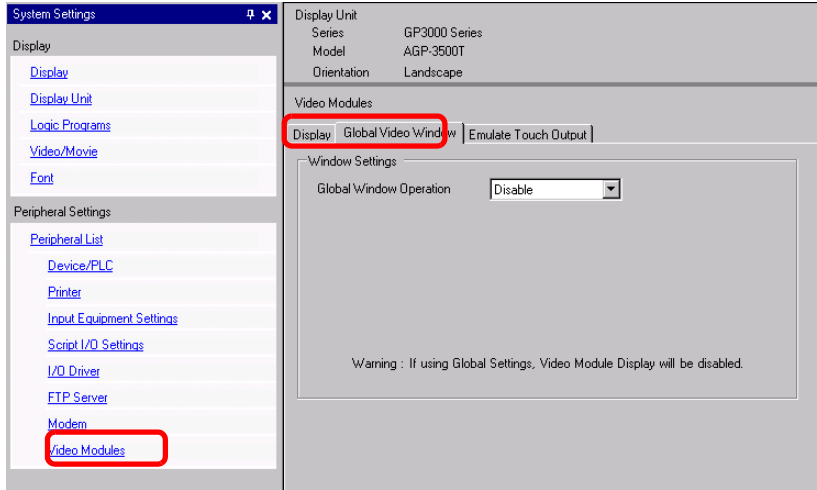
1. เปิดบิต 0 (ความโปร่งใส) ของตำแหน่ง [Video Control Start Address]+0 (คำสั่งควบคุมวิดีโอทั่วไป)
2. เปิดบิต 1 (สีที่ระบุในความโปร่งใส) ของตำแหน่ง [Video Control Start Address]+0
3. เขียนรหัสสีลงในตำแหน่ง [Video Control Start Address]+3 - 5

■ Display/แบบละเอียด



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Channels 0 - 3	ตั้งค่าสถานะการแสดงผลหน้าจอของแต่ละช่องสัญญาณที่ได้กำหนดไว้แล้วในการตั้งค่า [Video Modules] ทั้งหมด
Brightness	ตั้งค่าได้ตั้งแต่ 0 ถึง 15
Contrast	ตั้งค่าได้ตั้งแต่ 0 ถึง 15
Tone	ตั้งค่าได้ตั้งแต่ 0 ถึง 15
Mode	เลือกโหมดสัญญาณอินพุตวิดีโอระหว่าง [Color] หรือ [Mono]

