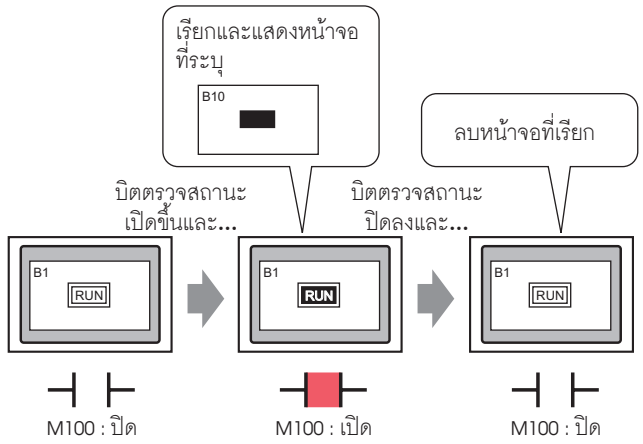
10 การแสดงรูปภาพ

ในบทนี้จะอธิบายถึงวิธีใช้ [Picture Display] ของ GP-Pro EX พร้อมทั้งวิธีการตั้งค่า
โปรดเริ่มต้นด้วยการอ่าน “10.1 เมนูการตั้งค่า” (หน้า 10-2) แล้วจึงไปอ่านหน้าที่เกี่ยวข้อง

10.1 เมนูการตั้งค่า 10-2
10.2 การเปลี่ยนรูปภาพด้วยการเปิด/ปิดของบิต 10-4
10.3 การแสดงรูปภาพสลับไปมา 10-11
10.4 การย้ายรูปภาพ 10-17
10.5 คำแนะนำในการตั้งค่า 10-23
10.6 ข้อจำกัด 10-47

10.1 เมนูการตั้งค่า

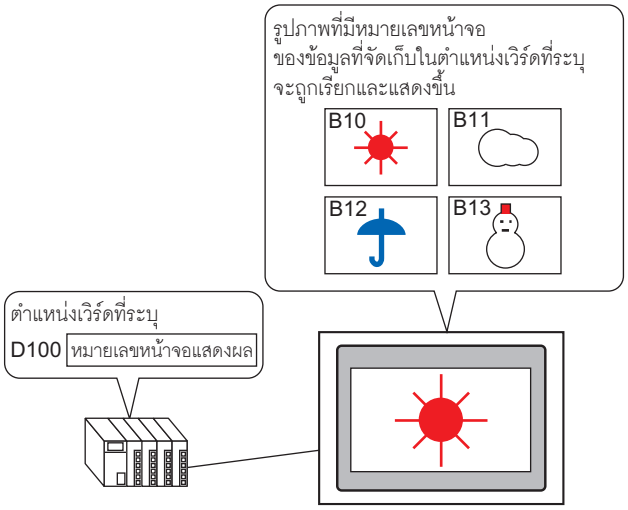
การเปลี่ยนรูปภาพด้วยการเปิด/ปิดของบิต



แสดงหรือซ่อนรูปภาพตามสถานะของบิต

☞ ขั้นตอนการตั้งค่า (หน้า 10-5)
☞ ข้อมูลเบื้องต้น (หน้า 10-4)

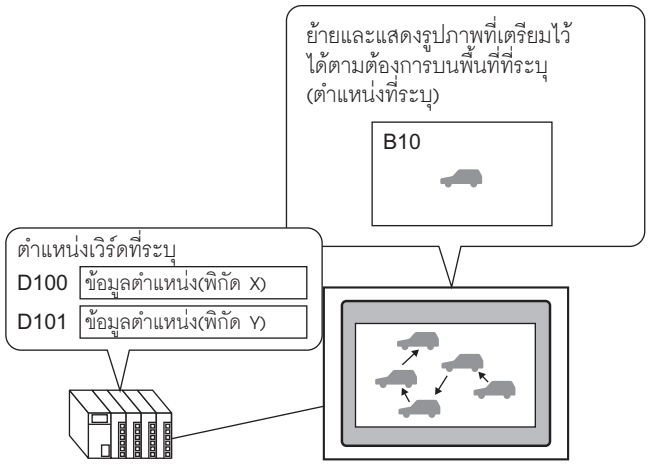
การแสดงรูปภาพสลับไปมา



เลือกภาพที่จะแสดงให้สอดคล้องกับข้อมูลของตำแหน่งเวิร์ด

☞ ขั้นตอนการตั้งค่า(หน้า 10-12)
☞ ข้อมูลเบื้องต้น(หน้า 10-11)

การย้ายรูปภาพ

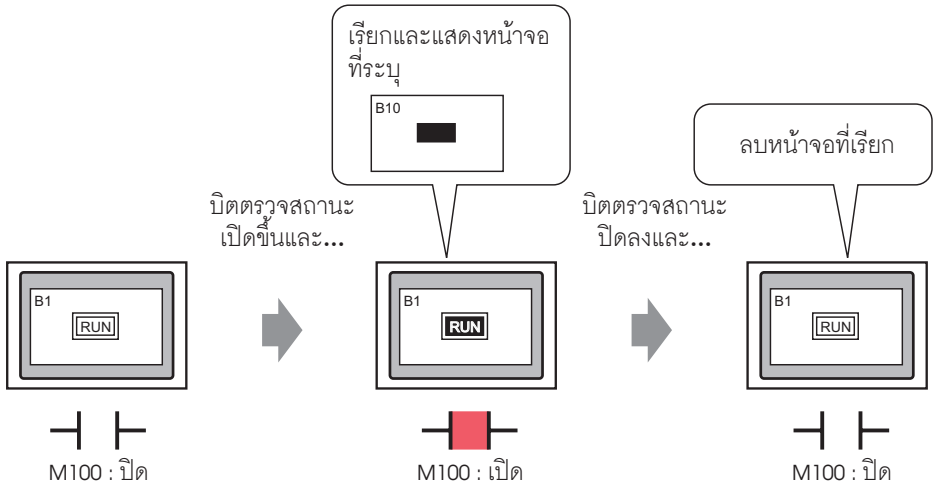


แสดงรูปภาพตรงตำแหน่งที่กำหนดไว้ในตำแหน่งเวิร์ด

☞ ขั้นตอนการตั้งค่า(หน้า 10-18)
☞ ข้อมูลเบื้องต้น(หน้า 10-17)

10.2 การเปลี่ยนรูปภาพด้วยการเปิด/ปิดของบิต

10.2.1 ข้อมูลเบื้องต้น



คุณสามารถเรียกและแสดงรูปภาพจากหน้าจออื่น หรือจากภาพที่ลงทะเบียนไว้ ตามสถานะของตำแหน่งบิตที่กำหนดไว้ได้ ในตัวอย่างต่อไปนี้ เมื่อสถานะของตำแหน่งบิต M100 เปลี่ยนไป Base Screen 10 (ที่มีรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าสีแดง) จะปรากฏขึ้นบนข้อความหรือหายไปจากข้อความใน Base Screen 1

10.2.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

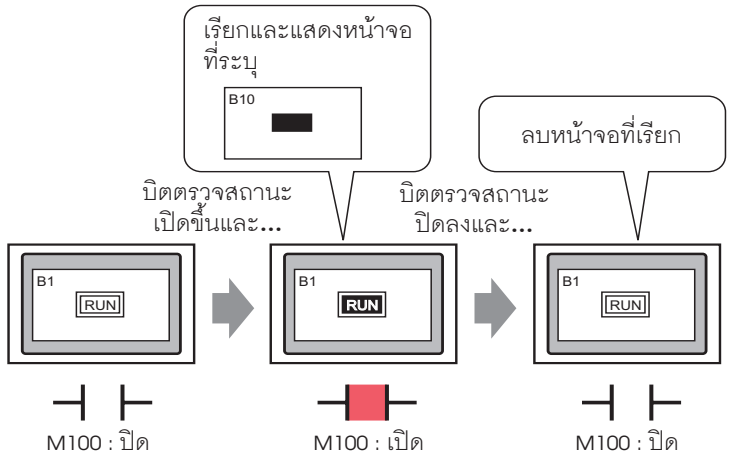
หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า

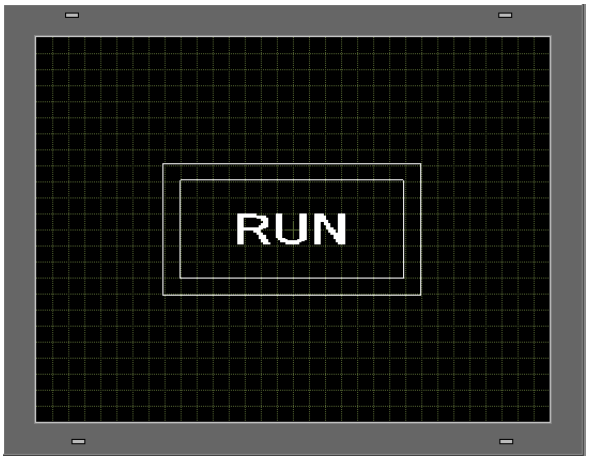
  ☞ “ ■ ON/OFF Display” (หน้า 10-26)

- สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับการวางพาร์ทหรือการตั้งค่าตำแหน่ง รูปร่าง สี และป้ายชื่อ โปรดดูที่หัวข้อต่อไปนี้

  ☞ “9.6.1 การแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-38)

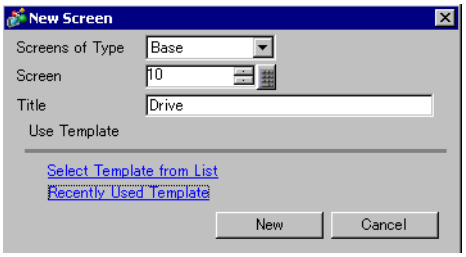


1 ใน Base Screen 1 ให้วาดรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าและข้อความดังที่แสดงไว้ด้านล่างนี้

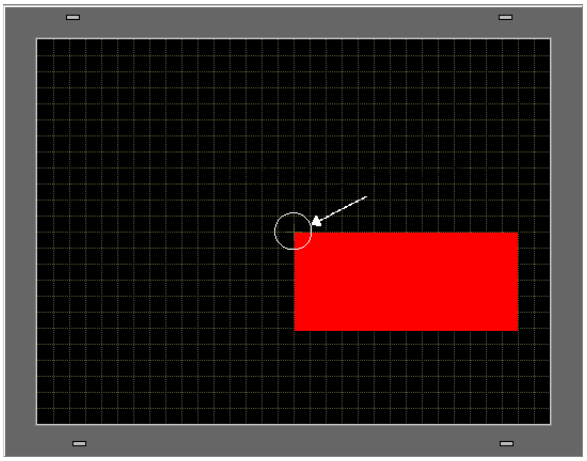


2 ที่เมนู [Screen (S)] ให้คลิกคำสั่ง [New Screen (N)] หรือคลิก

3 ใน [Screen Type] ให้เลือก [Base] จากนั้นใน [Screen No.] ให้ป้อน 10 และคลิก [New]



4 ในหน้าจอใหม่ ให้วาดรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีขนาดเท่ากับรูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าใน Base Screen 1 กำหนดสีที่ใช้เติมในรูปสี่เหลี่ยมเป็นสีแดง เมื่อมีการเรียกหน้าจอนี้เป็นพาร์ทแสดงรูปภาพ อาจมีผลต่อสีของส่วนที่ซ้อนทับกันในหน้าจอปลายทางที่เรียกได้ แต่พาร์ทแสดงรูปภาพที่ถูกเรียกนี้จะไม่บังรายละเอียดเดิมที่มีอยู่ทั้งหมดแต่อย่างใด



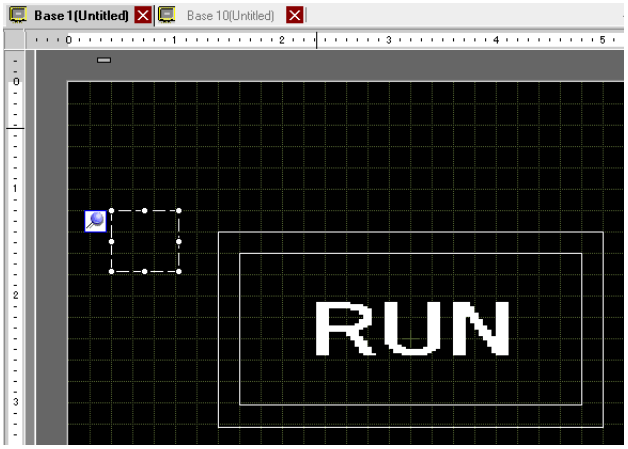
หมายเหตุ

- เมื่อตั้งค่า [Display Type] ของพาร์ทแสดงรูปภาพเป็น [ON/OFF Display] และเลือกช่อง [Clearing Action] สีของรูปภาพที่ถูกเรียกในส่วนที่ซ้อนทับกับพื้นหลังของหน้าจอปลายทางอาจเปลี่ยนไปได้

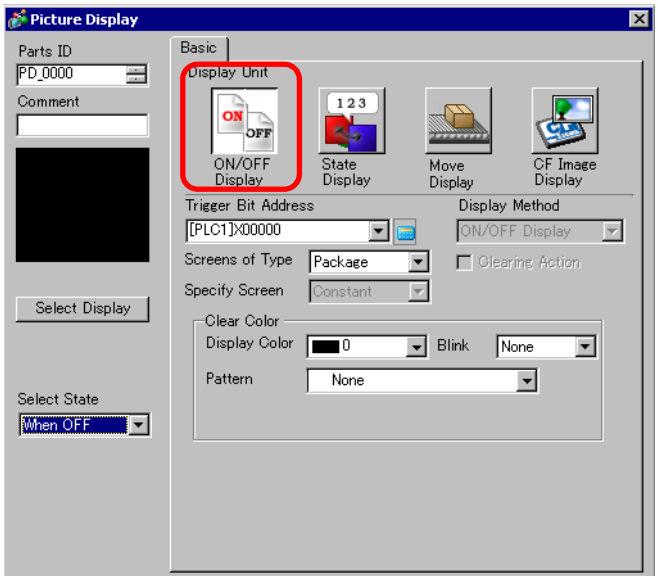
  ☞ “ ■ การจัดเรียงสี 8 สี” (หน้า 10-48)

- ในการวางตำแหน่งของหน้าจอที่เรียก คุณจะต้องระบุจุดศูนย์กลางของตำแหน่งที่จะวางหน้าจอดังกล่าวบนหน้าจอปลายทาง ดังนั้น การวาดรูปภาพโดยให้จุดยอดของภาพอยู่ที่จุดศูนย์กลางของพื้นที่วาดภาพ จะช่วยให้วางตำแหน่งรูปภาพนี้บนหน้าจอปลายทางได้ง่ายขึ้น

5 คลิกแท็บ [Base 1] จากเมนู [Parts (P)] ให้ชี้ไปที่ [Picture Display (F)] หรือคลิก และวางพาร์ทแสดงรูปภาพลงบนหน้าจอ

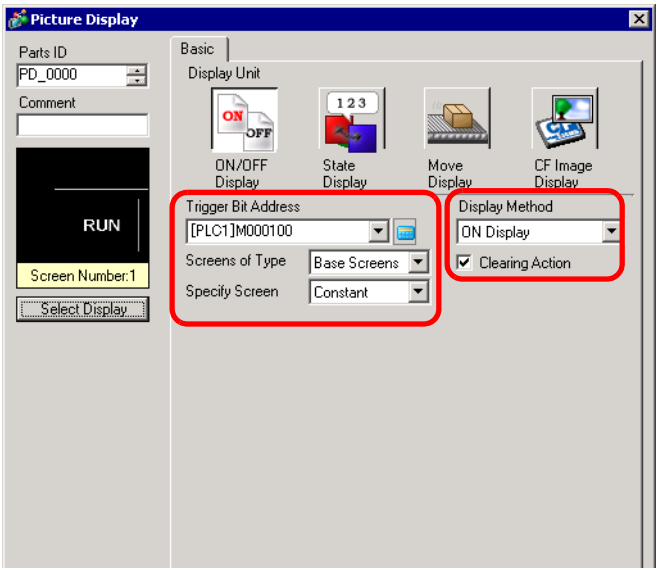


6 ดับเบิลคลิกที่ภายในกรอบของพาร์ทแสดงรูปภาพเพื่อเปิดกล่องโต้ตอบ Picture Display



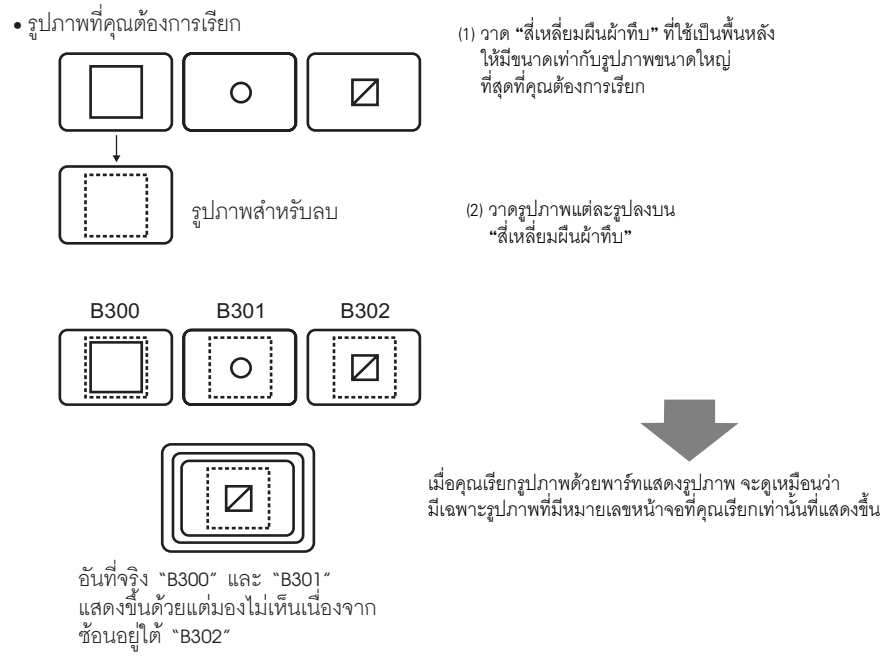
7 ที่ด้านล่างของประเภทการแสดงผล ให้เลือก [ON/OFF Display] และป้อน “M100” ใน [Trigger Bit Address]

