

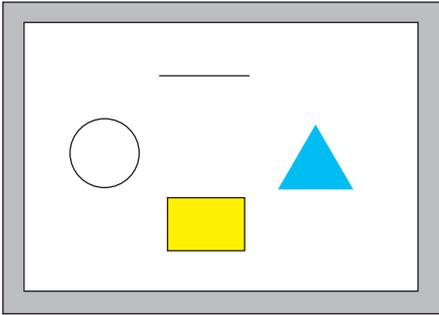
# 8 Dessiner (Figures/Texte)

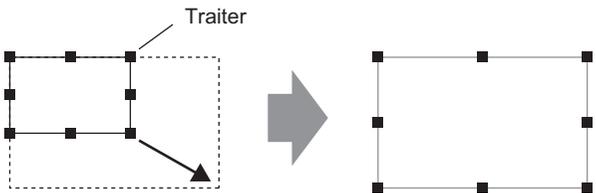
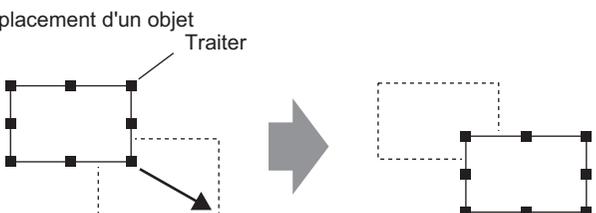
Ce chapitre donne une explication de base de la fonction «Dessiner (figures et texte)», et la façon d'utiliser les outils de dessin et d'édition et les autres fonctions de dessin dans GP-Pro EX.

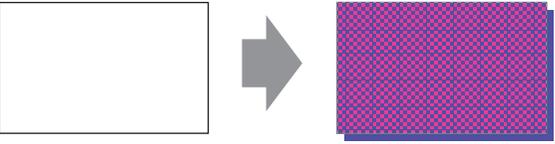
Lisez tout d'abord la section «8.1 Menu de configuration» (page 8-2), puis passez à la page correspondante.

8.1	Menu de configuration.....	8-2
8.2	Dessiner des graphiques .....	8-7
8.3	Ecrire du texte .....	8-24
8.4	Edition .....	8-26
8.5	Modification de couleurs, de types de lignes et de motifs.....	8-38
8.6	Edition d'un objet.....	8-46
8.7	Utilisation d'un écran à plusieurs reprises.....	8-58
8.8	Edition d'une image dans un autre écran.....	8-60
8.9	Création d'un écran à l'aide d'un modèle .....	8-64
8.10	Coller une image .....	8-70
8.11	Dessiner une image détaillée.....	8-76
8.12	Créer un écran animé en contrôlant les couleurs et l'affichage des dessins	8-86
8.13	Guide de configuration .....	8-90
8.14	Restrictions .....	8-103

## 8.1 Menu de configuration

Dessiner des graphiques	
 <p>Dessine une ligne, un rectangle, et d'autres images.</p>	<p>☞ «8.2.1 Liste des outils de dessin» (page 8-7)</p>
Ecrire du texte	
 <p>Place du texte dans l'écran.</p>	<p>☞ Procédure de configuration (page 8-24)</p>

Edition	
<p>Développement/Réduction</p>  <p>Faites-le glisser à la taille désirée.</p> <p>Déplacement d'un objet</p>  <p>Faites-le glisser à la position</p> <p>Exécute des opérations d'édition d'écran comme l'agrandissement, la réduction ou le déplacement.</p>	<p>☞ «8.4.1 Présentation des outils d'édition» (page 8-26)</p>

Modification de couleurs, de types de lignes et de motifs	
  <p>Modifie la couleur, le type de ligne et le motif d'une image.</p>	<p>☞ «8.5 Modification de couleurs, de types de lignes et de motifs» (page 8-38)</p>

Edition d'un objet	
<p>Voyant</p>  <p>Modifie la forme, la couleur, et l'étiquette d'un objet.</p>	<p>☞ «8.6.1 Edition d'objets» (page 8-46)</p>

### Utilisation d'un écran à plusieurs reprises

Créez un écran à diverses fins.

Vous pouvez insérer et afficher de divers écrans.

➔ Procédure de configuration (page 8-58)

### Edition d'une image dans un autre écran

Faites glisser et déposer

Bibliothèque

Objets enregistrés dans une bibliothèque

Vous pouvez le placer dans l'écran et le modifier

➔ «8.8.1 Placement de graphiques enregistrés dans une bibliothèque» (page 8-60)

➔ «8.8.2 Enregistrement d'images dans une bibliothèque» (page 8-62)

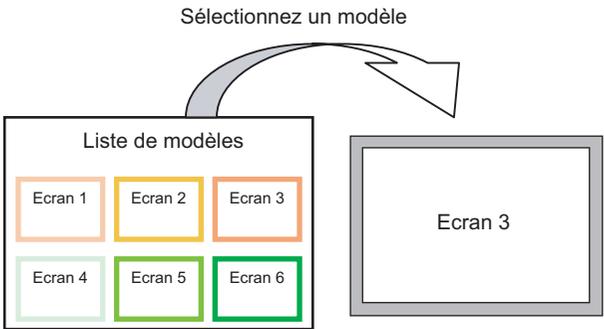
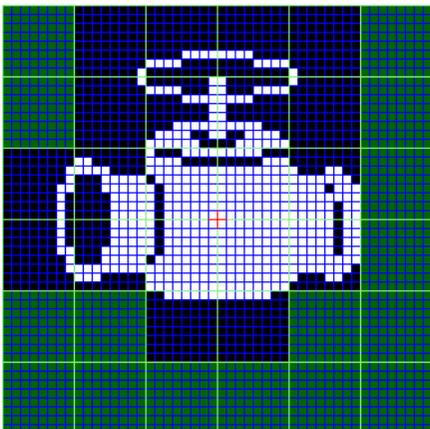
### Configuration des grilles

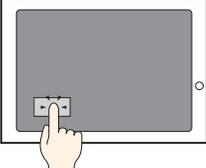
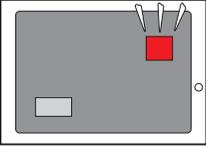
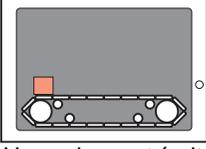
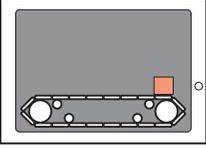
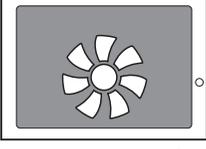
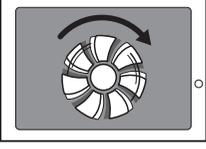
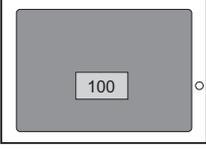
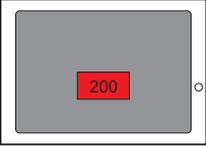
Ecran de menu

Affiche une grille à espacement égale dans l'écran d'édition et place des objets qui font référence à un point de rencontre.

➔ Procédure de configuration (page 8-64)

➔ Introduction (page 8-64)

Sélection d'un écran à partir d'une liste de modèles	
<p style="text-align: center;">Sélectionnez un modèle</p>  <p>Lorsque vous modifiez des écrans enregistrés en tant que modèles, vous pouvez réduire le nombre de processus de dessin.</p>	<p>☞ «8.9.2 Sélection d'un écran à partir d'une liste de modèles» (page 8-67)</p>
Coller une image	
 <p>Convertit les données d'image et les place dans l'écran.</p>	<p>☞ « ■ Coller les images directement dans l'écran » (page 8-71)</p> <p>☞ « ■ Enregistrement et utilisation d'images » (page 8-74)</p>
Dessiner une image détaillée	
 <p>Trace une image point par point.</p>	<p>☞ Procédure de configuration (page 8-76)</p> <p>☞ Introduction (page 8-76)</p>

■ Afficher/Masquer le dessin		
 <p>Activer le bit précisé...</p>	 <p>Un objet qui a été masqué apparaît.</p>	 Procédure de configuration (page 8-88)
■ Modifier la position du dessin		
 <p>Une valeur est écrite dans l'adresse précisée...</p>	 <p>Le dessin se déplace dans les limites de la plage précisée.</p>	 Procédure de configuration (page 8-88)
■ Faire pivoter les dessins		
 <p>Une valeur est écrite dans l'adresse précisée...</p>	 <p>L'objet tourne.</p>	 Procédure de configuration (page 8-88)
■ Modifier la couleur du dessin		
 <p>La valeur dépasse une valeur spécifique...</p>	 <p>La couleur de l'objet placé change.</p>	 Procédure de configuration (page 8-88)

## 8.2 Dessiner des graphiques

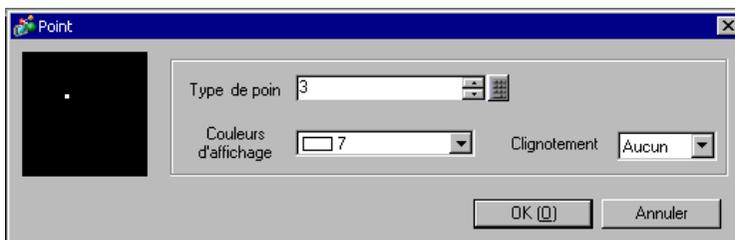
### 8.2.1 Liste des outils de dessin

Graphique	Description
<b>Point</b> 	Dessine un point.  «8.2.2 Dessiner des points» (page 8-8)
<b>Ligne/ Polyligne</b> 	Dessine une ligne/polyligne.  «8.2.3 Dessiner des lignes/polylignes» (page 8-9)
<b>Rectangle</b> 	Dessine un rectangle.  «8.2.4 Dessiner des rectangles» (page 8-11)
<b>Polygone</b> 	Dessine un polygone.  «8.2.7 Dessiner des polygones» (page 8-17)
<b>Cercle/Ovale</b> 	Dessine un cercle/ovale.  «8.2.5 Dessiner des cercles/ovales» (page 8-13)
<b>Arc/Secteur</b> 	Dessine un arc/secteur.  «8.2.6 Dessiner des arcs/secteurs» (page 8-15)
<b>Echelle</b> 	Dessine des échelles de graphique.  «8.2.8 Dessiner des échelles» (page 8-19)
<b>Tableau</b> 	Dessine un tableau.  «8.2.9 Dessiner des tableaux» (page 8-21)

## 8.2.2 Dessiner des points

La fonction de point permet de dessiner de un à cinq points à la fois.

Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Point (D)] ou cliquez sur  pour placer un point dans l'écran. Double-cliquez sur le [Point] placé pour afficher la boîte de dialogue suivante :



☞ Pour consulter les couleurs d'affichage, reportez-vous à la section «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)

☞ Pour obtenir des informations sur le clignotement, reportez-vous à la section «8.5.2 Configuration des clignotements» (page 8-45)

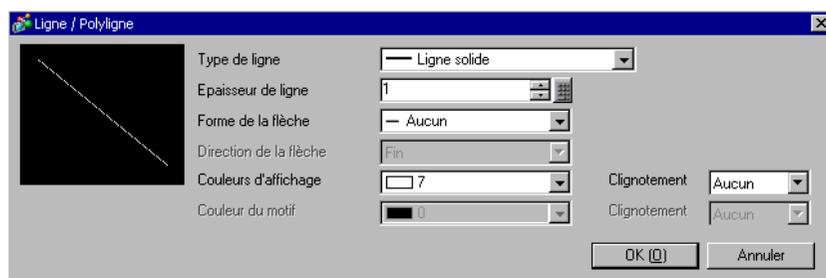
### 8.2.3 Dessiner des lignes/polylignes

Faites glisser la souris pour dessiner une ligne du point de départ jusqu'au point final. Pour la polyligne, cliquez pour désigner le point de départ, chaque sens, et le point final, puis cliquez à droite pour terminer.

Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionner [Ligne (L)] ou [Polyligne (U)], ou cliquez sur  ou  pour placer une ligne/polyligne dans l'écran. Si vous double-cliquez sur la [Ligne] ou la [Polyligne] placée, la boîte de dialogue suivante apparaît :

**REMARQUE**

- Si vous maintenez la touche [Maj] enfoncée en plaçant une ligne, vous pouvez dessiner une ligne dont l'angle est de 0 à 90 degrés.
- Si vous placez une ligne en maintenant la touche [Ctrl] enfoncée, vous pouvez dessiner une ligne qui s'étend du centre. Si vous placez une ligne en maintenant les touches [Ctrl] et [Shift] enfoncées en même temps, vous pouvez dessiner une ligne qui s'étend de 0 à 90 degrés du centre.
- Pour modifier la ligne ou la polyligne après l'avoir placée, cliquez sur la ligne sélectionnée pour la changer en une poignée jaune. Vous pouvez faire glisser la ligne pour modifier la forme.
- Pour une polyligne, vous pouvez cliquer à gauche et faire glisser pour dessiner, tout comme l'écriture manuscrite.



Paramètre	Description
Type de ligne	Sélectionnez le type de ligne, [Ligne solide], [Ligne pointillée], [Ligne pointillée], [Ligne de chaîne] ou [Ligne de chaîne à deux points]. ☞ «8.5.3 Configuration des types de ligne» (page 8-45)
Epaisseur de ligne	Configurez l'épaisseur du trait, de 1 à 9 points. <b>REMARQUE</b> • Lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne], la plage de paramètres est de 1 à 2 points.
Forme de la flèche	Sélectionnez la forme de la flèche,  ,  ,  ,  ou  .
Sens de la flèche	Sélectionnez le sens de la flèche, [Départ], [Fin] ou [Les deux bouts].
Couleur d'affichage	Configurez la couleur de la ligne. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
Couleur du motif	Sélectionnez la couleur du motif. Vous ne pouvez utiliser cette fonction que lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne].

Suite

Paramètre	Description
Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif].</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li></ul> <p> «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>

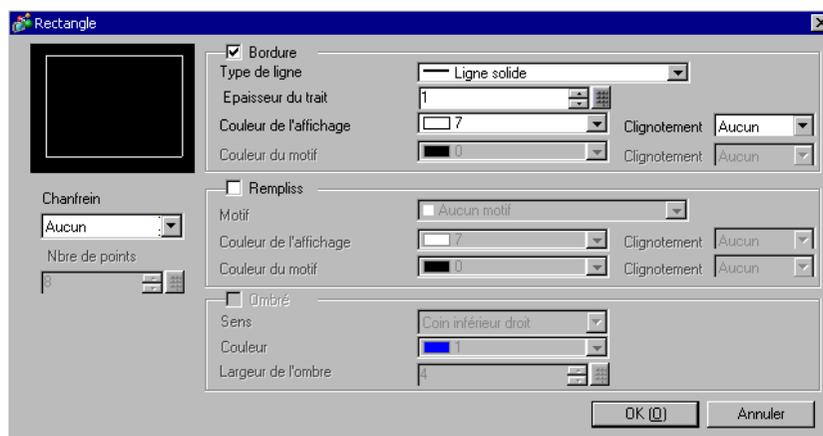
## 8.2.4 Dessiner des rectangles

Dessinez un rectangle en faisant glisser la souris pour préciser deux coins opposés.

Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Rectangle (R)] ou cliquez sur  pour placer un rectangle dans l'écran. Double-cliquez sur le [Rectangle] placé pour afficher la boîte de dialogue suivante :

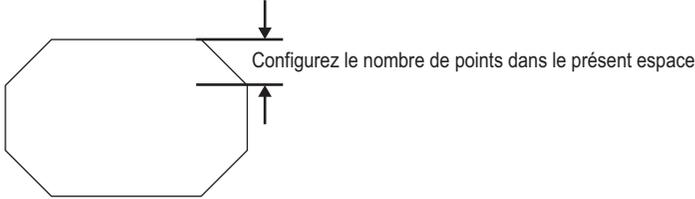
**REMARQUE**

- Si vous maintenez la touche [Maj] enfoncée en dessinant un rectangle, l'objet est forcé dans un carré.
- Si vous placez un rectangle en maintenant la touche [Ctrl] enfoncée, vous pouvez dessiner un rectangle qui s'étend du centre. Si vous placez un rectangle en maintenant les touches [Ctrl] et [Maj] enfoncées en même temps, vous pouvez dessiner un carré qui s'étend du centre.



Paramètre		Description
Bordure	Type de ligne	Sélectionnez le type de ligne, [Ligne solide], [Ligne pointillée], [Ligne pointillée], [Ligne de chaîne] ou [Ligne de chaîne à deux points]. ☞ «8.5.3 Configuration des types de ligne» (page 8-45)
	Épaisseur de ligne	Configurez l'épaisseur du trait, de 1 à 9 points. <b>REMARQUE</b> • Lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne], l'épaisseur du trait est fixe à 1 point.
	Couleur d'affichage	Définir la couleur de la bordure. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
	Couleur du motif	Sélectionnez la couleur du motif. Vous ne pouvez utiliser cette fonction que lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne]. ☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)

Suite

Paramètre		Description
Bordure	Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
	Motif	<p>Définissez un motif d'arrière-plan pour le rectangle.</p> <p>☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)</p>
Remplissage	Couleur d'affichage	<p>Définissez une couleur pour le rectangle.</p> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
	Couleur du motif	<p>Définissez la couleur de motif de l'arrière-plan pour le rectangle.</p> <p>☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)</p>
	Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
Ombre	Sens	<p>Sélectionnez le sens de l'ombre, [Coin supérieur gauche], [Coin inférieur gauche], [Coin supérieur droit] ou [Coin inférieur droit].</p>
	Couleur	<p>Définissez une couleur pour l'ombre.</p> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
	Largeur de l'ombre	<p>Configurez la largeur de l'image et de son ombre à l'intérieur de la plage de 1 à 16.</p>
Chanfrein		<p>Sélectionnez la forme du chanfrein, [Aucun], [Ligne] ou [Cercle].</p>
Nombre de pixels		<p>Désignez le nombre de pixels pour le chanfrein, de 1 à 999.</p> 

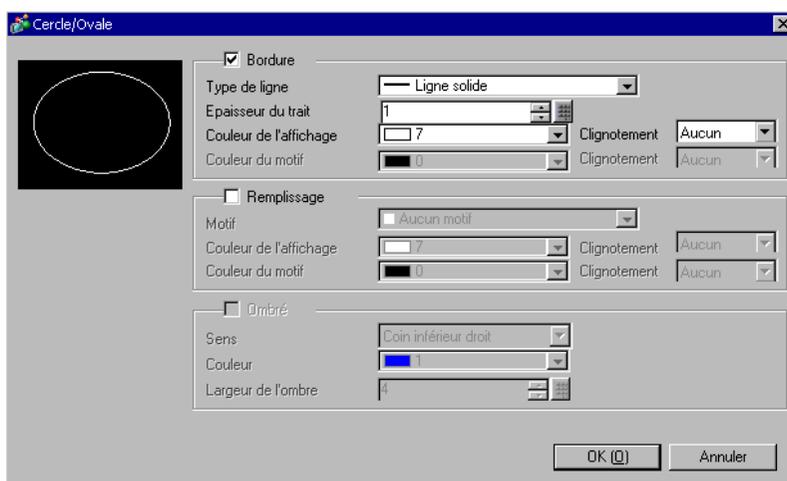
## 8.2.5 Dessiner des cercles/ovales

Dessinez un cercle ou un ovale en faisant glisser la souris pour préciser le centre et un point sur le cercle.

Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Cercle/Ovale (C)] ou cliquez sur  pour placer un cercle ou un ovale dans l'écran. Double-cliquez sur le [Cercle/Ovale] placé pour afficher la boîte de dialogue suivante :

**REMARQUE**

- Si vous maintenez la touche [Maj] enfoncée en plaçant un objet, vous pouvez dessiner un cercle.
- Si vous placez un cercle/ovale en maintenant la touche [Ctrl] enfoncée, vous pouvez dessiner un cercle/ovale qui s'étend du centre.



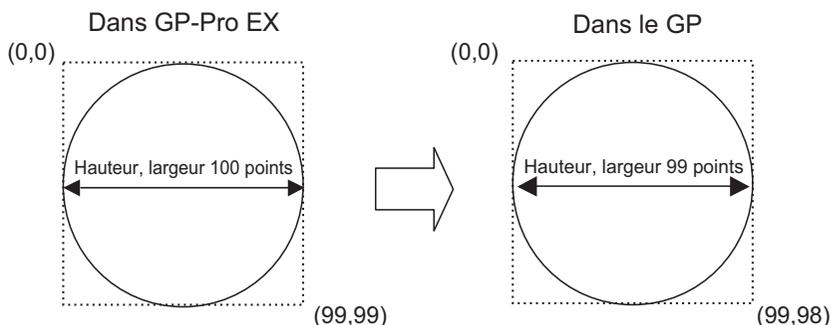
Paramètre		Description
Bordure	Type de ligne	Sélectionnez le type de ligne, [Ligne solide], [Ligne pointillée], [Ligne pointillée], [Ligne de chaîne] ou [Ligne de chaîne à deux points]. ☞ «8.5.3 Configuration des types de ligne» (page 8-45)
	Epaisseur de ligne	Configurez l'épaisseur du trait, de 1 à 9 points. <b>REMARQUE</b> • Lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne], l'épaisseur du trait est fixe à 1 point.
	Couleur d'affichage	Définir la couleur de la bordure. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
	Couleur du motif	Sélectionnez la couleur du motif. Vous ne pouvez utiliser cette fonction que lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne]. ☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)

Suite

Paramètre		Description
Bordure	Clicnotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
	Motif	<p>Configurez un motif d'arrière-plan pour le cercle/l'ovale.</p> <p>☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)</p>
Remplissage	Couleur d'affichage	<p>Configurez une couleur pour le cercle/l'ovale.</p> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
	Couleur du motif	<p>Configurez la couleur du motif d'arrière-plan pour le cercle/l'ovale.</p> <p>☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)</p>
	Clicnotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
Ombre	Sens	<p>Sélectionnez le sens de l'ombre, [Coin supérieur gauche], [Coin inférieur gauche], [Coin supérieur droit] ou [Coin inférieur droit].</p>
	Couleur	<p>Définissez une couleur pour l'ombre.</p> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
	Largeur de l'ombre	<p>Configurez la largeur du cercle ou de l'ovale et de l'ombre à l'intérieur de la plage de 1 à 16.</p>

**REMARQUE**

- Vous pouvez définir la largeur et la hauteur d'un cercle/ovale dans [Propriétés (P)]. Toutefois, si vous définissez la largeur ou la hauteur à un nombre pair, le cercle ou l'ovale est dessiné avec un point de moins sur le GP.



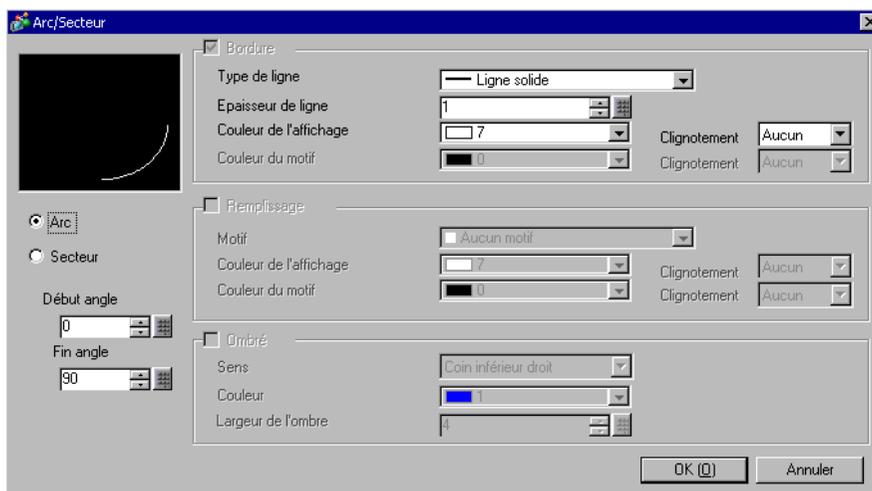
## 8.2.6 Dessiner des arcs/secteurs

Dessinez un arc ou un secteur en faisant glisser la souris pour préciser le centre et un point sur le cercle, et précisez les angles de départ et de fin dans la boîte de dialogue. Vous pouvez sélectionner un arc ou un secteur.

Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Arc/Secteur (A)] ou cliquez sur  pour placer un arc ou un secteur dans l'écran. Double-cliquez sur l'[Arc/Secteur] placé pour afficher la boîte de dialogue suivante :

**REMARQUE**

- Si vous maintenez la touche [Maj] enfoncée en plaçant un objet, vous pouvez dessiner un arc.
- Si vous placez un arc ou un secteur en maintenant la touche [Ctrl] enfoncée, vous pouvez dessiner un arc ou un secteur qui s'étend du centre. Si vous placez un arc/secteur en maintenant les touches [Ctrl] et [Shift] enfoncées en même temps, vous pouvez dessiner un arc qui s'étend du centre.
- Si vous modifier un arc/secteur après l'avoir placé, vous pouvez modifier les angles de début et de fin de l'arc/du secteur en opérant une poignée jaune dans l'état sélectionné.
- Vous pouvez configurer la largeur et la hauteur d'un arc/secteur dans la fenêtre [Propriétés (P)]. Toutefois, si vous définissez la largeur ou la hauteur à un nombre pair, le cercle ou l'ovale est dessiné avec un point de moins sur le GP.



Paramètre		Description
Bordure	Type de ligne	Sélectionnez le type de ligne, [Ligne solide], [Ligne pointillée], [Ligne pointillée], [Ligne de chaîne] ou [Ligne de chaîne à deux points].
	Epaisseur de ligne	Définissez l'épaisseur du trait, de 1 à 9 points. <b>REMARQUE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne], l'épaisseur du trait est fixe à 1 point.</li> </ul>

Suite

Paramètre		Description
Bordure	Couleur d'affichage	Configurez la couleur de bordure de l'arc/du secteur.
	Couleur du motif	Sélectionnez la couleur du motif. Vous ne pouvez utiliser cette fonction que lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne].
	Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p> «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
Remplissage	Motif	Sélectionnez un motif d'arrière-plan pour le secteur.
	Couleur d'affichage	Configurez la couleur du secteur.
	Couleur du motif	Configurez la couleur de motif de l'arrière-plan pour le secteur.
	Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p> «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
Ombre	Sens	Sélectionnez le sens de l'ombre, [Coin supérieur gauche], [Coin inférieur gauche], [Coin supérieur droit] ou [Coin inférieur droit].
	Couleur	Définissez une couleur pour l'ombre.
	Largeur de l'ombre	Configurez la largeur de l'arc/du secteur et de son ombre à l'intérieur de la plage de 1 à 16.
Arc/Secteur		Sélectionnez [Arc] ou [Secteur].
Début angle/Fin angle		Configurez [Début angle] ou [Fin angle].

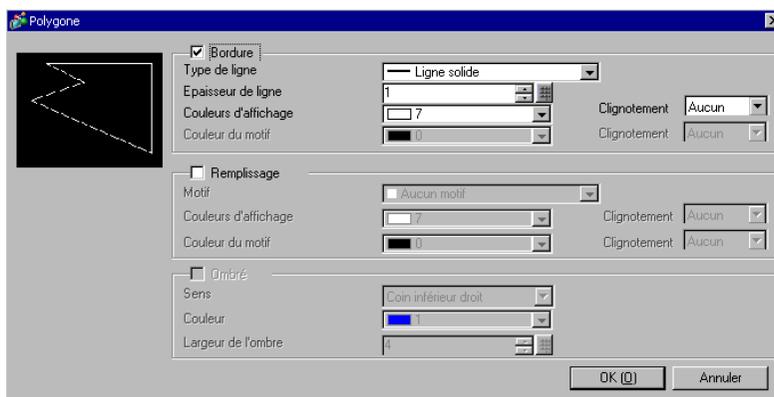
## 8.2.7 Dessiner des polygones

Pour dessiner un polygone, cliquez sur chaque apex et cliquez avec le bouton droit de la souris afin de définir un polygone.

Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Polygone (P)] ou cliquez sur  pour placer un polygone dans l'écran. Double-cliquez sur le [Polygone] placé pour afficher la boîte de dialogue suivante :

**REMARQUE**

- Pour modifier un polygone, cliquez sur une ligne dans le polygone pour le changer en une poignée jaune. Vous pouvez faire glisser une ligne sur le polygone pour modifier la forme.