■ Global Video Window



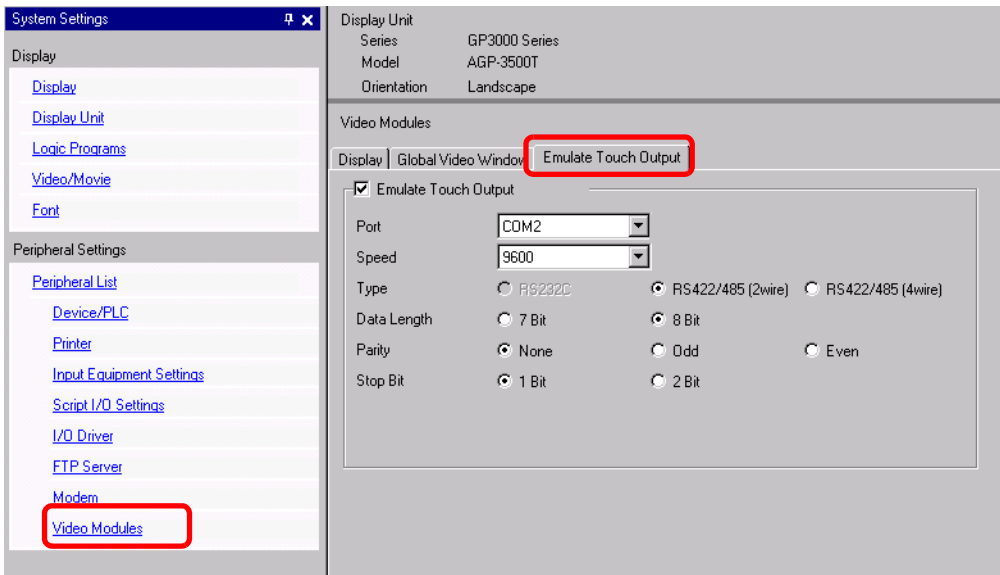
การตั้งค่า	คำอธิบาย	
Global Window Operation	Disable	ไม่ใช้หน้าต่างวิดีโอแบบแสดงทุกหน้าจอ
	Constant	ระบุหมายเลขยูนิต VM และตำแหน่งการแสดงผลที่กำหนดไว้ตายตัว
	Control Bit Address	ระบุตำแหน่งสำหรับการแสดง/การซ่อนหน้าต่าง
	Window Number	ระบุหมายเลขหน้าต่างวิดีโอ โดยตั้งค่าได้ตั้งแต่ 1 ถึง 512
	Display Position X-Coordinate	ระบุพิกัด X ของตำแหน่งการแสดงผลหน้าต่างตั้งแต่ 0 ถึง 1020 ช่วงค่าจะแตกต่างกันไปตามรุ่นของจอแสดงผลที่ใช้
	Display Position Y-Coordinate	ระบุพิกัด Y ของตำแหน่งการแสดงผลหน้าต่างตั้งแต่ 0 ถึง 767 ช่วงค่าจะแตกต่างกันไปตามรุ่นของจอแสดงผลที่ใช้
	Window Interchange	หากมีหลายหน้าต่างซ้อนกัน ให้ระบุว่าจะสลับหน้าต่างที่อยู่ด้านหน้าสุดไปไว้ที่ด้านหลังด้วยการแตะที่หน้าต่างหรือไม่ หากเลือก [Always On Top] หน้าต่างวิดีโอจะแสดงอยู่ด้านบนสุดเสมอไม่ว่าหน้าต่างนั้นจะแสดงผลเป็นลำดับเท่าใดก็ตาม
	Address	หากระบุตำแหน่งที่จัดเก็บไว้ของหมายเลขยูนิต VM และตำแหน่งการแสดงผล คุณสามารถเปลี่ยนตำแหน่งการแสดงผลและหมายเลขหน้าต่างในอุปกรณ์/PLC ได้
	Control Word Address	ระบุหน้าต่างที่จะใช้แสดง หรือแสดง/ซ่อนหน้าต่าง โดยใช้เวิร์ดเรียงต่อเนื่องกัน 4 เวิร์ด เริ่มจากตำแหน่งที่กำหนด หลังจากจัดเก็บตำแหน่งการแสดงผลและหมายเลขยูนิต VM ที่คุณต้องการดูแล้ว ให้เปิดบิต 0 ในตำแหน่งควบคุมเพื่อเปิดใช้การแสดงผล
	Data Type	เลือกรูปแบบข้อมูลของค่าระหว่าง [Bin] หรือ [BCD]


■ Emulate Touch Output

การตั้งค่านี้ช่วยให้คุณส่งข้อมูลจุดพิกัดที่ถูกแตะไปยัง PC ผ่านการสื่อสารแบบอนุกรม ในการใช้เคอร์เซอร์เมาส์ของ PC เพื่อเทียบจุดพิกัดที่ถูกแตะใน GP ให้ติดตั้งซอฟต์แวร์กำหนดพิกัดเมาส์ของ PC เพื่อให้ PC สามารถรับข้อมูลการแตะที่ส่งมาจาก GP ได้

ข้อสำคัญ

- ในการส่งข้อมูลจุดพิกัดที่ถูกแตะ ให้จัดเตรียมสิ่งต่อไปนี้
 - ซอฟต์แวร์กำหนดพิกัดเมาส์ที่ผลิตโดย Digital Electronics Corporation of Japan คุณสามารถดาวน์โหลดซอฟต์แวร์ได้จากเว็บไซต์ฝ่ายบริการลูกค้า "Otasuke Pro!" (<http://www.pro-face.com/otasuke/>)
 - สายเคเบิล RGB (มีจำหน่ายทั่วไป)
 - สายเคเบิลอนุกรมแบบไขว้ (มีจำหน่ายทั่วไป)