8 ตั้งค่า [Screen Type] เป็น [Base Screen] ตั้งค่า [Specify Screen] เป็น [Constant] และใน [Display Method] ให้เลือก [ON Display] และ [Clearing Action]

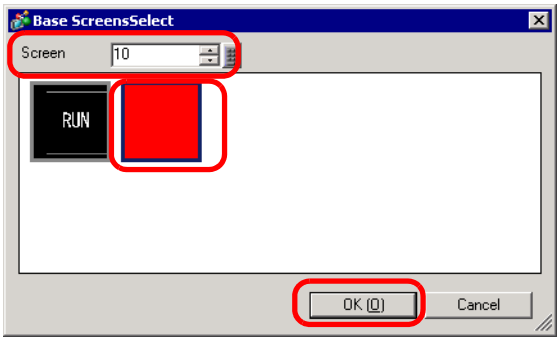


หมายเหตุ

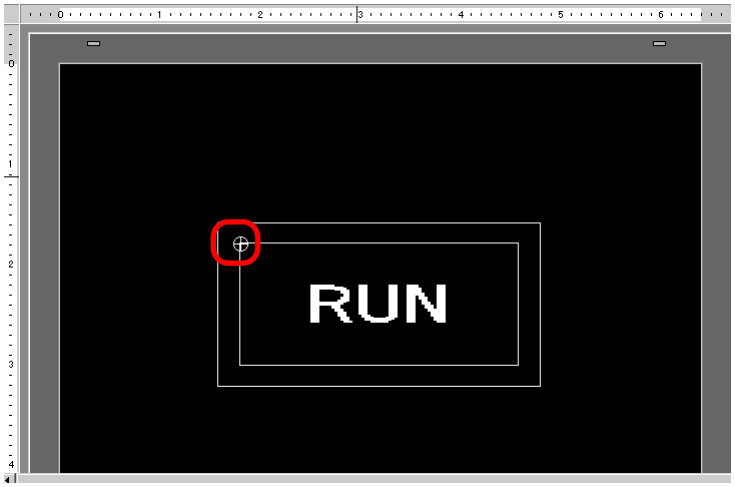
- **ถ้าคุณแสดงรูปภาพที่มีขนาดต่างกันด้วยการเปิดหรือปิดโดยไม่ได้เลือกช่อง [Clearing Action] ไว้ รูปภาพที่แสดงอยู่แล้วจะไม่หายไป และรูปภาพใหม่จะถูกซ้อนทับ เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาภาพซ้อนทับกัน ให้สร้างพื้นหลังสำหรับลบโดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้**



9 คลิก [Select Display] เลือก Screen 10 แล้วคลิก [OK]



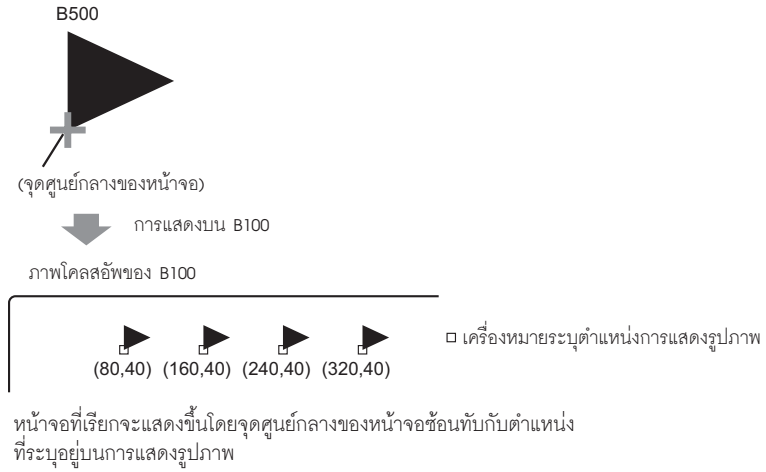
10 กล่องโต้ตอบ [Picture Display] จะปรากฏขึ้นอีกครั้ง คลิก [OK] เมื่อรูป ปรากฏขึ้นบนหน้าจอ ให้ลากไปยังตำแหน่งของรูปภาพที่เรียกที่คุณต้องการ



หมายเหตุ

- **เมื่อตั้งค่า [Screens of Type] เป็น [Base Screen], [Image] หรือ [Image CF Card] จะมีเครื่องหมายระบุตำแหน่งการแสดงผล ปรากฏขึ้นบนหน้าจอ เครื่องหมายนี้จะระบุตำแหน่งศูนย์กลางของหน้าจอที่คุณต้องการเรียก**

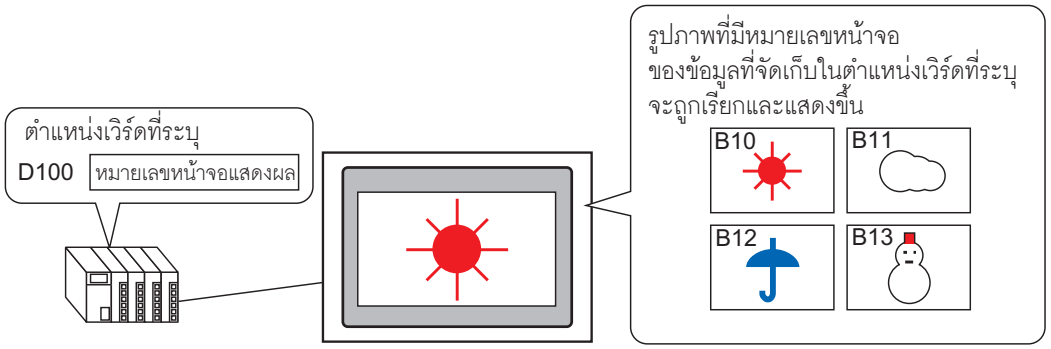
ตัวอย่าง หน้าจอที่เรียก



หน้าจอที่เรียกจะแสดงขึ้นโดยจุดศูนย์กลางของหน้าจอซ้อนทับกับตำแหน่งที่ระบุอยู่บนการแสดงรูปภาพ

10.3 การแสดงรูปภาพสลับไปมา

10.3.1 ข้อมูลเบื้องต้น



คุณสามารถเรียกและแสดงรูปภาพโดยใช้หมายเลขหน้าจอของรูปภาพนั้นที่จัดเก็บไว้ในตำแหน่งเวิร์ดที่กำหนด ในตัวอย่างต่อไปนี้ เมื่อข้อมูลของตำแหน่งเวิร์ด D100 เป็น 10, 11, 12 หรือ 13 หน้าจอหลักของข้อมูลนั้นจะปรากฏขึ้นภายในหน้าจอหลัก 1

10.3.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

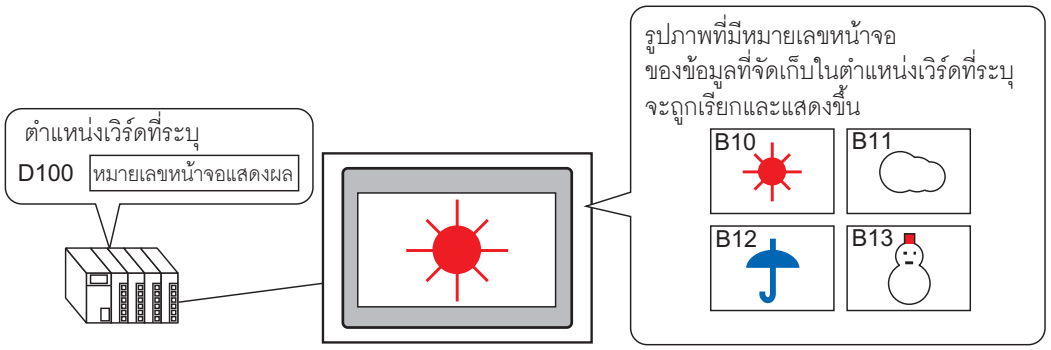
หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า

  ☞ “ ■ State Display” (หน้า 10-31)

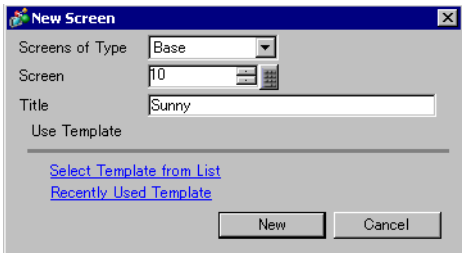
- สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับการวางพาร์ทหรือการตั้งค่าตำแหน่ง รูปร่าง สี และป้ายชื่อ โปรดดูที่หัวข้อต่อไปนี้

  ☞ “9.6.1 การแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-38)



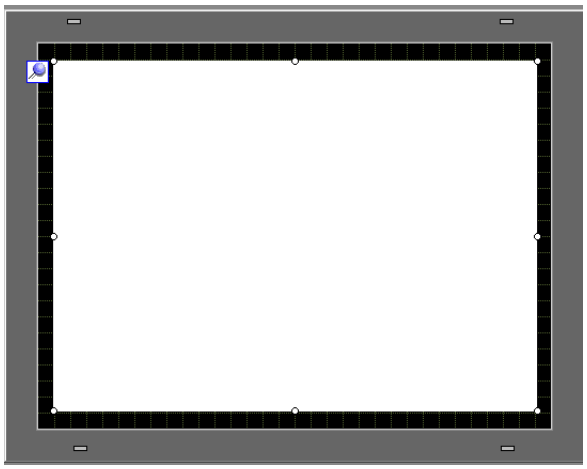
1 ที่เมนู [Screen (S)] ให้คลิกคำสั่ง [New Screen (N)] หรือคลิก

2 ใน [Screen Type] ให้เลือก [Base] จากนั้นใน [Screen No.] ให้ป้อน 10 และคลิก [New]



3 สร้างพื้นหลังบนหน้าจอที่จะเรียก

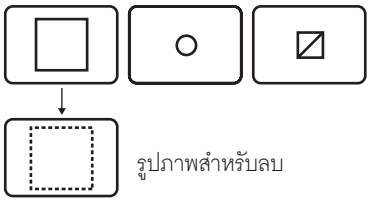
B10



หมายเหตุ

- **เมื่อตั้งค่า [Display Type] ของพาร์ทแสดงรูปภาพเป็น [State Display] รูปภาพที่ถูกเรียกจะถูกซ้อนทับ เพื่อไม่ให้เกิดปัญหาภาพซ้อนทับกัน ให้สร้างพื้นหลังสำหรับลบรูปภาพก่อนหน้าในหน้าจอที่ถูกเรียก โดยปฏิบัติตามขั้นตอนต่อไปนี้**

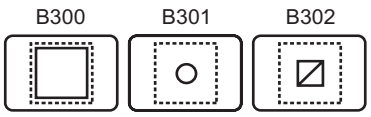
• รูปภาพที่คุณต้องการเรียก

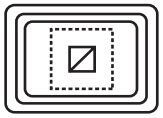


(1) วาด "สี่เหลี่ยมผืนผ้าทึบ" ที่ใช้เป็นพื้นหลังให้มีขนาดเท่ากับรูปภาพขนาดใหญ่ที่สุดที่คุณต้องการเรียก

รูปภาพสำหรับลบ

(2) วาดรูปภาพแต่ละรูปลงบน "สี่เหลี่ยมผืนผ้าทึบ"



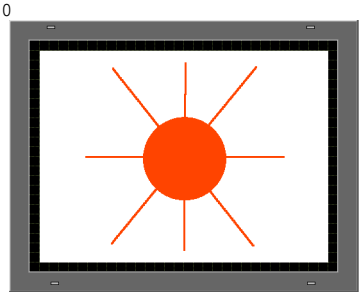


อันที่จริง "B300" และ "B301" แสดงขึ้นด้วยแต่มองไม่เห็นเนื่องจากซ้อนอยู่ใต้ "B302"

เมื่อคุณเรียกรูปภาพด้วยพาร์ทแสดงรูปภาพ จะดูเหมือนว่ามีเฉพาะรูปภาพที่มีหมายเลขหน้าจอในตำแหน่งเวิร์ดเท่านั้นที่แสดงขึ้น

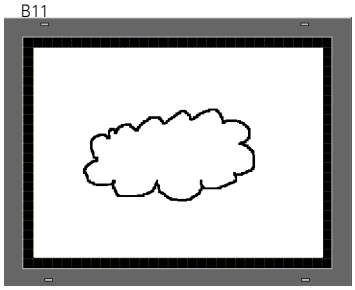
4 วาดรูปภาพบนหน้าจอที่จะเรียก

B10

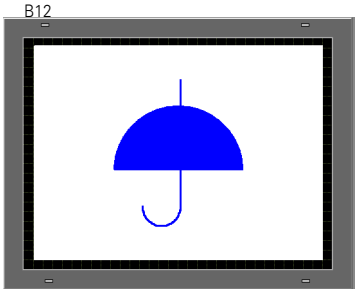


5 ปฏิบัติขั้นตอน 1-4 ซ้ำ เพื่อสร้างหน้าจอหลัก 11, หน้าจอหลัก 12 และหน้าจอหลัก 13 เพิ่มเติม

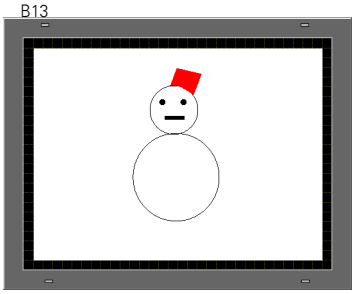
B11



B12



B13

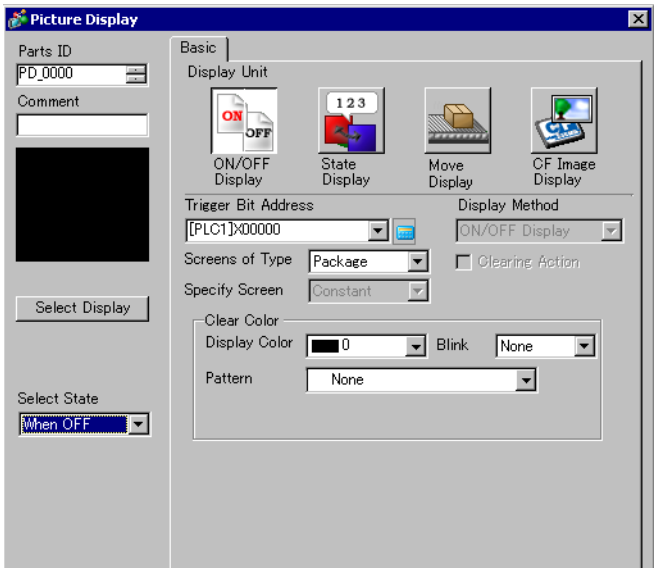


หมายเหตุ

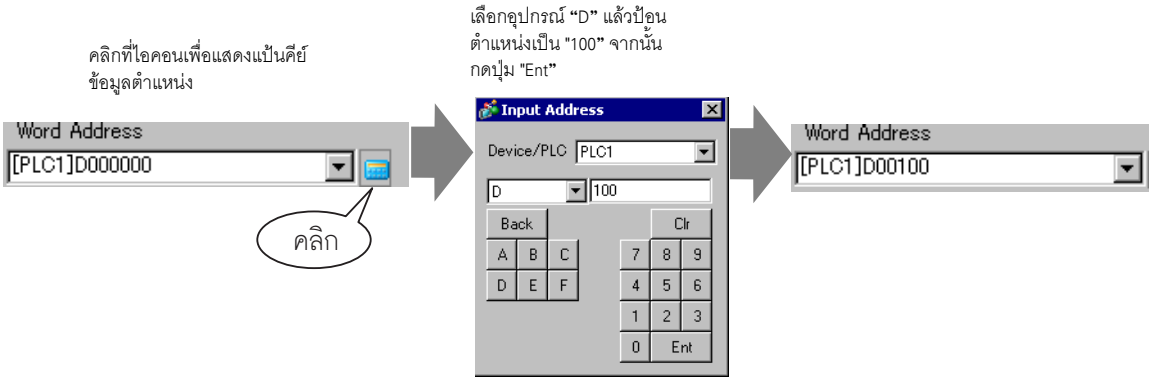
- ในการวางตำแหน่งของหน้าจอที่เรียก คุณจะต้องระบุจุดศูนย์กลางของตำแหน่งที่จะวางหน้าจอดังกล่าวบนหน้าจอปลายทาง ดังนั้น การวาดรูปภาพโดยให้จุดยอดของภาพอยู่ที่จุดศูนย์กลางของพื้นที่วาดภาพ จะช่วยให้วางตำแหน่งรูปภาพนี้บนหน้าจอปลายทางได้ง่ายขึ้น

6 คลิกแท็บ [Base 1] จากเมนู [Parts (P)] ให้ชี้ไปที่ [Picture Display (F)] หรือคลิก และวางพาร์ทแสดงรูปภาพไว้ที่ตำแหน่งใดก็ได้บนหน้าจอ

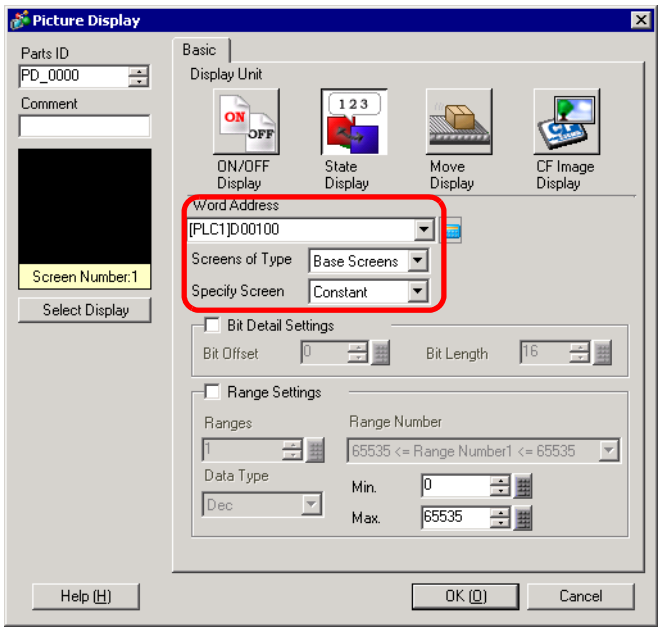
7 ดับเบิลคลิกที่ภายในกรอบของพาร์ทแสดงรูปภาพเพื่อเปิดกล่องโต้ตอบ Picture Display