Paramètre		Description
Bordure	Type de ligne	Sélectionnez le type de ligne, [Ligne solide], [Ligne pointillée], [Ligne pointillée], [Ligne de chaîne] ou [Ligne de chaîne à deux points]. ☞ «8.5.3 Configuration des types de ligne» (page 8-45)
	Épaisseur de ligne	Configurez l'épaisseur du trait, de 1 à 9 points. <b>REMARQUE</b> • Lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne], l'épaisseur du trait est fixe à 1 point.
	Couleur d'affichage	Définir la couleur de la bordure. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
	Couleur du motif	Sélectionnez la couleur du motif. Vous ne pouvez utiliser cette fonction que lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne]. ☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)
	Clignotement	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet. <b>REMARQUE</b> • Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)

Suite

Paramètre		Description
Remplissage	Motif	Configurez un motif d'arrière-plan pour le polygone. ☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)
	Couleur d'affichage	Configurez une couleur pour le polygone. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
	Couleur du motif	Configurez la couleur de motif de l'arrière-plan pour le polygone. ☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)
	Clignotement	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet. <b>REMARQUE</b> • Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
Ombre	Sens	Sélectionnez le sens de l'ombre, [Coin supérieur gauche], [Coin inférieur gauche], [Coin supérieur droit] ou [Coin inférieur droit].
	Couleur	Définissez une couleur pour l'ombre. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
	Largeur de l'ombre	Configurez la largeur du polygone et de son ombre à l'intérieur de la plage de 1 à 16.

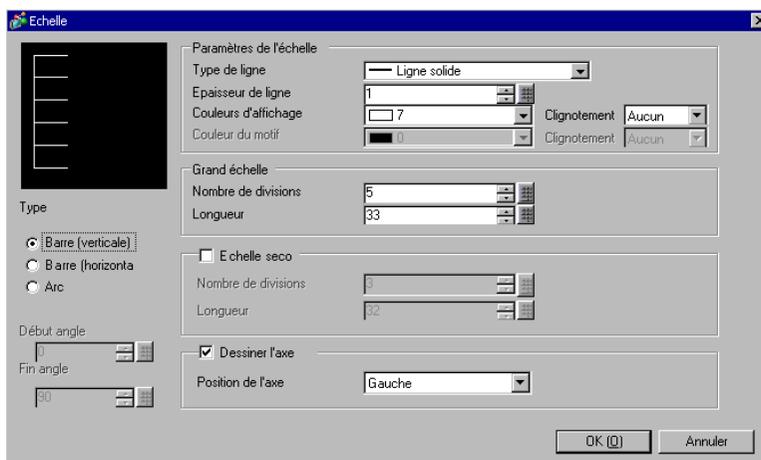
## 8.2.8 Dessiner des échelles

Dessinez une échelle en faisant glisser pour préciser deux coins opposés. Configurez les divisions de l'échelle dans la boîte de dialogue suivante.

Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Echelles (M)] ou cliquez sur  pour placer une échelle dans l'écran. Double-cliquez sur l'[Echelle] placée pour afficher la boîte de dialogue suivante :

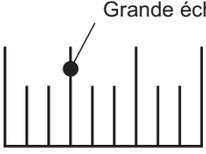
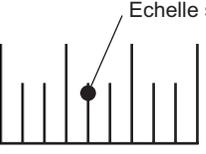
**REMARQUE**

- Pour modifier l'échelle après l'avoir placé, cliquez sur la ligne dans l'état sélectionné pour la changer en une poignée jaune. Vous pouvez modifier le type d'échelle en opérant l'axe de la poignée jaune.



Paramètre		Description
Echelle	Type de ligne	Sélectionnez le type de ligne, [Ligne solide], [Ligne pointillée], [Ligne pointillée], [Ligne de chaîne] ou [Ligne de chaîne à deux points]. ☞ «8.5.3 Configuration des types de ligne» (page 8-45)
	Epaisseur de ligne	Configurez l'épaisseur du trait, de 1 à 9 points. <b>REMARQUE</b> • Lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne], la plage de paramètres est de 1 à 2 points.
	Couleur d'affichage	Sélectionnez la couleur de l'échelle. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
	Couleur du motif	Sélectionnez la couleur du motif. Vous ne pouvez utiliser cette fonction que lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne]. ☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)

Suite

Paramètre		Description
Echelle	Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
Grande échelle	Divisions	<p>Sélectionnez de 1 à 999 divisions d'axe à grande échelle.</p> 
	Longueur	Sélectionnez la longueur de la grande échelle, de 2 à 3072.
Echelle secondaire	Divisions	<p>Sélectionnez de 2 à 999 divisions d'axe à échelle secondaire.</p> 
	Longueur	Sélectionnez la longueur de l'échelle secondaire, de 1 à 3071.
Dessiner l'axe	Position de l'axe	Sélectionnez le sens de l'échelle à partir de l'axe, [Gauche] ou [Droite].
Type	Barre (verticale)	Affiche l'échelle d'un graphique à barres verticales.
	Barre (horizontale)	Affiche l'échelle d'un graphique à barres horizontales.
	Arc	<p>Affiche l'échelle d'un graphique à secteurs.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vous pouvez configurer la largeur et la hauteur d'une échelle dans [Propriétés (P)]. Toutefois, si vous définissez la largeur ou la hauteur à un nombre pair, le cercle ou l'ovale est dessiné avec un point de moins sur le GP.</li> </ul>
Début angle/Fin angle		Configurez [Début angle] ou [Fin angle].

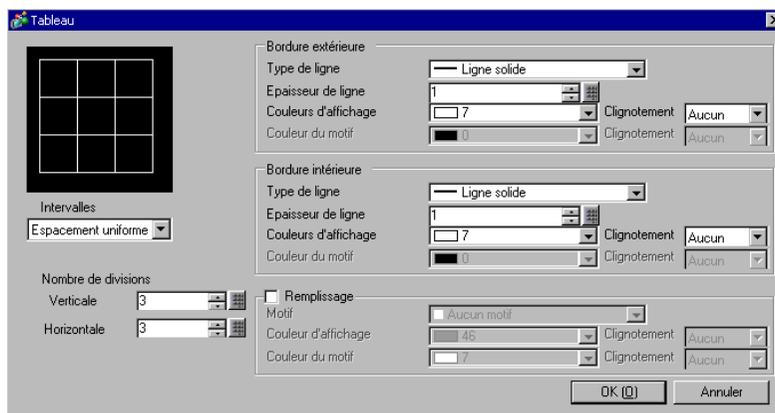
## 8.2.9 Dessiner des tableaux

Dessinez un tableau en faisant glisser pour préciser deux coins opposés. Configurez les échelons et le nombre de colonnes dans la boîte de dialogue suivante.

Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Tableau (T)] ou cliquez sur  pour placer un tableau dans l'écran et double-cliquez pour définir le nombre de lignes et de colonnes dans la boîte de dialogue suivante.

**REMARQUE**

- Pour modifier le tableau après l'avoir placé, cliquez sur la ligne dans l'état sélectionné pour le faire une poignée jaune. Vous pouvez modifier l'espacement de la bordure intérieure en opérant la poignée jaune.
-  Lorsque vous cliquez sur cette icône, faites glisser pour sélectionner les bordures du tableau et déplacez le pointeur  dans la zone de dessin pour placer le tableau défini.



Paramètre		Description
Afficher la bordure	Type de ligne	Sélectionnez le type de ligne, [Ligne solide], [Ligne pointillée], [Ligne pointillée], [Ligne de chaîne] ou [Ligne de chaîne à deux points]. ☞ «8.5.3 Configuration des types de ligne» (page 8-45)
	Epaisseur de ligne	Configurez l'épaisseur du trait, de 1 à 9 points. <b>REMARQUE</b> • Lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne], l'épaisseur du trait est fixe à 1 point.
	Couleur d'affichage	Configurez la couleur de la bordure extérieure du tableau. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
	Couleur du motif	Sélectionnez la couleur du motif. Vous ne pouvez utiliser cette fonction que si vous sélectionnez des types de lignes autres que [Ligne solide] dans [Type de ligne].

Suite

Paramètre		Description
Afficher la bordure	Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
Bordure intérieure	Type de ligne	<p>Sélectionnez le type de ligne, [Ligne solide], [Ligne pointillée], [Ligne pointillée], [Ligne de chaîne] ou [Ligne de chaîne à deux points].</p> <p>☞ «8.5.3 Configuration des types de ligne» (page 8-45)</p>
	Épaisseur de ligne	<p>Configurez l'épaisseur du trait, de 1 à 9 points.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne], l'épaisseur du trait est fixe à 1 point.</li> </ul>
	Couleur d'affichage	<p>Configurez la couleur de la bordure intérieure du tableau.</p> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>
	Couleur du motif	<p>Sélectionnez la couleur du motif. Vous ne pouvez utiliser cette fonction que lorsque des types de lignes autres que [Ligne solide] sont sélectionnés dans [Type de ligne].</p> <p>☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)</p>
	Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)</p>

Suite

Paramètre		Description
Remplissage	Motif	Sélectionnez un motif d'arrière-plan pour le tableau. ☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)
	Couleur d'affichage	Configurez la couleur du tableau. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
	Couleur du motif	Configurez la couleur de motif de l'arrière-plan pour le tableau. ☞ «8.5.4 Configuration des motifs» (page 8-45)
	Clignotement	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet. <b>REMARQUE</b> • Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs» (page 8-38)
Intervalle		Sélectionnez [Espacement uniforme] ou [Libre]. • Espacement uniforme Les largeurs de ligne et de colonne sont égales. • Libre Les largeurs de ligne et de colonne peuvent être réglées librement.
Divisions		Désignez le nombre de lignes [Verticales] et le nombre de colonnes [Horizontal] dans le tableau, de 1 à 30.

## 8.3 Ecrire du texte

Dessinez du texte dans l'écran de dessin.

Utilisez le multilangue pour dessiner du texte qui change selon la langue d'affichage sélectionnée sur le GP. Pour consulter les paramètres, reportez-vous à la section «17.4 Modification de la langue d'un texte (Multilangue)» (page 17-16).

### 8.3.1 Procédure de configuration

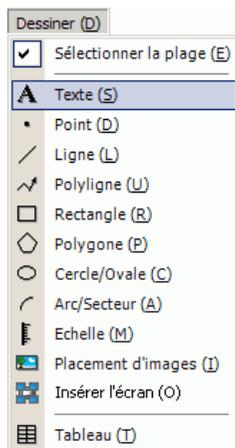
#### REMARQUE

- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.  
 «8.13.1 Guide de configuration du texte» (page 8-90)

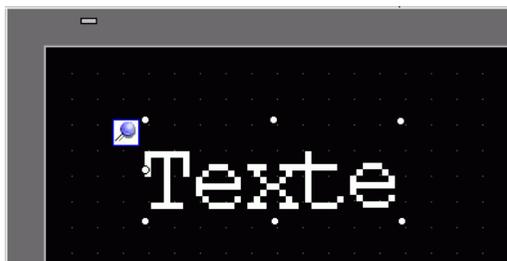
Pour placer le texte «Inventaire de production» dans l'écran de dessin :



- 1 Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Texte (S)] ou cliquez sur  pour placer le texte dans l'écran.



- 2 Cliquez sur le texte placé. Lorsque la bordure du texte apparaît, faites glisser pour ajuster la taille et la position.

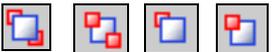


- 3 Double-cliquez sur le texte placé pour afficher la boîte de dialogue [Texte].  
Désignez la police et la taille et entrez du texte à placer dans la bordure Entrée de texte (par exemple, Stock de production).
- 4 Cliquez sur [OK] pour placer le texte saisi «Inventaire de production».



## 8.4 Edition

### 8.4.1 Présentation des outils d'édition

Paramètre	Description
Couper 	Coupez l'objet (Objets, Texte, Figure). Utilisez l'option [Coller (P)] pour replacer l'objet dans l'écran. Procédure d'exploitation Vous pouvez couper un objet en sélectionnant l'objet désiré et en cliquant sur [Couper] dans le menu [Edition].
Copier 	Copie l'objet sélectionné. Placez-le dans l'écran à l'aide de l'option [Coller]. Procédure d'exploitation Vous pouvez copier en sélectionnant un objet désiré et cliquez sur [Copier] dans le menu [Edition].
Coller 	Colle l'objet copié ou coupé dans un écran. Procédure d'exploitation Vous pouvez coller l'objet que vous avez copié ou coupé en cliquant sur [Coller] dans le menu [Edition]. <b>REMARQUE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque vous collez à partir d'un écran vers un autre, vous pouvez coller l'objet dans la même position que l'autre écran.</li> </ul>
Dupliquer 	Copie plusieurs images à la fois. Lorsque vous dupliquez des objets, vous pouvez affecter automatiquement la prochaine adresse consécutive après l'adresse de l'objet source à l'objet cible. ☞ «8.4.5 Dupliquer» (page 8-29)
Supprimer 	Supprime un objet. Procédure d'exploitation Vous pouvez supprimer un objet en le sélectionnant et en cliquant sur [Supprimer (D)] dans le menu [Edition].
Sélectionner tout	Sélectionne tous les objets dans l'écran. Vous pouvez également préciser la plage pour faire glisser plusieurs objets. ☞ «8.4.2 Méthode de sélection» (page 8-27)
Modifier le vertex 	Vous pouvez modifier, supprimer ou insérer chaque coordonnée de vertex d'une polyligne ou d'un polygone. ☞ « ■ Modifier le vertex » (page 8-31)
Groupe 	Vous pouvez associer plusieurs objets ensemble et les traiter en tant qu'une unité. ☞ «8.4.7 Association (Dissociation)» (page 8-32)
Ordre 	Si les objets placés se superposent, vous pouvez modifier l'ordre de placement. ☞ «8.4.8 Ordre» (page 8-34)

Suite

Paramètre	Description
Placer/ Aligner 	Utiliser les options Aligner à droite, Aligner à gauche, Centrer, etc., pour régler les positions de plusieurs objets. ☞ «8.4.9 Alignement» (page 8-34)
Faire pivoter/ Retourner 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rotation Fait pivoter un objet de 90 degrés. ☞ «8.4.10 Rotation droite ou gauche» (page 8-35)</li> <li>• Retourner Retourne l'objet horizontalement ou verticalement. ☞ «8.4.11 Inverser l'axe X (vertical)/axe Y (horizontal)» (page 8-35)</li> </ul>
Autres	Configure une grille et des lignes guide pour aligner un objet avec un autre. ☞ «8.9 Création d'un écran à l'aide d'un modèle» (page 8-64)

## 8.4.2 Méthode de sélection

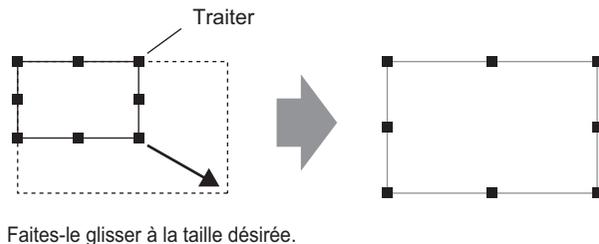
Il existe deux façons pour sélectionner un objet : cliquez sur l'objet directement ou précisez la plage pour faire glisser plusieurs objets avoisinants.

### REMARQUE

- Pour sélectionner l'un des objets superposés, cliquez sur l'objet en maintenant la touche [Ctrl] enfoncée. Chaque objet devient l'état sélectionné, et vous pouvez sélectionner l'objet cible.
- Pour relâcher un objet particulier à partir des objets sélectionnés, cliquez sur l'objet cible en maintenant la touche [Maj] enfoncée.
- Pour ajouter un objet particulier aux objets sélectionnés, cliquez sur l'objet cible en maintenant la touche [Maj] enfoncée.

### 8.4.3 Agrandissement et réduction de la taille

Sélectionnez l'objet cible et pointez le curseur sur la poignée. Lorsque le curseur devient  $\leftrightarrow$ , vous pouvez faire glisser l'objet pour l'agrandir ou le réduire à la taille voulue.

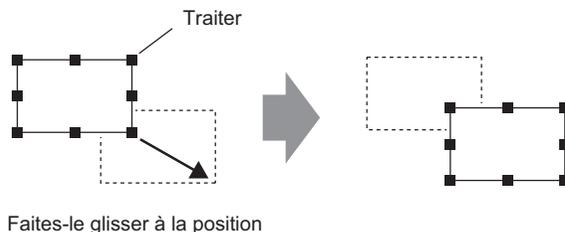


#### REMARQUE

- Si vous sélectionnez un objet et déplacez les poignées à quatre coins en maintenant la touche [Maj] enfoncée, vous pouvez le développer/réduire en utilisant le même rapport d'horizontal à vertical.
- Pointez le curseur sur une poignée d'objet pour utiliser les touches [ $\uparrow$ ], [ $\rightarrow$ ], [ $\leftarrow$ ] et [ $\downarrow$ ] pour augmenter ou diminuer la taille de l'objet un point à la fois.

### 8.4.4 Déplacement d'objets

Sélectionnez l'objet cible et pointez le curseur sur l'objet. Lorsque le curseur devient  $\leftrightarrow$ , vous pouvez faire glisser l'objet à l'emplacement voulu.



#### REMARQUE

- Si vous déplacez en maintenant la touche [Maj] enfoncée, vous pouvez déplacer l'objet de façon horizontale ou verticale.
- Si vous utilisez les touches [ $\uparrow$ ], [ $\rightarrow$ ], [ $\leftarrow$ ], et [ $\downarrow$ ] avec l'objet sélectionné, vous pouvez déplacer l'objet un point à la fois.

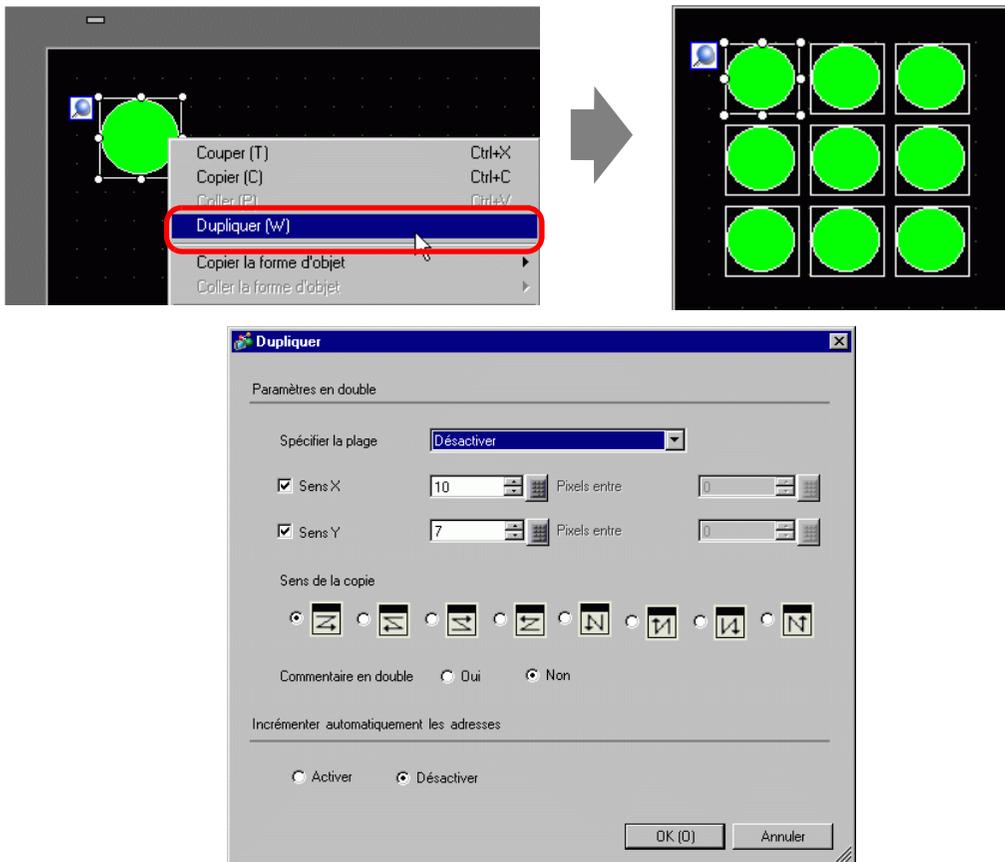
## 8.4.5 Dupliquer

Copie plusieurs images à la fois.

Cliquez à droite sur l'objet et cliquez sur [Dupliquer (W)]. La boîte de dialogue [Dupliquer] s'affiche. Définissez le nombre de copies et la destination de la copie.

### REMARQUE

- Vous pouvez assigner automatiquement la prochaine adresse consécutive après l'adresse de l'objet source vers l'objet cible.



Paramètre	Description
Spécifier la plage	<p>Sélectionnez la façon de préciser la zone parmi [Désactiver], [Définir à l'aide de la souris] et [Définir l'intervalle].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Désactiver Faire des copies sans espacement.</li> <li>• Définir à l'aide de la souris Avec l'intervalle défini, faites des copies qui s'ajustent dans la plage.</li> <li>• Définir des intervalles Définissez le nombre de pixels entre les objets, et ce, de 1 à 99 points.</li> </ul>
Sens X	<p>Configurez le nombre de positions d'affichage dans le sens X, de 1 à 99.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervalle Définissez le nombre de pixels entre les objets, et ce, de 1 à 99 points.</li> </ul>

Suite

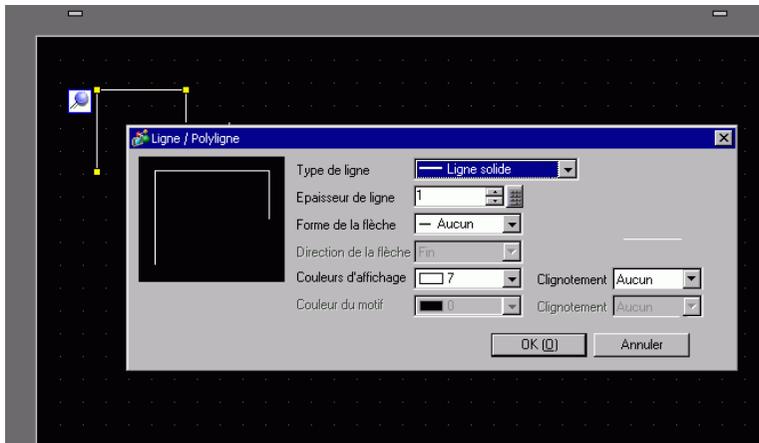
Paramètre	Description
Sens Y	Configurez le nombre de positions d'affichage dans le sens Y, de 1 à 99. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Intervalle Définissez le nombre de pixels entre les objets, et ce, de 1 à 99 points.</li> </ul>
Destination de la copie	Sélectionnez le sens de l'affichage,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ,  ou  . <b>REMARQUE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lorsque vous ajoutez des adresses, des adresses séquentielles sont affectées dans le sens précisé selon la largeur de l'addition d'adresse.</li> </ul>
Commentaire en double	Le commentaire de source copie est reflété dans le sens de la copie.
Incrémenter les adresses automatiquement	Vous pouvez assigner des adresses séquentielles à partir des adresses de source de copie selon l'option [Incrémenter chaque adresse par]. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Activer Désigne un intervalle d'adresse. Si les adresses Copier à partir sont des adresses de bit, les adresses sont ajoutées selon le bit. Si les adresses Copier-à-partir sont des adresses de mot, les adresses sont ajoutées selon le mot.</li> <li>• Désactiver Les adresses ne sont pas assignées automatiquement.</li> </ul>

### 8.4.6 Modification des attributs

Vous pouvez modifier les attributs d'un objet comme la couleur ou l'adresse. Pour modifier les attributs, cliquez deux fois sur l'objet en le sélectionnant ou sélectionnez [Modifier les attributs (M)] dans le menu [Edition].

**REMARQUE**

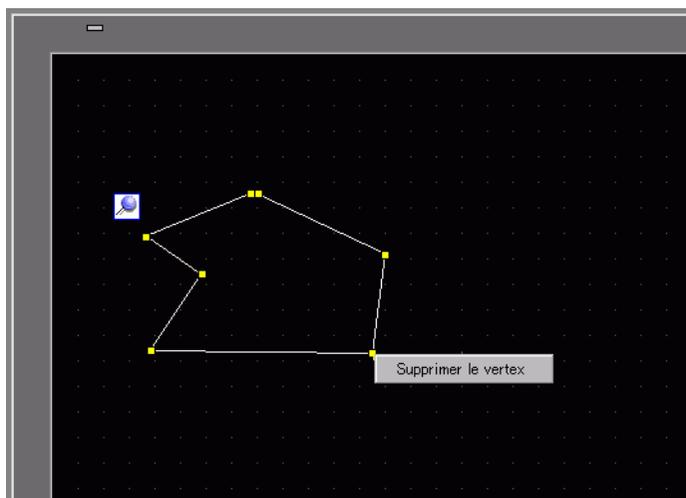
- Si plusieurs objets sont sélectionnés, vous ne pouvez pas modifier les attributs.



#### ■ Modifier le vertex

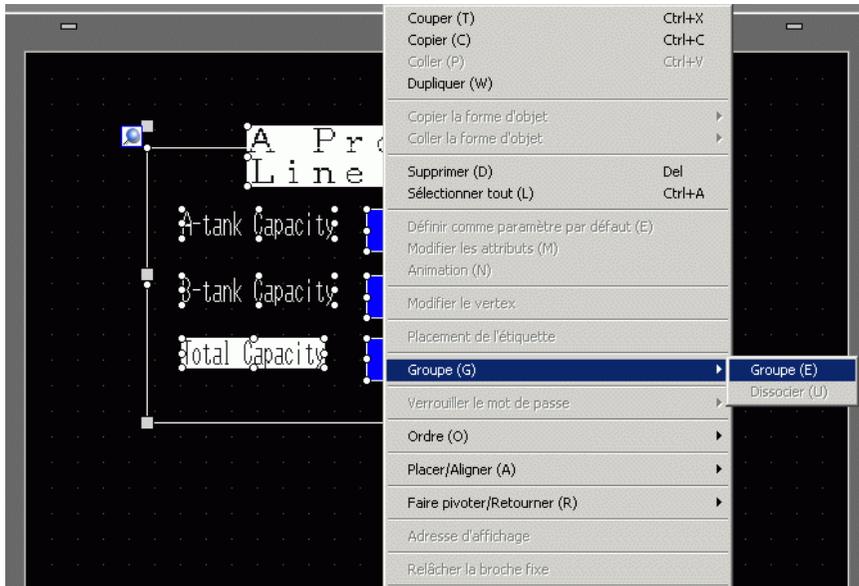
Vous pouvez modifier, supprimer ou insérer chaque coordonnée de vertex d'une polyligne ou d'un polygone.

Pour modifier le vertex de l'objet, cliquez sur une ligne dans l'état sélectionné pour la changer en une poignée jaune. Modifiez la forme de l'objet en cliquant sur une ligne arbitraire. Pour supprimer le vertex, cliquez avec le bouton droit sur le vertex et sélectionnez [Supprimer le vertex].



### 8.4.7 Association (Dissociation)

Vous pouvez associer plusieurs objets et les traiter en tant qu'un objet. Pour ce faire, sélectionnez plusieurs objets, cliquez avec le bouton droit, et cliquez sur [Groupe (E)]. Pour dissocier, cliquez sur [Dissocier (U)].



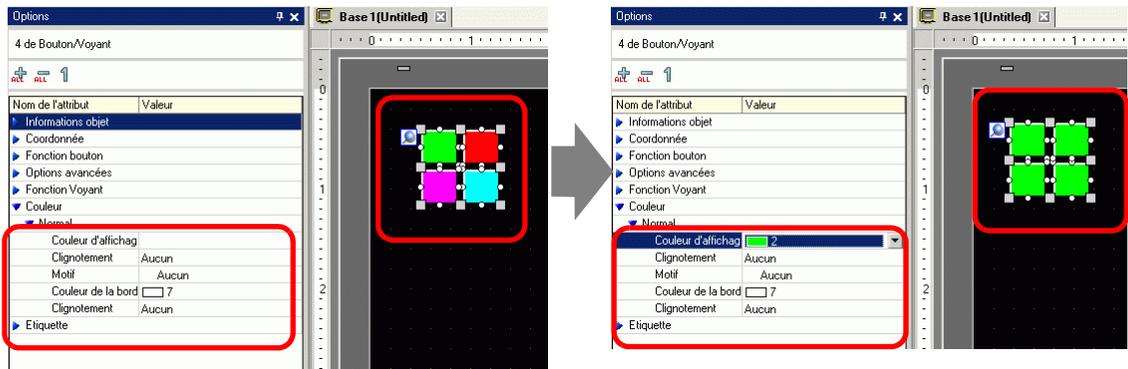
#### REMARQUE

- Lorsque vous définissez l'animation sur un groupe, les paramètres d'animation seront reflétés dans tous les objets qui appartiennent au groupe. Toutefois, l'animation définie est limitée à l'animation prise en charge par tous les objets qui appartiennent au groupe.