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Emulate Touch Output	หากใช้สัญญาณอินพุต RGB ให้เลือกที่จะส่งข้อมูลจุดพิกัดที่ถูกแตะไปยังอุปกรณ์ภายนอกผ่านทางสายสื่อสารแบบอนุกรมหรือไม่
Port	เลือกพอร์ตสำหรับส่งออกข้อมูลจุดพิกัดที่ถูกแตะระหว่าง [COM1] หรือ [COM2] หมายเหตุ <ul style="list-style-type: none"> เมื่อระบุหมายเลขพอร์ตที่จะใช้แล้ว เครื่องหมาย  (“ทำสำเนาพอร์ต”) จะปรากฏขึ้น
Communication Speed	เลือกความเร็วในการสื่อสารระหว่าง [2400], [4800], [9600], [19200], [38400], [57600] หรือ [115200]
Communication Method	เลือกวิธีการสื่อสารระหว่าง [RS232C], [RS422/485(two wire)] หรือ [RS422/485(4 wire)]
Data Length	เลือกความยาวข้อมูลระหว่าง [7] หรือ [8]
Parity	เลือกพริตตี้บิตระหว่าง [None], [Odd] หรือ [Even]
Stop Bit	เลือกบิตสิ้นสุดการสื่อสารระหว่าง [1] หรือ [2]
Flow Control	เลือก Flow Control ระหว่าง [None], [RTS/CTS] หรือ [ER (DTR/CTS)]

◆ ขั้นตอนการตั้งค่า

- 1 ที่หน้า [Video Module] ของหน้าต่าง System Settings ให้ทำเครื่องหมายที่ช่อง [Emulate Touch Output] แล้วกำหนดการตั้งค่าการกำหนดพิกัดเมาส์ใน PC
- 2 เลือกการตั้งค่า [Video Module] ทั่วไปแล้วสร้างหน้าจอใหม่ ดับเบิลคลิกหน้าจอที่แสดงอยู่แล้วเปิดกล่องโต้ตอบการตั้งค่า เลือก [Channel] แล้วเลือก [RGB Input Image] ทำเครื่องหมายที่ช่อง [Touch Output]
- 3 ลากพาร์ทแสดงยูนิท VM มาไว้ในหน้าจอหลัก แล้วตั้งค่าการตั้งค่าการแสดงผลหน้าต่าง

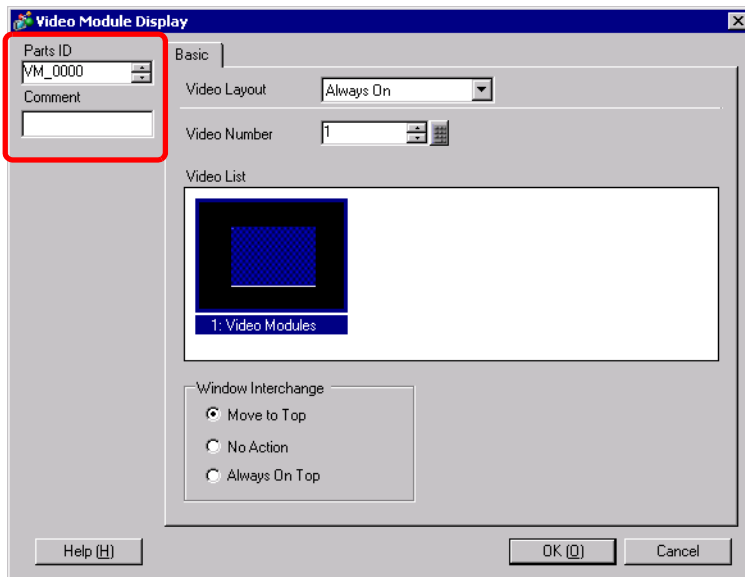
วิธีการทำงาน

เขียน “1” ลงในตำแหน่งอุปกรณ์ภายในของ GP LS9230 เพื่อใช้การกำหนดพิกัดจุดแตะและส่งข้อมูลการแตะไปยังตำแหน่ง LS9231 ถึง LS9233

LS9230	อนุญาต/ไม่อนุญาต	0: ไม่อนุญาต, 1: อนุญาต
LS9231	สถานะการแตะ	0: เปิดการแตะ 1: ปิดการแตะ
LS9232	พิกัด X	0 - 1023
LS9233	พิกัด Y	0 - 1023