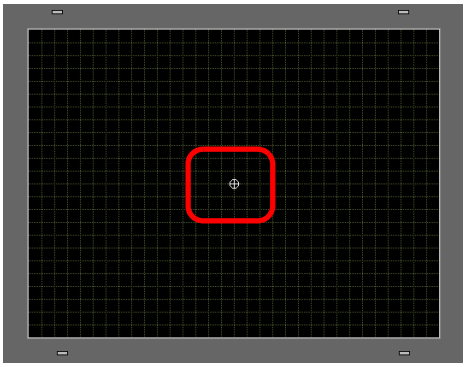
8 ที่ด้านล่างของประเภทการแสดงผล ให้เลือก [State Display] และป้อน “D100” ใน [Word Address]



9 ตั้งค่า [Screen Type] เป็น [Base Screen] และตั้งค่า [Specify Screen] เป็น [Constant]



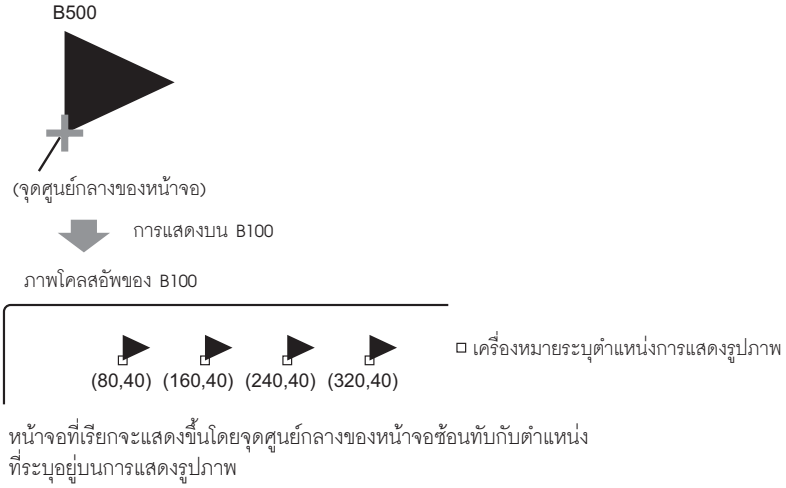
10 คลิก [OK] เพื่อระบุตำแหน่งรูปภาพที่เรียก



หมายเหตุ

- เมื่อตั้งค่า [Screens of Type] เป็น [Base Screen], [Image] หรือ [Image CF Card] จะมีเครื่องหมายระบุตำแหน่งการแสดงผล ปรากฏขึ้นบนหน้าจอ เครื่องหมายนี้จะระบุตำแหน่งศูนย์กลางของหน้าจอที่คุณต้องการเรียก

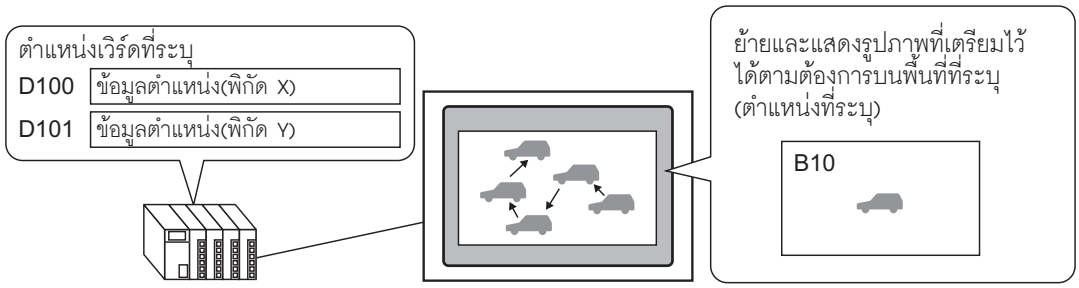
ตัวอย่าง หน้าจอที่เรียก



หน้าจอที่เรียกจะแสดงขึ้นโดยจุดศูนย์กลางของหน้าจอซ้อนทับกับตำแหน่งที่ระบุอยู่บนการแสดงรูปภาพ

10.4 การย้ายรูปภาพ

10.4.1 ข้อมูลเบื้องต้น



คุณสามารถจัดเก็บข้อมูลตำแหน่งของพิกัด X/Y ไว้ในตำแหน่งเวิร์ดที่กำหนดไว้ และเรียกและแสดงรูปภาพจากหน้าจออื่นที่ตำแหน่งนั้นได้ คุณสามารถย้ายรูปภาพในแนวเส้นตรงระหว่างจุดสองจุดได้

10.4.2 ขั้นตอนการตั้งค่า

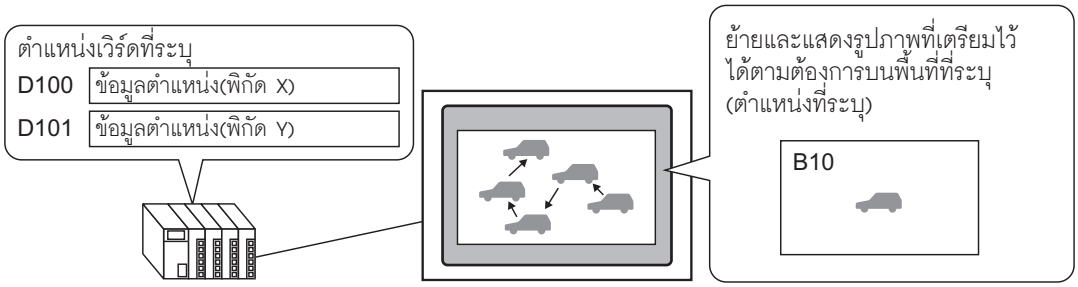
หมายเหตุ

- โปรดอ่านรายละเอียดจากคำแนะนำในการตั้งค่า

  ☞ “ ■ Move Display” (หน้า 10-37)

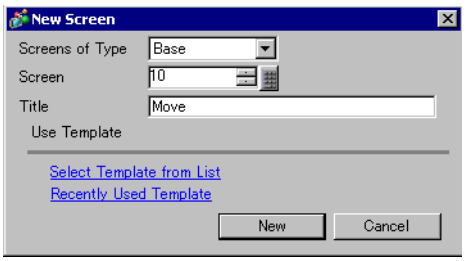
- สำหรับรายละเอียดเกี่ยวกับการวางพาร์ทหรือการตั้งค่าตำแหน่ง รูปร่าง สี และป้ายชื่อ โปรดดูที่หัวข้อต่อไปนี้

  ☞ “9.6.1 การแก้ไขพาร์ท” (หน้า 9-38)

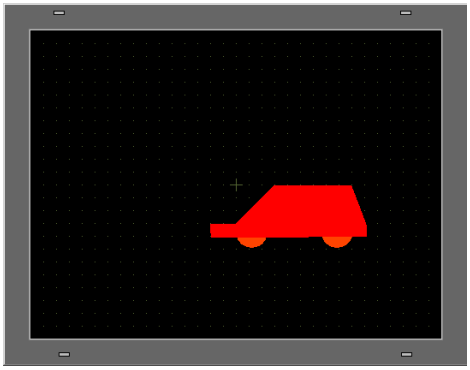


1 ที่เมนู [Screen (S)] ให้คลิกคำสั่ง [New Screen (N)] หรือคลิก

2 ใน [Screen Type] ให้เลือก [Base] จากนั้นใน [Screen No.] ให้ป้อน 10 และคลิก [New]



3 สร้างหน้าจอที่จะเรียก

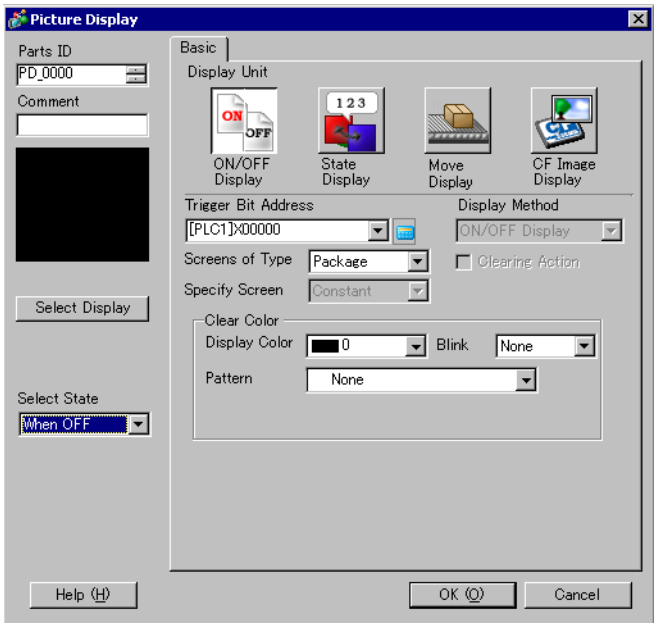


หมายเหตุ

- ในการวางตำแหน่งของหน้าจอที่เรียก คุณจะต้องระบุจุดศูนย์กลางของตำแหน่งที่จะวางหน้าจอดังกล่าวบนหน้าจอปลายทาง ดังนั้น การวาดรูปภาพโดยให้จุดยอดของภาพอยู่ที่จุดศูนย์กลางของพื้นที่วาดภาพ จะช่วยให้วางตำแหน่งรูปภาพนี้บนหน้าจอปลายทางได้ง่ายขึ้น

4 คลิกแท็บ [Base 1] จากเมนู [Parts (P)] ให้ชี้ไปที่ [Picture Display (F)] หรือคลิก และวางพาร์ทแสดงรูปภาพไว้ที่ตำแหน่งใดก็ได้บนหน้าจอ

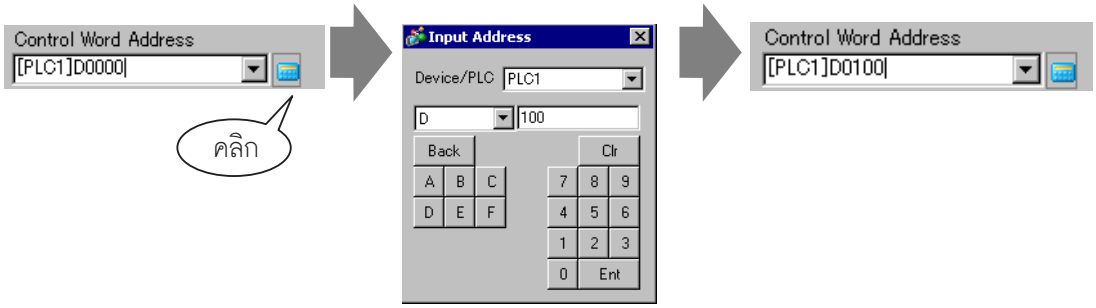
5 ดับเบิลคลิกที่ภายในกรอบของพาร์ทแสดงรูปภาพเพื่อเปิดกล่องโต้ตอบ Picture Display



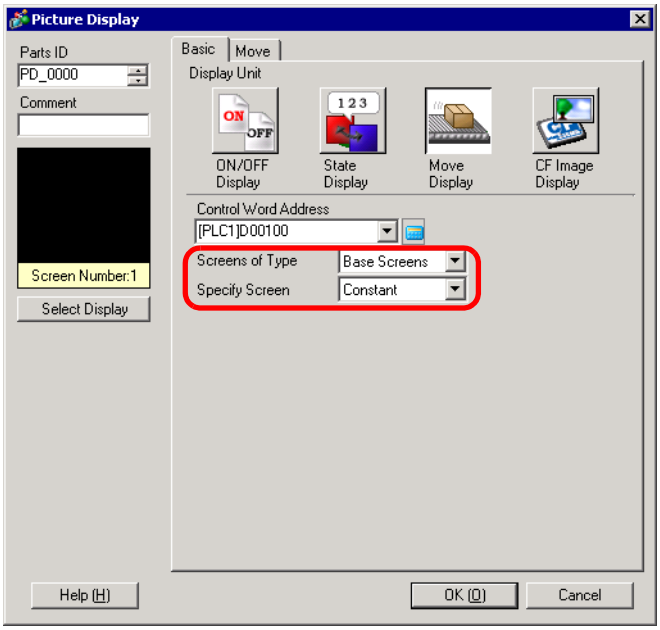
6 ที่ด้านล่างของ [Display Type] ให้เลือก [Move Display] และป้อน “D100” ใน [Control Word Address]

คลิกที่ไอคอนเพื่อแสดงแป้นคีย์ข้อมูลตำแหน่ง

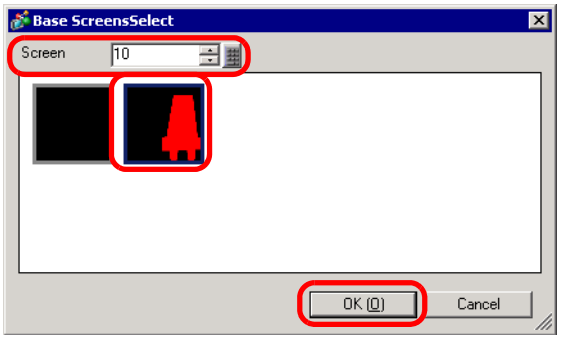
เลือกอุปกรณ์ "D" แล้วป้อนตำแหน่งเป็น "100" จากนั้นกดปุ่ม "Ent"



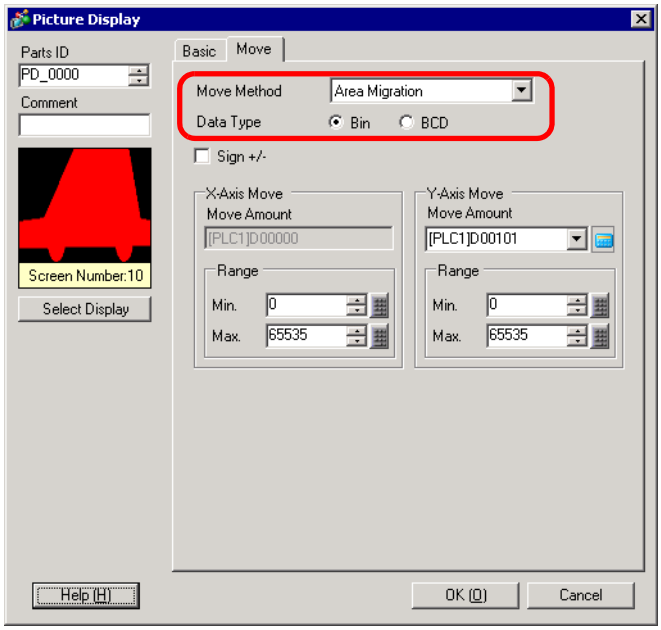
7 ตั้งค่า [Screen Type] เป็น [Base Screen] และตั้งค่า [Specify Screen] เป็น [Constant]



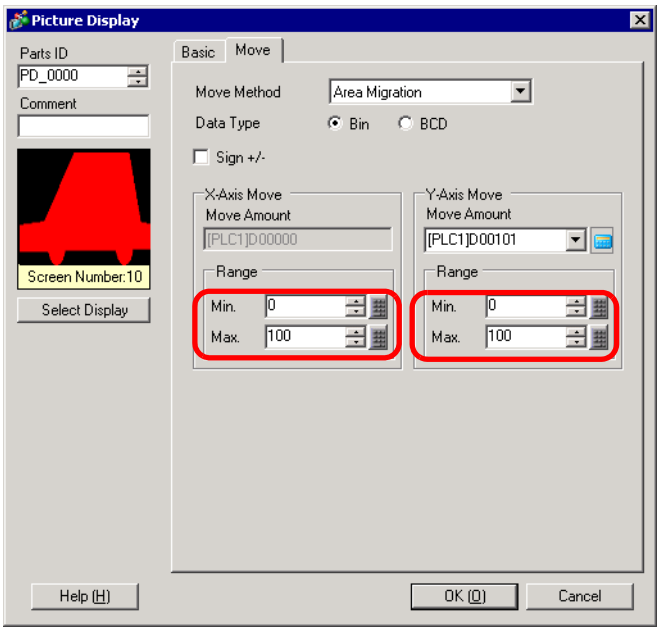
8 คลิก [Select Display] เลือก Screen 10 แล้วคลิก [OK]



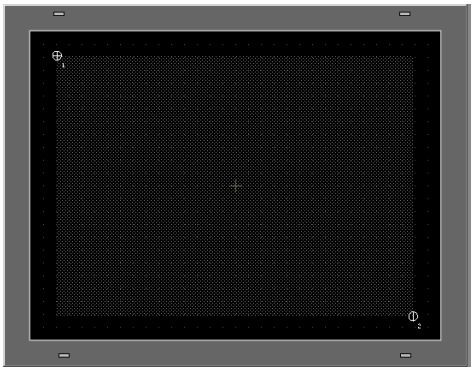
9 ในกล่องโต้ตอบ Picture Display ให้คลิกแท็บ [Move Settings] เลือก [Move Method] เป็น Area Migration และเลือก [Data Type] เป็น Bin



10 ป้อน 0 ใน Min Value และป้อน 100 ใน Max Value ของทั้ง [X-Axis Move] และ [Y-Axis Move] จากนั้นคลิก [OK]