☞ Chapitre 20 «Animation d'objets», page 20-1

## ■ Conversion par lots des objets

Sélectionnez plusieurs objets du même type et utilisez la fenêtre [Propriétés (P)] pour modifier les attributs des objets sélectionnés dans une étape.

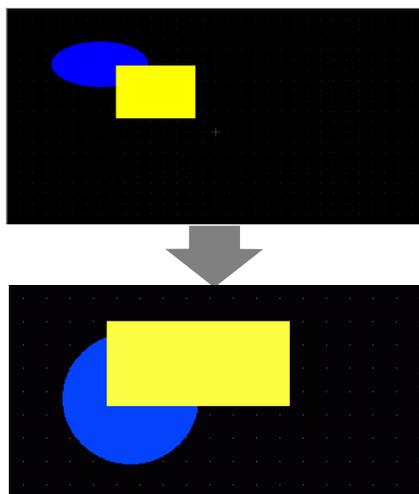
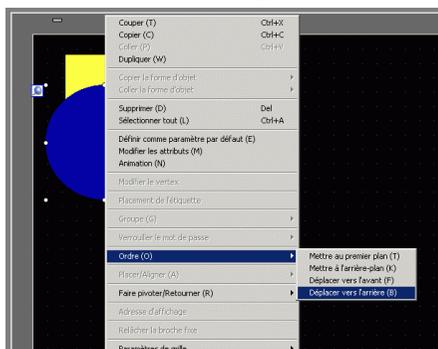


### REMARQUE

- Lorsque vous sélectionnez des objets associés, seules les informations et les coordonnées des objets s'affichent.
- Lorsque vous sélectionnez plusieurs types d'objets, vous ne pouvez modifier que les coordonnées.
- Lorsque vous ajoutez plusieurs opérations de bouton à un bouton simple (fonction Multifonction), vous ne pouvez pas modifier la fonction [Bouton].

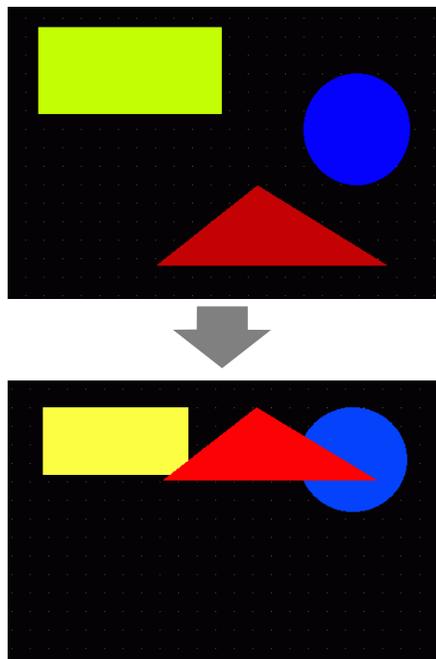
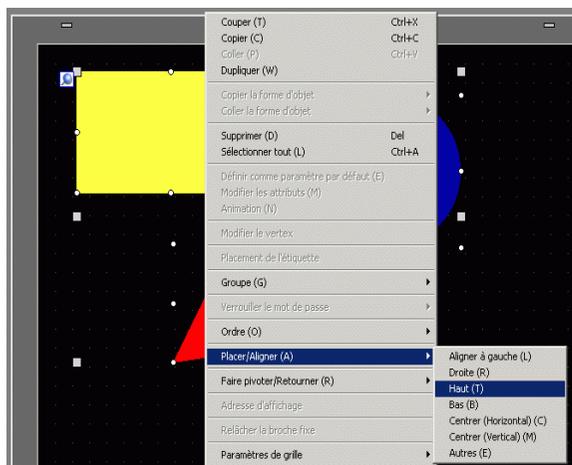
## 8.4.8 Ordre

Si les objets placés se superposent, vous pouvez modifier l'ordre de placement. Sélectionnez et cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'objet pour lequel vous souhaitez modifier l'ordre, cliquez sur [Ordre (O)], puis sélectionnez l'ordre de l'objet, [Mettre au premier plan], [Mettre à l'arrière-plan], [Déplacer vers l'avant] ou [Déplacer vers l'arrière]. Dans l'exemple suivant, l'ovale est déplacé vers l'arrière.



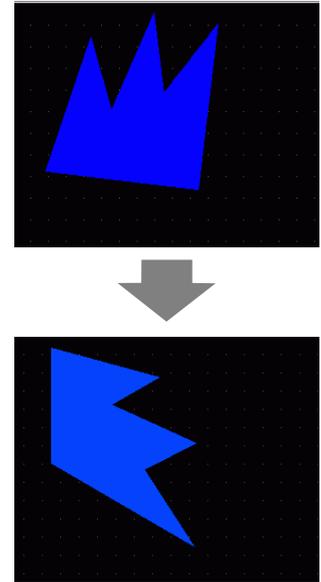
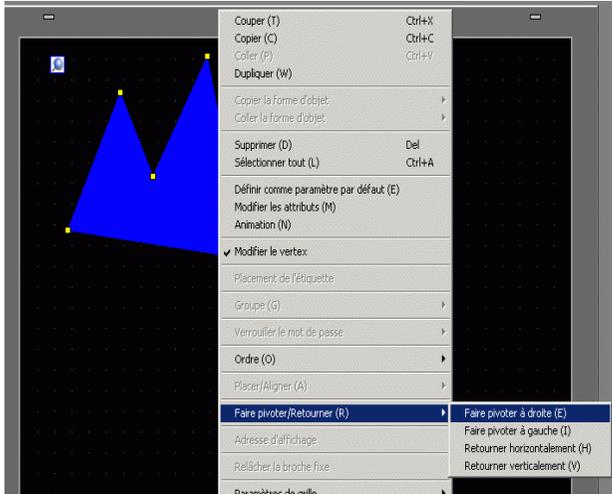
## 8.4.9 Alignement

Vous pouvez aligner la position de plusieurs objets. Sélectionnez les objets que vous souhaitez aligner, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez [Aligner à gauche (L)], [Droite (R)], [Haut (T)], [Bas (B)], [Centrer (horizontal) (C)], [Centrer (vertical) (M)], ou [Autres (E)] dans l'option [Placer/Aligner (A)]. Dans l'exemple suivant, le rectangle, le polygone, et le cercle sont tous alignés en haut.



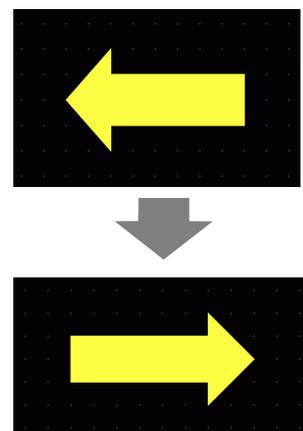
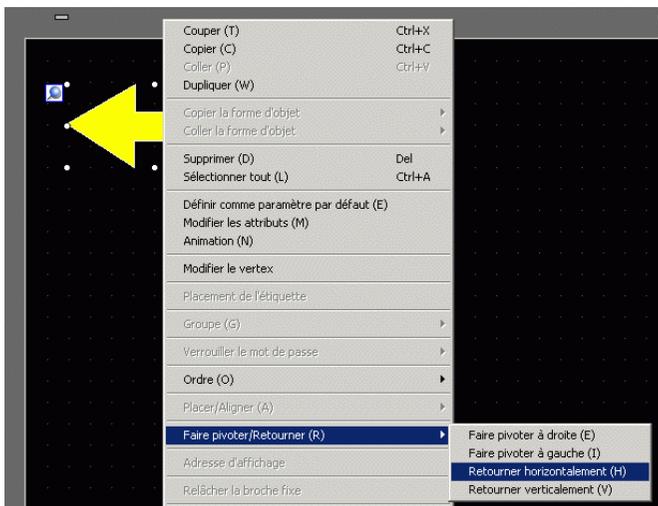
### 8.4.10 Rotation droite ou gauche

Vous pouvez pivoter l'objet vers la droite et la gauche de 90 degrés à la fois. Cliquez à droite pour sélectionner l'objet que vous souhaitez pivoter, sélectionnez [Faire pivoter à droite (E)] ou [Faire pivoter à gauche (I)] dans [Faire pivoter/Retourner]. L'exemple suivant décrit le placement d'un polygone pivoté vers la droite.



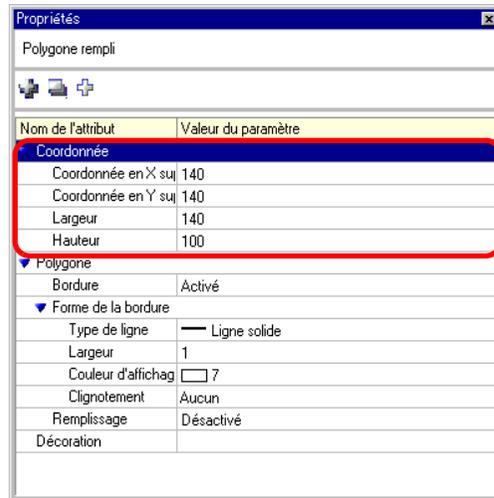
### 8.4.11 Inverser l'axe X (vertical)/axe Y (horizontal)

Vous pouvez retourner les objets verticalement (axe X) ou horizontalement (axe Y) depuis le centre de l'objet. Sélectionnez l'objet à retourner, et à partir du menu contextuel, pointez sur [Faire pivoter/Retourner (R)] et cliquez sur [Retourner horizontalement (H)] ou [Retourner verticalement (V)]. Dans l'exemple suivant, le polygone est retourné horizontalement. Remarquez que lorsque vous retournez des écrans, des icônes, des objets et du texte qui vous insérez dans l'écran, seule la position d'affichage est reflétée.



## 8.4.12 Modification des coordonnées

Vous pouvez modifier la position et la taille d'un objet en désignant une coordonnée dans les [Options (P)]. La référence de la coordonnée se situe dans le coin supérieur gauche d'un objet.



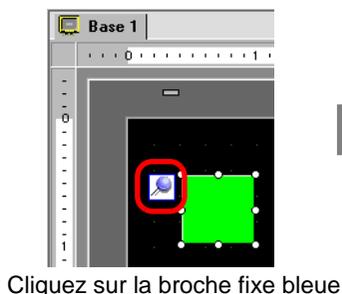
### REMARQUE

- Si l'onglet [Options] ne s'affiche pas dans l'espace de travail ou la zone de dessin de l'écran, dans le menu [Afficher (V)], pointez sur [Espace de travail (W)] et sélectionnez [Options (P)].

## 8.4.13 Protection des objets que vous ne souhaitez pas éditer

### ◆ Réglage d'objets

Placez des dessins et des objets pour faire apparaître une broche fixe  bleue dans le coin supérieur gauche de l'objet sur l'écran. Si vous cliquez sur la broche, elle change en rouge  et vous ne pouvez pas sélectionner ou modifier l'objet. Lorsque vous positionnez le curseur par dessus l'objet, une icône de «verrouillage» apparaît à la droite, ce qui indique que la position de placement est fixe.



La broche fixe passe à rouge afin d'indiquer que l'objet est verrouillé.

### ◆ Relâchement de broches fixes

- Relâchement d'objets individuels  
Cliquez deux fois sur un dessin ou un objet, cliquez sur  pour faire passer la broche à bleu.
- Relâchement de toutes les broches fixes dans l'écran  
Dans le menu [Edition (E)], sélectionnez [Relâcher toutes les broches fixes (K)].

---

**REMARQUE**

- Cliquez sur les broches dans la liste de dessins et d'objets affichée dans la fenêtre [Liste de données d'écran] pour les activer ou désactiver.
-

## 8.5 Modification de couleurs, de types de lignes et de motifs

### 8.5.1 Configuration de couleurs

#### ■ Liste de couleurs compatibles

Modèle	Périphérique d'affichage	Couleur d'affichage	Nombre de couleurs
AGP-3200T	TFT Couleur LCD	256 couleurs, sans clignotement 64 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs 64 couleurs
AGP-3200A	Monochrome LCD	8 niveaux, clignotement 1 vitesse	Monochrome 8 niveaux
AGP-3302B	Monochrome LCD mode bleu	16 niveaux, clignotement 3 vitesses	16 niveaux
AGP-3301L	Monochrome LCD	Monochrome 16 niveaux, clignotement 3 vitesses	Monochrome 16 niveaux
AGP-3301S	STN Couleur LCD	4096 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs
AGP-3300L	Monochrome LCD	Monochrome 16 niveaux, clignotement 3 vitesses	Monochrome 16 niveaux
AGP-3300S	STN Couleur LCD	4096 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs
AGP-3300T	TFT Couleur LCD	65536 couleurs, sans clignotement 16384 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs
AGP3300HL	Monochrome LCD	4096 couleurs, sans clignotement	256 couleurs
AGP3300HS	STN Couleur LCD	16 niveaux d'ombrage monochrome, sans clignotement	Monochrome 16 niveaux
AGP3310HT	TFT Couleur LCD	65536 couleurs, sans clignotement	256 couleurs
AGP-3400S	STN Couleur LCD	4096 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs
AGP-3400T	TFT Couleur LCD	65536 couleurs, sans clignotement 16384 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs
AGP-3500T	TFT Couleur LCD	65536 couleurs, sans clignotement 16384 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs
AGP-3500L	Monochrome LCD	Monochrome 16 niveaux, clignotement 3 vitesses	Monochrome 16 niveaux
AGP-3500S	STN Couleur LCD	4096 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs

Suite

AGP-3510T	TFT Couleur LCD	65536 couleurs, sans clignotement 16384 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs
AGP-3560T			
AGP-3600T			
AGP-3450T			
AGP-3550T			
AGP-3650T			
AGP-3750T			
AST-3201A	Monochrome LCD (Ambre)	8 niveaux, clignotement 1 vitesse	Monochrome 8 niveaux
AST-3211A			
AST-3301B	Monochrome LCD mode bleu	8 niveaux, clignotement 1 vitesse	Monochrome 8 niveaux
AST-3301S	STN Couleur LCD	256 couleurs, sans clignotement 64 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs 64 couleurs
AST-3401T	TFT Couleur LCD	256 couleurs, sans clignotement 64 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs 64 couleurs
AST-3501C	Couleur LCD	16 couleurs, clignotement 1 vitesse	16 couleurs
AST-3501T	TFT Couleur LCD	256 couleurs, sans clignotement 64 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs 64 couleurs
LT-3201A	Monochrome LCD (Ambre)	8 niveaux, sans clignotement	Monochrome 8 niveaux
LT-3300S	STN Couleur LCD	4096 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs
LT-3301L	Monochrome LCD	Monochrome 16 niveaux, clignotement 3 vitesses	Monochrome 16 niveaux
LT-3300L			
PS-3651A	TFT Couleur LCD	65536 couleurs, sans clignotement 16384 couleurs, clignotement 3 vitesses	256 couleurs
PS-3650A			
PS-3700A			
PS-3451A			
PS-3450A			
PS-3711A			
PS-3710A			
PS-2000B			
PL-3000B			

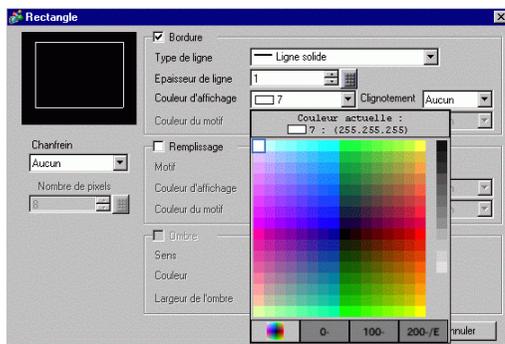
**REMARQUE**

- Les objets sur lesquels l'option de clignotement est définie clignoteront sur l'afficheur. Vous pouvez définir jusqu'à trois vitesses de clignotement.  
☞ «8.5.2 Configuration des clignotements» (page 8-45)
- Sur les modèles monochromes LCD et STN couleur LCD, lorsque vous définissez un motif mosaïque sur les paramètres d'arrière-plan pour utiliser le paramètre de clignotement, il est possible que certains composants de dessin ne disposant pas du paramètre de clignotement puissent clignoter. Confirmez l'affichage à l'avance.

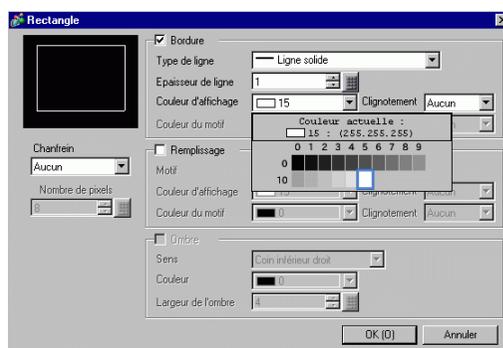
## ■ Spécification des couleurs

Configurez les couleurs de l'objet. Les éléments de configuration, comme les couleurs de bordure, de remplissage, d'ombre ou d'étiquette, diffèrent selon le type d'objet.

Pour un modèle à 256 couleurs



Pour un modèle Monochrome 16 niveaux



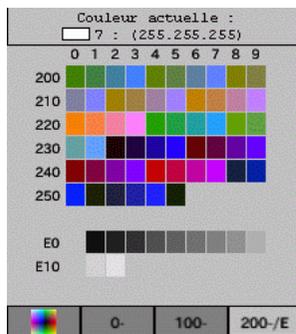
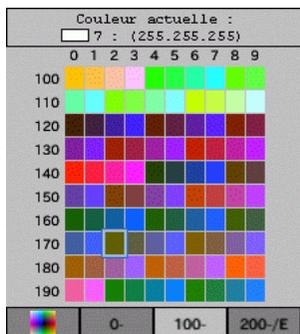
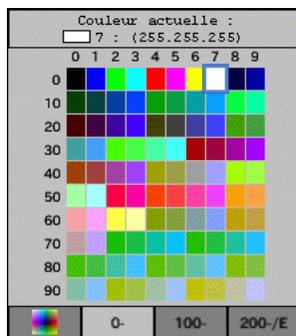
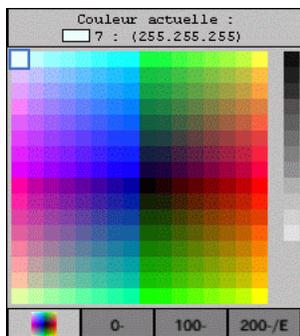
### REMARQUE

- Sur un modèle compatible 256 couleurs, changez la palette à l'aide du bouton d'ordre de code de couleur qui se trouve dans la palette de couleurs pour sélectionner les couleurs selon un numéro de code de couleur.
- Vous ne pouvez sélectionner que l'option [Transparent] pour la [Couleur du motif] d'un bouton/voyant qui n'utilise pas la [Fonction Voyant] ou pour une touche ayant un [Motif] configuré dans la boîte de dialogue Paramètres.
- Lorsque vous changez un modèle qui prend en charge plus de 16 couleurs en un modèle qui prend en charge uniquement 16 couleurs, les couleurs à l'intérieur de la plage de 16 couleurs demeurent telles quelles. Les couleurs à l'extérieur de la plage de 16 couleurs sont converties en l'une des 16 couleurs.
- Lorsque vous utilisez une AGP-3200T ou ST3000 Series, certaines couleurs précisées peuvent apparaître un peu bleuté dans le logiciel de dessin.

### IMPORTANT

- Pour un modèle Monochrome 16 niveaux, il y a des cas où il est difficile de distinguer entre les couleurs ou des scintillations se produisent. Utilisez la désignation de couleur ci-dessus après avoir confirmé les couleurs.

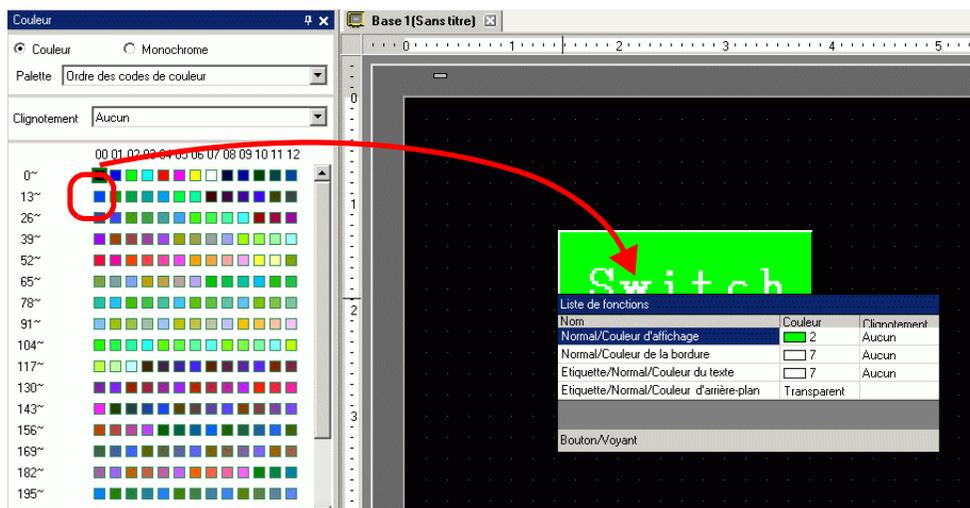
◆ Palette de couleurs



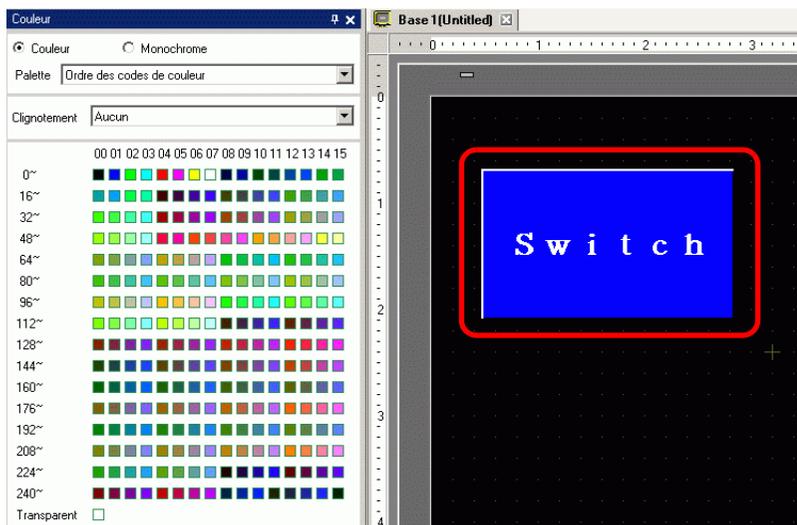
## ■ Modification des couleurs à l'aide de la fonction Glisser-Déposer

Vous pouvez modifier les couleurs en faisant glisser et en déposant les couleurs à partir de l'espace de travail [Couleur (O)] vers l'objet qui se trouve dans l'écran éditeur.

- 1 Faites glisser la couleur sélectionnée vers l'objet qui se trouve dans l'écran de dessin, et lorsque la fenêtre [Liste de fonctions] apparaît, déposez la couleur dans [Couleur d'affichage].



- 2 Les couleurs d'affichage de l'objet changeront en la couleur déposée.



### REMARQUE

- Si la fenêtre [Couleur] ne s'affiche pas, dans le menu [Afficher (V)], pointez sur [Espace de travail (W)] et sélectionnez [Couleur (O)].
- Vous pouvez configurer le clignotement dans la fenêtre [Couleur].

## ■ Types de palettes

Le type de palette varie selon le modèle et les paramètres.

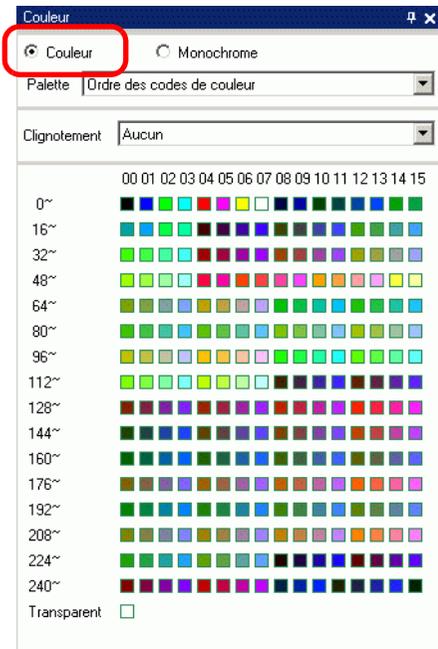
### ◆ Modèles qui prennent en charge les couleurs

Vous pouvez choisir entre la palette [Couleur] ou la palette [Monochrome].

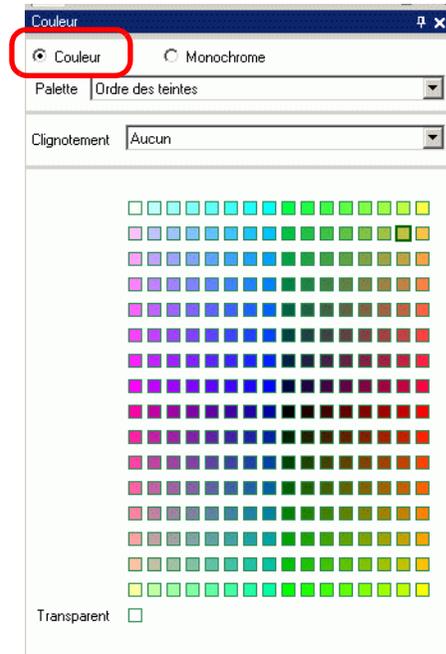
Si vous sélectionnez [Couleur], choisissez l'ordre d'affichage des cellules de couleur selon le code de couleur ou la tonalité.

Si vous sélectionnez [Monochrome], une palette monochrome à 12 niveaux s'affiche. Les 4 couleurs manquantes du monochrome 16 niveaux sont incluses dans la [Palette de couleurs].

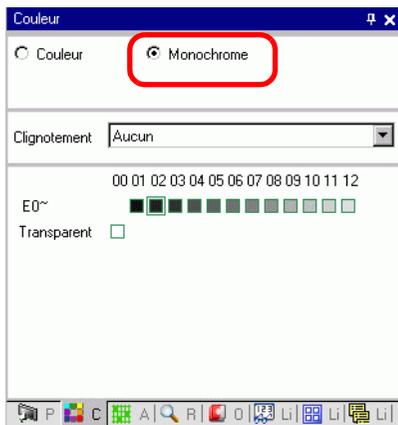
Couleur (ordre des codes de couleur)



Couleur (ordre des tonalités)

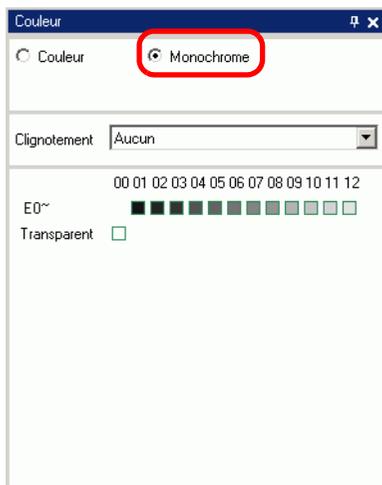


Monochrome (12 niveaux)



◆ **Modèles qui prennent en charge le monochrome**

Vous ne pouvez pas sélectionner [Couleur] en tant que palette de couleurs. Une palette monochrome à 16 niveaux s'affiche.

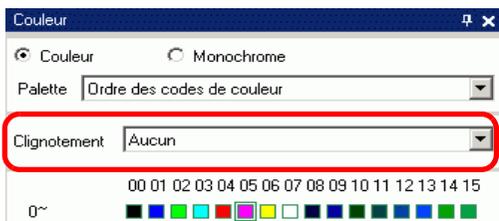


◆ **Palettes sans clignotement**

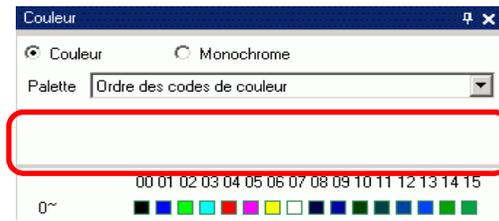
Dans la page [Afficheur], si le clignotement est désactivé dans la zone [Paramètres d'affichage], les options de clignotement ne s'affichent pas.