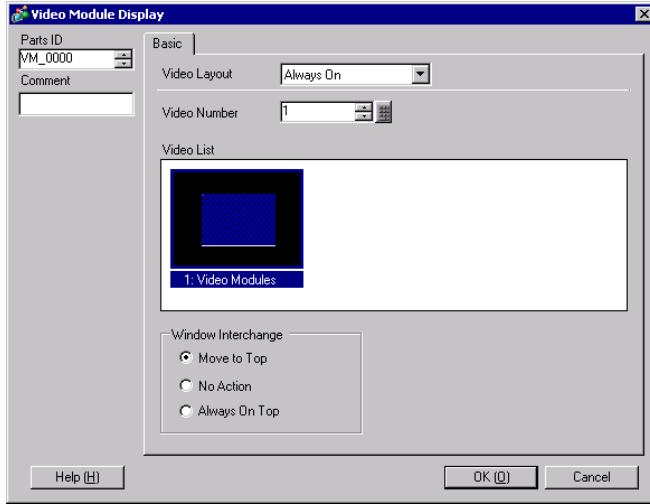
27.9.7 คำแนะนำในการตั้งค่าพาร์ทแสดงยูนิท VM

พาร์ทแสดงยูนิท VM เป็นพาร์ทสำหรับแสดงหน้าต่างวิดีโอบนหน้าจอ พาร์ทแสดงยูนิท VM จะแสดงรายละเอียดที่กำหนดไว้ใน [Video Module Display] โดยสัมพันธ์กับตำแหน่งและการทำงานที่กำหนดไว้ในการตั้งค่า [Video Module] ทั่วไป



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Part ID	พาร์ทต่างๆ ที่วางอยู่บนหน้าจอจะได้รับการกำหนดหมายเลข ID Part ID ของ Movie Player: VM_**** (หมายเลข 4 หลัก) ส่วนที่เป็นตัวอักษรจะถูกกำหนดไว้ตายตัว คุณสามารถเปลี่ยนส่วนที่เป็นตัวเลขได้ ในช่วงตั้งแต่ 0000-9999
Comment	คำอธิบายของแต่ละพาร์ทจะยาวได้ไม่เกิน 20 อักขระ

■ Basic



การตั้งค่า	คำอธิบาย								
Video Layout	เลือกการแสดงผลของหน้าต่างวิดีโอ								
Always	แสดงหน้าต่างวิดีโอตลอดเวลา								
Window On/Off	แสดง/ซ่อนหน้าต่างใน [Window Display Bit Address]								
Address	<p>เวิร์ดเรียงต่อเนื่องที่เวิร์ดเริ่มจากตำแหน่ง [Window Display Word Address] ที่กำหนดไว้ จะควบคุมว่าจะแสดงยูนิต VM ไต และจะแสดงหรือซ่อนการแสดงผล ให้ใช้ตำแหน่งเพื่อกำหนด หมายเลขยูนิต VM พิกัดการแสดงผล และแสดงหน้าต่าง (ด้วยการเปิดบิต 0 ในตำแหน่งควบคุม)</p> <table border="1" style="margin-left: 40px;"> <tr> <td>+0</td> <td>ควบคุม</td> </tr> <tr> <td>+1</td> <td>หมายเลขหน้าต่าง</td> </tr> <tr> <td>+2</td> <td>พิกัดการแสดงผล (X)</td> </tr> <tr> <td>+3</td> <td>พิกัดการแสดงผล (Y)</td> </tr> </table>	+0	ควบคุม	+1	หมายเลขหน้าต่าง	+2	พิกัดการแสดงผล (X)	+3	พิกัดการแสดงผล (Y)
+0	ควบคุม								
+1	หมายเลขหน้าต่าง								
+2	พิกัดการแสดงผล (X)								
+3	พิกัดการแสดงผล (Y)								
Video Number	ระบุหมายเลขยูนิต VM ที่จะแสดง (0 ถึง 512) เมื่อตั้งค่า [Window Type] เป็น [Always On] หรือ [ON/OFF Display]								
Window Display Bit Address	เมื่อตั้งค่า [Window Type] เป็น [Always ON] หรือ [ON/OFF Display] คุณสามารถระบุยูนิต VM โดยใช้ภาพตัวอย่างหรือระบุหน้าต่างวิดีโอจากรายการได้								
Video List	เมื่อตั้งค่า [Window Type] เป็น [Always ON] หรือ [ON/OFF Display] คุณสามารถระบุยูนิต VM โดยใช้ภาพตัวอย่างหรือระบุหน้าต่างวิดีโอจากรายการได้								
Window Interchange	เลือกการแสดงผลหน้าต่างระหว่าง [Move to Top], [No Action] หรือ [Always On Top] สามารถตั้งค่านี้ได้เฉพาะเมื่อตั้งค่า [Window Type] เป็น [Always On] หรือ [ON/OFF Display] เท่านั้น								
Window display word address	เมื่อคุณเลือก [Indirect] ใน [Video Layout] คุณสามารถระบุหมายเลขยูนิต VM ที่แสดงอยู่ ตำแหน่งการแสดงผล และตำแหน่งควบคุมสำหรับแสดง/ลบ								
Data Type	เมื่อคุณเลือก [Indirect] ใน [Video Layout] คุณสามารถระบุชนิดข้อมูลของค่าที่จัดเก็บอยู่ใน [Window display word address] ว่าเป็น [Bin] หรือ [BCD] ได้								