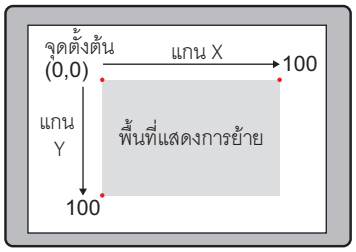


11 ที่หน้าจอหลัก 1 ให้ระบุตำแหน่งเดิมของรูปภาพที่เรียก



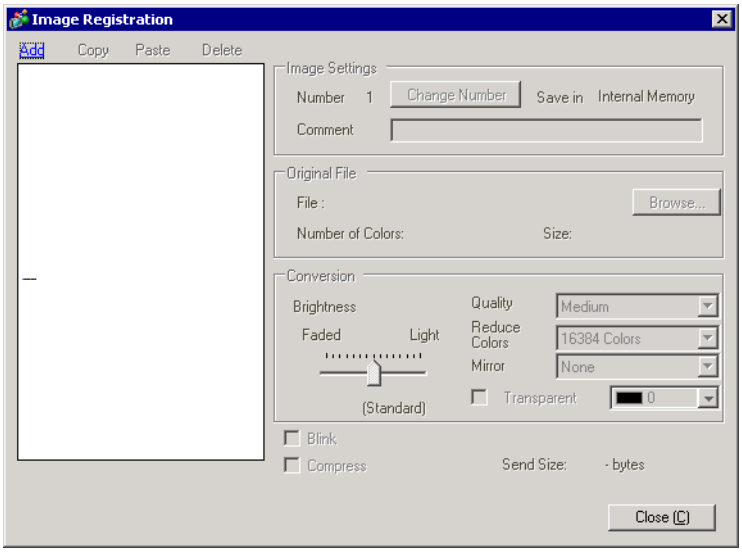
หมายเหตุ

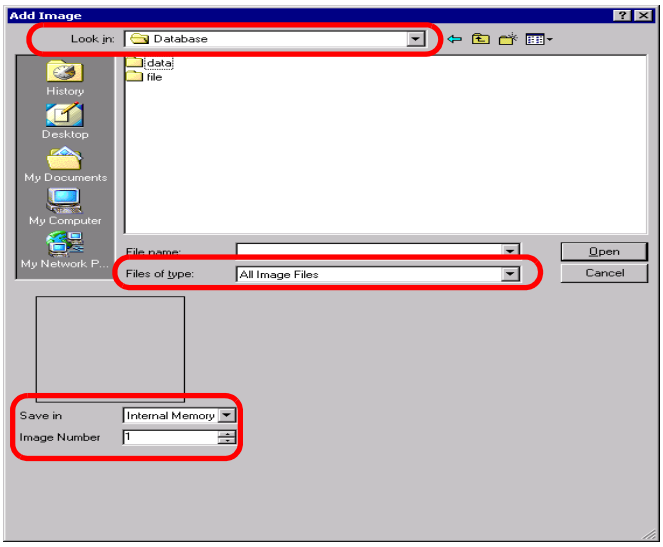
- ในตัวอย่างนี้ ระยะการย้ายในแนวแกน X และ Y จะเป็นดังนี้



10.5 คำแนะนำในการตั้งค่า

10.5.1 คำแนะนำในการตั้งค่า (Image Registration) ทั่วไป



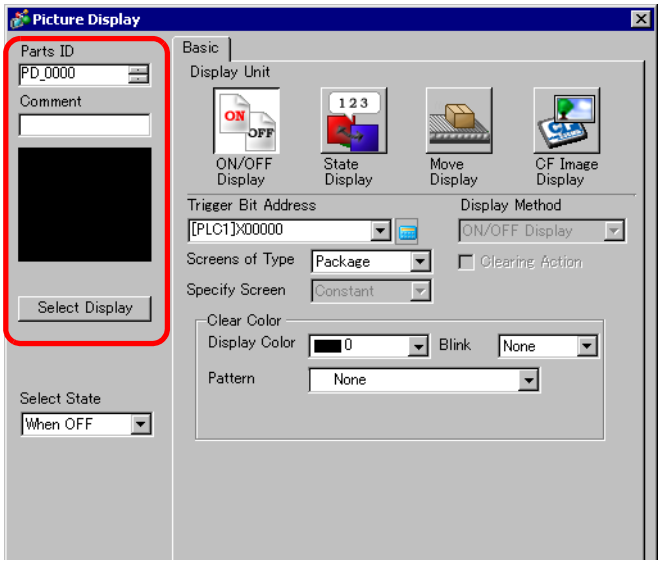
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Add	กล่องโต้ตอบ [Add Image] จะปรากฏขึ้น ระบุ [Look in], [File name], [Save in] และ [Image Number] เพื่อเพิ่มภาพ 
Copy	คัดลอกข้อมูลภาพที่เลือก
Paste	วางข้อมูลภาพที่คัดลอก
Delete	ลบข้อมูลภาพที่เลือก
List of images	แสดงรายการภาพที่กำหนดไว้

ต่อ

การตั้งค่า		คำอธิบาย
Image Settings		แสดงข้อมูลที่กำหนดให้ภาพ
	Number	แสดงหมายเลขที่กำหนดให้ภาพ
	Change Number	เปลี่ยนหมายเลขภาพเป็นหมายเลขใด ๆ ตั้งแต่ 1 ถึง 8,999
	Save in	เลือกบันทึกภาพลงใน [Internal Memory] หรือ [CF Card]
	Comment	แสดงคำอธิบายที่กำหนดให้ภาพ
Original File		แสดงข้อมูลภาพต้นฉบับของภาพที่เลือก
	File	แสดงพาธของไฟล์ต้นฉบับ
	Reference	เลือกไฟล์ต้นฉบับ
	Number of Colors	แสดงจำนวนสีในภาพเป็นจำนวนบิต
	Size	แสดงความกว้างและความสูงของภาพเป็นจำนวนพิกเซล
Conversion		ใช้สำหรับแปลงภาพ
	Brightness	ใช้ปรับความสว่างของภาพ
	Quality	กำหนดคุณภาพของภาพ โดยเลือกระหว่าง [No Adjustment], [Coarse], [Medium] หรือ [Fine]
	Decrease Colors	ลดจำนวนสีในภาพ
	Flip	กลับด้านของภาพในแนวซ้าย-ขวา โดยเลือกระหว่าง [None], [Portrait] หรือ [Landscape]
Blink		ตั้งค่าให้ภาพกะพริบ
Compress		บีบอัดขนาดของภาพ
Image Size		แสดงขนาดภาพเป็นจำนวนไบต์

10.5.2 คำแนะนำในการตั้งค่าพาร์ทแสดงรูปภาพ

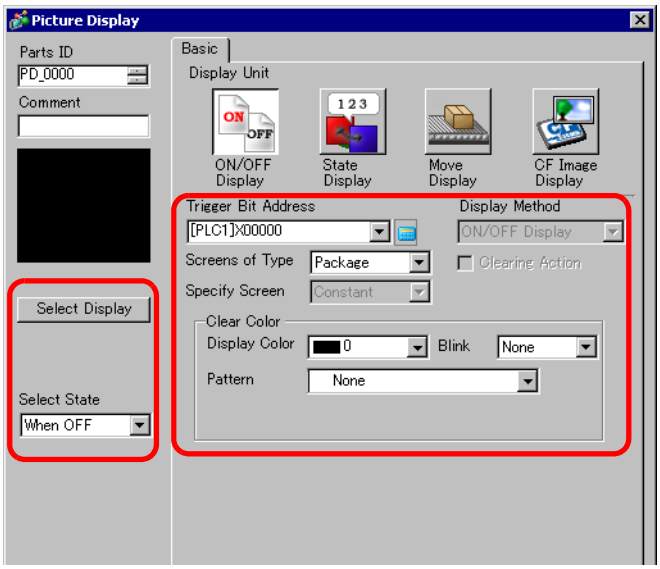
■ การตั้งค่าทั่วไปสำหรับพาร์ททั้งหมด

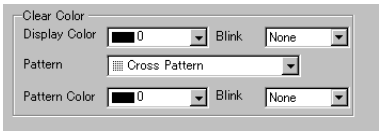
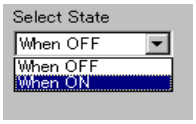


การตั้งค่า	คำอธิบาย
Part ID	พาร์ทที่วางไว้จะถูกกำหนดหมายเลข ID โดยอัตโนมัติ PD_**** เลข 4 หลัก ส่วนที่เป็นตัวอักษรจะถูกกำหนดไว้ตายตัวและขึ้นอยู่กับพาร์ทนั้น ส่วนที่เป็นตัวเลขสามารถเปลี่ยนได้ โดยมีค่าตั้งแต่ 0000 ถึง 9999
Comment	คำอธิบายของแต่ละพาร์ทจะยาวได้ไม่เกิน 20 อักขระ
Select Display	คุณสามารถเลือกหน้าจอที่ต้องการเรียกโดยใช้พาร์ทแสดงรูปภาพ

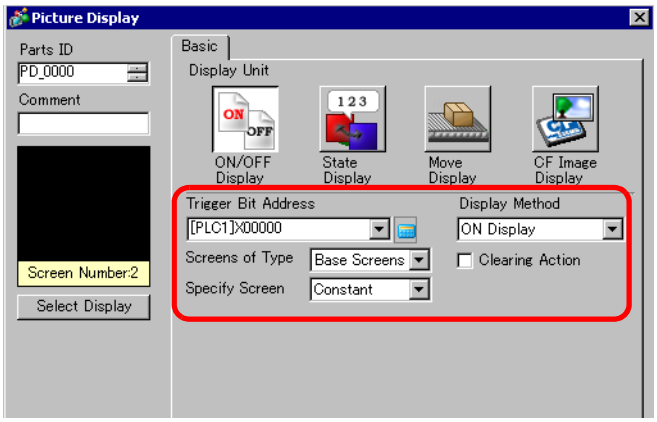
■ ON/OFF Display

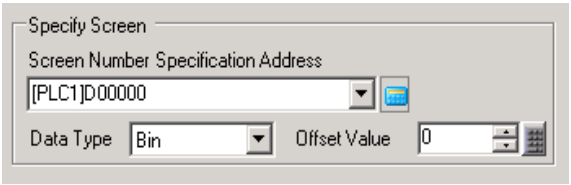
◆ การตั้งค่า Basic (สำหรับหน้าจอประเภท Package)



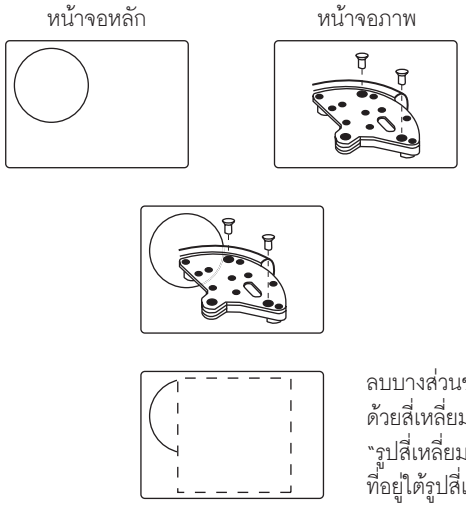
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Triggered Bit Address	ระบุตำแหน่งบิตที่จะตรวจสอบ (บิตตรวจสถานะ)
Screens of Type	เลือกชนิดหน้าจอที่จะแสดง
Package	แสดงรูปภาพที่ลงทะเบียนใน [Package]
Clear Color	ตั้งค่าสีพื้นหลังของรูปภาพที่ลงทะเบียนใน [Package] 
Display Color	ตั้งค่าสีพื้นหลังของรูปภาพที่จะเรียก
Pattern	ตั้งค่ารูปแบบพื้นหลังของรูปภาพที่จะเรียก
Pattern Color	ตั้งค่าสีรูปแบบพื้นหลังของรูปภาพที่จะเรียก
Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้ **หมายเหตุ** • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย ☞ "9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่" (หน้า 9-34)
Select Display	เลือกรูปภาพที่ลงทะเบียนใน [Package]
Select State	เลือก When ON หรือ When OFF คลิก [Select Display] และระบุภาพที่จะแสดง 

◆ การตั้งค่า Basic (สำหรับหน้าจอประเภท Base Screen, Image และ Image CF)

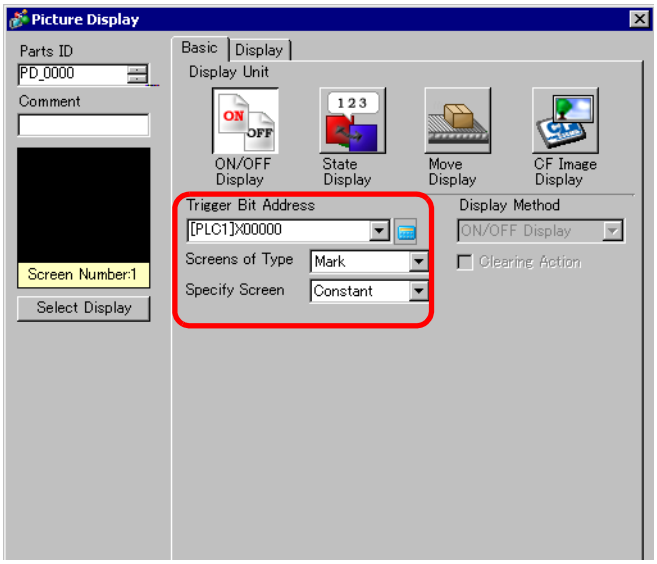


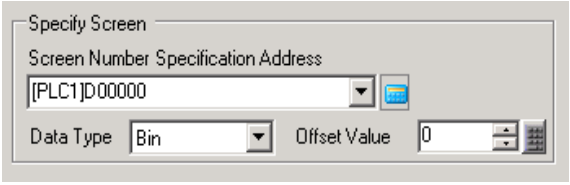
การตั้งค่า				คำอธิบาย
Triggered Bit Address				ระบุตำแหน่งบิตที่จะตรวจสอบ (บิตตรวจสถานะ)
วิธีแสดงผล				เลือกวิธีแสดงผลระหว่าง [ON Display] หรือ [OFF Display]
	ON Display			แสดงรูปภาพหน้าจอขณะตำแหน่งทริกเกอร์บิตอยู่ในสถานะเปิด
	OFF Display			แสดงรูปภาพหน้าจอขณะตำแหน่งทริกเกอร์บิตอยู่ในสถานะปิด
Screens of Type				เลือกชนิดหน้าจอที่จะแสดง
	Base Screen			แสดงหน้าจอหลัก
	Image (Main Unit)			แสดงหน้าจอภาพ
	Image (CF)			แสดงหน้าจอภาพที่บันทึกไว้ในการ์ด CF
Specify Screen				เลือกวิธีระบุหน้าจอที่จะแสดงระหว่าง [Constant] หรือ [Address]
	Constant			กำหนดรูปภาพหน้าจอที่จะแสดงไว้ตายตัว โดยคลิก “Select Display” แล้วระบุหน้าจอที่คุณต้องการแสดง
	Address			รูปภาพหน้าจอที่จะแสดงสามารถเปลี่ยนแปลงได้ คุณสามารถเปลี่ยนและแสดงหน้าจอโดยจัดเก็บหมายเลขหน้าจอในตำแหน่งหน้าจอแสดงผล ชนิดหน้าจอที่จะแสดงจะถูกกำหนดไว้ตายตัว 
		Screen Settings		ตั้งค่าหน้าจอที่จะแสดงโดยสามารถตั้งค่าต่าง ๆ ได้ตามต้องการ
			Display Screen Word Address	กำหนดตำแหน่งเวิร์ดที่จัดเก็บหมายเลขหน้าจอที่จะแสดง
			Data Type	เลือกชนิดข้อมูลสำหรับตำแหน่งหน้าจอแสดงผลระหว่าง [Bin] หรือ [BCD]
			Offset	ตั้งค่าออฟเซ็ตตั้งแต่ 0 ถึง 9999 รูปภาพหน้าจอที่ใส่ค่าออฟเซ็ตเพิ่มในหมายเลขหน้าจอไว้ที่จัดเก็บอยู่ในตำแหน่งหมายเลขหน้าจอแสดงผลจะแสดงขึ้น

ต่อ

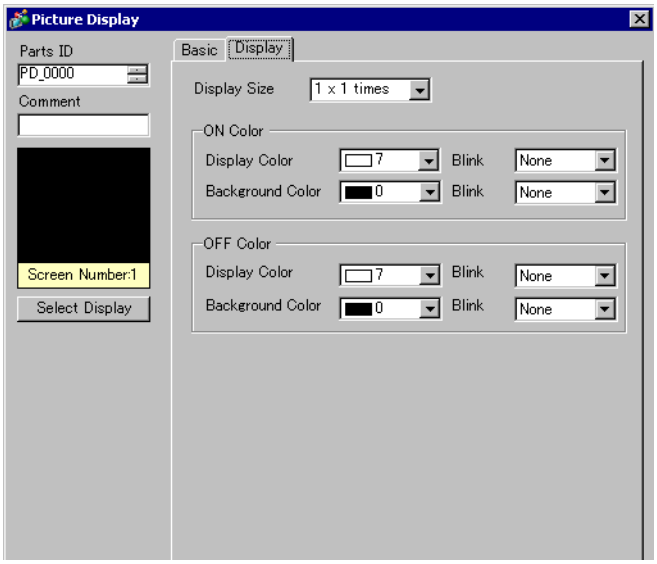
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Clearing Action	ถ้าทำเครื่องหมายที่ช่องนี้ รูปภาพหน้าจอจะแสดง/ซ่อนสลับกัน ตามการเปลี่ยนแปลงของตำแหน่งทริกเกอร์บิต หากไม่ได้เลือกช่องนี้ รูปภาพที่แสดงอยู่ก่อนหน้านี้จะยังคงแสดงอยู่ **หมายเหตุ** • หากคุณต้องการเรียกและแสดงรูปหรือข้อความของหน้าจอหลักพร้อมกับเลือกช่อง [Clearing Action] ไว้ รูปหรือข้อความนั้นจะแสดงผลแบบ XOR (สีของส่วนที่ซ้อนทับกันจะแตกต่างจากสีที่กำหนดไว้) โปรดเพิ่มความระมัดระวังเมื่อวางสีหนึ่งซ้อนทับบนอีกสีหนึ่ง ☞ "10.6.1 ข้อจำกัดของพาร์ทแสดงรูปภาพ (ON/OFF Display)" (หน้า 10-47) • ถ้ารูปภาพที่ซ้อนทับเป็นอักษรรูปภาพ ภาพจะไม่แสดงแบบ XOR • ถ้าคุณแสดงหน้าจอภาพโดยทำเครื่องหมายที่ช่อง [Clearing Action] ไว้ หน้าจอภาพที่แสดงจะถูกลบข้อมูลและเขียนทับด้วยสีดำ  ลบบางส่วนของรูปภาพบนหน้าจอภาพด้วยสี่เหลี่ยมทึบสีดำ โดยจะมองไม่เห็น "รูปสี่เหลี่ยมเส้นประ" ในรูปทางซ้ายที่อยู่ใต้รูปสี่เหลี่ยมทึบสีดำ • เมื่อทำเครื่องหมายที่ช่อง [Clearing Action] รูปภาพที่วาดด้วยจุดขนาดเดียวกันตั้งแต่สองจุดขึ้นไป (เส้นตรงขนาด 3 จุดหรือ 5 จุด, เส้นตรงพร้อมหัวลูกศรขนาด 2 จุด หรืออักขระตัวยก เป็นต้น) จะไม่สามารถแสดงบนรูปภาพหน้าจอได้ตามปกติ