☞ 5.17.6 Guide de configuration [Paramètres système] ■ Guide de configuration [Afficheur] ◆ Paramètres d'affichage 5-148

Lorsque le clignotement est activé



Lorsque le clignotement est désactivé



☞ Pour obtenir des informations sur le clignotement, reportez-vous à la section «8.5.2 Configuration des clignotements» (page 8-45)

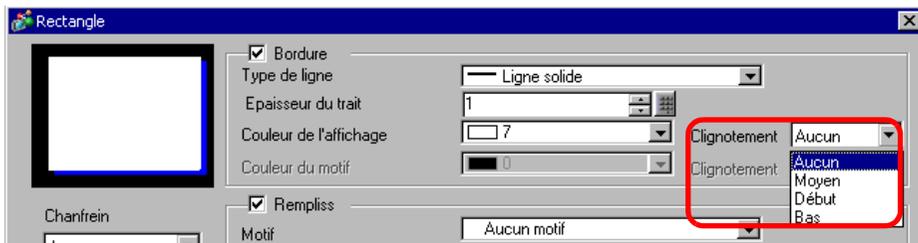
## 8.5.2 Configuration des clignotements

Le clignotement fait clignoter l'objet sur l'affichage et comprend trois vitesses de clignotement sélectionnables (Lente, Moyenne, Rapide). [Rapide] est deux fois la vitesse de la [Moyenne] vitesse et [Lente] est moitié de la [Moyenne] vitesse.

Si vous sélectionnez [Aucun], l'objet ne clignotera pas.

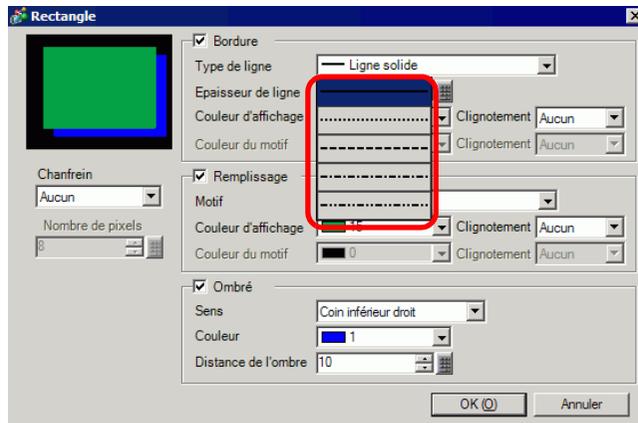
**REMARQUE**

- Pour un clignotement de couleur foncée, reportez-vous à la section 5.17.6 Guide de configuration [Paramètres système] ■ Guide de configuration [Afficheur] ◆ Paramètres d'affichage 5-148



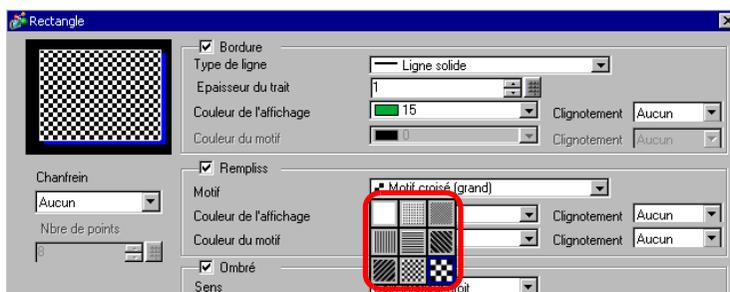
## 8.5.3 Configuration des types de ligne

Vous pouvez sélectionner le type de ligne parmi cinq types : [Ligne solide], [Ligne pointillée], [Ligne pointillée], [Ligne de chaîne] ou [Ligne de chaîne à deux points].



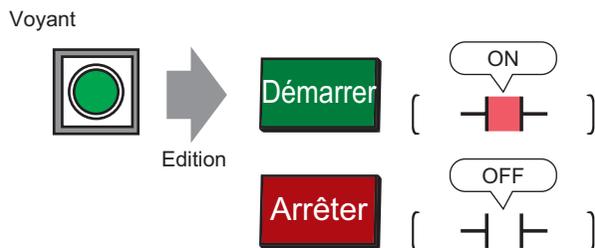
## 8.5.4 Configuration des motifs

Sélectionnez un motif à partir des neuf types suivants :

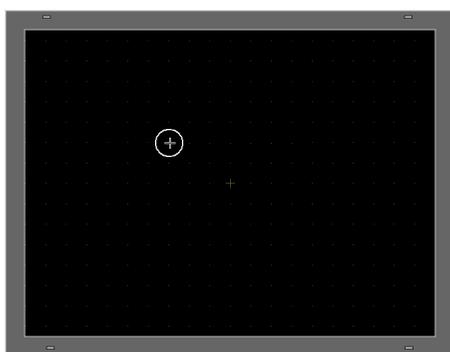


## 8.6 Edition d'un objet

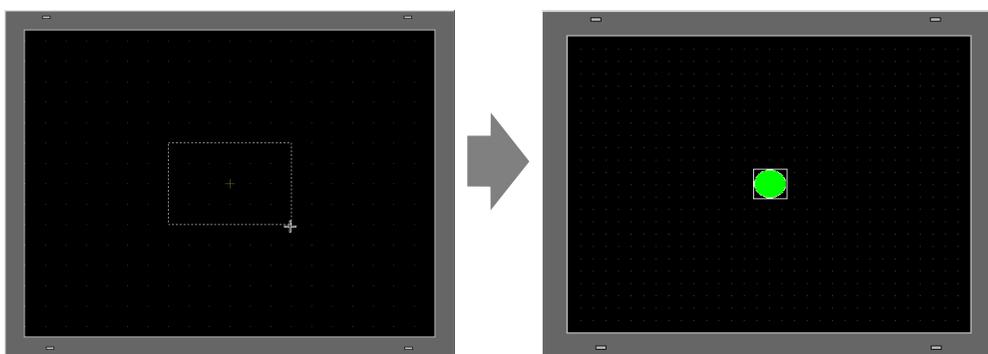
### 8.6.1 Edition d'objets



- 1 Dans le menu [Objets (P)], pointez sur [Bouton/Voyant (C)] et sélectionnez [Voyant (L)] ou cliquez sur .
- 2  Déplacez le pointeur vers l'écran de dessin pour le faire changer en un curseur en croix .



- 3 Déplacez le bouton vers l'emplacement désiré. Relâchez pour placer le bouton.

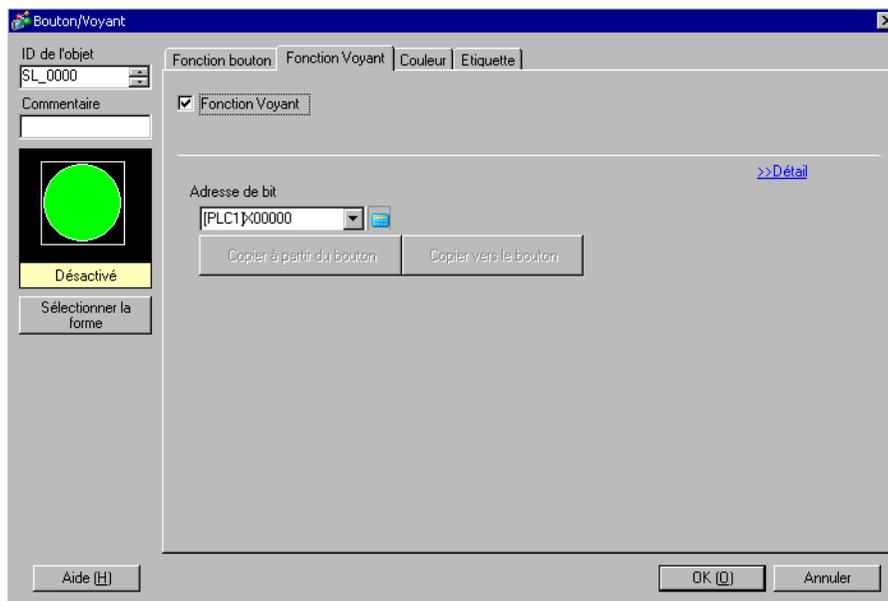


#### REMARQUE

- Vous pouvez également faire glisser et déposer un objet depuis la boîte à outils d'objet.  
Dans le menu [Afficher (V)], pointez sur [Espace de travail (W)], puis cliquez sur [Boîte à outils d'objet (T)]. Dans la boîte à outils d'objet, sélectionnez la [Palette d'objets] et le [Type] pour naviguer plusieurs objets et formes.

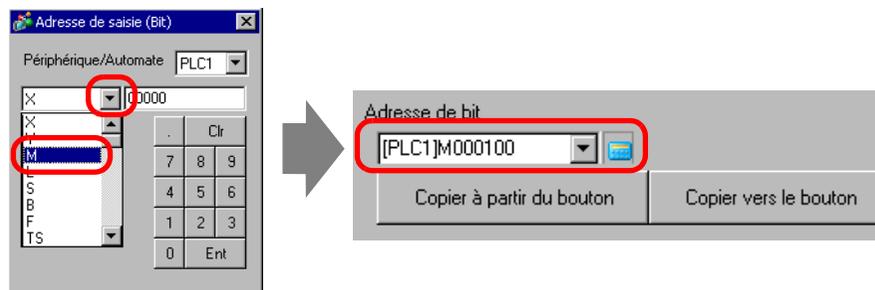
 «5.17.5 [Guide de configuration [Espace de travail] ■ Boîte à outils d'objet» (page 5-143)

4 Cliquez deux fois sur le voyant placé. La boîte de dialogue Bouton/Voyant apparaît.



5 Cliquez sur l'icône  pour afficher la boîte de dialogue [Adresse de saisie].

☑ Cliquez sur l'icône et sélectionnez le [Périphérique/Automate] et le [Périphérique]. Entrez une adresse dans le clavier (par exemple, M100)



#### REMARQUE

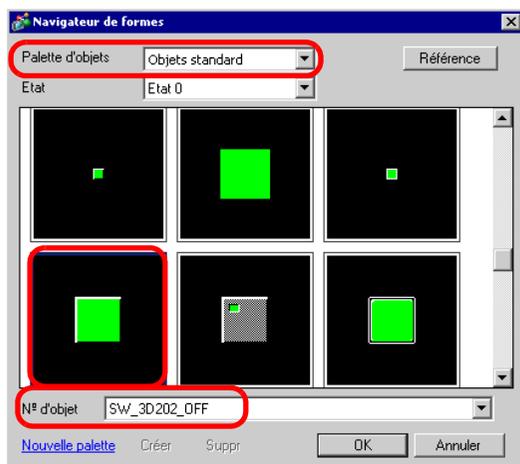
- Entrez l'adresse dans le clavier qui se trouve dans la boîte de dialogue [Adresse]. Si vous la saisissez directement à l'aide du clavier, il est possible qu'elle ne soit pas reconnue comme adresse.
- Cochez la case [Utiliser comme valeur par défaut] et cliquez sur [Ent] pour afficher la valeur enregistrée comme valeur par défaut dans la boîte de dialogue [Entrée d'adresse].

6 Cliquez sur [Sélectionner la forme].

7 La fenêtre [Sélectionner l'état] apparaît. Sélectionnez [Etat 0], puis cliquez sur [Ouvrir].



8 Sélectionnez [Objets standard] à partir de la [PaLETTE d'objets]. Ensuite, sélectionnez l'image [Numéro d'objet] «SW\_3D202\_OFF».

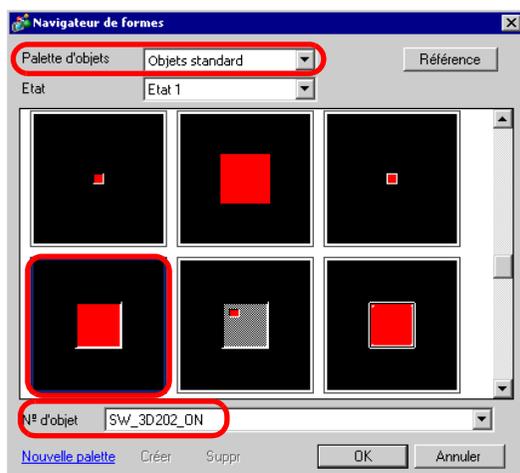


**REMARQUE**

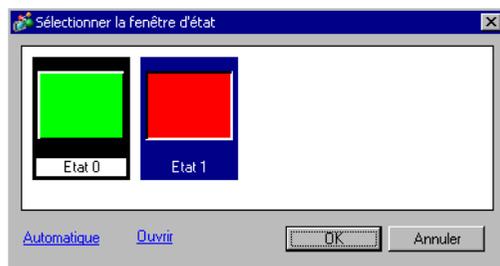
- Utilisez la liste déroulante Palette d'objets pour modifier les images affichées. Il y a des objets avec 65536, 256 ou 64 couleurs. Sélectionnez la palette d'objets qui correspond aux couleurs prises en charge par votre modèle.

9 Cliquez sur [OK] pour retourner à la [Fenêtre Sélectionner l'état]. Sélectionnez [Etat 1], puis cliquez sur [Ouvrir].

10 Sélectionnez [Objets standard] à partir de la [PaLETTE d'objets]. Ensuite, sélectionnez l'image [Numéro d'objet] «SW\_3D202\_ON».

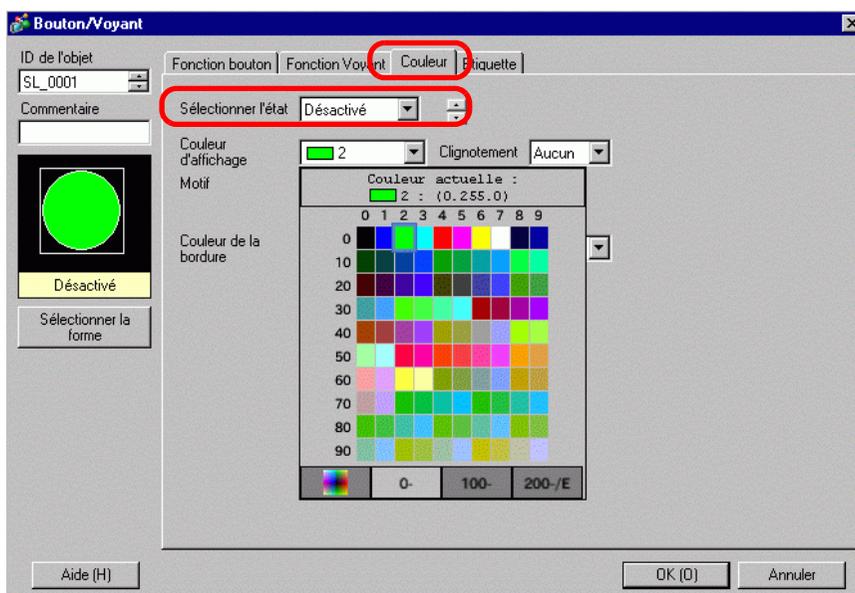


11 Les images dans [Etat 0] (OFF) et [Etat 1] (ON) s'affichent. Cliquez sur [OK].

**REMARQUE**

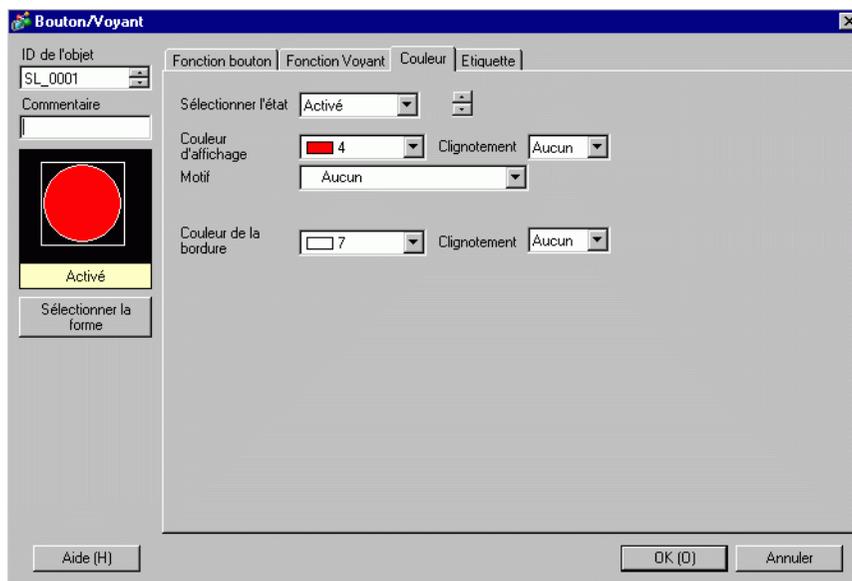
- Cliquez sur [Automatique] après avoir défini l'image dans [Etat 0] afin de faire correspondre les images automatiquement pour tous les autres états [Etat 0].
- Si les différents états ont des formes différentes, il se peut qu'une partie d'une forme précédente demeure dans l'arrière-plan lorsque vous appuyez sur le bouton pour changer l'état. Cela se produit puisque les formes d'objets sont tracées en se chevauchant.

12 Cliquez sur l'onglet [Couleur]. Confirmez que l'[Etat sélectionné] est désactivé et définissez la couleur du bouton à l'état OFF. Pour la [Couleur d'affichage], cliquez sur  et sélectionnez une couleur à partir de la palette de couleurs.

**REMARQUE**

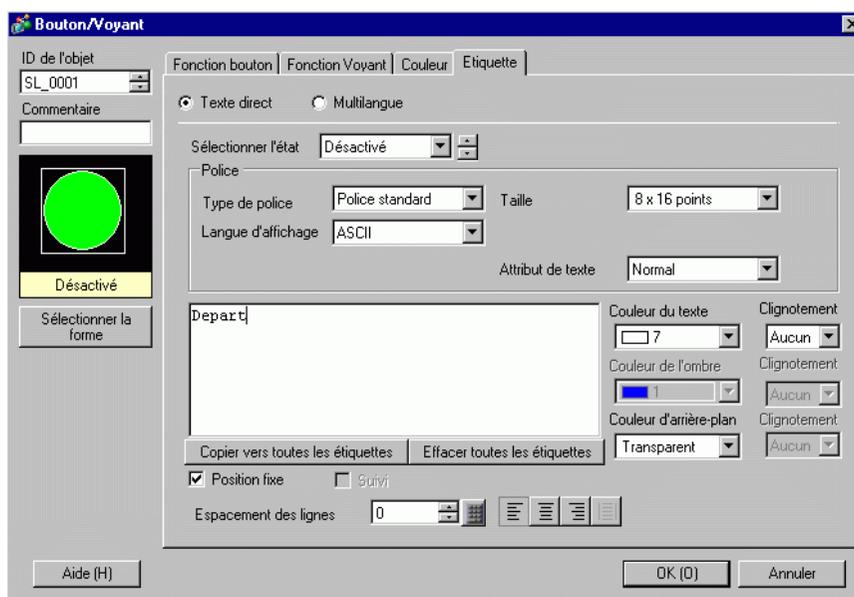
- Vous ne pouvez pas modifier la couleur pour les objets d'image du bouton/voyant.
- Pour modifier la palette selon l'ordre de code de couleur, cliquez sur le bouton de code de couleur qui se trouve en-dessous de la palette.

13 Cliquez sur  dans l'option [Sélectionner l'état], puis définissez la couleur du bouton à l'état ON.

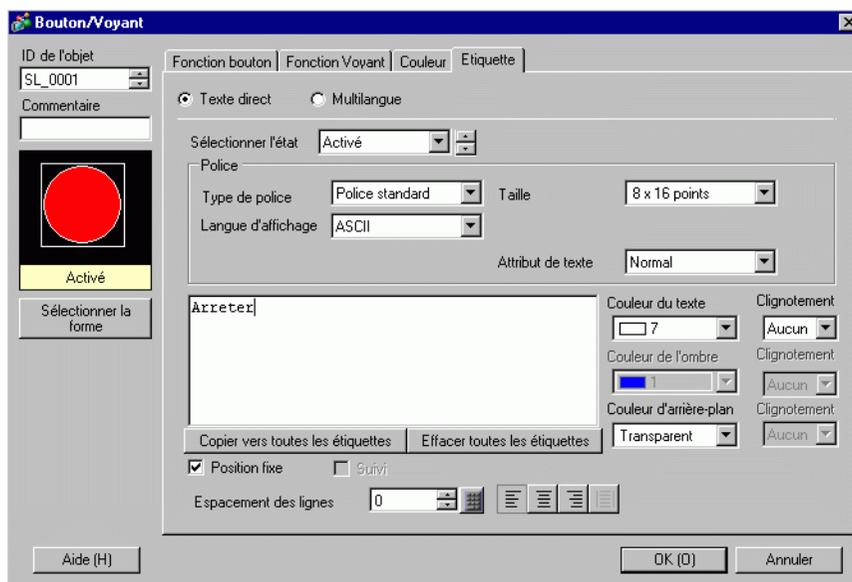
**REMARQUE**

- Vous ne pouvez pas modifier la couleur pour les objets d'image du bouton/voyant.
- Pour modifier la palette selon l'ordre de code de couleur, cliquez sur le bouton de code de couleur qui se trouve en-dessous de la palette.

14 Sélectionnez l'onglet [Etiquette]. Cliquez sur  dans l'option [Sélectionner l'état], puis entrez le texte à afficher sur le bouton à l'état OFF. (Par exemple, START)



- 15 Cliquez sur  dans l'option [Sélectionner l'état], puis entrez le texte à afficher sur le bouton à l'état ON. (Par exemple, STOP)

**REMARQUE**

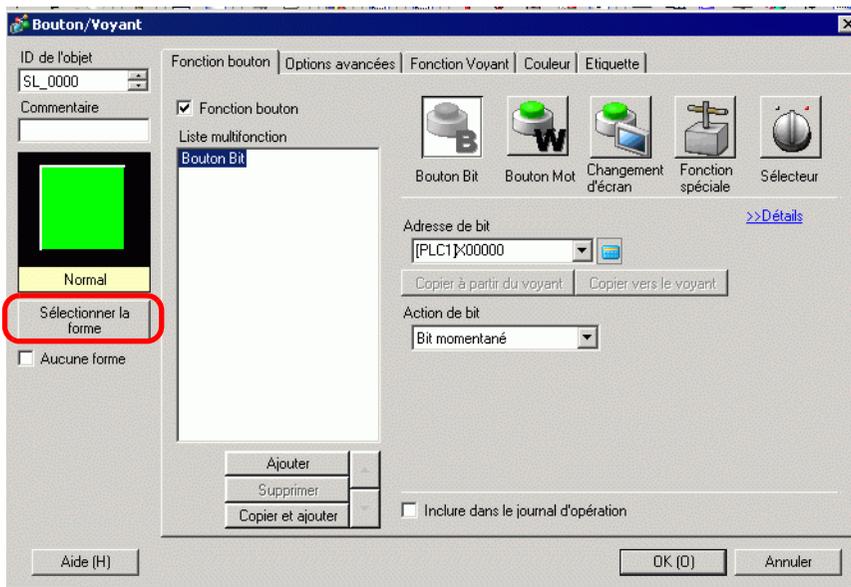
- Sélectionnez le bouton et appuyez sur la touche [F2] pour modifier directement le texte sur l'étiquette.

- 16 Cliquez sur [OK] lorsque vous avez terminé la configuration de tous les paramètres.

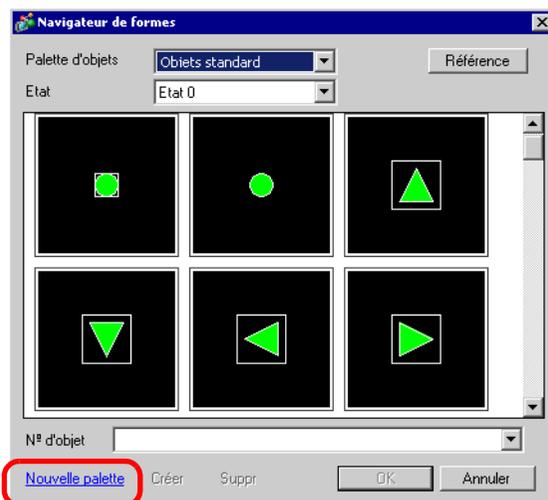
## 8.6.2 Création de vos propres objets

Enregistrez des nouvelles images pour les objets.

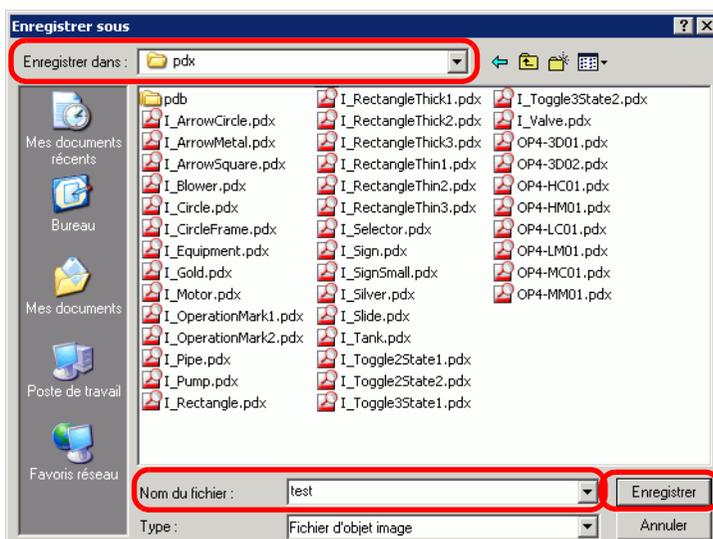
- 1 Double-cliquez sur l'objet pour lequel vous souhaitez enregistrer une nouvelle image. La boîte de dialogue suivante apparaît : Cliquez sur [Sélectionner la forme] (par exemple, bouton).



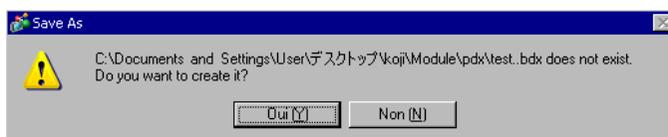
- 2 La boîte de dialogue [Navigateur de formes] apparaît. Cliquez sur [Nouvelle palette].



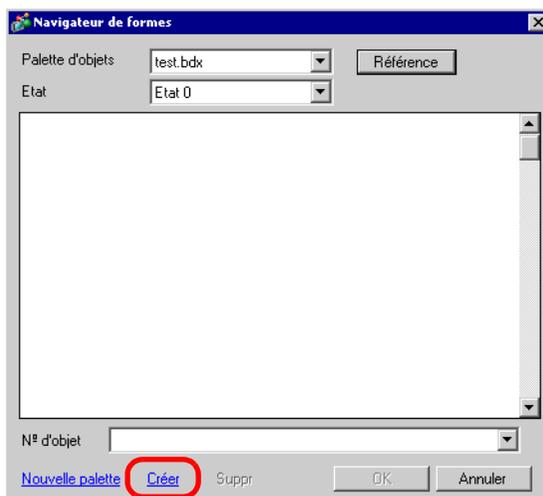
3 La boîte de dialogue [Enregistrer sous] apparaît. Définissez l'[Emplacement (I)] et le [Nom de fichier (N)] de la nouvelle palette d'objets et cliquez sur [Enregistrer (S)].



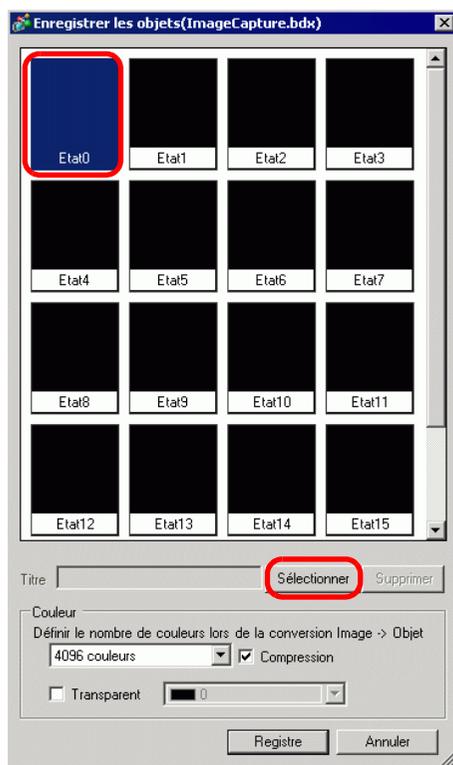
4 Lorsque le message suivant apparaît, cliquez sur [Oui (O)].