27.10 ข้อจำกัด

■ ความแตกต่างระหว่างฟังก์ชันภาพเคลื่อนไหวและฟังก์ชันยูนิท VM

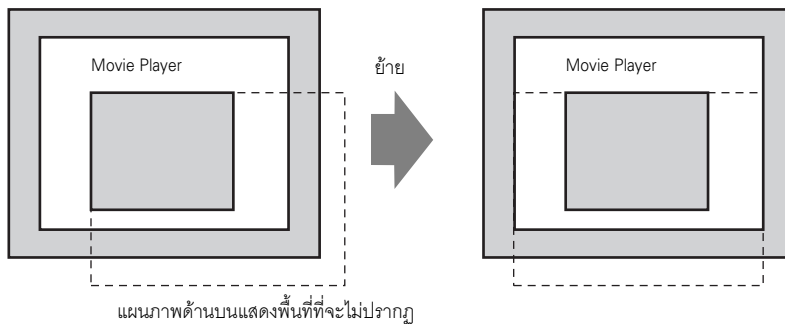
รายละเอียด	ฟังก์ชันเล่นภาพเคลื่อนไหว	ฟังก์ชันยูนิท VM
กล้องที่ใช้ในการแสดง ออบเจกต์	สัญญาณอินพุตของกล้องชนิด 1-ch ที่มี AGP-3*50T ไฟล์ภาพเคลื่อนไหวในการ์ด CF/ เซิร์ฟเวอร์ FTP	สัญญาณอินพุตของกล้องชนิด 4-ch ในยูนิท VM สัญญาณอินพุต RGB ในยูนิท VM
พาร์ตตั้งค่า	Movie Player	พาร์ตแสดงยูนิท VM
จำนวนการแสดงผล จากกล้องพร้อมกัน	แสดงเพียงหนึ่งภาพเท่านั้น	สามารถแบ่งพื้นที่แสดงผลออกเป็นสี่ส่วน และเลือกจำนวนภาพที่จะแสดงได้
ฟังก์ชันการบันทึก ภาพเคลื่อนไหว	ใช้ได้	ใช้ไม่ได้
ฟังก์ชันการบันทึก ภาพ JPEG	ใช้ไม่ได้	ใช้ได้
รูปแบบสัญญาณอินพุต ของกล้อง	NTSC/PAL/SECAM	NTSC/PAL

27.10.1 ข้อจำกัดเกี่ยวกับฟังก์ชันภาพเคลื่อนไหว

■ Movie Player

- ในแต่ละหน้าจอหลักหรือหน้าต่าง สามารถวางพาร์ต Movie Player ได้เพียงหนึ่งพาร์ตเท่านั้น
- สามารถระบุความกว้าง (พิกัด X) ของพาร์ต Movie Player เป็นจำนวนเท่าของสี่พิกเซล
- หากขนาดของ Movie Player มีขนาดเล็กกว่าภาพวิดีโอ จะมองไม่เห็นภาพวิดีโอส่วนที่อยู่เกินหน้าจอ
หากต้องการดูภาพทั้งภาพ ให้เลื่อนดูภาพโดยใช้สวิตช์ย้าย

ตัวอย่าง GP-3550T (640 x 480)
สัญญาณวิดีโอ [NTSC] (640 x 480)
ตั้งค่า [Size] ของ Movie Player เป็น [Normal]



- ตารางต่อไปนี้เป็นรายการตั้งค่าสัญญาณวิดีโอ กล้องที่สามารถใช้งานได้ และไฟล์ภาพเคลื่อนไหว

การตั้งค่าสัญญาณวิดีโอ	สัญญาณวิดีโอ	ไฟล์สำหรับ Movie Player	ไฟล์ที่ใช้บันทึกภาพเคลื่อนไหว
NTSC	NTSC	NTSC	NTSC
PAL	PAL	PAL	PAL
SECAM	SECAM	PAL	PAL