◆ การตั้งค่า Basic (สำหรับหน้าจอประเภท Mark)



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Triggered Bit Address	ระบุตำแหน่งบิตที่จะตรวจสอบ (บิตตรวจสถานะ)
Screens of Type	เลือกชนิดหน้าจอที่จะแสดง
Mark	แสดงรูปภาพที่ลงทะเบียนในหน้าจอเครื่องหมาย
Specify Screen	เลือกวิธีระบุหน้าจอที่จะแสดงระหว่าง [Constant] หรือ [Address]
Constant	กำหนดหน้าจอเครื่องหมายที่จะแสดงไว้ตายตัว โดยคลิก [Select Display] แล้วระบุหน้าจอที่คุณต้องการแสดง
Address	หน้าจอเครื่องหมายที่จะแสดงสามารถเปลี่ยนแปลงได้ คุณสามารถเปลี่ยนและแสดงหน้าจอโดยจัดเก็บหมายเลขหน้าจอในตำแหน่งเวิร์ดหน้าจอแสดงผล 
ตำแหน่งเวิร์ดหน้าจอแสดงผล	กำหนดตำแหน่งเวิร์ดที่จัดเก็บหมายเลขหน้าจอที่จะแสดง
Data Type	เลือกชนิดข้อมูลสำหรับตำแหน่งหน้าจอแสดงผลระหว่าง [Bin] หรือ [BCD]
Offset	ตั้งค่าออฟเซ็ตตั้งแต่ 0 ถึง 8,999 หน้าจอเครื่องหมายที่ใส่ค่าออฟเซ็ตเพิ่มในหมายเลขหน้าจอไว้ ที่จัดเก็บอยู่ในตำแหน่งหมายเลขหน้าจอแสดงผลจะแสดงขึ้น

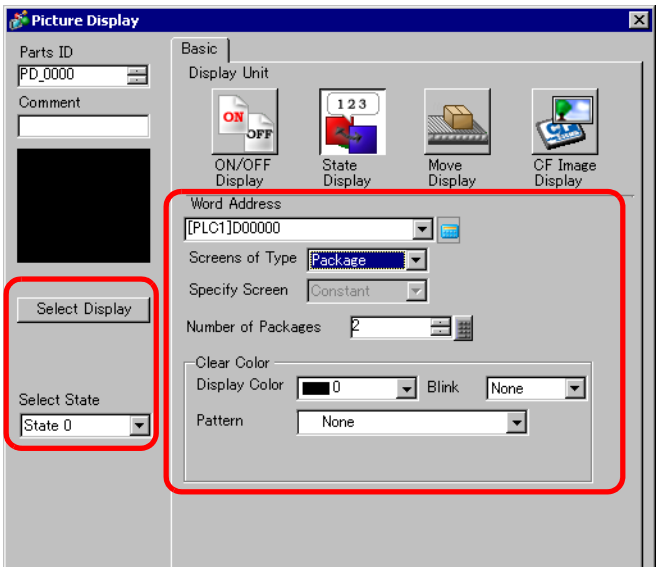
◆ Display (สำหรับหน้าจอประเภท Mark)

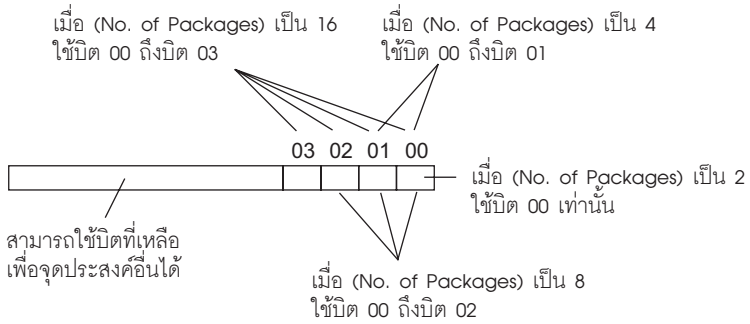


การตั้งค่า		คำอธิบาย
Display Size		ตั้งค่าขนาดการแสดงรูปภาพที่ลงทะเบียนในหน้าจอเครื่องหมาย โดยตั้งค่าให้อยู่ในช่วงระหว่างขนาดต่ำสุด (1 x 1) และขนาดสูงสุด (8 x 8)
ON Color		ตั้งค่าสีของเครื่องหมายที่จะแสดงเมื่อตำแหน่งทริกเกอร์บิตอยู่ในสถานะเปิด
	Display Color	เลือกสีของเครื่องหมายที่จะแสดง
	Background Color	เลือกสีพื้นหลังของเครื่องหมายที่จะแสดง
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Display Color] และ [Background Color] แตกต่างกันได้ หมายเหตุ • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย ☞ "9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่" (หน้า 9-34)
OFF Color		ตั้งค่าสีของหน้าจอเครื่องหมายที่จะแสดงเมื่อตำแหน่งทริกเกอร์บิตอยู่ในสถานะปิด
	Display Color	เลือกสีของเครื่องหมายที่จะแสดง
	Background Color	เลือกสีพื้นหลังของเครื่องหมายที่จะแสดง
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Display Color] และ [Background Color] แตกต่างกันได้ หมายเหตุ • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย ☞ "9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่" (หน้า 9-34)

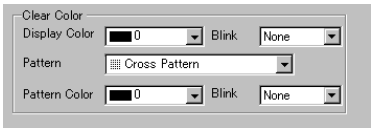
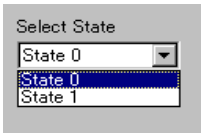
■ State Display

◆ การตั้งค่า Basic (สำหรับหน้าจอประเภท Package)

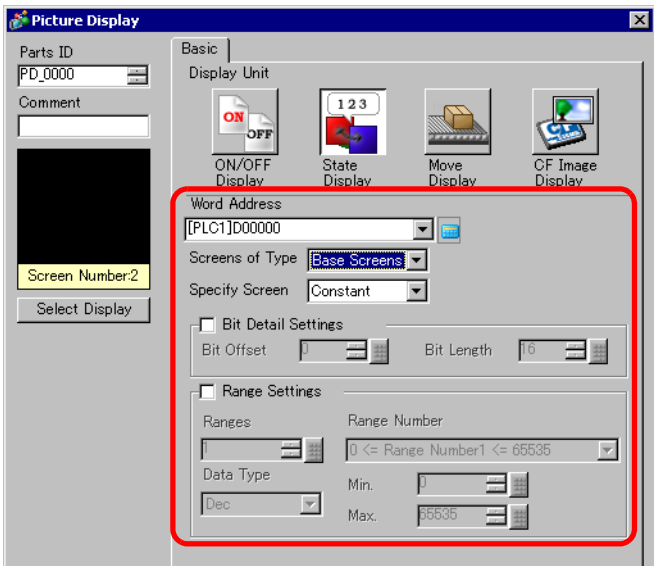


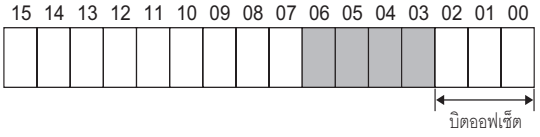
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Word Address	ตั้งค่าตำแหน่งเวิร์ดเพื่อเปลี่ยนการแสดงผล หน้าจอจะเปลี่ยนและแสดงผลตามการเปลี่ยนแปลงของข้อมูลตำแหน่งเวิร์ดที่ตั้งค่าไว้
Screens of Type	เลือกชนิดหน้าจอที่จะแสดง
Package	แสดงรูปภาพที่ลงทะเบียนใน [Package]
Specify Screen	กำหนดตายตัวเป็น “Constant” ระบุแพ็คเกจที่จะแสดงจาก [Select Display]
Number of Packages	เลือกจำนวนรูปภาพแพ็คเกจที่จะเปลี่ยนระหว่าง [2], [4], [8] หรือ [16] หมายเหตุ • รูปภาพแพ็คเกจจะเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนสถานะของบิตที่เรียงตามลำดับโดยเริ่มจากบิต 00 ในตำแหน่งเวิร์ดที่ระบุ โดยระบบจะกำหนดหมายเลขบิตให้โดยอัตโนมัติตามค่าของ [Number of Packages] โดยเริ่มต้นจากบิต 00 ในตำแหน่งเวิร์ดที่ระบุ 

ต่อ

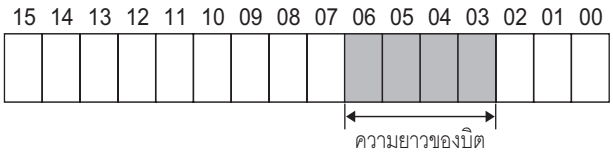
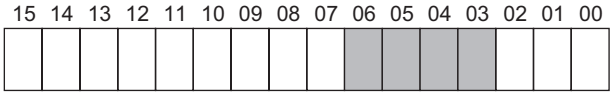
การตั้งค่า		คำอธิบาย
Clear Color		ตั้งค่าสีพื้นหลังของรูปภาพที่ลงทะเบียนใน [Package] 
	Display Color	ตั้งค่าสีพื้นหลังของรูปภาพที่จะเรียก
	Pattern	ตั้งค่ารูปแบบพื้นหลังของรูปภาพที่จะเรียก
	Pattern Color	ตั้งค่าสีรูปแบบพื้นหลังของรูปภาพที่จะเรียก
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Display Color] และ [Pattern Color] ในพาร์ทแตกต่างกันได้ **หมายเหตุ** • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย ☞ "9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่" (หน้า 9-34)
Select Display		เลือกรูปภาพที่ลงทะเบียนในแพ็คเกจ
Select State		เลือกสถานะจาก 0 ถึง 15 (สูงสุด) คลิก [Select Display] และระบุรูปภาพหน้าจอที่จะแสดง 

◆ การตั้งค่า Basic (สำหรับหน้าจอประเภท Base Screen, Image และ Image CF)

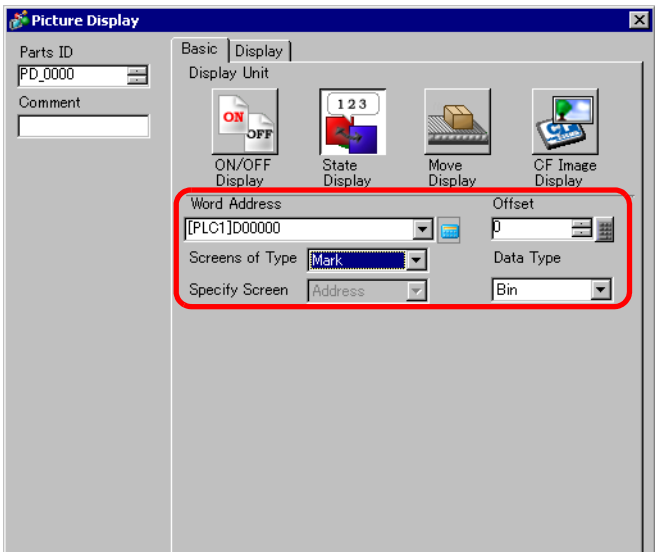


การตั้งค่า		คำอธิบาย
Word Address		• เมื่อไม่ได้ตั้งค่า [Bit Detail Settings] หรือ [Range Settings]: ตั้งค่าตำแหน่งเวิร์ดเพื่อเปลี่ยนการแสดงผล หน้าจอที่มีหมายเลขหน้าจอที่จัดเก็บอยู่ในตำแหน่งเวิร์ดนี้จะแสดงขึ้น • เมื่อตั้งค่า [Bit Detail Settings] หรือ [Range Settings]: เปลี่ยนหน้าจอเรียงไปตามลำดับโดยเริ่มจากหน้าจอแรกสุดที่ระบุใน [Select Display] ในช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงตำแหน่งบิตในตำแหน่งเวิร์ดนี้ (การตั้งค่ารายละเอียดของบิต) หรือเปลี่ยนหน้าจอเรียงไปตามลำดับโดยเริ่มจากหน้าจอแรกสุดที่ระบุใน [Select Display] โดยสอดคล้องกับช่วงข้อมูลที่เปลี่ยน
Screens of Type		เลือกชนิดหน้าจอที่จะแสดง
	Base Screen	แสดงหน้าจอหลัก
	Image (Main Unit)	แสดงหน้าจอภาพ
	Image (CF)	แสดงหน้าจอภาพที่บันทึกไว้ในการ์ด CF
Specify Screen		เลือกวิธีระบุหน้าจอที่จะแสดงระหว่าง [Constant] หรือ [Address]
Bit Detail Settings		ตั้งว่าจะกำหนดให้แสดงบิตใดในตำแหน่งเวิร์ด ข้อมูลการแสดงถูกกำหนดโดยการตั้งค่า [Bit Offset] และ [Bit Length]
	Bit Offset	ตั้งค่าว่าจะเริ่มกำหนดให้แสดงบิตใดในตำแหน่งเวิร์ด ตั้งค่าออฟเซ็ตตั้งแต่ 0 ถึง 15 ตั้งค่าเป็น “0” เมื่อคุณใช้ตำแหน่งเวิร์ดทุกตำแหน่ง หรือเมื่อไม่ต้องการตั้งค่าออฟเซ็ต 

ต่อ

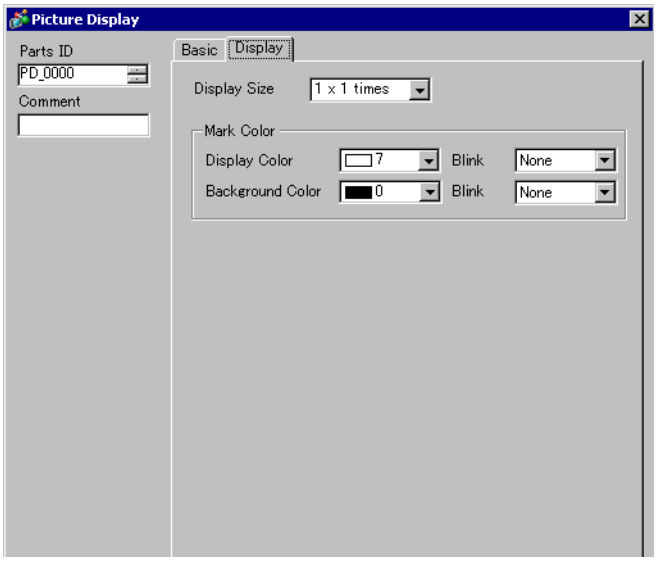
การตั้งค่า		คำอธิบาย
Bit Detail Settings	Bit Length	ตั้งค่าจำนวนบิตในตำแหน่งเวิร์ดที่จะกำหนดให้แสดง โดยตั้งค่า [Bit Length] ตั้งแต่ 1 ถึง 16 ตั้งค่าความยาวบิตภายในช่วง [Bit Offset] + [Bit Length]<=16 ถ้าบิตออฟเซ็ตไม่เท่ากับ 0 จำนวนหน้าจอที่จะเปลี่ยนจะถูกกำหนดโดยการตั้งค่า [Bit Length] 
Range Settings		ตั้งค่าจำนวนรูปภาพและค่าข้อมูลที่จะเปลี่ยนในแต่ละหน้าจอ ช่วงข้อมูลที่ใช้ได้ขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Bit Detail] **หมายเหตุ** • ข้อมูลสำหรับใช้เปลี่ยนการแสดงผลคือ บิตต่าง ๆ ที่กำหนดความยาวข้อมูลไว้ โดยเริ่มจากหมายเลขบิตหลังบิต 0 ซึ่งตั้งค่า [Bit Offset] ไว้ เช่น เมื่อบิตออฟเซ็ตเท่ากับ “3” และความยาวบิตเท่ากับ “4” ข้อมูลสำหรับใช้เปลี่ยนการแสดงผลจะใช้บิต 4 บิตต่อไปนี้ 
	Ranges	ตั้งค่าหมายเลขหน้าจอที่จะเปลี่ยนโดยกำหนดเป็นจำนวนช่วง โดยตั้งค่าได้ตั้งแต่ 1 ถึง 32 แต่หากตั้งค่ามากกว่าจำนวนบิตของข้อมูลที่กำหนดไว้ใน [Bit Length] จะไม่สามารถแสดงได้ เช่น เมื่อความยาวบิตเท่ากับ “4” จะกำหนดจำนวนช่วงได้ตั้งแต่ 1 ถึง 16
	Data Type	เลือกชนิดข้อมูลของ [Min Value] และ [Max Value] ใน Rage Settings ระหว่างชนิด [Dec], [Hex] หรือ [BCD]
	Range Number	เลือก [Range Number] ที่จะตั้งค่า
	Min	กำหนดค่าต่ำสุดของช่วงที่เลือกไว้
	Max	กำหนดค่าสูงสุดของช่วงที่เลือกไว้

◆ การตั้งค่า Basic (สำหรับหน้าจอประเภท Mark)