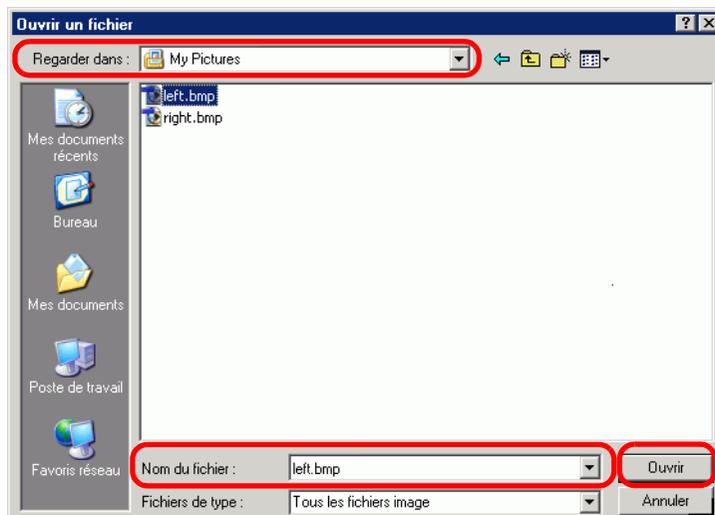
5 La boîte de dialogue [Navigateur de formes] nouvellement créée apparaît. Cliquez sur [Créer].



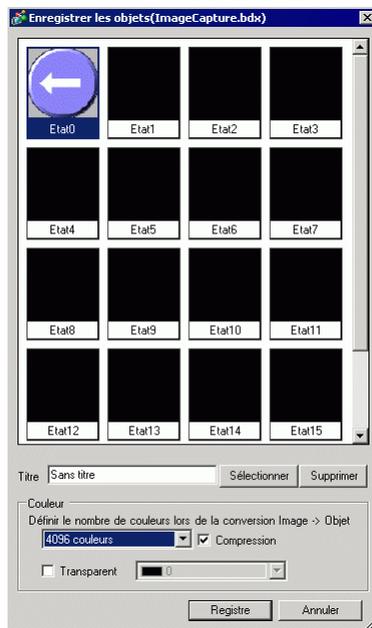
6 La boîte de dialogue [Enregistrer l'objet] apparaît. Sélectionnez [Etat 0], puis cliquez sur [Sélectionner].



7 Lorsque la boîte de dialogue [Ouvrir le fichier] apparaît, explorez l'emplacement de l'image [Rechercher dans], sélectionnez le [Nom de fichier] et [Rechercher dans] et [Nom de fichier], puis cliquez sur [Ouvrir].



8 L'image est enregistrée dans l'[Etat 0] de la boîte de dialogue [Enregistrer l'objet].



9 Au besoin, définissez le numéro d'objet et le nombre de couleurs de l'image à enregistrer dans [Titre] et [Couleur], puis cliquez sur [Enregistrer] pour terminer le processus.

#### REMARQUE

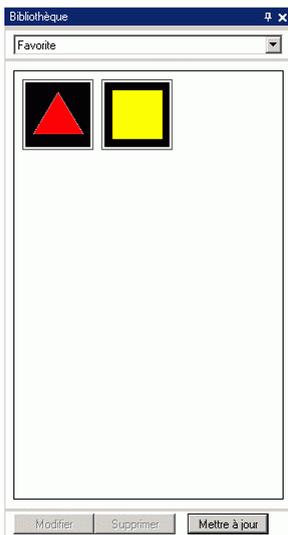
- Vous pouvez utiliser les options ON/OFF de la [Boîte à outils d'objet] pour afficher les objets de bouton, de voyant et de touche dans [Etat 0] (OFF) et [Etat 1] (ON).
- Pour sélectionner l'image enregistrée pour l'objet, ouvrez la boîte de dialogue Objets et cliquez sur [Sélectionner la forme]. Dans la boîte de dialogue [Navigateur de formes], sélectionnez une palette pour afficher les images enregistrées à partir de la liste [Palette d'objets]. Sélectionnez l'image appropriée et cliquez sur [OK].
- Si vous cliquez sur «Créer» lorsqu'un objet enregistré antérieurement est sélectionné, vous pouvez modifier cette image d'objet. Pour créer une nouvelle image, cliquez sur le bouton «Créer» lorsque aucun autre objet enregistré antérieurement n'est sélectionné.
- La taille maximale d'un objet d'image que vous pouvez enregistrer est de 160 x 160 points.
- Les objets qui utilisent des images enregistrées peuvent produire des grandes tailles de fichiers projet. Il vous est recommandé de configurer l'option [Compresser] dans la [Couleur].
- Vous pouvez enregistrer jusqu'à 200 objets d'image dans un seul fichier de palette d'objet.
- Il est possible que les objets d'image qui ont été développés ou réduits puissent s'afficher de façon différente sur le GP et dans Pro-EX.
- Si la taille d'une image enregistrée est différente selon l'état, la plus grande image ne changera pas, et la plus petite image sera agrandie.
- Vous ne pouvez pas enregistrer ou supprimer un fichier PDX préparé antérieurement.
- Les types de fichiers image que vous pouvez enregistrer sont les suivants : BMP, JPEG, DPD, et PNG.

### 8.6.3 Enregistrement des objets utilisés fréquemment en tant que favoris

Vous pouvez enregistrer des objets utilisés fréquemment dans la liste [Favoris] de la fenêtre [Bibliothèque].

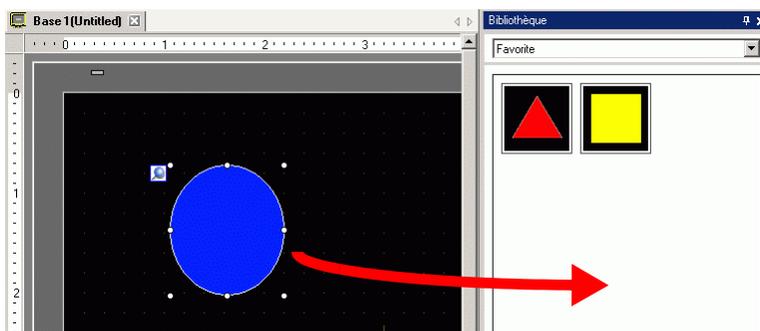
Vous pouvez également combiner plusieurs objets ensemble pour l'enregistrement.

- 1 Ouvrez la fenêtre [Bibliothèque] et sélectionnez la bibliothèque [Favoris].

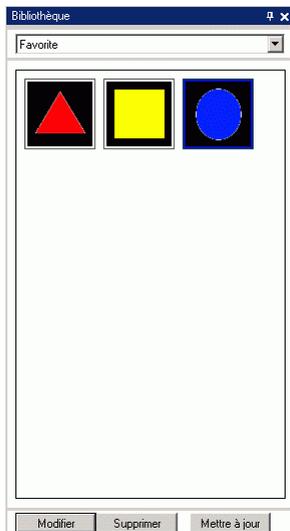
**REMARQUE**

- Pour afficher la fenêtre [Bibliothèque], dans le menu [Afficher (V)], pointez sur [Espace de travail (W)], puis cliquez sur [Bibliothèque (K)].
- Après avoir installé l'application, la bibliothèque [Favoris] s'affiche lorsque vous ouvrez la fenêtre [Bibliothèque]. La prochaine fois que vous lancez l'application, la fenêtre [Bibliothèque] affiche la bibliothèque la plus récente.

- 2 Sélectionnez la figure à enregistrer et faites-la glisser vers la fenêtre [Bibliothèque].



### 3 L'enregistrement de la bibliothèque est terminé.



---

**REMARQUE**

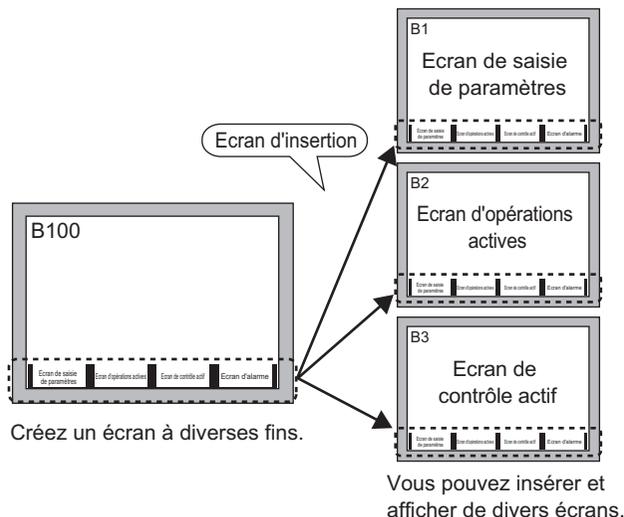
- Pour enregistrer la figure dans une bibliothèque distincte, dans la boîte de dialogue [Liste de bibliothèques], sélectionnez Nouveau et créez une nouvelle bibliothèque.

☞ «8.8.2 Enregistrement d'images dans une bibliothèque» (page 8-62)

---

## 8.7 Utilisation d'un écran à plusieurs reprises

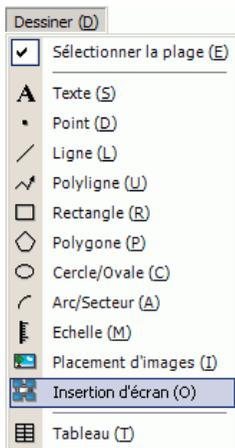
### 8.7.1 Procédure de configuration



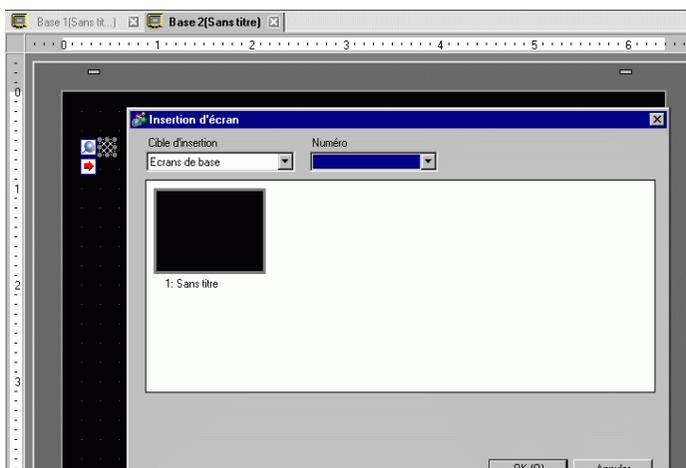
- 1 Dans le menu [Ecran (S)], sélectionnez [Nouvel écran (N)]. La boîte de dialogue [Nouvel écran] apparaît. Cliquez sur [Nouveau] pour créer un nouvel écran de base. (Par exemple, Ecran de base 2)



- 2 Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Insertion d'écran (O)] ou cliquez sur .



- 3 Lorsque vous faites glisser l'objet dans l'écran créé, une ligne pointillée s'affiche et la boîte de dialogue [Insertion d'écran] apparaît.



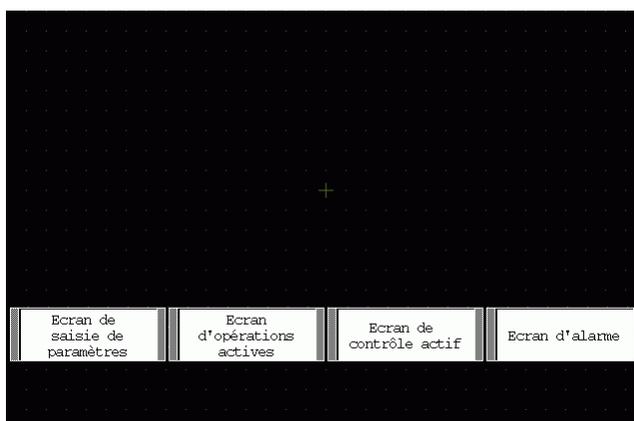
- 4 Sélectionnez l'image cible dans l'option [Insérer la cible].

Ecran de base	Les écrans de base créés antérieurement s'affichent.
Image (afficheur)	Les données d'image enregistrées dans l'«Enregistrement d'image» s'affichent.
Image (CF)	Les données d'image de carte CF enregistrées dans l'«Enregistrement d'image» s'affichent.
Icône	Affiche les icônes d'enregistrement dans l'«Enregistrement de l'icône».
Clavier	Les claviers enregistrés dans «Enregistrement du clavier» s'affichent.

**REMARQUE**

- Lorsque vous insérez un [Ecran de base], insérez et placez-le dans le centre de l'écran.

- 5 Sélectionnez une image, puis cliquez sur [OK] pour afficher l'image désignée.



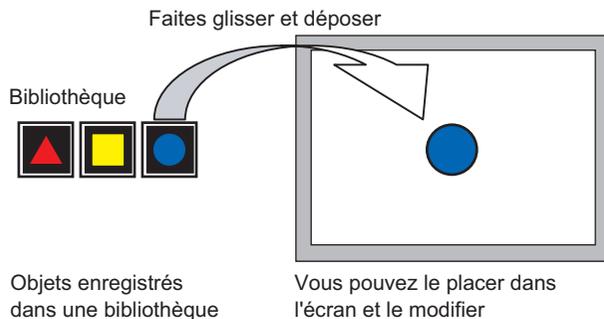
**REMARQUE**

- Après avoir dessiné un objet [Insertion d'écran], l'icône Aller à est disponible dans la partie supérieure gauche de l'objet, en-dessous de la broche fixe. Cliquez sur cette icône pour charger l'écran inséré. Cette fonction est utile pour vérifier et éditer les écrans.

## 8.8 Edition d'une image dans un autre écran

### 8.8.1 Placement de graphiques enregistrés dans une bibliothèque

Vous pouvez placer les graphiques enregistrés dans la bibliothèque en les faisant glisser et les déposant dans l'écran.

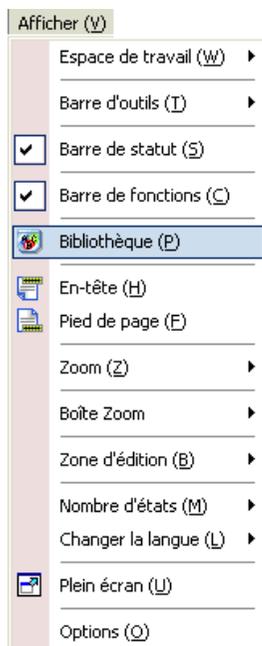


#### REMARQUE

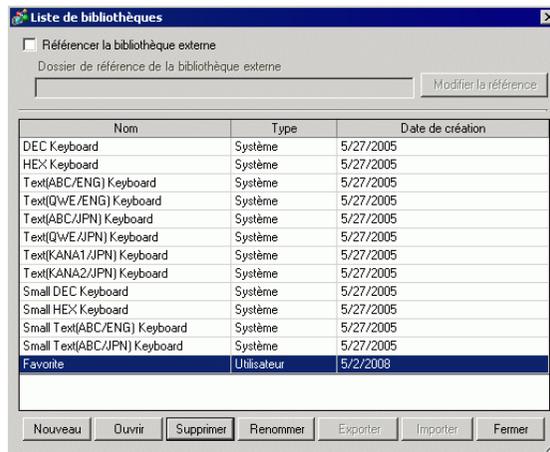
- Vous pouvez charger et naviguer les bibliothèques enregistrées dans d'autres ordinateurs ou serveurs.

☞ «8.13.2 Guide de configuration de la liste de bibliothèques» (page 8-94)

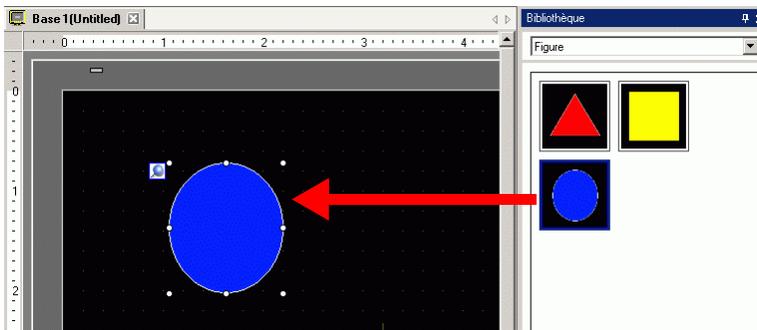
- 1 Affiche les listes des formes enregistrées. Dans le menu [Afficher (V)], sélectionnez [Bibliothèque (P)] ou cliquez sur .



2 Dans la boîte de dialogue [Liste de bibliothèques], sélectionnez la forme de bibliothèque désirée et cliquez sur [Ouvrir], (Par exemple, figure)



3 La boîte de dialogue [Bibliothèque] apparaît. Sélectionnez une image et faites-la glisser dans l'écran de dessin afin de la placer.



## 8.8.2 Enregistrement d'images dans une bibliothèque

Vous pouvez enregistrer un objet créé. Vous pouvez également enregistrer une combinaison de plusieurs objets.

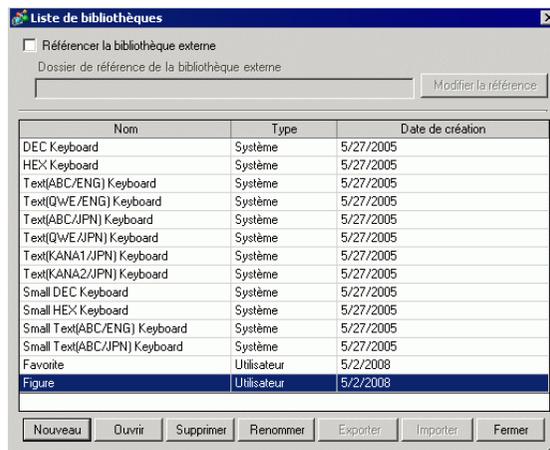
### REMARQUE

- Vous pouvez enregistrer les bibliothèques que vous créez dans d'autres ordinateurs et serveurs.

☞ «8.13.2 Guide de configuration de la liste de bibliothèques» (page 8-94)

1 Dans le menu [Afficher (V)], sélectionnez [Bibliothèque (P)] ou cliquez sur .

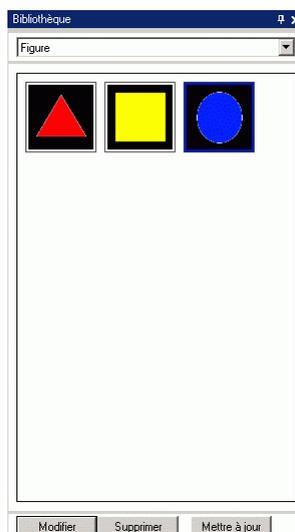
2 Dans la boîte de dialogue [Liste de bibliothèques], sélectionnez le nom de bibliothèque à enregistrer et cliquez sur [Ouvrir], (Par exemple, figure)



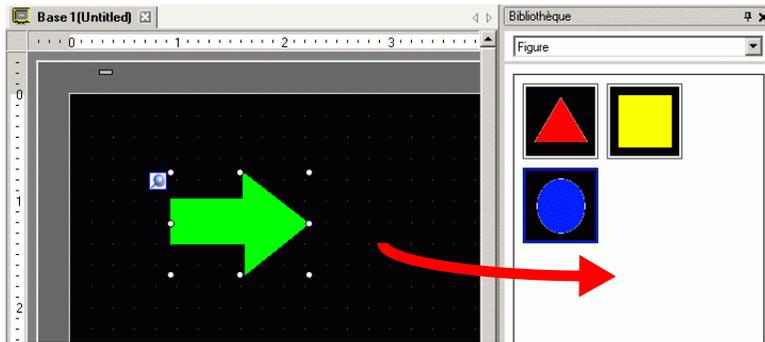
### REMARQUE

- Cliquez sur [OK] pour enregistrer des images dans une nouvelle bibliothèque.

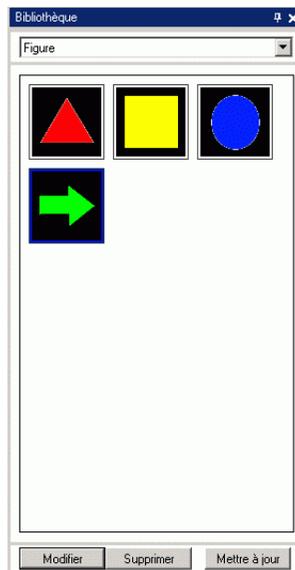
3 Une boîte de dialogue de la [Bibliothèque] sélectionnée apparaît.



4 Sélectionnez la figure à enregistrer et faites-la glisser dans la boîte de dialogue [Bibliothèque].



5 L'enregistrement de la bibliothèque est terminé.



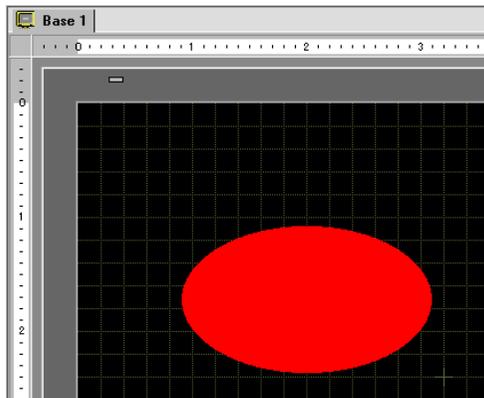
## 8.9 Création d'un écran à l'aide d'un modèle

### 8.9.1 Configuration des grilles

#### ■ Introduction

Vous pouvez afficher une grille avec des points ou des lignes sur l'écran de dessin comme point de référence pour placer plusieurs objets.

La position des objets est définie par des points de grille, ce qui rend le réglage de la position d'objet plus facile.

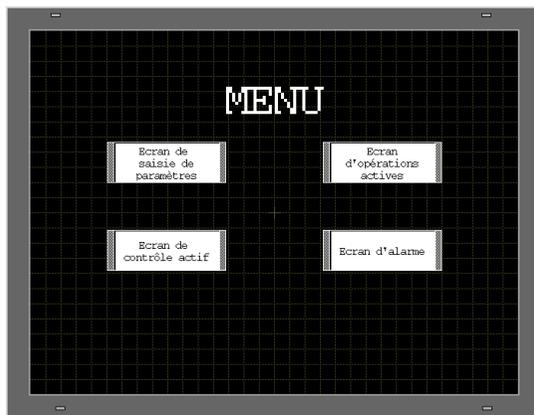


#### ■ Procédure de configuration

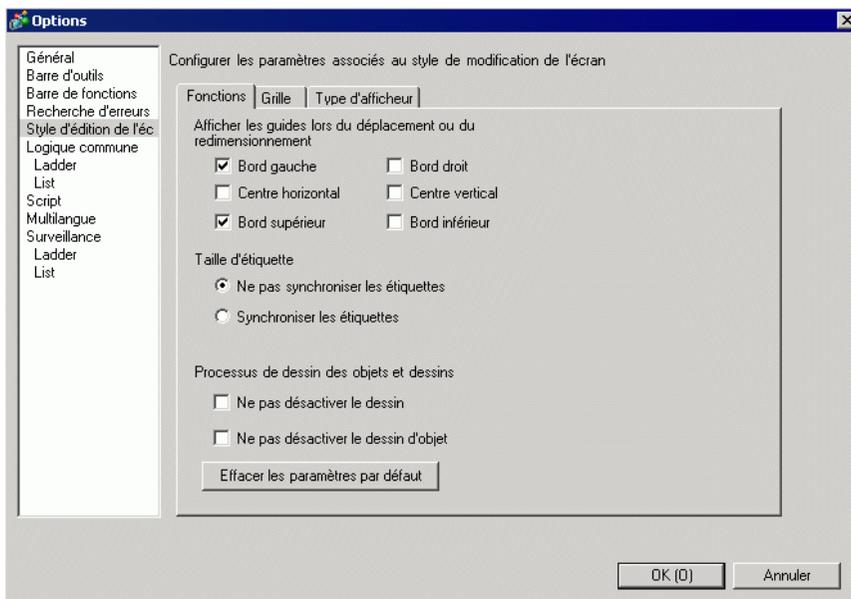
##### REMARQUE

- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.  
 ➔ «8.13.3 Guide de configuration des options (Style d'édition d'écran]» (page 8-97)

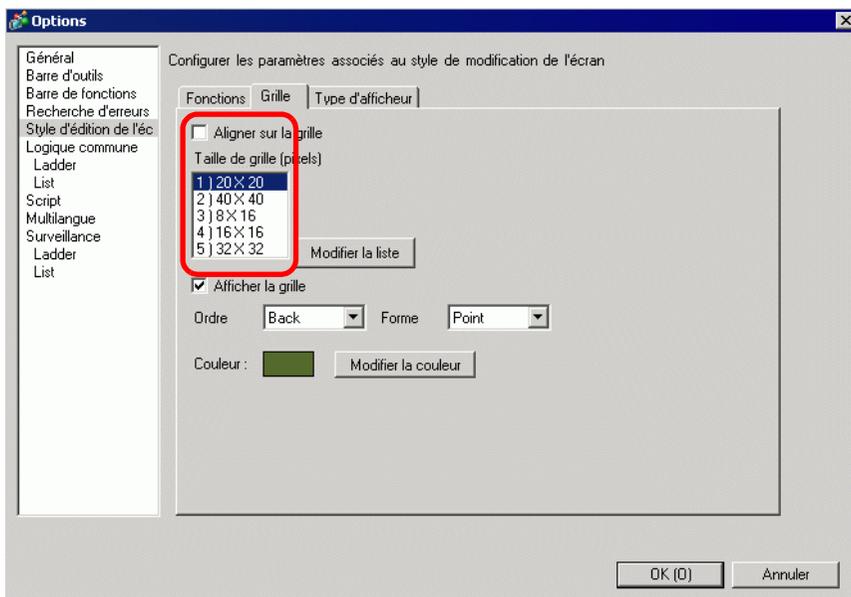
Affichez une grille réglée dans l'écran de dessin et configurez l'environnement pour placer un objet sur une ligne.



- 1 Dans le menu [Afficher (V)], sélectionnez [Options (O)].
- 2 La boîte de dialogue [Options] apparaît. Sélectionnez [Style d'édition d'écran].



- 3 Configurez les objets pour qu'ils s'alignent aux points de grille lors de dessin ou d'édition. Dans l'onglet [Grille], cochez la case [Aligner sur la grille]. Dans la liste [Taille de grille] (pixels), sélectionnez l'espacement de grille. (Par exemple, 20 x 20).

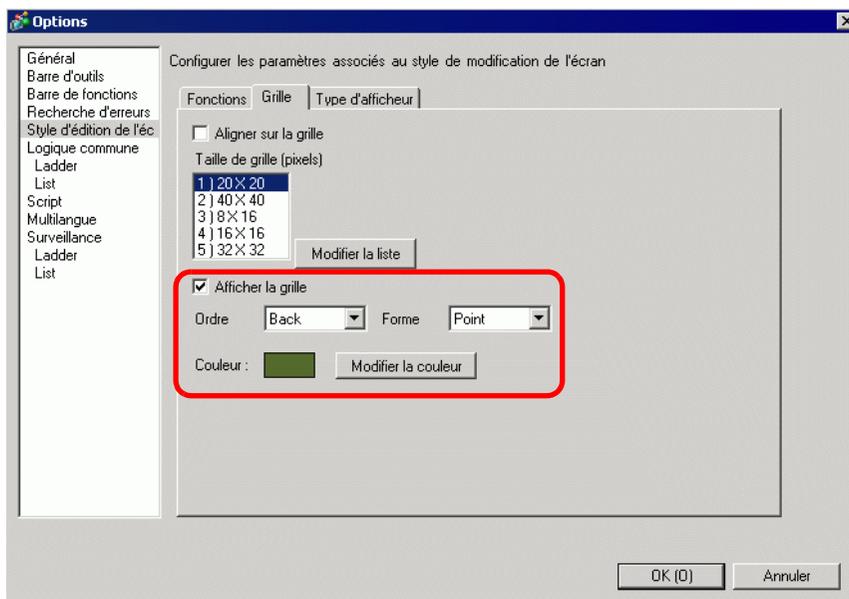


**REMARQUE**

- Si vous ne trouvez pas la [Taille de grille] désirée, cliquez sur [Modifier la liste] pour définir une taille de grille personnalisée.