- หากเปลี่ยนไปเป็นโหมดออฟไลน์หรือโหมดการถ่ายโอนขณะกำลังแสดงหรือเล่นวิดีโออยู่ เมื่อเปลี่ยนกลับมาเป็นโหมดออนไลน์อีกครั้ง ฟังก์ชันทั้งหมดจะหยุดทำงาน (ภาพจะไม่แสดง) ให้แตะสวิตช์แสดงวิดีโอหรือสวิตช์เล่นเพื่อแสดงวิดีโอ

■ การแสดงภาพวิดีโอ

- เมื่อเล่นวิดีโอแบบเรียลไทม์ จะไม่ได้ยินเสียง วิดีโอที่บันทึกเป็นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวจะเล่นพร้อมกับเสียง
- คุณสามารถใช้ฟังก์ชันการแสดงผลภาพวิดีโอพร้อมกับฟังก์ชันการบันทึกภาพเคลื่อนไหว เพื่อทำการบันทึกลงในการ์ด CF หรือเซิร์ฟเวอร์ FTP ได้ แต่ไม่สามารถใช้ฟังก์ชันการแสดงผลภาพวิดีโอพร้อมกับฟังก์ชันเล่นได้

■ การบันทึก

- คุณไม่สามารถบันทึกไฟล์อื่นได้จนกว่าจะบันทึกไฟล์ที่กำลังบันทึกอยู่ในขณะนั้นเสร็จสมบูรณ์แล้ว คุณสามารถบันทึกไฟล์ลงในการ์ด CF และเซิร์ฟเวอร์ FTP ได้พร้อมกัน
- คุณไม่สามารถเล่นภาพเคลื่อนไหวขณะที่กำลังบันทึกไฟล์อยู่
- เมื่อตั้งค่าการทำงานของฟังก์ชันบันทึกเหตุการณ์เป็น [Always] จะใช้ฟังก์ชันเล่นไม่ได้
- ขณะที่ใช้ฟังก์ชันบันทึกเหตุการณ์ สามารถบันทึกไฟล์ไปยังการ์ด CF และเซิร์ฟเวอร์ FTP ไปพร้อมกันได้ อย่างไรก็ตาม ความเร็วในการเขียนข้อมูลจะช้าลงและจะใช้เวลาในการบันทึกนานขึ้น
- ไม่สามารถเปลี่ยนชื่อไฟล์เดอร์หรือชื่อไฟล์ที่บันทึกภาพเคลื่อนไหวขณะที่กำลังบันทึกอยู่
- หากมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นขณะทำการบันทึก ให้เปิดบิต 1 (บิตดำเนินการต่อ) ของตำแหน่งที่กำหนดใน [Control Address] ระบบจะแก้ไขข้อผิดพลาด จากนั้นบิต 1 (บิตทำการบันทึก) ของตำแหน่งสถานะจะเปิดขึ้น การเปิดบิตทำการบันทึกโดยตรงไม่สามารถแก้ไขข้อผิดพลาดได้
- เมื่อเริ่มทำการบันทึกภาพเคลื่อนไหวลงในการ์ด CF ระบบจะให้คุณตรวจสอบจำนวนไฟล์ที่อยู่ในไฟล์เดอร์ Save To หากจำนวนไฟล์ที่กำหนดไว้ล่วงหน้านั้นเคยได้รับการบันทึกแล้ว จะเกิดข้อผิดพลาดขึ้น แต่หากตั้งค่า [Loop] เป็น [Auto] ไว้จะไม่เกิดข้อผิดพลาดแต่อย่างใด ไฟล์ที่เก่าที่สุดจะถูกลบออกและจะบันทึกไฟล์ใหม่ลงไปแทน
- หากมีไฟล์ที่มีลักษณะดังต่อไปนี้อยู่ในไฟล์เดอร์ปลายทาง คุณจะไม่สามารถบันทึกไฟล์ลงในการ์ด CF ได้
 - ไฟล์ที่มีจำนวนอักขระของชื่อไฟล์ไม่ตรงกับจำนวนที่กำหนดไว้
 - ไฟล์ที่มีอักขระสองตัวแรกของชื่อไฟล์ (สตริงที่กำหนดโดยผู้ใช้) ไม่ตรงกับอักขระที่กำหนดไว้
 - ไฟล์ที่มีนามสกุลที่ไม่ใช่ ".SDX"
- ห้ามวางไฟล์ที่สร้างขึ้นเองไว้ในไฟล์เดอร์ "MOVIE" ของการ์ด CF เนื่องจากอาจเกิดข้อผิดพลาดขณะบันทึกลงในการ์ด CF หรือไฟล์อาจถูกลบออก
- ห้ามใช้หน้าจอกำหนดให้ใช้กับการ์ด CF หากไม่ได้เสียบการ์ด CF ไว้ใน GP เพราะจะทำให้หน้าจอกำหนดทำงานผิดพลาด