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Word Address	ตั้งค่าตำแหน่งเวิร์ดเพื่อเปลี่ยนการแสดงผล จัดเก็บหมายเลขหน้าจอเครื่องหมายที่จะแสดงในตำแหน่งเวิร์ดที่กำหนด
Screens of Type	เลือกชนิดหน้าจอที่จะแสดง
Mark	แสดงรูปภาพที่ลงทะเบียนในหน้าจอเครื่องหมาย
Specify Screen	กำหนดไว้ตายตัวเป็น [Address] หมายเลขหน้าจอเครื่องหมายที่จะแสดงจะถูกจัดเก็บไว้ในตำแหน่งที่ตั้งค่าใน [Word Address]
Offset	ตั้งค่าออฟเซ็ตตั้งแต่ 0 ถึง 8999 หน้าจอเครื่องหมายที่ตรงกับผลรวมของค่าออฟเซ็ตและหมายเลขหน้าจอที่จัดเก็บไว้ในตำแหน่งเวิร์ดจะแสดงขึ้น
Data Type	เลือกชนิดข้อมูลของหมายเลขที่จัดเก็บไว้ระหว่างชนิด [Bin] หรือ [BCD]

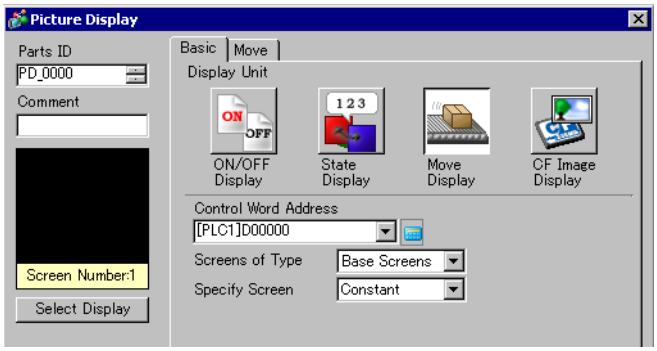
◆ Display (**สำหรับหน้าจอประเภท** Mark)



การตั้งค่า		คำอธิบาย
Display Size		ตั้งค่าขนาดการแสดงรูปภาพที่ลงทะเบียนในหน้าจอเครื่องหมาย โดยตั้งค่าให้อยู่ในช่วงระหว่างขนาดต่ำสุด (1 x 1) และขนาดสูงสุด (8 x 8)
Mark Color		ตั้งค่าสีของรูปภาพที่ลงทะเบียนในหน้าจอเครื่องหมาย
	Display Color	เลือกสีของเครื่องหมายที่จะแสดง
	Background Color	เลือกสีพื้นหลังของเครื่องหมายที่จะแสดง
	Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Display Color] และ [Background Color] แตกต่างกันได้ **หมายเหตุ** • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย ☞ **"**9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่**"** (หน้า 9-34)

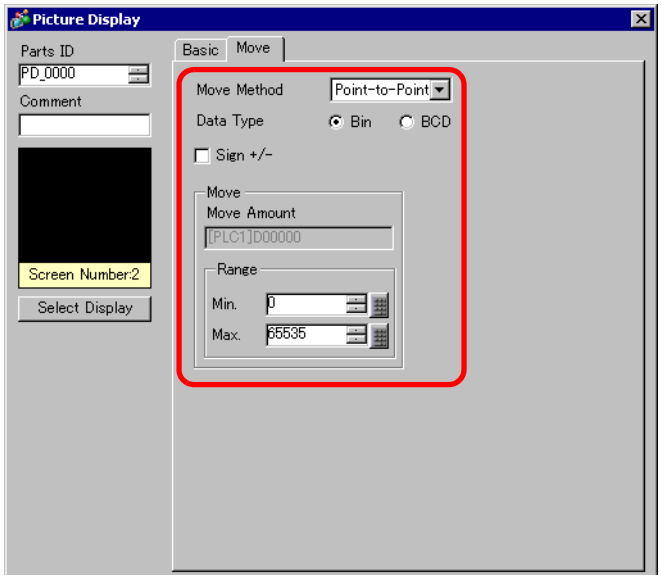
■ Move Display

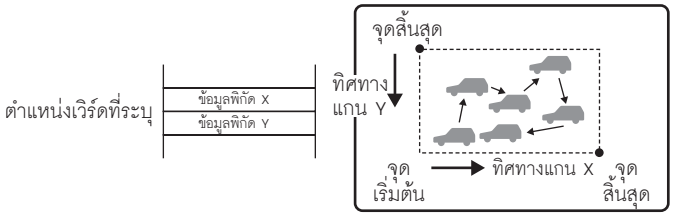
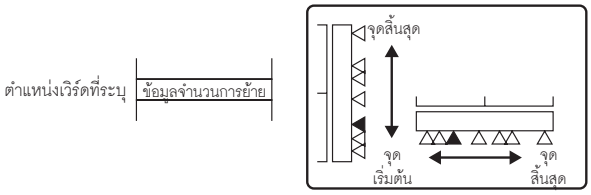
◆ การตั้งค่า Basic



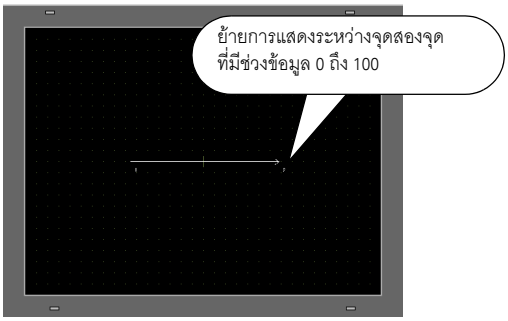
การตั้งค่า			คำอธิบาย
Control Word Address			ระบุตำแหน่งเวิร์ดที่จะจัดเก็บจำนวนการย้าย โดยจะย้ายและแสดงรูปภาพหน้าจอตามข้อมูลที่จัดเก็บไว้
Screens of Type			เลือกชนิดหน้าจอที่จะแสดง หมายเหตุ • ในการแสดงการย้าย หน้าจอที่จะเรียกจะแสดงขึ้นโดยมีจุดศูนย์กลางหน้าจอซ้อนทับกับตำแหน่งพิกัด (ตำแหน่งการแสดง) ที่กำหนดไว้บนรูปภาพ
	Base Screen		แสดงหน้าจอหลัก
	Image (Main Unit)		แสดงหน้าจอภาพ
	Image CF Card		แสดงหน้าจอภาพที่บันทึกไว้ในการ์ด CF
	Mark		แสดงรูปภาพที่ลงทะเบียนในหน้าจอเครื่องหมาย
Specify Screen			เลือกวิธีระบุหน้าจอที่จะแสดงระหว่าง [Constant] หรือ [Address]
	Constant		กำหนดหน้าจอเครื่องหมายที่จะแสดงไว้ตายตัว โดยคลิก [Select Display] แล้วระบุหน้าจอที่คุณต้องการแสดง
	Address		สามารถเปลี่ยนหน้าจอที่แสดงได้ การจัดเก็บหน้าจอใน Screen Number Specification Address ทำให้คุณสามารถเปลี่ยนไปแสดงรูปภาพหน้าจอได้
Specify Screen	Address	Screen Specify Range Address	ตั้งค่าตำแหน่งที่จะจัดเก็บหมายเลขหน้าจอที่จะแสดง
		Data Type	เลือกชนิดข้อมูลสำหรับตำแหน่งหน้าจอแสดงผลระหว่าง [Bin] หรือ [BCD]
		Offset Value	ตั้งค่าออฟเซ็ต รูปภาพหน้าจอที่ใส่ค่าออฟเซ็ตเพิ่มในหมายเลขหน้าจอไว้ที่จัดเก็บอยู่ในตำแหน่งหมายเลขหน้าจอแสดงผลจะแสดงขึ้น

◆ Move (สำหรับหน้าจอประเภท Base Screen, Image และ Image CF)



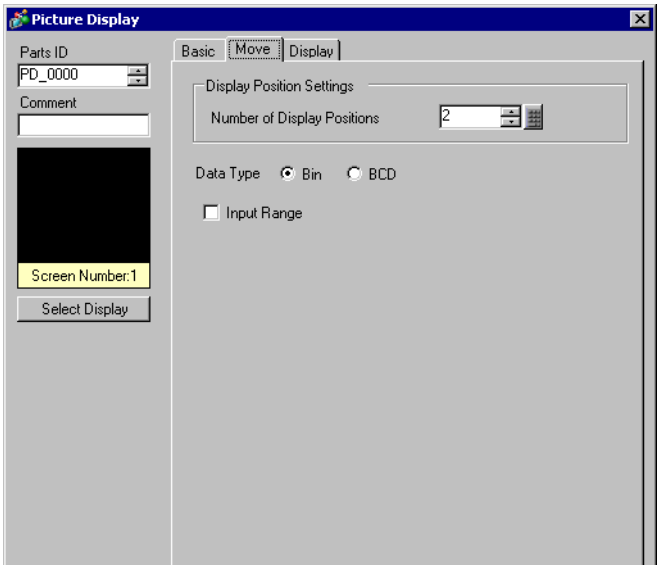
การตั้งค่า		คำอธิบาย
Move Method		เลือกวิธีย้ายแบบ [Area Migration] หรือ [Point-to-Point Move]
	Area Migration	ย้ายและแสดงไลบรารีหนึ่งไลบรารีได้ตามต้องการในพื้นที่ที่กำหนด • Area Migration หน้าจอที่จะเรียกจะย้ายอยู่ในพื้นที่ ข้อมูลจะใช้เวิร์ดจำนวนสองเวิร์ด 
Move Method	Point-to-Point Move	ย้ายและแสดงหน้าจอหนึ่งหน้าจอในแนวเส้นตรงระหว่างจุดที่กำหนดสองจุด • Point-to-Point Move หน้าจอที่จะเรียกจะเคลื่อนย้ายอยู่ในแนวเส้นตรงระหว่างจุดสองจุด ข้อมูลจะใช้เวิร์ดจำนวนหนึ่งเวิร์ด 
Data Type		เลือกชนิดข้อมูลของตำแหน่งเวิร์ดที่ใช้จัดเก็บจำนวนการย้ายระหว่าง [Bin] หรือ [BCD]

ต่อ

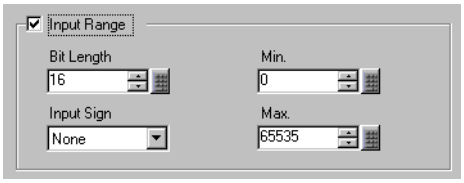
<table>
<tr><th colspan="3">การตั้งค่า</th><th>คำอธิบาย</th></tr>
<tr><td colspan="3">Sign +/-</td><td>ทำเครื่องหมายที่ช่องนี้ถ้าคุณต้องการแสดงข้อมูลที่เป็นจำนวนลบ คุณจะสามารถเลือกช่องนี้ได้เฉพาะเมื่อชนิดข้อมูลเป็น [Bin] เท่านั้น</td></tr>
<tr><td colspan="3">Move</td><td>ตั้งค่าจำนวนและช่วงการย้าย</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Move Amount</td><td>ตั้งค่าตำแหน่งเวิร์ดที่จัดเก็บจำนวนการย้าย โดยจะย้ายและแสดงรูปภาพหน้าจออีกรูปภาพหนึ่งด้วยการเปลี่ยนข้อมูลในตำแหน่งเวิร์ดที่กำหนดไว้
หมายเหตุ
• เมื่อต้องการย้ายแบบ Area Migration ให้กำหนดตำแหน่งเวิร์ดสองตำแหน่งเพื่อจัดเก็บจำนวนการย้ายบนพิกัด X/พิกัด Y</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Range</td><td>ตั้งค่าช่วงการย้าย
ตัวอย่าง การย้ายแบบ Point-to-point ที่มีค่าสูงสุด “100” และค่าต่ำสุด “0”
 

หมายเหตุ
• สำหรับ [Area Migration] ให้กำหนดช่วงข้อมูลของตำแหน่งเวิร์ดที่จัดเก็บจำนวนการย้ายแต่ละครั้งบนพิกัด X/พิกัด Y</td></tr>
<tr><td></td><td></td><td>Min</td><td>ตั้งค่าต่ำสุดของช่วง ช่วงการตั้งค่าขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Data Type] และ [Sign +/-]
<table>
<tr><th>Data Type</th><th>Input Sign</th><th>ช่วงการป้อนข้อมูล</th></tr>
<tr><td>Bin</td><td>ไม่เลือก</td><td>0 ถึง 65534</td></tr>
<tr><td>Bin</td><td>เลือก</td><td>32768 ถึง 32766</td></tr>
<tr><td>BCD</td><td>-</td><td>0 ถึง 9998</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>Move</td><td>Range</td><td>Max</td><td>ตั้งค่าสูงสุดของช่วง ช่วงการตั้งค่าขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Data Type] และ [Sign +/-]
<table>
<tr><th>Data Type</th><th>Input Sign</th><th>ช่วงการป้อนข้อมูล</th></tr>
<tr><td>Bin</td><td>ไม่เลือก</td><td>1 ถึง 65535</td></tr>
<tr><td>Bin</td><td>เลือก</td><td>-32767 ถึง 32767</td></tr>
<tr><td>BCD</td><td>-</td><td>1 ถึง 9999</td></tr>
</table></td></tr>
</table>

◆ Move (สำหรับหน้าจอประเภท Mark)



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Display Position Settings	ตั้งค่าตำแหน่งการวาง
Number of Display Positions	ตั้งค่าหมายเลขตำแหน่งการวาง
Data Type	เลือกชนิดข้อมูลของตำแหน่งเวิร์ดควบคุมที่ใช้จัดเก็บตำแหน่งการแสดงผลระหว่าง “Bin” หรือ “BCD”
ช่วงการป้อนข้อมูล	ตั้งค่าช่วงข้อมูลของตำแหน่งเวิร์ดควบคุม โดยจะย้ายและแสดงข้อมูลเป็นเปอร์เซ็นต์ตามการตั้งค่า ข้อมูลจะถูกกำหนดเป็นเลขฐานสองไว้ตายตัว ช่วงการตั้งค่าขึ้นอยู่กับการตั้งค่า “Input Sign”



ค่าต่ำสุด/สูงสุดของช่วงการป้อนข้อมูล

Input Sign	Min	Max
ไม่เลือก	0 ถึง 65534	1 ถึง 65535
2's Complement	32768 ถึง 32766	−32767 ถึง 32767
MSB Sign	32767 ถึง 32766	−32766 ถึง 32767

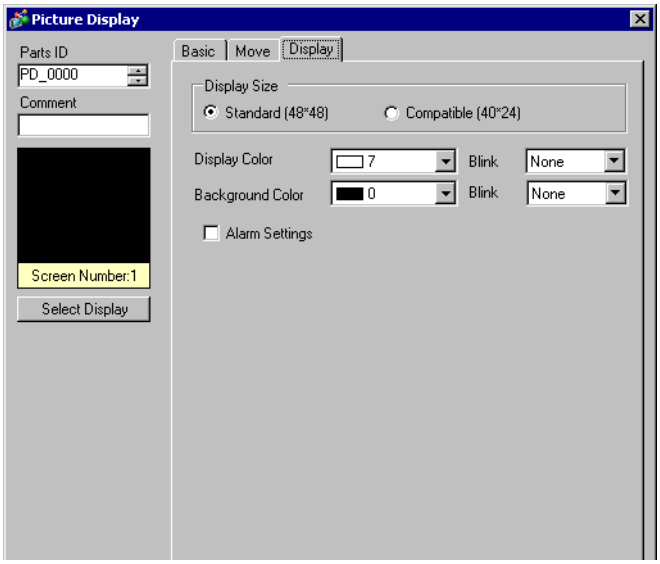
หมายเหตุ

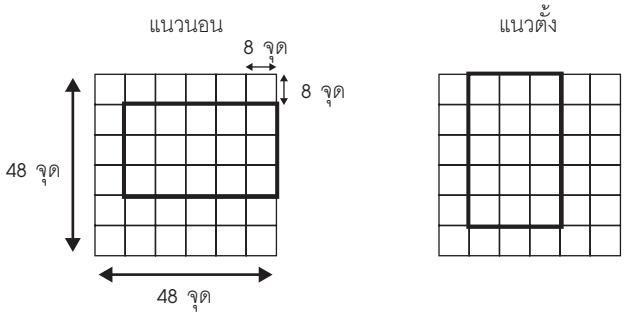
- ถ้าไม่ได้กำหนดช่วงการป้อนข้อมูล หน้าจอจะแสดงอยู่ที่ตำแหน่งข้อมูลที่จัดเก็บอยู่ในตำแหน่งเวิร์ดควบคุม

ต่อ

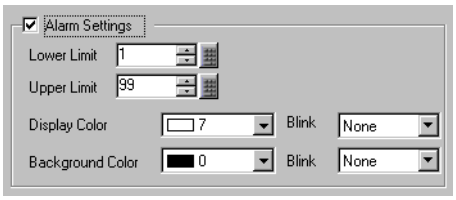
การตั้งค่า		คำอธิบาย
	Bit Length	ตั้งค่าความยาวบิตที่ถูกต้องของข้อมูลที่จัดเก็บในตำแหน่งเวิร์ด
	Input Sign	เลือกเครื่องหมายข้อมูลระหว่า [None], [2's Complement] หรือ [MSB Sign]
	Min	ตั้งค่าต่ำสุดของช่วงการป้อนข้อมูล
	Max	ตั้งค่าสูงสุดของช่วงการป้อนข้อมูล

◆ Display (สำหรับหน้าจอประเภท Mark)



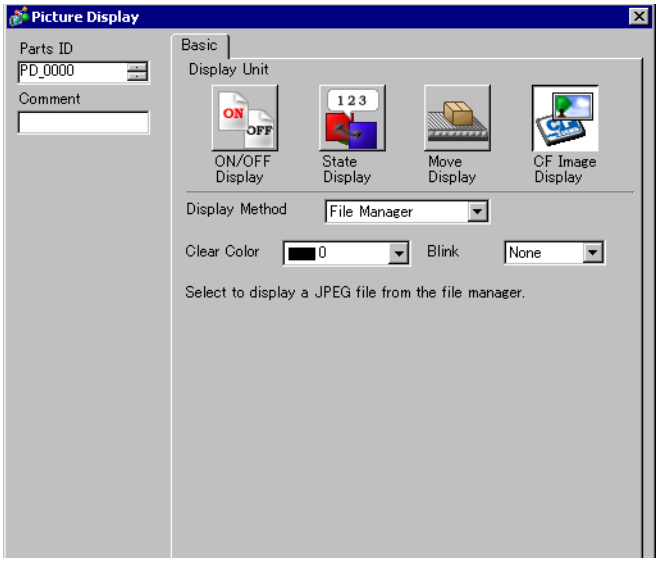
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Display Size	เลือกขนาดหน้าจอเครื่องหมายที่จะแสดงระหว่างขนาด [Standard (48 x 48)] หรือ [Compatible (40 x 24)] หมายเหตุ • Standard เลือกตัวเลือกนี้เมื่อคุณใช้เครื่องหมายที่สร้างขึ้นบนกรอบเส้นหนาในรูปต่อไปนี้ • Compatible เลือกตัวเลือกนี้เมื่อคุณใช้เครื่องหมายที่สร้างขึ้นภายในกรอบเส้นหนาในรูปต่อไปนี้ หรือเครื่องหมายที่สร้างใน GP-PRO II/III 
Display Color	เลือกสีของเครื่องหมายที่จะแสดง
Background Color	เลือกสีพื้นหลังของเครื่องหมายที่จะแสดง