☞ «8.13.3 Guide de configuration des options (Style d'édition d'écran)» (page 8-97)

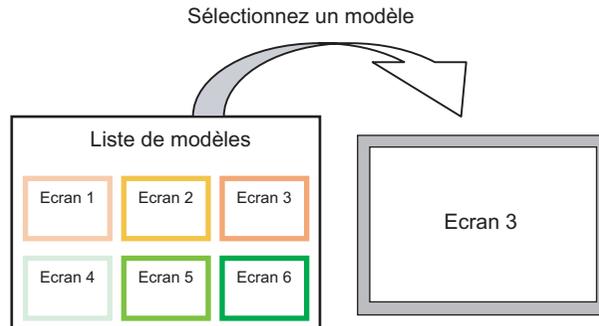
- 4 Définit la grille en points ou en lignes. Cochez la case [Afficher la grille]. Précisez l'ordre d'affichage et la forme de grille, puis cliquez sur [OK] (par exemple, [Ordre] Inverse, [Forme] Grille).

**REMARQUE**

- Cliquez sur [Modifier la couleur] pour sélectionner la couleur de grille à partir de la palette de couleurs.

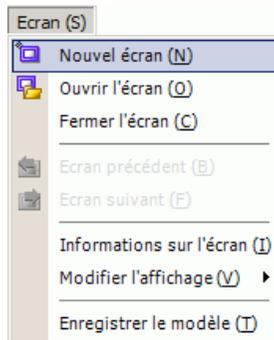
## 8.9.2 Sélection d'un écran à partir d'une liste de modèles

Vous pouvez réduire le nombre de processus de dessin en modifiant un écran enregistré en tant que modèle.

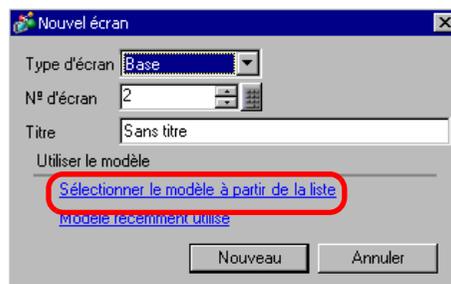


### ■ Placement d'un écran enregistré en tant que modèle

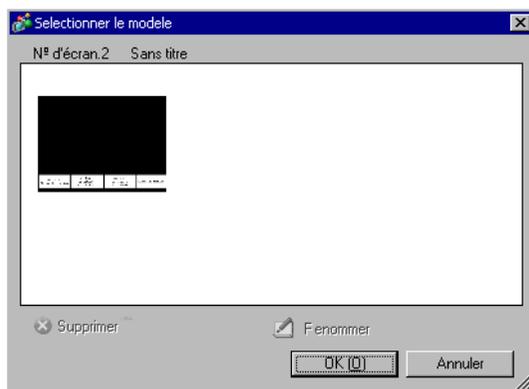
1 Dans le menu [Ecran (S)], sélectionnez [Nouvel écran (N)].



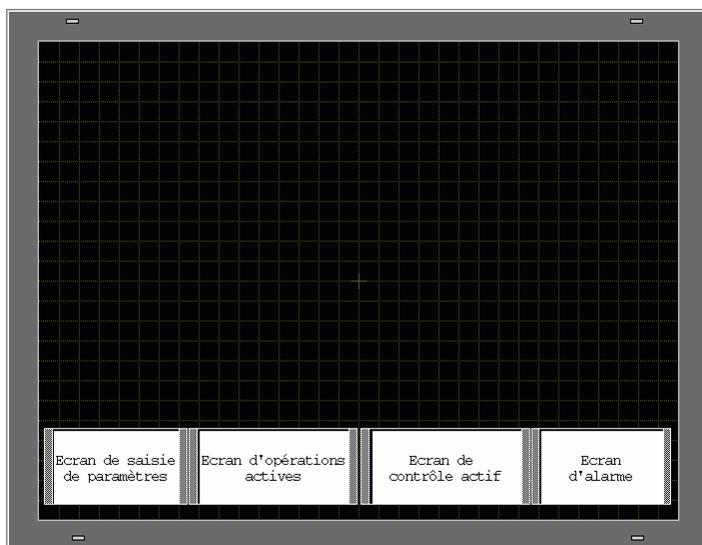
2 La boîte de dialogue [Nouvel écran] apparaît. Cliquez sur [Sélectionner le modèle à partir de la liste].



3 Les modèles enregistrés s'affichent. Sélectionnez un écran que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur [OK].

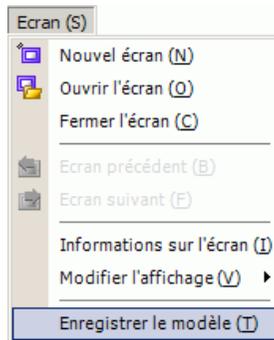


4 Le modèle est placé.



## ■ Enregistrer en tant que modèle

Vous pouvez enregistrer des écrans créés en tant que modèles et les réutiliser. Pour changer un écran en un modèle, dans le menu [Ecran (S)], sélectionnez [Enregistrer le modèle (T)].



## 8.10 Coller une image

### 8.10.1 Image cible

Les données d'image que vous pouvez afficher sur un écran GP sont les suivantes :

Image	Méthode de collage	Description
Fichiers BMP, JPEG, DPD, PNG	Placer l'image directement sur l'écran	Colle les images BMP, JPEG, DPD, ou PNG directement sur l'écran. <b>REMARQUE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Lorsque vous utilisez la même image sur plusieurs écrans, vous pouvez immobiliser la capacité de l'écran en enregistrant l'image originale dans «Image».</li> <li>Vous pouvez insérer l'écran de base à l'aide d'une image déjà placée sur un autre écran de base.</li> </ul> ☞ «8.10.2 Procédure de collage des images BMP/JPEG ■ Coller les images directement dans l'écran» (page 8-71)
	Enregistrement d'une image dans «Image (Affichage)» et utilisation de l'option Insertion d'écran	Enregistre un fichier BMP, JPEG, DPD, ou PNG en tant qu'«Image» et l'affiche sur l'écran de base à l'aide de l'option Insertion d'écran. <b>REMARQUE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vous pouvez améliorer la capacité de l'écran en enregistrant un fichier image dans «Image» et en utilisant la même image sur plusieurs écrans.</li> </ul> ☞ «8.10.2 Procédure de collage des images BMP/JPEG ■ Enregistrement et utilisation d'images» (page 8-74) ☞ «8.7 Utilisation d'un écran à plusieurs reprises» (page 8-58)
	Enregistrement d'une image dans «Image (CF)» et utilisation de l'option Insertion d'écran	Insère et affiche les données d'image stockées dans la carte CF de l'écran de base. ☞ «8.7 Utilisation d'un écran à plusieurs reprises» (page 8-58)
	Insérer l'image de l'écran de base	Insère et affiche les données d'image déjà créées de l'écran de base dans l'écran de base. ☞ «8.7 Utilisation d'un écran à plusieurs reprises» (page 8-58)
Icône	Images «Enregistrement d'icône» enregistrées.	Insère et affiche les données d'image pointillées enregistrées dans l'«icône» dans l'écran de base. ☞ «8.11 Dessiner une image détaillée» (page 8-76)
Clavier	Images de «clavier» enregistrées.	Insère et affiche le clavier enregistré dans l'écran de base. ☞ «8.7 Utilisation d'un écran à plusieurs reprises» (page 8-58) <b>REMARQUE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vous pouvez insérer un clavier à partir d'un objet [Insérer l'écran] dans l'écran de base.</li> </ul>

## 8.10.2 Procédure de collage des images BMP/JPEG

### ■ Coller les images directement dans l'écran

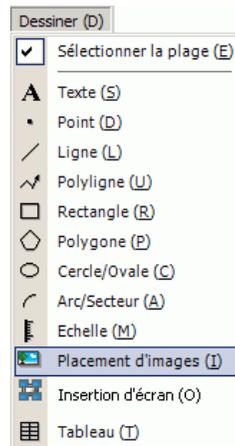


#### REMARQUE

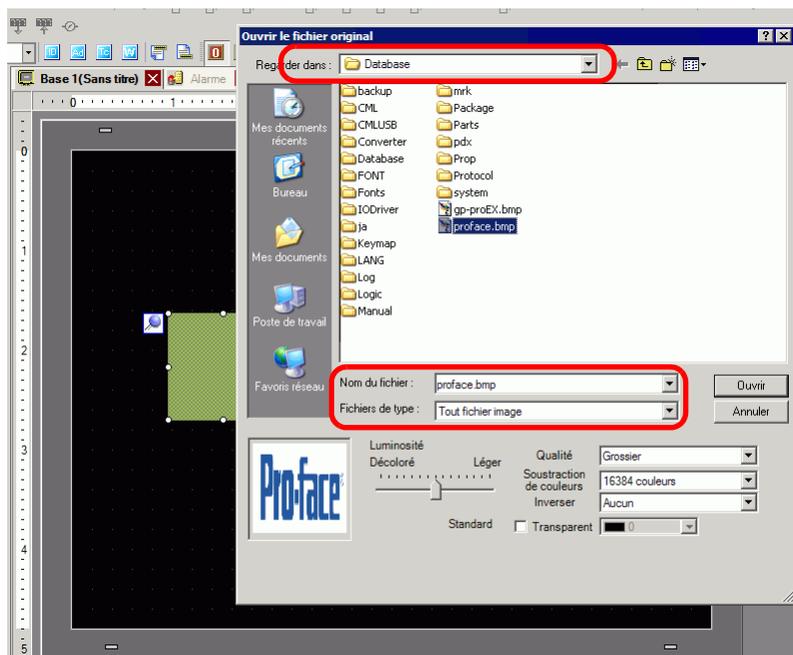
- Vous ne pouvez sélectionner une couleur particulière que depuis la liste de couleurs utilisées. Ensuite, vous pouvez changer la teinte de cette couleur. Pour consulter la procédure de configuration, reportez-vous à la section suivante :

☞ «20.7.1 [Guide de l'animation] Guide de configuration ♦ Animation de teinte» (page 20-32)

1 Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Placement de l'image (I)] ou cliquez sur .



- 2 Cliquez sur la zone de dessin pour placer l'objet d'image. Double-cliquez sur l'objet pour ouvrir sa boîte de dialogue et définir les options [Types de fichiers] et [Nom de fichier] de l'image à coller.



### REMARQUE

- Vous pouvez également copier les images bitmap sur l'ordinateur. Cliquez dans la zone de dessin de GP-Pro EX, puis dans le menu [Edition], sélectionnez [Coller]. Après avoir sélectionné la commande [Coller], la boîte de dialogue ci-dessus s'affiche.

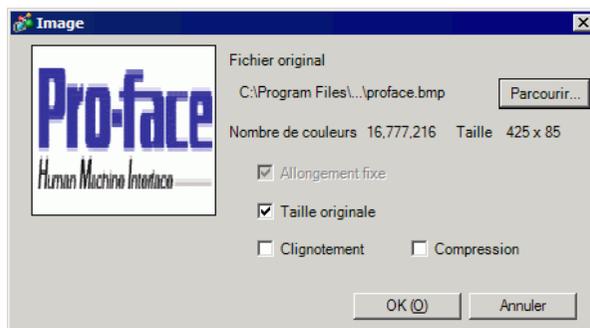
- 3 Réglez la qualité et le nombre de couleurs de l'image, puis cliquez sur [Ouvrir].

### REMARQUE

- Cochez la case [Transparent] pour activer le bouton [Paramètres]. Cliquez sur le bouton, puis dans la boîte de dialogue [Paramètres de la couleur transparente], utilisez un compte-gouttes pour sélectionner la couleur sur l'image afin de la rendre transparente. Cette fonction est utile lorsque vous voulez que la couleur d'arrière-plan soit transparente sur les images collées.



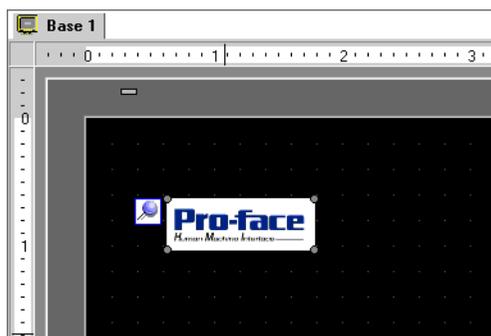
4 La boîte de dialogue [Enregistrement de l'image] apparaît. Configurez la taille et le taux de clignotement de l'image à coller.



### REMARQUE

- Lorsque vous sélectionnez l'option [Taille originale], une image de la même taille est placée en tant qu'image originale. Vous ne pouvez pas modifier la taille de l'image après l'avoir placé.
- Lorsque vous sélectionnez l'option [Allongement fixe], une image est placée avec l'image originale ayant un rapport d'horizontal à vertical fixe.

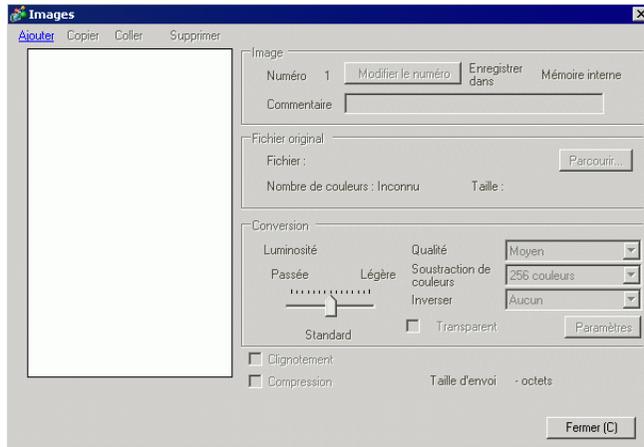
5 Cliquez sur [OK] pour placer l'image désignée.



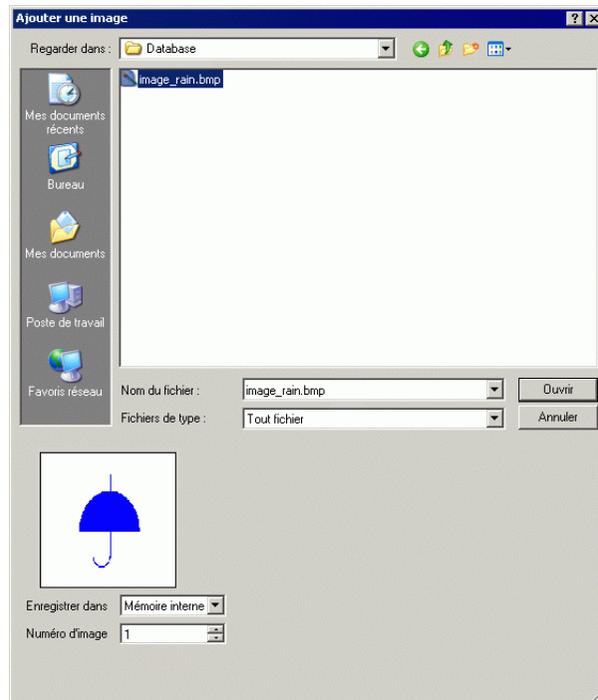
## ■ Enregistrement et utilisation d'images

Vous pouvez réduire le volume des données d'images à l'aide de l'enregistrement et l'utilisation des images.

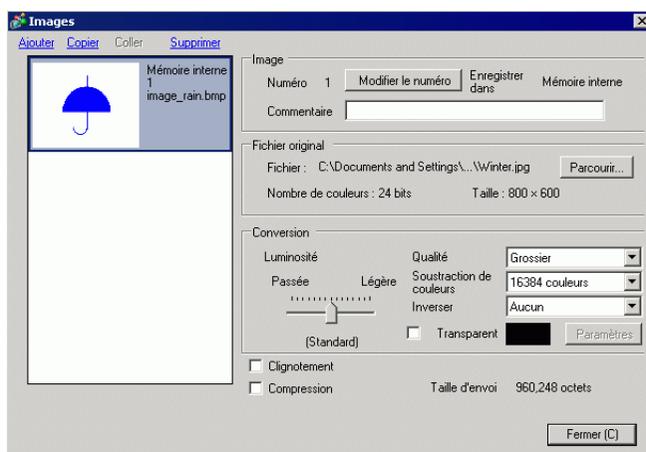
- 1 Dans le menu [Outils avancés (R)], sélectionnez [Enregistrement de l'image (I)] ou cliquez sur  pour ouvrir la boîte de dialogue suivante.



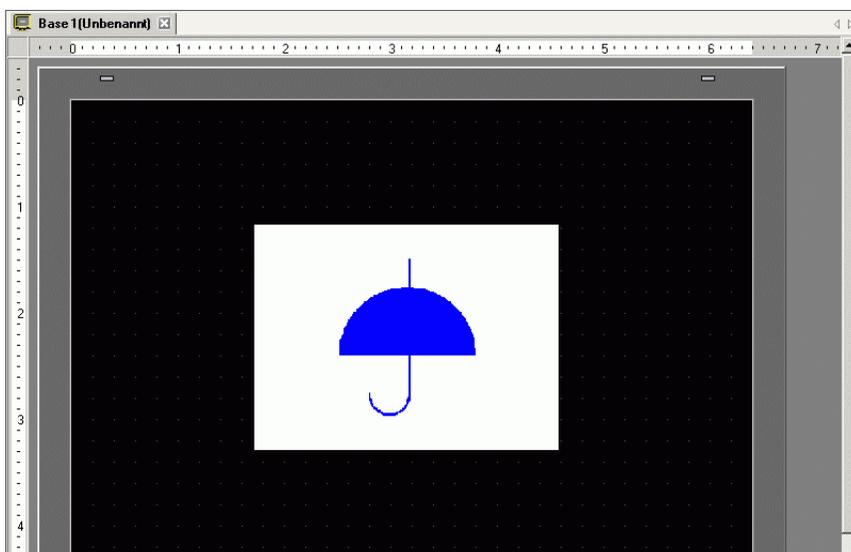
- 2 Cliquez sur [Ajouter]. La boîte de dialogue [Ajouter une image] apparaît. Sélectionnez un graphique, puis cliquez sur [Ouvrir].



- 3 Au besoin, ajoutez des commentaires aux images, réglez la luminosité ou les couleurs, puis cliquez sur [Fermer]. L'enregistrement de l'image est terminé.



- 4 Vous pouvez charger l'image enregistrée dans l'écran. Voici les étapes à suivre :  
☞ «8.7 Utilisation d'un écran à plusieurs reprises» (page 8-58)

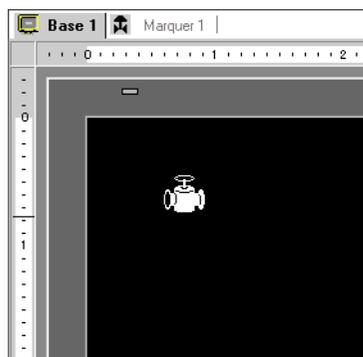
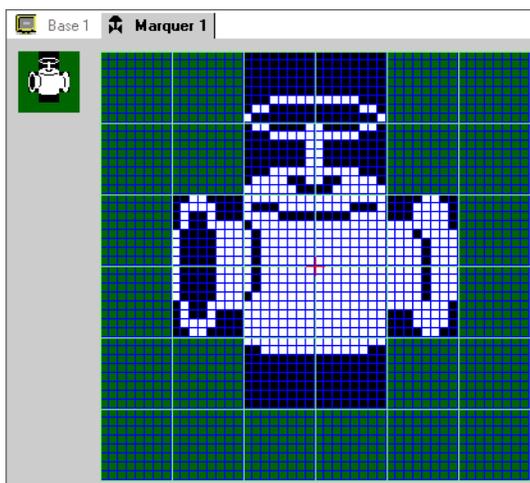


## 8.11 Dessiner une image détaillée

### 8.11.1 Dessiner une valve

#### ■ Introduction

Vous pouvez insérer et afficher des données d'image créées dans une icône dans l'écran de base. Dans [Enregistrement de l'icône], vous pouvez utiliser des points pour dessiner vos propres symboles ou images.

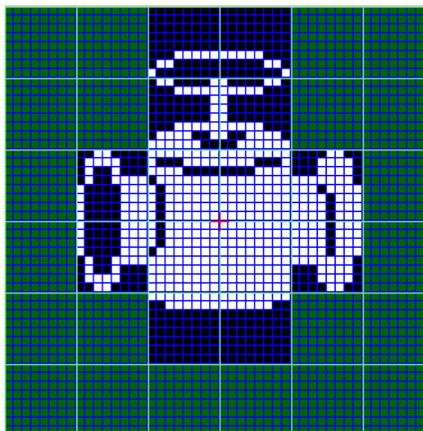


#### ■ Procédure de configuration

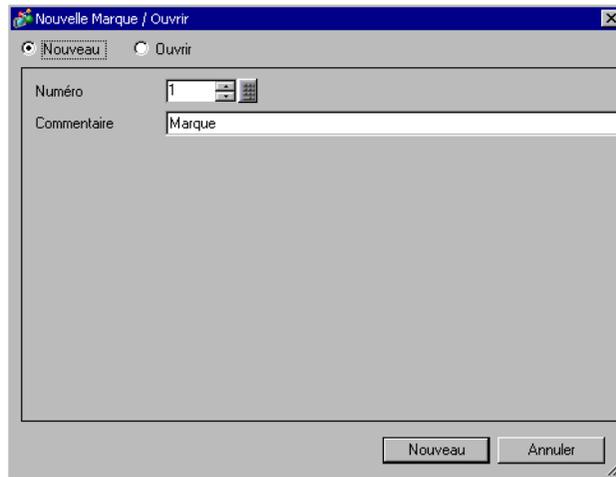
**REMARQUE**

- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.  
☞ «8.13.4 Guide de configuration commun de l'enregistrement d'icône» (page 8-101)

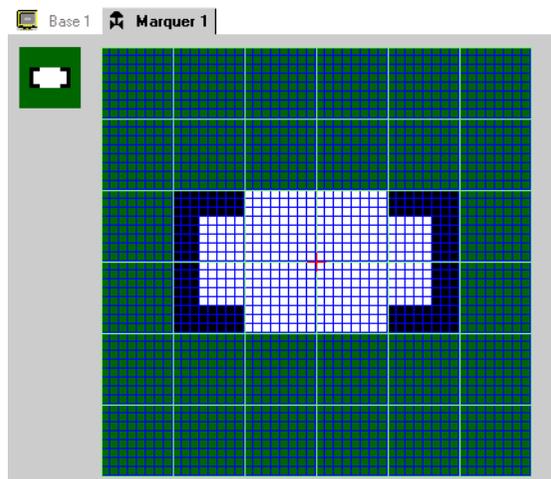
Pour dessiner une valve à l'aide de points :



- 1 Dans le menu [Outils avancés (R)], cliquez sur [Enregistrement de l'icône (M)]. Sélectionnez [Nouveau] et entrez le [Numéro] et le [Commentaire], puis cliquez sur [Nouveau]. (Par exemple, [Numéro]=1, [Commentaire]=Icône)

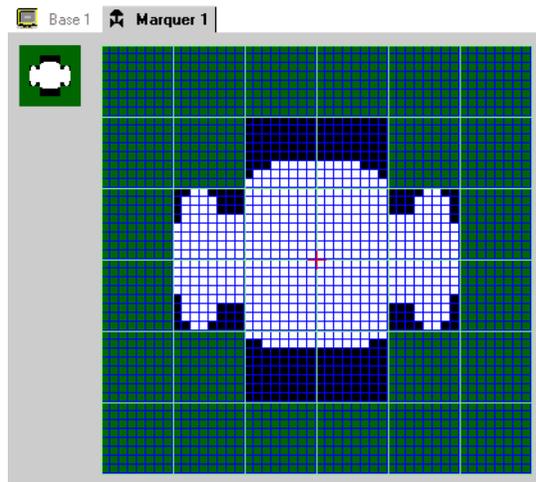


- 2 Créez un contour du corps de valve à l'aide d'un rectangle. Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Rectangle rempli]. Placez l'objet après l'avoir glissé pour ajuster la taille et l'emplacement du rectangle.

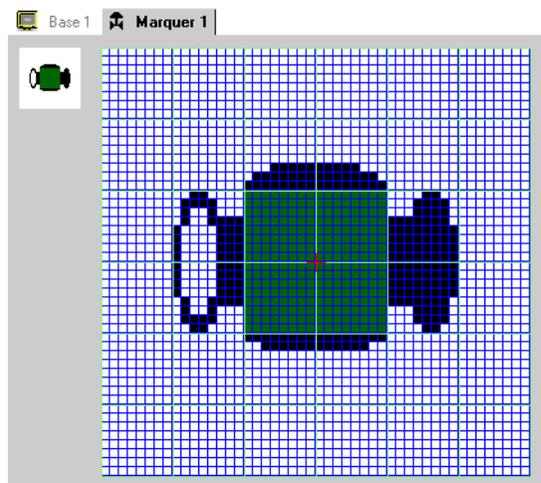
**REMARQUE**

- Dans le menu [Edition], cliquez sur [Annuler (U)] pour annuler la commande.

- 3 Créez une ouverture de valve avec une ellipse. Dans le menu [Dessiner], sélectionnez [Cercle/Ellipse rempli(e)] et placez l'objet après avoir réglé la taille et l'emplacement de l'ellipse.

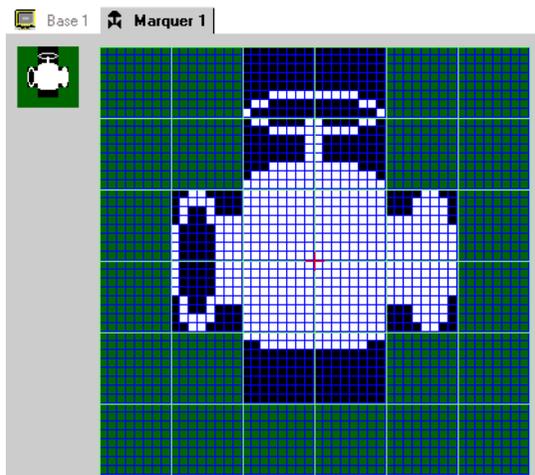


- 4 Créez un contour de l'ouverture de la valve à l'aide de l'[Inversion des couleurs]. Dans le menu [Edition (E)], sélectionnez [Inversion des couleurs (Y)] pour reproduire le point sur la toile. Dans cet état, dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Cercle/Ellipse rempli(e) (C)] pour placer l'objet après avoir ajusté la taille et l'emplacement de l'ellipse. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur [Inversion des couleurs (Y)] à nouveau pour remettre l'état de la toile.

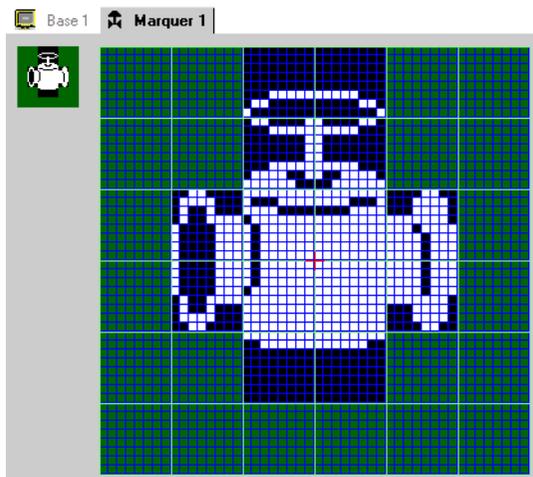


- 5 Créez l'objet de poignée à l'aide d'une ellipse et d'un rectangle. Dans le menu [Dessiner], sélectionnez [Cercle/Ellipse rempli(e) (C)] ou [Rectangle rempli (T)].

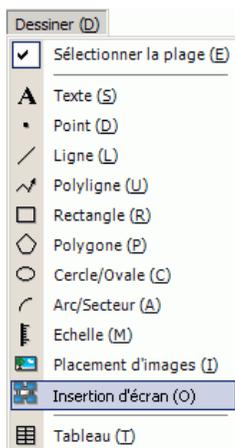
Cliquez sur [Rectangle rempli (T)] et placez l'objet après avoir réglé la taille et l'emplacement de l'ovale ou du rectangle.



6 Réglez chaque objet à l'aide de points. Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Point (D)]. Pour dessiner, vous pouvez cliquer pour activer (blanc) et cliquer à droite pour désactiver (noir).