- จำนวนครั้งในการเขียนข้อมูลลงในการ์ด CF มีจำกัด (ข้อมูลขนาด 500 KB สามารถเขียนได้ประมาณ 100,000 ครั้ง)
- สามารถลงทะเบียนเซิร์ฟเวอร์ได้สูงสุด 32 เซิร์ฟเวอร์
- จำนวนไฟล์ภาพเคลื่อนไหวที่สามารถบันทึกลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP แต่ละเครื่องจะแตกต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับข้อมูลจำเพาะของเซิร์ฟเวอร์ FTP นั้น
- หากเซิร์ฟเวอร์ FTP ส่งข้อผิดพลาดกลับคืนมา การบันทึกจะหยุดลง
- ไม่สามารถเปลี่ยนหมายเลขเชื่อมต่อเซิร์ฟเวอร์ขณะทำการบันทึกภาพเคลื่อนไหวลงในเซิร์ฟเวอร์ FTP
- เมื่อเปลี่ยนมาที่โหมดออฟไลน์หรือโหมดการถ่ายโอนขณะที่กำลังบันทึกข้อมูล ฟังก์ชันบันทึกข้อมูลจะหยุดทำงาน และภาพต่างๆ ที่ยังไม่ได้บันทึกในขณะนั้นจะได้รับการบันทึก

■ การเล่นภาพเคลื่อนไหว

- คุณไม่สามารถบันทึกวิดีโอขณะที่กำลังเล่นภาพเคลื่อนไหว
- หากกำหนด [Play List] ใน Movie Player เป็น [CF] หรือ [FTP] Movie Player จะไม่ทำงานหากไม่มีไฟล์เพลย์ลิสต์ภาพเคลื่อนไหวอยู่ หากไฟล์เพลย์ลิสต์ถูกลบออก ให้เล่นภาพเคลื่อนไหวโดยใช้พาร์ทแสดงผลข้อมูลพิเศษ [File Manager]
- สามารถเล่นได้เฉพาะภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบ SDX เท่านั้น
- ขณะที่คุณกำลังเล่นไฟล์วิดีโอที่บันทึกอยู่ในเซิร์ฟเวอร์ FTP นั้น จะไม่สามารถใช้งานฟังก์ชันต่างๆ เช่น หยุดชั่วคราว เดินหน้าเร็ว ย้อนกลับ เดินภาพช้า เดินหน้าที่ละเฟรม ย้อนกลับที่ละเฟรม เพื่อเปลี่ยนความเร็วในการเล่นได้
- คุณสามารถเปลี่ยนชื่อไฟล์ได้แต่จะไม่มีผลต่อลำดับการเล่น ระบบจะเล่นไฟล์ภาพเคลื่อนไหวตามลำดับที่ไฟล์ถูกสร้างขึ้นในการ์ด CF หรือเซิร์ฟเวอร์ FTP
- ขณะที่ลอจิกโปรแกรมทำงานอยู่ การบันทึกวิดีโอหรือภาพเคลื่อนไหวอาจหยุดลง หากใช้ฟังก์ชันการบันทึกวิดีโอหรือฟังก์ชันการเล่นภาพเคลื่อนไหวพร้อมกับลจิก ให้ป้อนคำสั่งหยุดรอของลจิก (LWA) ในลจิกโปรแกรม