ต่อ

การตั้งค่า	คำอธิบาย
Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Display Color] และ [Background Color] แตกต่างกันได้ **หมายเหตุ** • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย ☞ "9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่" (หน้า 9-34)
Alarm	ตั้งค่าว่าจะใช้การแจ้งเตือนหรือไม่ เมื่อใช้การแจ้งเตือน คุณสามารถแสดงว่าตำแหน่งแสดงผลอยู่นอกช่วงขีดจำกัดบนและขีดจำกัดล่างที่กำหนดไว้ได้ ด้วยการเปลี่ยนสีแสดงผล/สีพื้นหลังในหน้าจอเครื่องหมาย 
Lower Limit	ตั้งค่าขีดจำกัดล่างสำหรับการแจ้งเตือนตั้งแต่ 1 ถึง 98
Upper Limit	ตั้งค่าขีดจำกัดบนสำหรับการแจ้งเตือนตั้งแต่ 2 ถึง 99
Display Color	กำหนดสีของเครื่องหมายที่จะแสดงเมื่อการแจ้งเตือนทำงาน
Background Color	เลือกสีพื้นหลังของเครื่องหมายที่จะแสดงเมื่อการแจ้งเตือนทำงาน
Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ คุณสามารถตั้งค่าการกะพริบของ [Display Color] และ [Background Color] แตกต่างกันได้ **หมายเหตุ** • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย ☞ "9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่" (หน้า 9-34)

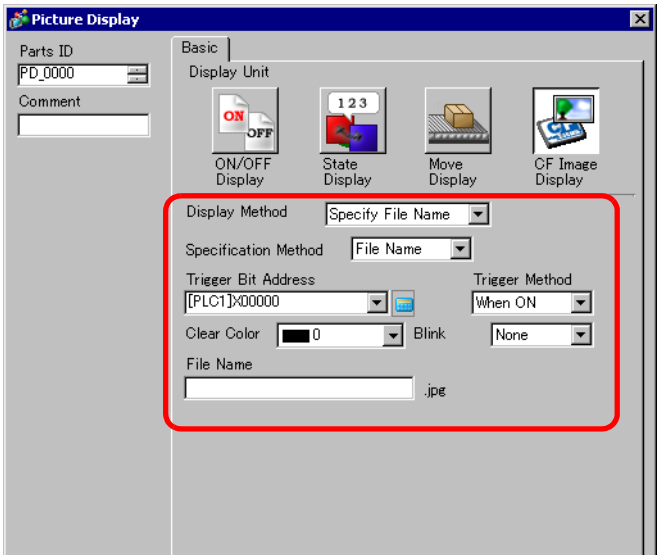
■ CF Image Display

◆ การตั้งค่า Basic (File Manager)



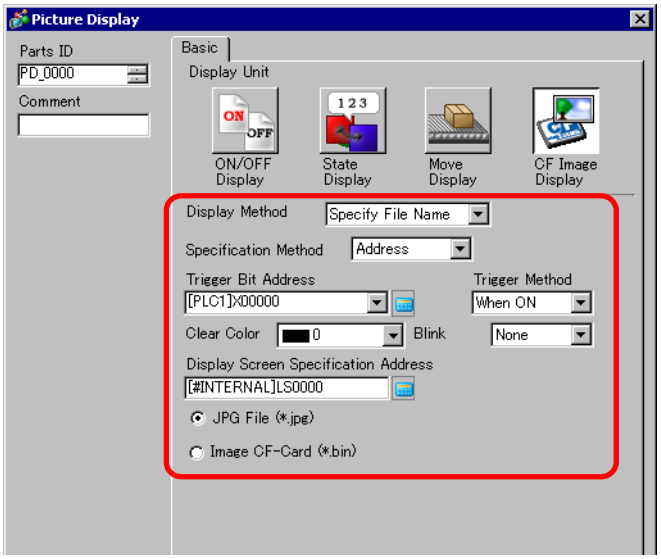
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Display Method	ตั้งค่าวิธีแสดงไฟล์ที่บันทึกไว้ในการ์ด CF
File Manager	แสดงรูปภาพที่เป็นไฟล์ JPEG ด้วย [File Manager] ในพาร์ทแสดงผลข้อมูลพิเศษ หมายเหตุ • สำหรับรายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับพาร์ทแสดงผลข้อมูลพิเศษ [File Manager] โปรดดูที่ ☞ "25.10.2 คำแนะนำในการตั้งค่า [Special Data Display] ■ File Manager" (หน้า 25-86)
Clear Color	กำหนดสีเมื่อไม่มีการแสดงรูปภาพ
Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ หมายเหตุ • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย ☞ "9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่" (หน้า 9-34)

◆ **การตั้งค่า** Basic (Specify File Name - File Name)



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Display Method	ตั้งค่าวิธีแสดงไฟล์ที่บันทึกไว้ในการ์ด CF
Specify File Name	ระบุชื่อไฟล์ JPEG ที่จัดเก็บอยู่ในการ์ด CF และแสดงรูปภาพ
Specification Method	ตั้งค่าวิธีระบุไฟล์ที่บันทึกไว้ในการ์ด CF
File Name	ระบุชื่อไฟล์ภาพที่จะแสดงโดยตรง และแสดงภาพบนหน้าจอ
Triggered Bit Address	ตั้งค่าตำแหน่งบิตที่ควบคุมการแสดงภาพ
Triggered Method	ตั้งค่าว่าจะแสดงภาพด้วยการเปิดหรือปิดของตำแหน่งบิตหรือไม่
Clear Color	กำหนดสีเมื่อไม่มีการแสดงรูปภาพ
Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ หมายเหตุ • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย ☞ “9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่” (หน้า 9-34)
File Name	ป้อนชื่อไฟล์ภาพที่จะแสดง

◆ การตั้งค่า Basic (Specify File Name - Address)



การตั้งค่า	คำอธิบาย
Display Method	ตั้งค่าวิธีแสดงไฟล์ที่บันทึกไว้ในการ์ด CF
Specify File Name	ระบุชื่อไฟล์ภาพ (ไฟล์แปลง BMP หรือไฟล์ JPEG) หรือไฟล์ JPEG ที่จัดเก็บอยู่ในการ์ด CF และแสดงภาพ
Specification Method	ตั้งค่าวิธีระบุไฟล์ที่บันทึกไว้ในการ์ด CF
Address	ระบุชื่อไฟล์ภาพที่จะแสดงในตำแหน่ง และแสดงภาพบนหน้าจอ
Triggered Bit Address	ตั้งค่าตำแหน่งบิตที่ควบคุมการแสดงภาพ
Triggered Method	ตั้งค่าว่าจะแสดงภาพด้วยการเปิดหรือปิดของตำแหน่งบิตหรือไม่
Clear Color	กำหนดสีเมื่อไม่มีการแสดงรูปภาพ
Blink	เลือกว่าจะให้พาร์ทกะพริบหรือไม่ และกำหนดความเร็วในการกะพริบ **หมายเหตุ** • การตั้งค่าการกะพริบได้หรือไม่นั้นขึ้นอยู่กับการตั้งค่า [Color] ของยูนิตหลักและการตั้งค่าระบบด้วย ☞ “9.5.1 การตั้งค่าสี ■ รายการสีที่มีอยู่” (หน้า 9-34)

ต่อ

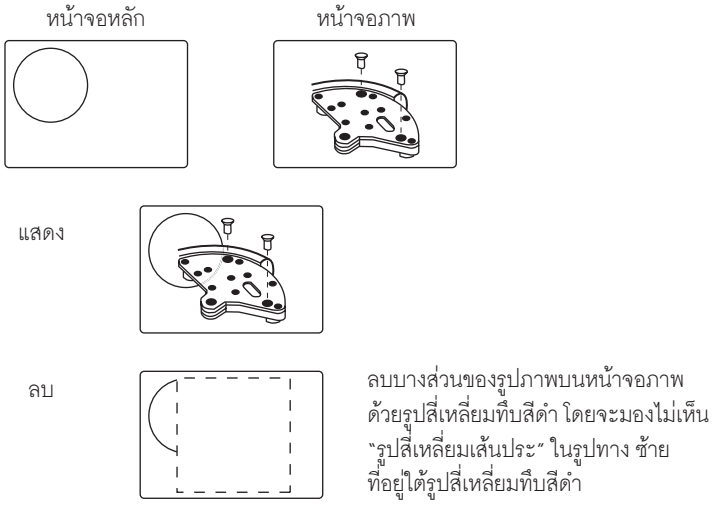
การตั้งค่า	คำอธิบาย
Display Screen Specification Address	ตั้งค่าตำแหน่งที่ระบุไฟล์ภาพที่จะแสดง **หมายเหตุ** • ระบุข้อมูลที่ใช้จัดเก็บพาธแบบครบถ้วน (ชื่อโฟลเดอร์และชื่อไฟล์) พาธที่ครบถ้วนควรมีอักขระแบบไบต์เดี่ยวไม่เกิน 20 อักขระ (10 เวิร์ด) ถ้ามีอักขระน้อยกว่า 20 ตัว อย่าลืมใส่ “00h” ต่อท้าย • ใส่ “\” คั่นระหว่างชื่อโฟลเดอร์และชื่อไฟล์ในพาธแบบครบถ้วน • ชื่อไฟล์ควรมีอักขระแบบไบต์เดี่ยวไม่เกิน 8 ตัว และรองรับเฉพาะไฟล์ Bin และ JPEG เท่านั้น • สามารถตั้งค่า [Display Screen Specification Address] ด้วยตำแหน่งภายในของ GP (LS หรือ USR) ได้เท่านั้น เช่น การแสดงไฟล์ภาพ (LOGO.bin) ในโฟลเดอร์ [DATA] ในการ์ด CF (Display Screen Specification Address: LS1000) ตัวอย่างการตั้งค่า 16 บิต LS1000 ‘D’ ‘A’ LS1001 ‘T’ ‘A’ LS1002 ‘\’ ‘L’ LS1003 ‘O’ ‘G’ LS1004 ‘O’ 00h LS1005 00h 00h : : :
JPG File (*.jpg)	เลือกตัวเลือกนี้เมื่อคุณแสดงไฟล์ JPG
Image CF (*.bin)	เลือกตัวเลือกนี้เมื่อคุณระบุไฟล์ภาพ (*.bin) ที่บันทึกไว้ในโฟลเดอร์ส่งออกข้อมูลการ์ด CF หรือในการ์ด CF

10.6 ข้อจำกัด

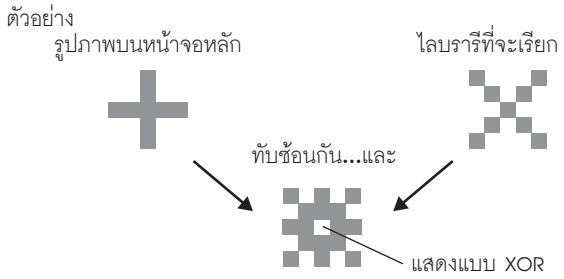
10.6.1 ข้อจำกัดของพาร์ทแสดงรูปภาพ (ON/OFF Display)

เมื่อตั้งค่า [Screens of Type] **เป็น** [Base Screen], [Image] **หรือ** [Image CF Card]

- **หน้าจอที่อยู่นอกช่วงการแสดงของ GP เนื่องจากมีการเรียกหน้าจอด้วยพาร์ทแสดงรูปภาพ จะถูกตัดออกและไม่แสดงขึ้นที่หน้าจอ**
- **พาร์ทแสดงรูปภาพสามารถเรียกได้เฉพาะรูปภาพหรือภาพปกติเท่านั้น คุณไม่สามารถเรียกฟังก์ชัน ที่มีอยู่บนเมนู Part ได้ คุณสามารถเรียกและแสดงฟังก์ชันเหล่านั้นได้โดยใช้การแสดงหน้าต่าง**
  ☞"18.2 การสร้างหน้าต่าง" (หน้า 18-4)
- **หากคุณตั้งค่า** [Clearing Action] **ให้กับภาพ สี่เหลี่ยมผืนผ้าที่มีขนาดเท่ากับภาพจะถูกลบออกเป็นสีดำ**



- **ถ้าคุณเรียกรูปภาพหรือข้อความที่ทำเครื่องหมายในช่อง** [Clearing Action] **ไว้ และรูปภาพหรือข้อความ ซ้อนทับกัน สีของส่วนที่ซ้อนทับกันจะเปลี่ยนไปจากสีที่ตั้งค่าไว้ โปรดเพิ่มความระมัดระวังเมื่อวางสีหนึ่ง ซ้อนทับบนอีกสีหนึ่ง**



■ การจัดเรียงสี 8 สี

ตารางการจัดเรียงสีในแบบต่างๆ

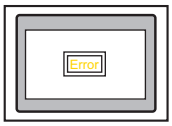
	น้ำเงิน	เขียว	ฟ้า	แดง	ม่วง	เหลือง	ขาว
น้ำเงิน	ดำ	ฟ้า	เขียว	ม่วง	แดง	ขาว	เหลือง
เขียว	ฟ้า	ดำ	น้ำเงิน	เหลือง	ขาว	แดง	ม่วง
ฟ้า	เขียว	น้ำเงิน	ดำ	ขาว	เหลือง	ม่วง	แดง
แดง	ม่วง	เหลือง	ขาว	ดำ	น้ำเงิน	เขียว	ฟ้า
ม่วง	แดง	ขาว	เหลือง	น้ำเงิน	ดำ	ฟ้า	เขียว
เหลือง	ขาว	แดง	ม่วง	เขียว	ฟ้า	ดำ	น้ำเงิน
ขาว	เหลือง	ม่วง	สีแดง	ฟ้า	เขียว	น้ำเงิน	ดำ

* เมื่อสีเดียวกันซ้อนทับกัน จะกลายเป็น “สีดำ”

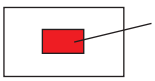
ตัวอย่าง

การแสดงรูปภาพบนหน้าจอหลักด้วยการตั้งค่าต่อไปนี้

- การตั้งค่าการแสดงรูปภาพ
  - Display Method: ON Display
  - Specify Screen: Constant
  - Screen Type: Base Screen 300

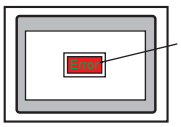


- B300



ตั้งค่าสีสำหรับแสดงผลเป็น “สีแดง”

เมื่อบิตทำงาน B300 จะแสดงขึ้น และสวิตช์จะแสดงสีกลับกัน



ฉันต้องการแสดงคำว่า “Error” ด้วย “สีเหลือง”!

ต้องตั้งค่าคำว่า “Error” เป็น “สีเขียว”

■ การแสดงผล 256 สี

คุณสามารถคำนวณผลลัพธ์ของสีสองสีที่ซ้อนทับกันได้ โดยกำหนดรหัส RGB ของรหัสสีที่ซ้อนทับกัน และทำ XOR

หมายเหตุ

- รหัสสีคือค่าของสีแต่ละสีที่แสดงอยู่ในจานสี

■ รหัสสี

ตารางรหัส RGB สำหรับสี 256 สี

รหัสสี	รหัส RGB	รหัสสี	รหัส RGB	รหัสสี	รหัส RGB	รหัสสี	รหัส RGB
0	00h	64	6Eh	128	CCh	192	A2h
1	01h	65	7Eh	129	DCh	193	B2h
2	02h	66	7Fh	130	DDh	194	B3h
3	03h	67	6Fh	131	CDh	195	A3h
4	04h	68	2Eh	132	C4h	196	AAh
5	05h	69	3Eh	133	D4h	197	BAh
6	06h	70	3Fh	134	D5h	198	BBh
7	07h	71	2Fh	135	C5h	199	ABh
8	10h	72	82h	136	8Ch	200	E2h
9	11h	73	92h	137	9Ch	201	F2h
10	20h	74	93h	138	9Dh	202	F3h
11	30h	75	83h	139	8Dh	203	E3h
12	31h	76	8Ah	140	84h	204	EAh
13	21h	77	9Ah	141	94h	205	FAh
14	22h	78	9Bh	142	95h	206	FBh
15	32h	79	8Bh	143	85h	207	EBh
16	33h	80	C2h	144	28h	208	EEh
17	23h	81	D2h	145	38h	209	FEh
18	12h	82	D3h	146	39h	210	FFh
19	13h	83	C3h	147	29h	211	EFh
20	40h	84	CAh	148	68h	212	E6h
21	50h	85	DAh	149	78h	213	F6h
22	51h	86	DBh	150	79h	214	F7h
23	41h	87	CBh	151	69h	215	E7h
24	60h	88	CEh	152	6Ch	216	AEh
25	70h	89	DEh	153	7Ch	217	BEh
26	71h	90	DFh	154	7Dh	218	BFh
27	61h	91	CFh	155	6Dh	219	AFh
28	62h	92	C6h	156	2Ch	220	A6h
29	72h	93	D6h	157	3Ch	221	B6h
30	73h	94	D7h	158	3Dh	222	B7h
31	63h	95	C7h	159	2Dh	223	A7h
32	42h	96	8Eh	160	A0h	224	2Ah
33	52h	97	9Eh	161	B0h	225	3Ah
34	53h	98	9Fh	162	B1h	226	3Bh
35	43h	99	8Fh	163	A1h	227	2Bh
36	44h	100	86h	164	A8h	228	6Ah
37	54h	101	96h	165	B8h	229	7Ah
38	55h	102	97h	166	B9h	230	7Bh
39	45h	103	87h	167	A9h	231	6Bh
40	64h	104	0Ah	168	E0h	232	08h
41	74h	105	1Ah	169	F0h	233	18h
42	75h	106	1Bh	170	F1h	234	19h
43	65h	107	0Bh	171	E1h	235	09h
44	66h	108	4Ah	172	E8h	236	48h
45	76h	109	5Ah	173	F8h	237	58h
46	77h	110	5Bh	174	F9h	238	59h
47	67h	111	4Bh	175	E9h	239	49h
48	46h	112	4Eh	176	ECh	240	4Ch
49	56h	113	5Eh	177	FCh	241	5Ch
50	57h	114	5Fh	178	FDh	242	5Dh
51	47h	115	4Fh	179	EDh	243	4Dh
52	14h	116	0Eh	180	E4h	244	0Ch
53	15h	117	1Eh	181	F4h	245	1Ch
54	24h	118	1Fh	182	F5h	246	1Dh
55	34h	119	0Fh	183	E5h	247	0Dh
56	35h	120	C0h	184	ACh	248	90h
57	25h	121	D0h	185	BCh	249	91h
58	26h	122	D1h	186	BDh	250	81h
59	36h	123	C1h	187	ADh	251	88h
60	37h	124	C8h	188	A4h	252	98h
61	27h	125	D8h	189	B4h	253	99h
62	16h	126	D9h	190	B5h	254	89h
63	17h	127	C9h	191	A5h	255	80h