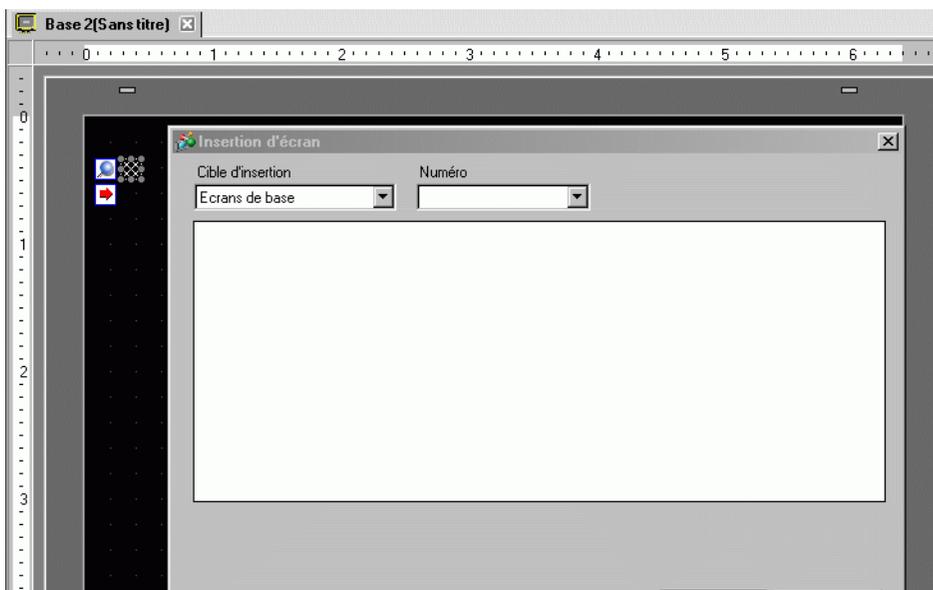
7 Cliquez sur l'onglet [Base 1] et ouvrez un écran de base pour placer l'icône. Dans le menu [Dessiner (D)], sélectionnez [Insertion d'écran (O)].



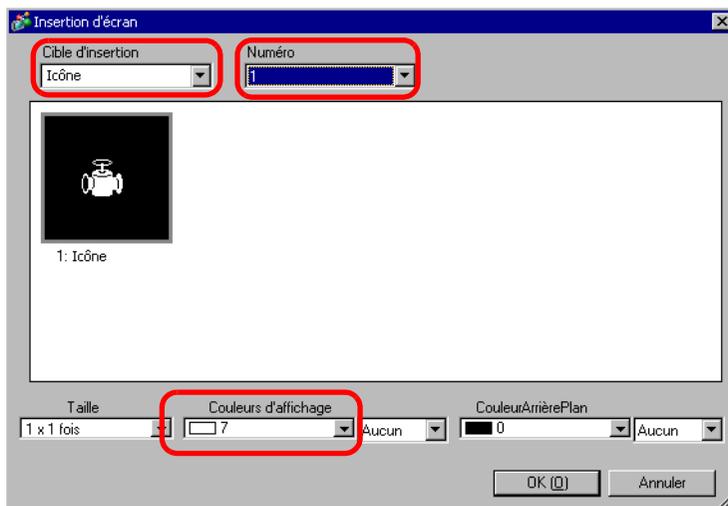
### REMARQUE

- Dans le menu [Ecran (S)], sélectionnez [Nouvel écran (N)] pour créer un nouvel écran de base.

8 Cliquez sur l'écran de dessin pour placer la bordure pointillée et afficher la boîte de dialogue [Insérer l'écran].



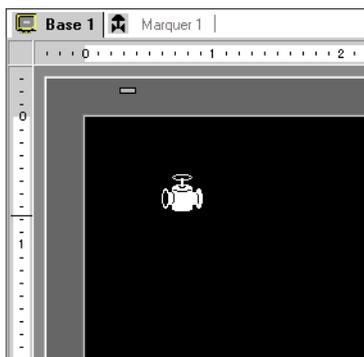
9 Sélectionnez [Enregistrement de l'icône] dans l'option [Insérer la cible], puis sélectionnez le numéro d'icône enregistré dans [Numéro]. (Par exemple, 1)



**REMARQUE**

- Vous pouvez désigner la couleur d'affichage de l'icône créée.

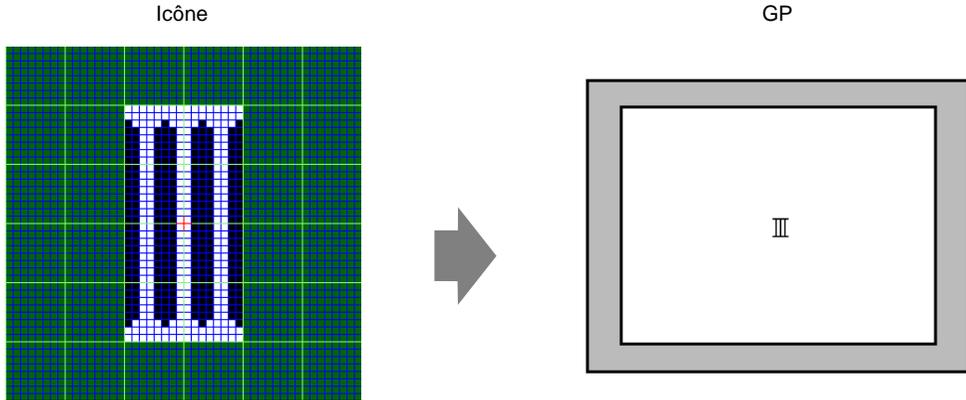
10 Sélectionnez une image, puis cliquez sur [OK] pour afficher l'image désignée.



### 8.11.2 Affichage d'un caractère à l'extérieur du code de caractère

Dessinez un caractère externe avec des points dans l'option Icône. Vous pouvez afficher des caractères externes enregistrés dans l'écran.

Vous ne pouvez enregistrer des caractères externes que si vous sélectionnez la police standard ASCII (police image) et une taille de police de 8 x 16 points ou supérieure.



#### ■ Procédure de configuration

Vous pouvez afficher le caractère créé dans l'écran en remplaçant un caractère dans le cadre avec le tableau de codes de caractères. Voici la procédure pour remplacer le caractère «è» (89h) dans le tableau de codes de caractères (page de codes 850) avec le caractère «III», ce qui a été créé à l'aide de points, et afficher le caractère «III» dans l'écran GP.

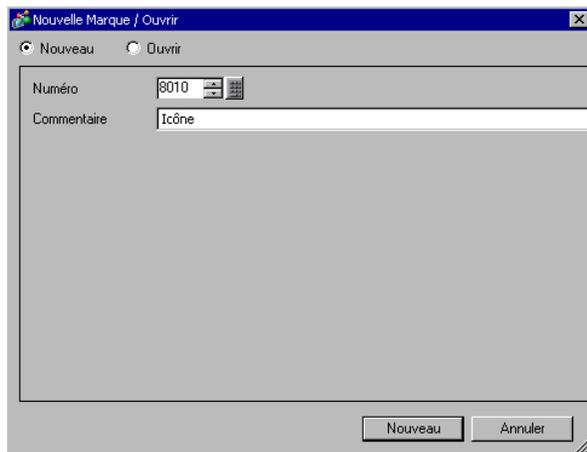
#### ◆ Tableau de codes de caractères

Voici le tableau de codes de caractères de la page de codes 850, le code de caractères utilisé dans le GP.

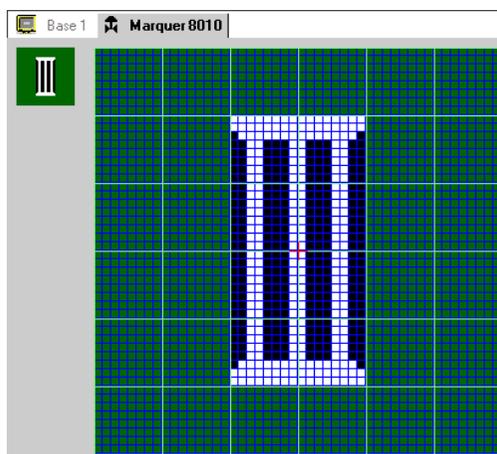
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	a	b	c	d	e	f
0	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2		!	"	#	\$	%	&	'	(	)	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[	\	]	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	■
8	Ç	ü	é	â	ä	à	ã	ç	ê	ë	î	ï	ï	Ä	Å	
9	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï	Ï	Û	Ü	Û	Ü	×	ƒ	
a	á	í	ó	ú	ñ	Ñ	≡	º	¿	¼	½	¾	↓	«	»	
b	■	■	■		†	‡	§	¶		¶	¶	¶	¶	¶	¶	¶
c	L	⊥	T	†	-	+	ã	ã	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ
d	δ	Đ	Ê	Ë	È	'	Í	Î	Ï	↓	↓	■	■	:	ì	■
e	Ó	B	Ô	Ò	Õ	Ö	µ	¶	¶	Ú	Û	Ü	Ý	Ý	'	
f	-	±	=	¼	¶	§	÷	·	·	·	·	·	·	·	·	·

Correspond à 89h «è»

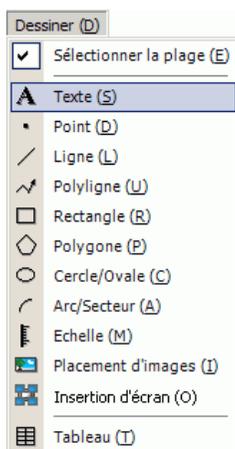
- 1 Dans le menu [Outils avancés (R)], cliquez sur [Enregistrement de l'icône (M)]. Sélectionnez [Nouveau] et entrez le numéro d'icône «8010» dans [Numéro] qui correspond au caractère ë (89h) dans le tableau de codes de caractère, et cliquez sur [Nouveau].  
☞ « ■ Tableau de code d'entrée » (page 8-85)



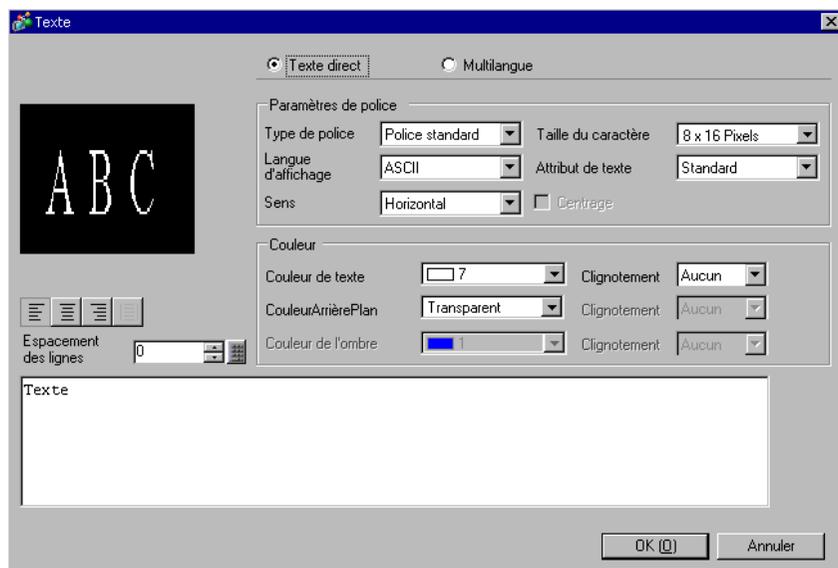
- 2 Dessinez un caractère spécial. Créez «III» à afficher dans l'écran.



- 3 Cliquez sur l'onglet [Base 1], choisissez le menu [Dessiner (D)], puis sélectionnez [Texte (S)].

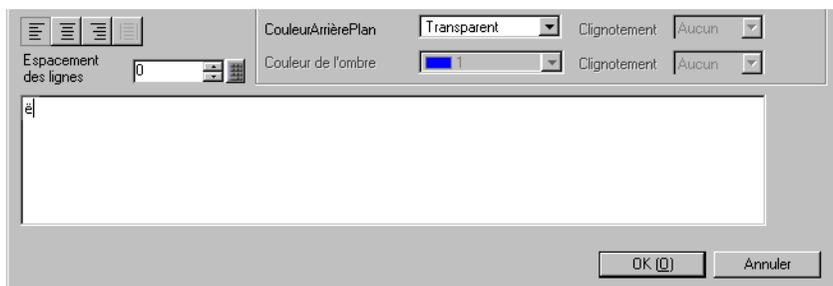


4 Placez le texte dans l'écran, puis cliquez fois dessus pour ouvrir la boîte de dialogue [Texte].



5 Dans la zone d'entrée du texte, entrez le [Code d'entrée] «0235», ce qui correspond au code de texte (89h), en maintenant la touche [Alt] enfoncée. Lorsque vous relâchez la touche [Alt], le caractère ë est entré. Cliquez sur [OK].

☞ « ■ Tableau de code d'entrée » (page 8-85)



**REMARQUE**

- Le caractère placé dans l'écran de dessin est le suivant : «ë». Toutefois, dans l'affichage d'écran transféré au GP, «III» s'affiche.

## ■ Comment afficher les caractères pour lesquels le code de caractère n'apparaît pas dans la liste

Les icônes dessinées pour les numéros d'icône de 8001 à 8128 sont traitées en tant que caractères des codes de caractères de 80h à FFh. Par exemple, 8001 correspond à 80h, et de 8002 à 81h.

Si vous créez des icônes pour ces numéros d'icônes, elles seront enregistrées en tant que caractères externes.

Si vous entrez un code d'entrée qui correspond à un numéro d'icône sur l'écran de base, le caractère affiché dans l'écran de base s'affiche en tant que caractère externe sur le GP.

## ■ Tableau de code d'entrée

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

## 8.12 Créer un écran animé en contrôlant les couleurs et l'affichage des dessins

### 8.12.1 Types d'animations

**REMARQUE**

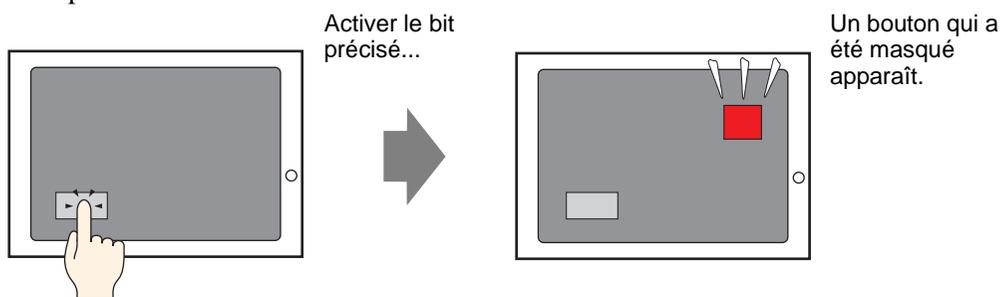
- Pour plus d'informations sur la fonction d'animation, reportez-vous à la section suivante :

☞ Chapitre 20 «Animation d'objets», page 20-1

#### ■ Afficher/Masquer le dessin

Vous pouvez masquer le dessin une fois et le réafficher, au besoin. Vous pouvez l'utiliser également comme fonction de sécurité lorsque vous souhaitez le masquer pour que seule une personne particulière puisse l'exploiter.

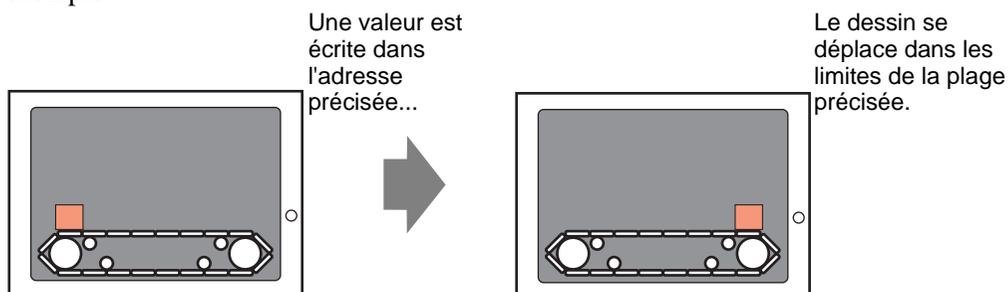
Par exemple :



#### ■ Modifier la position du dessin

Lorsque vous déplacez le dessin, les changements peuvent être affichés dans l'écran.

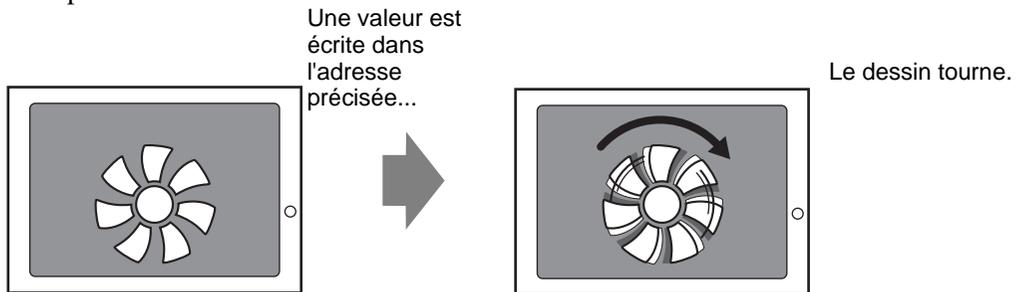
Par exemple :



## ■ Faire pivoter les dessins

Vous pouvez faire pivoter le dessin pour afficher des actions de rotation des équipements, tels que les ventilateurs et les moteurs.

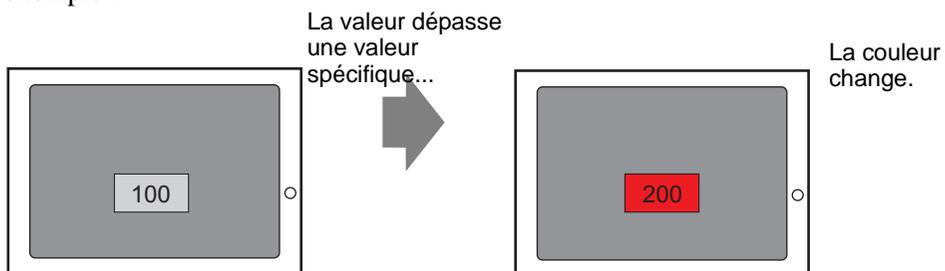
Par exemple :



## ■ Modifier la couleur du dessin

Vous pouvez modifier la couleur du dessin à une heure arbitraire. Modifiez la couleur lorsque la valeur dépasse une valeur spécifique, et lorsque vous souhaitez distinguer les messages d'erreur.

Par exemple :

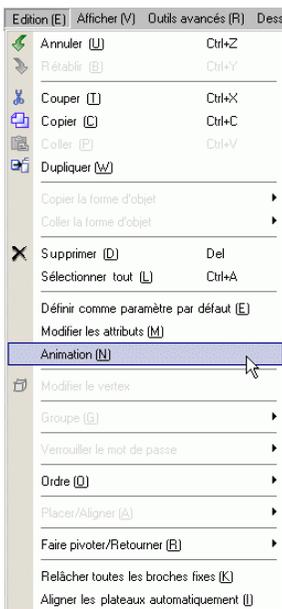


## 8.12.2 Procédure de configuration

**REMARQUE**

- Reportez-vous au guide de configuration de l'animation pour en savoir plus.  
 ☞ «20.7 Guide de configuration» (page 20-23)

1 Sélectionnez un dessin sur lequel vous souhaitez définir l'animation et cliquez sur [Animation (N)] dans le menu [Edition (E)].



**REMARQUE**

- Vous pouvez également afficher l'écran des paramètres d'animation comme suit :  
 •Sélectionnez un dessin et cliquez sur [...] dans [Options] - [Animation].



- Dans la [Liste de données d'écran], double-cliquez sur la colonne [Animation] de l'objet que vous souhaitez modifier.

The image shows the 'Liste de données écran' dialog box. It has a title bar with a maximize button and a close button. Below the title bar, there is a 'Cible' dropdown menu set to 'Tous'. The main area is a table with three columns: Dessiner/Objets, Informations, and Animation.

Dessiner/Objets	Informations	Animation
SL_0000	[PLC1]:00200,[PLC1]	↕
Rectangle	(145, 49, 248, 89],[PL	↕
DD_0000	[PLC1]:00000	
Image	(81, 83, 880, 682],[PL	↕
SL_0001	[PLC1]:00200	
SL_0002	[PLC1]:00201	
SL_0003	[PLC1]:00202	
SL_0004	[PLC1]:00203	
SL_0005	[PLC1]:00204	
Texte	(280, 60, 359, 75],[PL	↕

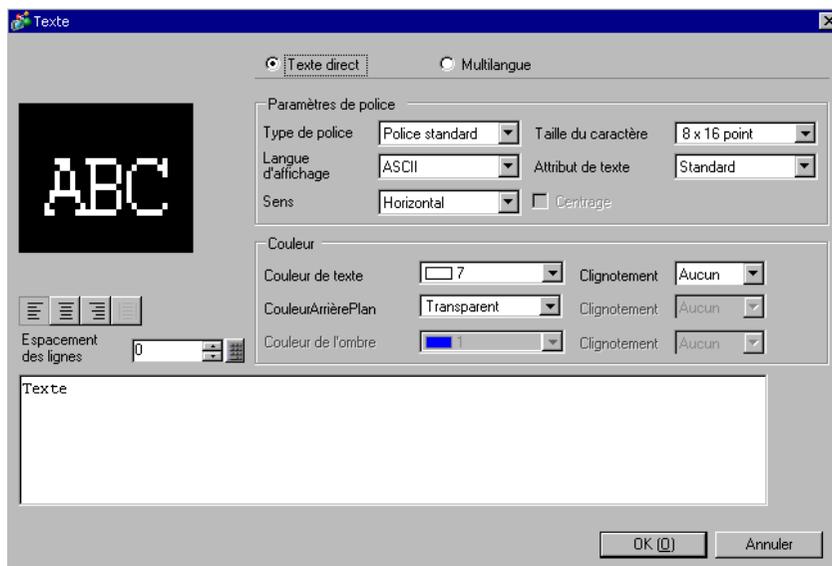
2 La boîte de dialogue [Paramètres d'animation] apparaît. Sélectionnez le type d'animation à partir de la liste qui se trouve à la gauche de l'écran. Définissez l'animation à la droite de l'écran.

**REMARQUE**

- Le type d'animation que vous pouvez définir varie selon les objets et les dessins sélectionnés.  
☞ «20.1.2 Objets pris en charge» (page 20-4)

## 8.13 Guide de configuration

### 8.13.1 Guide de configuration du texte



Paramètre	Description
Texte direct	Saisissez le texte dans la fenêtre de saisie du texte et placez-le directement en tant que texte fixe.
Type de police	<p>Sélectionnez [Police standard], [Police de trait] ou [Police d'image].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Police standard Vous pouvez sélectionner la police image parmi [ASCII], [Japonais], [Chinois (traditionnel)], [Chinois (simplifié)] ou [Coréen].</li> </ul> <p><b>IMPORTANT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La police standard deviendra la police image. La vitesse d'affichage est plus rapide qu'avec d'autres polices, mais les caractères peuvent avoir des irrégularités ou perdre sa forme s'ils sont trop agrandis ou réduits.</li> <li>• Les polices standard Japonais et ASCII sont transférées dans le GP. Pour utiliser les polices standard Chinois (simplifié), Coréen, ou Chinois (traditionnel), vous devez ajouter la police dans [Paramètres système/ Police].</li> </ul> <p>☞ «6.2 Définition de Police de trait et de Police standard» (page 6-3)</p>

Suite

Paramètre		Description
Texte direct	Type de police	<ul style="list-style-type: none"> <li>Police de trait Vous pouvez sélectionner la police vectorielle parmi [ASCII], [Japonais], [Chinois (traditionnel)], [Chinois (simplifié)], [Coréen], [Cyrillique] ou [Thaïlandais].</li> </ul> <p><b>IMPORTANT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La police de trait deviendra la police vectorielle. Le dessin linéaire des caractères est lisse s'il est agrandi, mais la vitesse de l'affichage est plus lente qu'avec la police standard.</li> <li>La police de trait ASCII est transférée dans le GP. Pour utiliser les polices de trait Japonais, Chinois (simplifié), Coréen, Chinois (traditionnel), Cyrillique ou Thaïlandais, vous devez ajouter la police dans [Paramètres système/Police].</li> </ul> <p>☞ «6.2 Définition de Police de trait et de Police standard» (page 6-3)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Police d'image Affiche une police Windows comme données bitmap.</li> </ul> <p>☞ «6.3 Police d'image» (page 6-14)</p>
	Taille du texte	<p>Sélectionnez la taille du texte. Chaque type de police a une plage de taille différente.</p> <p>Police standard Vous pouvez sélectionner la taille de police de [8 x 8 pixels] à [64 x 128 pixels] par paliers de 8 pixels, ou sélectionner une taille de police fixe, [6 x 10 pixels], [8 x 13 pixels] ou [13 x 23 pixels]. Lorsque vous utilisez des tailles fixes, vous ne pouvez afficher que des caractères alphanumériques à octet unique.</p> <p>Police de trait : de 6 à 127</p> <p>Lorsque la case [Réglage automatique de la taille du texte] est cochée, vous pouvez configurer la [Taille maximale] et la [Taille minimale] de la police.</p>
	Langue d'affichage	Choisissez une langue d'affichage de texte, [ASCII], [Japonais], [Chinois (traditionnel)], [Chinois (simplifié)], [Coréen], [Cyrillique], ou [Thaïlandais].
	Attributs de texte	<p>Si le [Type de police] est [Police standard] ou [Police de trait], sélectionnez à partir des attributs de texte suivants :</p> <p>Police standard : Choisissez [Standard], [Gras] ou [Ombre] (Lorsque vous utilisez une taille de police fixe [6 x 10], sélectionnez [Standard] ou [Ombre].)</p> <p>Police de trait : Choisissez [Standard], [Gras] ou [Linéaire]</p>
	Sens	Sélectionnez [Portrait] ou [Paysage].
	Centrage	Lorsque vous sélectionnez «Vertical», alignez le centre du texte avec des caractères à octet unique et à deux octets.
	Champ de saisie du texte	Si l'option [Texte direct] est sélectionnée, saisissez la chaîne de caractères.
	Multilingue	<p>Utilisez un texte depuis un multilingue enregistré antérieurement.</p> <p>☞ «17.4 Modification de la langue d'un texte (Multilingue)» (page 17-16)</p>

Suite

Paramètre		Description
Multilingue	Type de police	<p>Sélectionnez [Police standard] ou [Police de trait].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Police standard Vous pouvez sélectionner la police image parmi [ASCII], [Japonais], [Chinois (traditionnel)], [Chinois (simplifié)] ou [Coréen].</li> </ul> <p><b>IMPORTANT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La police standard deviendra la police image. La vitesse d'affichage est plus rapide qu'avec d'autres polices, mais les caractères peuvent avoir des irrégularités ou perdre sa forme s'ils sont trop agrandis ou réduits.</li> <li>• Les polices standard Japonais et ASCII sont transférées dans le GP. Pour utiliser les polices standard Chinois (simplifié), Coréen, ou Chinois (traditionnel), vous devez ajouter la police dans [Paramètres système/Police].</li> </ul> <p>☞ «6.2 Définition de Police de trait et de Police standard» (page 6-3)</p>
	Type de police	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Police de trait Vous pouvez sélectionner la police vectorielle parmi [ASCII], [Japonais], [Chinois (traditionnel)], [Chinois (simplifié)], [Coréen], [Cyrillique] ou [Thaïlandais].</li> </ul> <p><b>IMPORTANT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La police de trait deviendra la police vectorielle. Le dessin linéaire des caractères est lisse s'il est agrandi, mais la vitesse de l'affichage est plus lente qu'avec la police standard.</li> <li>• La police de trait ASCII est transférée dans le GP. Pour utiliser les polices de trait Japonais, Chinois (simplifié), Coréen, Chinois (traditionnel), Cyrillique ou Thaïlandais, vous devez ajouter la police dans [Paramètres système/Police].</li> </ul> <p>☞ «6.2 Définition de Police de trait et de Police standard» (page 6-3)</p>
	Taille du texte	<p>Sélectionnez la taille du texte. Chaque type de police a une plage de taille différente.</p> <p>Police standard Vous pouvez sélectionner la taille de police de [8 x 8 pixels] à [64 x 128 pixels] par paliers de 8 pixels, ou sélectionner une taille de police fixe, [6 x 10 pixels], [8 x 13 pixels] ou [13 x 23 pixels]. Lorsque vous utilisez des tailles fixes, vous ne pouvez afficher que des caractères alphanumériques à octet unique.</p> <p>Police de trait : de 6 à 127</p> <p>Lorsque la case [Réglage automatique de la taille du texte] est cochée, vous pouvez configurer la [Taille maximale] et la [Taille minimale] de la police.</p>
	Réglage automatique de la taille du texte	<p>Lorsque les limites maximale et minimale des tailles de texte sont définies, la taille de police est automatiquement réglée afin de faire afficher le texte.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous ne pouvez pas définir la plage si vous sélectionnez Police standard.</li> </ul>
	Taille max.	6-127
	Taille min.	6-127

Suite

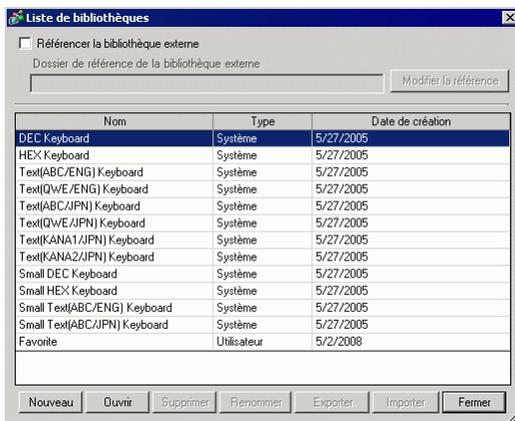
Paramètre		Description
Multilingue	Attributs de texte	Si le [Type de police] est [Police standard] ou [Police de trait], sélectionnez à partir des attributs de texte suivants : Police standard : Choisissez [Standard], [Gras] ou [Ombre] (Lorsque vous utilisez une taille de police fixe [6 x 10], sélectionnez [Standard] ou [Ombre].) Police de trait : Choisissez [Standard], [Gras] ou [Linéaire]
	Sens	Sélectionnez [Portrait] ou [Paysage].
	Centrage	Lorsque vous sélectionnez «Vertical», alignez le centre du texte avec des caractères à octet unique et à deux octets.
	Sélectionner le texte	Sélectionner le texte depuis le multilingue.
Couleur du texte		Configurez la couleur d'affichage pour le texte.
Couleur d'arrière-plan		Configurez la couleur de l'arrière-plan pour le texte.
Couleur de l'ombre		Si les options [Type de police] - [Police standard] et [Attribut de texte] - [Ombre] sont sélectionnées, configurez la couleur pour l'ombre du texte.
Langue d'affichage		Choisissez une langue d'affichage de texte, [ASCII], [Japonais], [Chinois (traditionnel)], [Chinois (simplifié)], [Coréen], [Cyrillique], ou [Thaïlandais].
Espacement des lignes		Définissez une valeur comprise entre 0 et 255. Cela n'est applicable que si vous ajoutez plusieurs lignes de texte dans le champ [Texte]. Vous ne pouvez pas utiliser cette option si le [Type de police] est défini sur [Police d'image].
Aligner		Spécifie si le texte est fixé dans le centre des objets.