■ ข้อควรระวังเกี่ยวกับการใช้งานการ์ด CF

- เมื่อจะถอดการ์ด CF ออก โปรดตรวจสอบว่าไฟแสดงการเข้าใช้ข้อมูลในการ์ด CF ดับลงแล้ว มิฉะนั้นข้อมูลในการ์ด CF อาจเสียหาย
- ห้ามปิดเครื่องหรือตั้งค่า GP ใหม่ หรือถอดการ์ด CF ออก ขณะกำลังเข้าใช้ข้อมูลในการ์ด CF อยู่ ให้สร้างหน้าจอแอ็พพลิเคชันที่ไม่สามารถเข้าใช้การ์ด CF ได้ โดยในหน้าจอนี้ คุณสามารถปิดเครื่องหรือตั้งค่า GP ใหม่ เปิดและปิดฝาครอบการ์ด CF และถอดการ์ด CF ออกได้
- ก่อนเสียบการ์ด CF โปรดตรวจสอบด้านหน้าและด้านหลังของการ์ดและตำแหน่งคอนเนคเตอร์ของการ์ด หากเสียบการ์ด CF ไม่ถูกต้อง อาจทำให้ข้อมูลในการ์ด ตัวการ์ด CF หรือ GP เสียหาย
- ใช้การ์ด CF ที่ผลิตโดย Digital Electronics Corporation เท่านั้น หากใช้การ์ด CF ที่ผลิตโดยบริษัทอื่น อาจทำให้คอนเนคเตอร์ของการ์ด CF เสียหาย
- โปรดตรวจสอบว่าได้ทำการสำรองข้อมูลทั้งหมดในการ์ด CF แล้ว
- โปรดหลีกเลี่ยงการกระทำดังต่อไปนี้ เพราะอาจทำให้ข้อมูลและอุปกรณ์เสียหายได้
 - การโค้งงอการ์ด CF
 - การทำการ์ด CF ตกหล่น
 - การทำน้ำหรือครดตัวการ์ด
 - การสัมผัสคอนเนคเตอร์ของการ์ด CF โดยตรง
 - การถอดแยกหรือตัดแปลงการ์ด CF

27.10.2 ข้อจำกัดเกี่ยวกับฟังก์ชันยูนิต VM

- สำหรับรุ่น AGP-3500T และ AGP-3550T จะสามารถใช้ยูนิตเสริมและยูนิต VM ของคุณสมบัตินี้ SGMU ได้เพียงอย่างใดอย่างหนึ่งเท่านั้น ให้ติดตั้งเพียงอย่างใดอย่างหนึ่ง
- เมื่อติดตั้งยูนิต VM จำนวนสี่แสดงผลของ GP จะลดลงเหลือ 32K สี
- ไม่สามารถวางพาร์ตแสดงยูนิต VM ไว้บนหน้าต่างได้
- ในหนึ่งหน้าจอหลัก สามารถวางพาร์ตแสดงยูนิต VM ได้หลายพาร์ต แต่ทั้งนี้หน้าจอ GP สามารถแสดงพาร์ตแสดงยูนิต VM ได้เพียงหนึ่งพาร์ตเท่านั้น
- ยูนิต VM สามารถแสดงภาพ JPEG ได้ถึงขนาด 1024 x 768 หากภาพ JPEG มีขนาดใหญ่กว่านี้ ระบบจะย่อขนาดลงเหลือ 1024 x 768 หรือย่อเป็นขนาดแสดงผล 1/4, 1/6 หรือ 1/64 ตามที่กำหนดไว้ สำหรับรุ่น SVGA นั้น สามารถแสดงภาพได้ถึงขนาด 800 x 600 และรุ่น VGA สามารถแสดงภาพได้ถึงขนาด 640 x 480 หากภาพมีขนาดใหญ่กว่าขนาดหน้าจอ จะแสดงภาพได้เฉพาะส่วนที่มีขนาดพอดีกับหน้าจอเท่านั้น

■ การบันทึกไฟล์ JPEG

- สามารถใช้ช่องสัญญาณสำหรับการบันทึกไฟล์ JPEG ได้เพียงหนึ่งช่องเท่านั้น
 - ไม่สามารถบันทึกหน้าจอสัญญาณอินพุต RGB ได้
 - เมื่อบันทึกภาพ การประมวลผลของพาร์ตและการแสดงภาพวิดีโอจะหยุดลง
 - การบันทึกภาพจะใช้เวลาประมาณสามถึงห้าวินาที
- <เมื่อได้รับข้อมูลการแสดงผล>
เมื่อได้รับข้อมูลเรียบร้อยแล้ว หน้าจอจะดับลง ระบบจะไม่สร้างไฟล์ไว้ในการ์ด CF
- <เมื่อบันทึกไปยังการ์ด CF>
เมื่อบันทึกข้อมูลเสร็จแล้ว หน้าจอจะดับลง ระบบจะสร้างไฟล์ไว้ในการ์ด CF