ตัวอย่าง

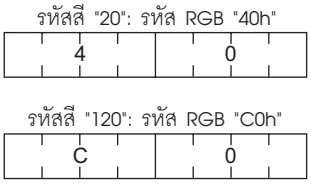
การซ้อนทับกันของรหัสสี “20” และ “120”

หารหัส RGB ของแต่ละสีใน “ตารางรหัส RGB สำหรับสี 256 สี” ในหน้าก่อน

รหัสสี “20”: รหัส RGB “40h”

รหัสสี “120”: รหัส RGB “C0h”

ข้อมูลของรหัสสีทั้งสองใน GP มีดังนี้



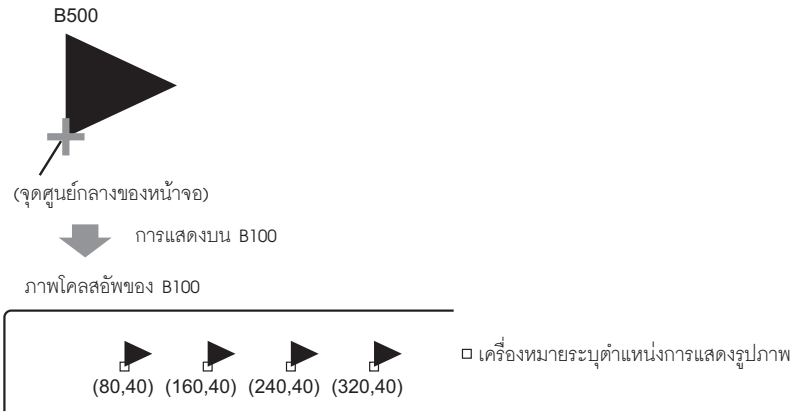
ทำงานโดย XOR สำหรับการแสดงแบบ XOR

ผลจากการที่รหัสสี “20” และ “120” ซ้อนทับกัน สีซึ่งมีรหัสสีต่อไปนี้จะแสดงขึ้น

รหัสสี “255”: รหัส RGB “80h”

- เมื่อตั้งค่า [Screens of Type] เป็น [Base Screen], [Image] หรือ [Image CF Card] จะมีเครื่องหมายระบุตำแหน่งการแสดงผล ปรากฏขึ้นบนหน้าจอ เครื่องหมายนี้จะระบุตำแหน่งศูนย์กลางของหน้าจอที่คุณต้องการเรียก

ตัวอย่าง หน้าจอที่เรียก



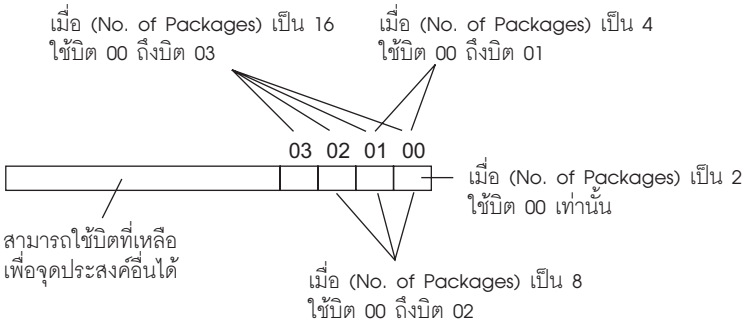
หน้าจอที่เรียกจะแสดงขึ้นโดยจุดศูนย์กลางของหน้าจอซ้อนทับกับตำแหน่งที่ระบุอยู่บนการแสดงรูปภาพ

- เมื่อทำเครื่องหมายที่ช่อง [Clearing Action] รูปภาพที่วาดด้วยจุดขนาดเดียวกันตั้งแต่สองจุดขึ้นไป (เส้นตรงขนาด 3 จุดหรือ 5 จุด, เส้นตรงพร้อมหัวลูกศรขนาด 2 จุด หรืออักขระตัวยก เป็นต้น) จะไม่สามารถแสดงบนรูปภาพหน้าจอได้ตามปกติ
- ถ้ารูปภาพที่ซ้อนทับเป็นอักษรรูปภาพ ภาพจะไม่แสดงแบบ XOR
- คุณสามารถตั้งค่าให้ลายน้ำเป็นสีพื้นหลังทั้งเมื่อบิตทำงานและไม่ทำงาน ได้เฉพาะเมื่อตั้งค่า [Screens of Type] เป็น [Mark] และ [Specify Screen] เป็น [Constant] เท่านั้น

10.6.2 ข้อจำกัดของพาร์ทแสดงรูปภาพ (State Display)

เมื่อ [Screens of Type] **เป็น** [Package]

- รูปภาพที่จะเรียกจะเปลี่ยนไปตามการเปลี่ยนสถานะของบิตที่เรียงตามลำดับโดยเริ่มจากบิต 00 ในตำแหน่งเวิร์ดที่ระบุ โดยระบบจะกำหนดหมายเลขบิตให้โดยอัตโนมัติตามค่าของ [Number of Packages] โดยเริ่มต้นจากบิต 00 ในตำแหน่งเวิร์ดที่ระบุ



- หากระบุสถานะที่ไม่ได้กำหนดแพ็คเกจไว้ หน้าจอจะไม่แสดงรูปภาพใด ๆ ตัวอย่างเช่น เมื่อ [Number of Packages] เป็น 16 และมีเฉพาะสถานะ 0 ถึง 3 เท่านั้นที่ลงทะเบียนแพ็คเกจไว้ การระบุสถานะ 4 ถึง 15 จะแสดงเฉพาะกรอบสี่เหลี่ยมพื้นหลังเท่านั้น

เมื่อตั้งค่า [Screens of Type] **เป็น** [Base Screen], [Image] **หรือ** [Image CF Card]

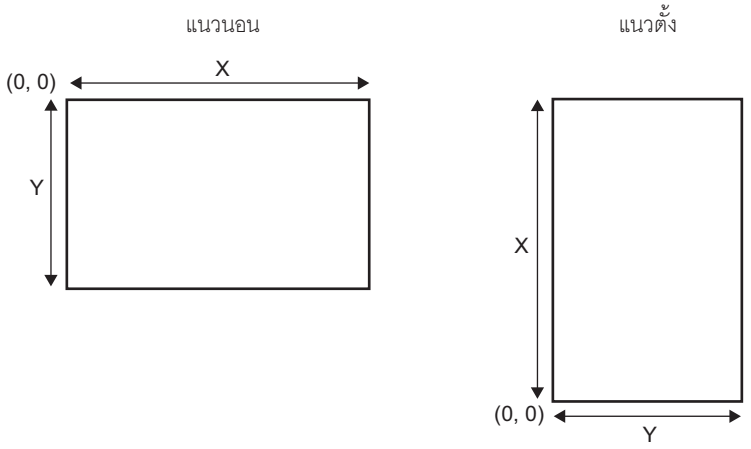
- เครื่องหมายระบุตำแหน่งการแสดงผล จะปรากฏขึ้นบนหน้าจอรูปภาพ เครื่องหมายนี้จะอยู่ตรงจุดศูนย์กลางของหน้าจอที่คุณต้องการเรียก หน้าจอที่เรียกจะแสดงขึ้นโดยมีจุดศูนย์กลางของหน้าจอซ้อนทับกับตำแหน่งที่ระบุบนรูปภาพที่แสดง

10.6.3 ข้อจำกัดของพาร์ทแสดงรูปภาพ (Move Display)

- เมื่อคุณย้ายรูปภาพสองรูปขึ้นไปด้วยจอแสดงการย้ายบนหน้าจอเดียวกัน ไม่ควรให้จอแสดงการย้ายซ้อนทับกัน หากจอแสดงการย้ายซ้อนทับกัน อาจทำให้แสดงรูปภาพได้ไม่ถูกต้อง

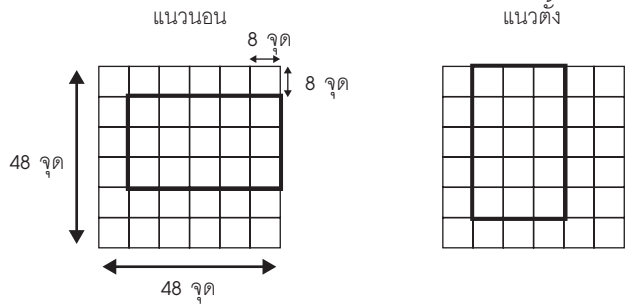
เมื่อตั้งค่า [Screens of Type] **เป็น** [Base Screen], [Image] **หรือ** [Image CF Card]

- หากในตำแหน่งที่คุณย้ายและแสดงรูปภาพหน้าจอมีการวาดรูปภาพอีกรูปหนึ่งไว้แล้ว ส่วนที่ซ้อนทับกันของหน้าจอที่ถูกเรียกและรูปภาพจะแสดงแบบ XOR
- ไม่สามารถวางรูปภาพที่ใช้เส้นหนา 3 ถึง 9 จุดลงบนหน้าจอที่จะแสดงได้
- เมื่อตั้งค่า Orientation เป็น Portrait ระบบพิกัด [Area Migration] จะเป็นดังนี้

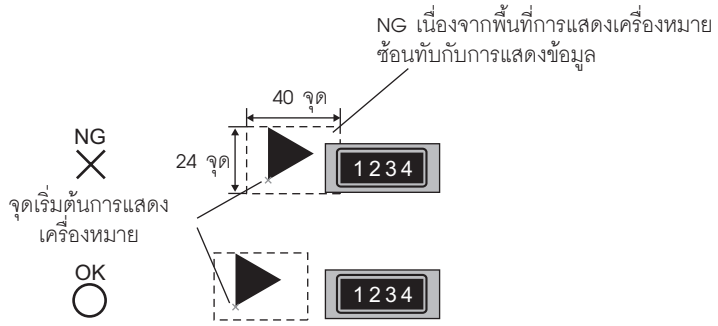


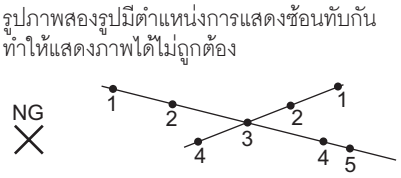
เมื่อ [Screens of Type] **เป็น** [Mark]

- เมื่อตั้งค่า [Specify Screen] เป็น [Address] และมีการใช้เครื่องหมายต่าง ๆ ให้เลือก [Display Size] - [Standard 48*48] บนแท็บ [Display] ของพาร์ทแสดงรูปภาพ หากสร้างเครื่องหมายไว้บนกรอบเส้นหนาดังในรูปต่อไปนี้



- **ถ้าหน้าจอเครื่องหมายที่แสดงขึ้นบนพาร์ทแสดงรูปภาพซ้อนทับกับพาร์ทอื่น ๆ หน้าจอเครื่องหมายอาจแสดงได้ไม่ถูกต้อง การกำหนดตำแหน่งซ้อนทับกันบนพาร์ทแสดงรูปภาพหลายพาร์ทอาจทำให้แสดงผลได้ไม่ถูกต้องเช่นกัน**





- **คุณไม่สามารถแสดงเครื่องหมายที่ตำแหน่งสองตำแหน่งขึ้นไปพร้อมกันในพาร์ทแสดงรูปภาพหนึ่งพาร์ทได้**
- **หากตั้งค่า [Control Word Address] ของตำแหน่งการแสดงผลเป็น 0 เครื่องหมายจะไม่แสดงขึ้น**
- **หากตั้งระยะตำแหน่งการแสดงผลไว้น้อย และพื้นที่การแสดงของเครื่องหมายซ้อนทับกัน จะแสดงเครื่องหมายได้ไม่ถูกต้อง ในการตั้งค่าตำแหน่งการแสดง ต้องให้มีระยะห่างที่เพียงพอโดยคำนึงถึงพื้นที่การแสดงเครื่องหมาย**
- **เมื่อ [Specify Screen] เป็น [Address] และมีการเรียกเครื่องหมายขนาดต่าง ๆ กัน ถ้ามีการเรียกเครื่องหมายขนาดเล็กกว่าหลังจากเรียกเครื่องหมายขนาดใหญ่กว่า เครื่องหมายที่เรียกก่อนหน้าจะยังคงแสดงอยู่บนหน้าจอ**
- **สำหรับพาร์ทแสดงรูปภาพ เมื่อตั้งค่า [Screens of Type] ใน [Move Display] เป็น [Mark] คุณสามารถวางเครื่องหมายได้สูงสุด 30 เครื่องหมายลงในหนึ่งหน้าจอ คุณสามารถตั้งค่าตำแหน่งการแสดงได้ 99 ตำแหน่งในพาร์ทแสดงรูปภาพหนึ่งพาร์ท โดยจำนวนตำแหน่งการแสดงในหนึ่งหน้าจอรวมกันต้องไม่เกิน 512 ตำแหน่ง**

10.6.4 ข้อจำกัดของพาร์ทแสดงรูปภาพ (CF Image Display)

- ขนาดสูงสุดในการแสดงไฟล์ JPEG ในการ์ด CF คือ 1024 x 768 พิกเซล
- ถ้าคุณใช้พาร์ทแสดงผลข้อมูลพิเศษ [File Manager] ลบภาพที่เป็นไฟล์ JPEG ที่กำลังแสดงอยู่ ภาพนั้นจะยังคงปรากฏค้างอยู่ คุณสามารถลบภาพออกได้โดยเขียนทับด้วยการเปลี่ยนหน้าจอหรือเขียนทับด้วยภาพอื่น
- คุณสามารถแสดงพาร์ทรูปภาพที่กำลังทำงานกับ File Manager ได้เพียงหนึ่งพาร์ทต่อหนึ่งหน้าจอ เมื่อแสดงพาร์ทรูปภาพหลายพาร์ทพร้อมกันโดยวางพาร์ทลงบนหน้าต่างหนึ่งหน้าต่าง พาร์ทแสดงรูปภาพเหล่านั้นจะแสดงตามลำดับความสำคัญต่อไปนี้
  1. พาร์ทที่วางบนหน้าจอหลัก
  2. พาร์ทที่วางบนหน้าต่างแบบแสดงเฉพาะหน้าจอ
  3. พาร์ทที่วางบนหน้าต่างแบบแสดงทุกหน้าจอ
- สำหรับไฟล์ JPEG ภาพจะแสดงขึ้นที่มุมซ้ายบนของพื้นที่แสดงผล แต่ถ้าภาพใหญ่กว่าพื้นที่แสดง จะแสดงได้เฉพาะส่วนของภาพที่อยู่ในพื้นที่จากมุมซ้ายบนเท่านั้น เมื่ออัพเดตการแสดงผล พื้นที่แสดงจะถูกเติมด้วยสีสำหรับล้าง
- ไม่สามารถลบไฟล์ JPEG ที่กำลังแสดงอยู่ได้โดยอัตโนมัติ ไฟล์ JPEG ที่แสดงขึ้นเมื่อตำแหน่งทริกเกอร์บิตเปิด (หรือปิด) จะยังคงแสดงอยู่ ถึงแม้ตำแหน่งทริกเกอร์บิตจะปิด (หรือเปิด) แล้วก็ตาม
- สำหรับไฟล์ JPEG ในการ์ด CF ถึงแม้จะเปลี่ยนค่า [Orientation] และหมุนพาร์ทแสดงรูปภาพไป แต่ไฟล์ JPEG จะไม่หมุนตามไปด้วย ถ้าคุณต้องการเปลี่ยนทิศทางและแสดงรูปภาพ โปรดโหลดภาพลงในการ์ด CF ที่เปลี่ยนทิศทางแล้ว

เมื่อตั้งค่า [Display Method] **เป็น** [Specify File Name] **และ** [Specification Method] **เป็น** [Address]

- ระบุข้อมูลที่ใช้จัดเก็บพาธแบบครบถ้วน (ชื่อโฟลเดอร์และชื่อไฟล์) พาธที่ครบถ้วนควรมีอักขระแบบไบต์เดี่ยวไม่เกิน 20 อักขระ (10 เวิร์ด) ถ้ามีอักขระน้อยกว่า 20 ตัว อย่าลืมใส่ “00h” ต่อท้าย
- ใส่ “ \ ” คั่นระหว่างชื่อโฟลเดอร์และชื่อไฟล์ในพาธแบบครบถ้วน
- ชื่อไฟล์ควรมีอักขระแบบไบต์เดี่ยวไม่เกิน 8 ตัว และรองรับเฉพาะไฟล์ Bin และ JPEG เท่านั้น
- สามารถตั้งค่า [Display Screen Specification Address] ด้วยตำแหน่งภายในของ GP (LS หรือ USR) ได้เท่านั้น