**REMARQUE**

- Sélectionnez le texte placé dans l'écran et appuyez sur la touche [F2] pour modifier directement le texte.

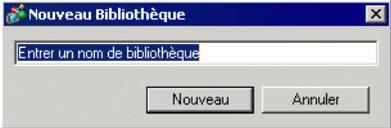
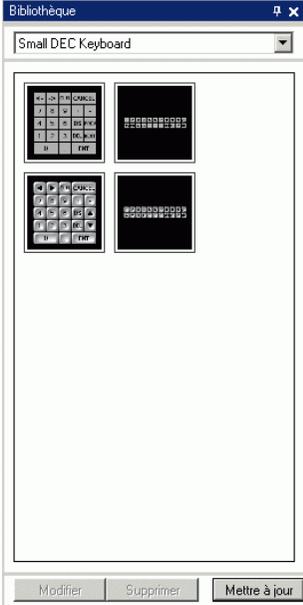
### 8.13.2 Guide de configuration de la liste de bibliothèques

Affiche la liste de bibliothèques enregistrée dans GP-Pro EX. Vous pouvez enregistrer des objets, des dessins ou des claviers définis par l'utilisateur. Vous pouvez stocker une combinaison de 200 dessins, objets et claviers dans une seule [Bibliothèque]. Si un dessin ou un objet est enregistré dans plusieurs groupes, il compte un dans le nombre de bibliothèques.

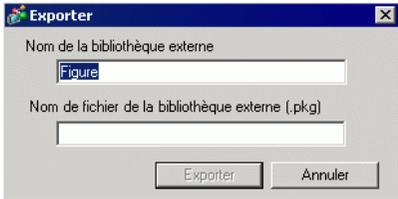


Paramètre	Description
Référencer la bibliothèque externe	<p>Définit des références aux bibliothèques externes.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si cette option est activée, les bibliothèques enregistrées et les bibliothèques de dossier de référence enregistrées s'affichent dans la liste.</li> <li>• Si l'on ne trouve pas le dossier de référence, un message d'erreur apparaît et la liste n'affiche que des bibliothèques enregistrées.</li> </ul>
Dossier de référence de bibliothèque externe	<p>Affiche l'emplacement du dossier de référence.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Changer la référence</b> Affiche une boîte de dialogue pour changer la référence aux bibliothèques externes. Entrez l'emplacement du dossier directement ou cliquez sur [Parcourir] et sélectionnez le dossier à partir de la boîte de dialogue [Parcourir les dossiers].</li> </ul>
Liste de bibliothèques	<p>Affiche une liste de bibliothèques.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Nom</b> Affiche les noms de toutes les bibliothèques enregistrées dans un fichier projet.</li> <li>• <b>Type</b> Affiche les types de bibliothèques parmi les trois types suivants : Système : Bibliothèque enregistrée Utilisateur : Bibliothèque créée par les utilisateurs Externe : Bibliothèque externe</li> <li>• <b>Date de création</b> Affiche les dates auxquelles les bibliothèques ont été enregistrées.</li> </ul>

Suite

Paramètre	Description
Nouveau	<p>Affiche la boîte de dialogue [Nouvelle bibliothèque]. Configurez le nom d'un nouvel objet, dessin, clavier, etc. à enregistrer dans la bibliothèque ne comportant pas plus de 64 caractères.</p> 
Ouvrir	<p>Affiche la fenêtre [Bibliothèque]. Vous pouvez enregistrer des objets, dessins, claviers, etc. en les faisant glisser à partir de l'écran de dessin. Vous pouvez faire glisser et déposer des objets, dessins et claviers enregistrés dans la [Bibliothèque] dans l'écran de dessin.</p>  <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Vous pouvez également afficher la fenêtre [Bibliothèque] à partir du menu [Afficher (V)]. Pointez sur [Espace de travail (W)], puis cliquez sur [Bibliothèque (K)] .</li> </ul>
Supprimer	<p>Supprime les objets, dessins, claviers, etc. enregistrés antérieurement dans la [Bibliothèque].</p>
Renommer	<p>Affiche la boîte de dialogue [Renommer la bibliothèque]. Renomme les objets, dessins, claviers, etc. enregistrés antérieurement dans la [Bibliothèque]. Configurez un nouveau nom ne comportant pas plus de 64 caractères.</p> 

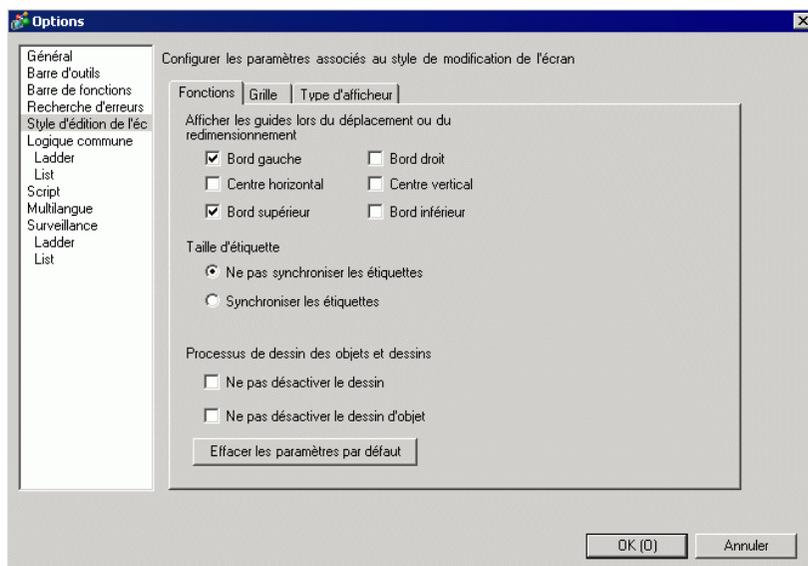
Suite

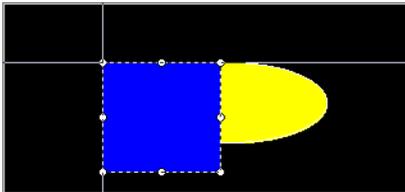
Paramètre	Description
Exporter	<p>Produit des bibliothèques créées par des utilisateurs dans [Dossier de référence de bibliothèque externe].</p> 
Importer	Importe les bibliothèques externes sélectionnées à partir de la liste.
Fermer	Ferme la boîte de dialogue [Liste de bibliothèques].

### 8.13.3 Guide de configuration des options (Style d'édition d'écran]

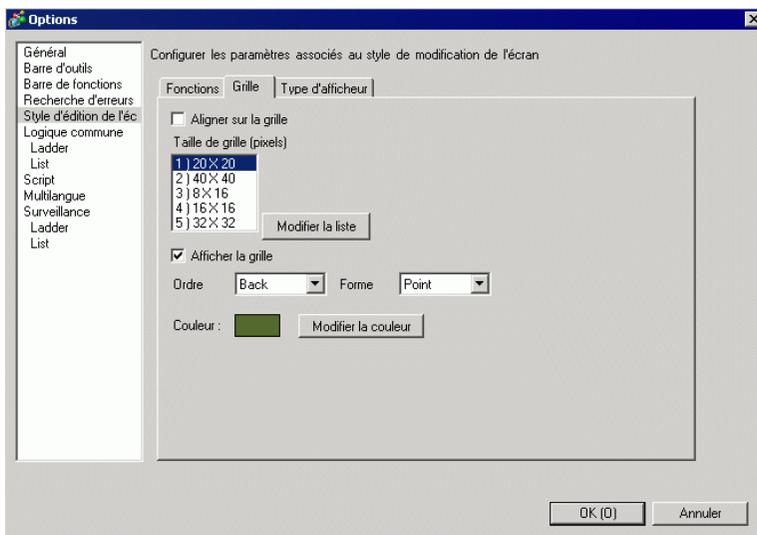
Dans le menu [Afficher (V)], cliquez sur [Options (O)]. La boîte de dialogue [Options] apparaît. Sélectionnez [Style d'édition d'écran] dans la fenêtre de gauche.

#### ■ Action



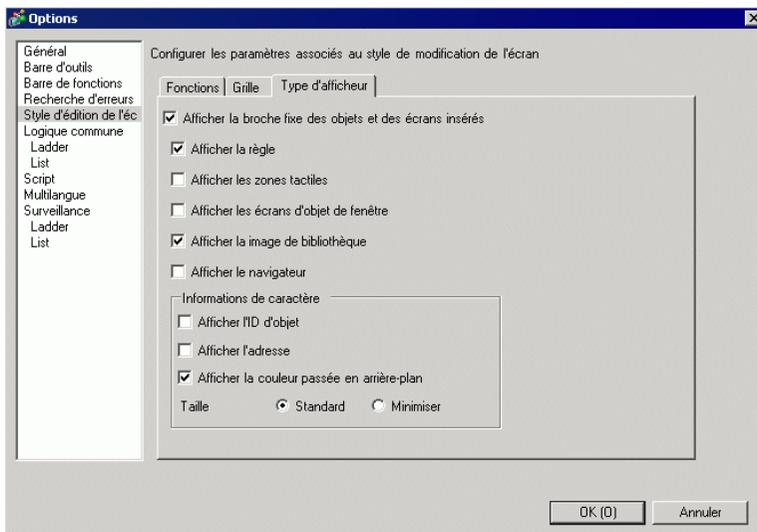
Paramètre	Description
Afficher le guide lors du déplacement/redimensionnement	<p>Cette fonction est valide lorsque vous alignez un objet avec un objet placé antérieurement.</p> <p>Les lignes guides s'affichent aux points désignés (le bord gauche et le bord supérieur, etc.).</p> 
Processus de redimensionnement de l'étiquette	Définissez s'il faut modifier également la taille de l'étiquette (texte) lorsque vous modifiez la taille de l'objet.
Processus de dessin pour les objets/dessins	<p>Précisez si l'on peut placer des dessins et des objets en continu lorsque vous les créez.</p> <p>Si vous annulez le placement continu, cliquez à droite sur la zone d'écran inutilisée ou sélectionnez le menu et les icônes des autres fonctions.</p>
Effacer les paramètres par défaut	Cliquez à droite sur Dessiner/Objets, et dans le menu, rétablissez les attributs par défaut définis dans [Paramètres par défaut des objets].

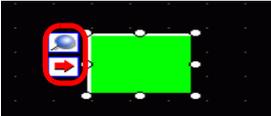
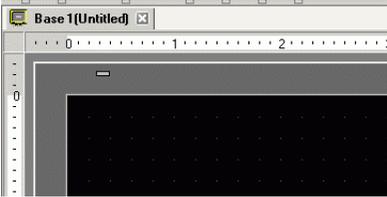
■ Grille



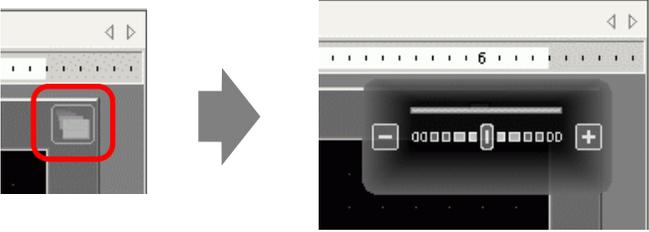
Paramètre	Description
Aligner sur la grille	<p>La position du curseur est déterminée selon la taille de grille, il n'est pas nécessaire de mettre au point la position.</p> <p>☞ «8.9 Création d'un écran à l'aide d'un modèle» (page 8-64)</p>
Taille de la grille	<p>Sélectionnez la taille de la grille à partir d'une liste.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Editer la liste</li> </ul> <p>Si une liste ne comporte pas la taille désirée, ouvrez la boîte de dialogue [Modifier la taille de la grille] et précisez la largeur et la hauteur.</p> <div data-bbox="605 1025 985 1174" style="text-align: center;"> </div>
Afficher la grille	<p>Désignez s'il faut afficher une grille.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordre</li> </ul> <p>Sélectionnez l'ordre d'affichage, [Arrière] ou [Avant].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Forme</li> </ul> <p>Sélectionnez la forme, [Grille] ou [Point].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spécification de la couleur</li> </ul> <p>Affichez les couleurs définies. Pour les modifier, cliquez sur [Modifier la couleur] et sélectionnez la couleur que vous souhaitez afficher depuis la palette de couleurs.</p> <div data-bbox="687 1503 906 1819" style="text-align: center;"> </div>

## ■ Affichage



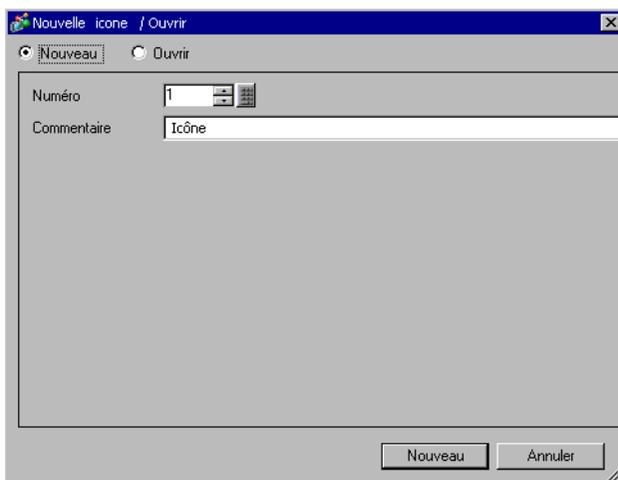
Paramètre	Description
Afficher la broche fixe des objets et des écrans insérés	<p>Précisez s'il faut afficher une icône de broche et une icône Aller à lors de la sélection d'objets.</p>  <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si vous cliquez sur l'icône de broche, les fonctions Déplacer et Modifier l'objet seront verrouillées et l'icône de broche sera rouge.</li> <li>• Cliquez sur l'icône Aller à pour ouvrir l'écran à insérer.</li> </ul>
Afficher la règle	<p>Affiche des règles en haut et à gauche de l'écran.</p> 
Afficher la zone d'appui	<p>Précisez s'il faut afficher la zone d'entrée sur appui.</p> <p><b>IMPORTANT</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Placez chaque objet pour que les zones d'appui ne se chevauchent pas.</li> </ul>
Afficher les écrans d'objet de fenêtre	<p>Précisez s'il faut afficher l'écran d'objet de fenêtre.</p>
Afficher les images de bibliothèque	<p>Pointez le curseur sur la figure dans l'écran [Bibliothèque] pour afficher les images de figure.</p>

Suite

Paramètre	Description
Afficher le navigateur	<p>Affichez le navigateur. Affichez/Masquez les objets placés. Déplacez le curseur vers l'icône [Afficher le navigateur] qui se trouve dans le coin supérieur droit de l'écran de dessin pour afficher le navigateur.</p>  <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cliquez sur l'icône [Afficher le navigateur]  pour masquer les objets dans l'ordre auquel ils ont été placés.  Cliquez sur l'icône pour afficher les objets en ordre.</li> <li>• Les objets masqués dans [Afficher le navigateur] disposent des lignes d'objet grisées dans la fenêtre [Liste de données d'écran]. Sélectionnez les objets grisés dans la liste afin de les afficher.</li> <li>• Sélectionnez [Afficher le navigateur] - , puis faites-le glisser vers la gauche ou la droite pour afficher/masquer l'objet.</li> </ul>
Informations sur les caractères	<p>Désignez s'il faut afficher les informations de caractère des objets placés et le format d'affichage sur les objets.</p>
Afficher l'ID d'objet	<p>Désignez s'il faut afficher le numéro ID de l'objet placé.</p>
Afficher l'adresse	<p>Désignez s'il faut afficher l'adresse définie pour l'objet.</p>
Afficher la couleur passée en arrière-plan	<p>Désignez si l'arrière-plan est semi-transparent lorsque l'ID objet et les adresses s'affichent.</p>
Taille du texte	<p>Sélectionnez la taille de texte pour l'ID objet et les adresses parmi [Standard] ou [Réduit].</p>

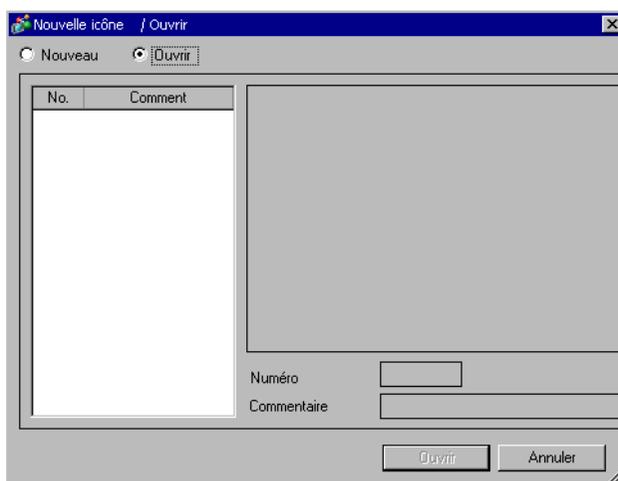
## 8.13.4 Guide de configuration commun de l'enregistrement d'icône

### ■ Nouveau



Paramètre	Description
Nouveau	Crée un nouvel écran [Enregistrement de l'icône].
Ouvrir	Ouvre un écran [Enregistrement de l'icône] créé antérieurement.
Numéro	Configurez le numéro d'écran de l'[Enregistrement de l'icône] à n'importe quelle valeur comprise entre 1 et 8999.
Commentaire	Saisissez un commentaire comportant jusqu'à 30 caractères pour l'écran [Enregistrement de l'icône].

### ■ Ouvrir

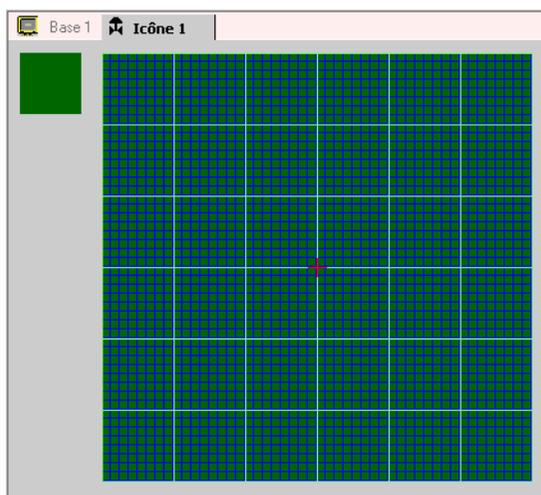


Paramètre	Description
Nouveau	Crée un nouvel écran [Enregistrement de l'icône].
Ouvrir	Ouvre un écran [Enregistrement de l'icône] créé antérieurement.
Liste d'icônes	Affiche la liste d'écrans [Enregistrement de l'icône] dans le fichier projet.

Suite

Paramètre		Description
	Numéro	Affiche le numéro de chaque écran [Enregistrement de l'icône].
	Commentaire	Affiche le commentaire pour chaque écran [Enregistrement de l'icône].
Aperçu de l'icône		Fournit un aperçu des icônes dans l'écran [Enregistrement de l'icône] sélectionnés à partir de la liste d'icônes.
	Numéro	Affiche le numéro de l'écran [Enregistrement de l'icône] sélectionné à partir de la liste d'icônes.
	Commentaire	Affiche le commentaire de l'écran [Enregistrement de l'icône] sélectionné à partir de la liste d'icônes.

## ■ Enregistrement de l'icône



Paramètre	Description
Zone d'aperçu	Fournit un aperçu de la taille d'affichage de l'icône.
Zone de dessin	<p>Utilisée pour dessiner des icônes à l'aide des opérations de dessin suivantes, ce qui peuvent être sélectionnés à partir du menu et de la barre d'outils.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• [Point]</li> <li>• [Ligne]</li> <li>• [Rectangle]</li> <li>• [Cercle/Ovale]</li> <li>• [Rectangle rempli]</li> <li>• [Cercle/Ellipse rempli(e)]</li> <li>• [Remplissage]</li> <li>• [Texte]</li> <li>• [Taille du dessin]</li> </ul> <p>Les éléments suivants s'affichent dans la zone de dessin :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Origine</li> <li>• Grille de 48 x 48 points</li> <li>• Bordures du quadrant (zone 8 x 8 points)</li> <li>• Point ON, Point OFF (noir), Point OFF (transparent)</li> </ul>

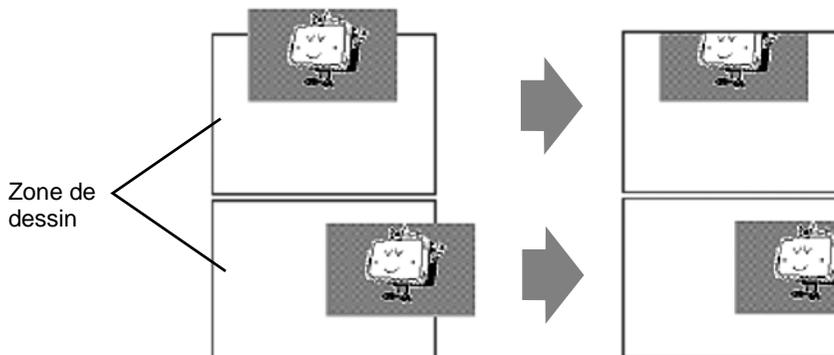
## 8.14 Restrictions

### 8.14.1 Restrictions relatives à la fonction de dessin (texte)

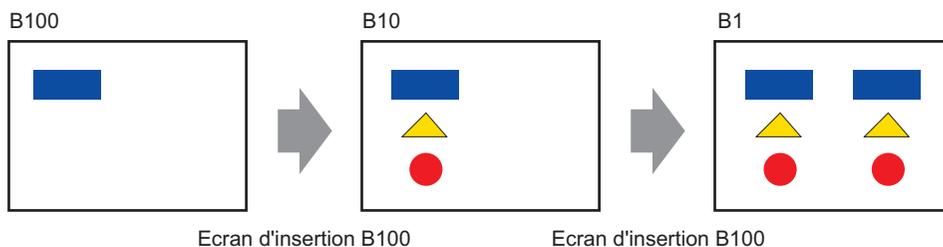
- Si le texte est agrandi ou pivoté, il est possible que l'épaisseur de certaines lettres change.
- Pour les caractères disposant d'un code de caractère (de 0x80 à 0xFF), la forme du caractère changera en raison des différences de la police entre GP-Pro EX et le GP.

### 8.14.2 Restrictions relatives au collage des images BMP/JPEG

- Si vous définissez la couleur d'arrière-plan à l'écran utilisé en tant qu'écran d'insertion, les objets placés dans l'écran ne s'affichent pas dans le GP.
- Pour un écran d'image de données de couleur, la capacité de données est grande, mais la vitesse sur le GP est rapide. Pour un écran d'image de données monochrome, la vitesse de l'affichage un peu lente, mais la capacité des données peut être enregistrée. Convertissez les écrans selon l'objet.
- Si un écran d'image est placé qui dépasse l'espace disponible dans la zone de dessin, l'objet qui se trouve à l'extérieur de la zone ne s'affiche pas dans le GP.



- Une imbrication (hiérarchie) de jusqu'à 10 couches (11 bouts) est disponible. Toutefois, si la mémoire restante dans le PC diminue lors de l'exploitation, il est possible que l'image soit omise. Lors du transfert, les objets imbriqués s'affichent normalement dans le GP. Par exemple, imbrication à double couche (trois bouts)



---

### 8.14.3 Restrictions relatives à l'enregistrement de la bibliothèque

---

- Les bibliothèques sont enregistrées lorsque vous fermez le projet GP-Pro EX.
- Vous pouvez enregistrer jusqu'à 200 objets dans une bibliothèque. Pour enregistrer plus de 200 objets, créez une nouvelle bibliothèque, puis enregistrez-les dans une nouvelle catégorie.

---

### 8.14.4 Restrictions relatives aux icônes

---

- Confirmez le caractère externe enregistré dans le GP après la transmission des données d'écran dans l'afficheur. Le texte qui correspond au code de texte saisi s'affiche dans GP-Pro EX.
- Les caractères externes ne peuvent être enregistrés que si une taille de police standard anglaise de 8 x 16 pixels ou plus est sélectionnée. La taille 8 x 8 pixels n'est pas prise en charge.
- Pour créer un caractère externe, dessinez-le avec des caractères à octet unique (dans 8 x 16 points) relativement à l'origine de la zone de création de l'icône (0,0).
- Vous ne pouvez pas pivoter les caractères externes.
- Lorsque vous imprimez du texte dans une alarme, les caractères externes ne peuvent pas être produits. Les résultats, selon les types d'imprimantes, sont les suivants :  
Pour NEC PR201, EPSON ESC/P, HP Laser Jet, et Texte ASCII :  
Sortie de code direct des codes de texte.  
Pour EPSON PM/Stylus :  
Sortie d'image des caractères de page de codes 850
- Si vous utilisez le code de caractère (0x80 à 0xFF) des polices standard occidentales dans un fichier CSV lorsque vous enregistrez des icônes externes, et que vous souhaitez afficher les icônes dans les affichages de données spéciales [Affichage CSV] et [Transmission des données CSV] sur le GP, elles seront converties en des caractères externes enregistrés dans l'écran d'icône.

---

### 8.14.5 Restrictions relatives à l'affichage de l'écran

---

Lorsque vous réduisez la zone d'édition de l'écran à l'aide de la fonction Zoom, il est possible que certains dessins ne s'affichent pas correctement, selon la réduction.