

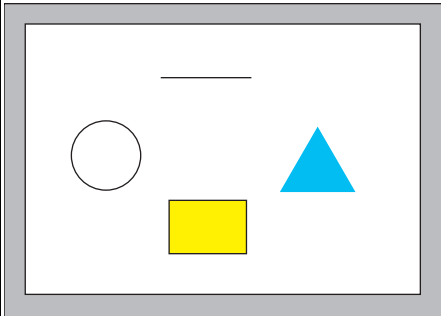

8 | Zeichnen (Abbildungen/ Text)



In diesem Kapitel werden die grundlegenden Erläuterungen zum "Zeichnen (von Abbildungen und Text)" beschrieben und wie man die Werkzeuge "Zeichnen/Bearbeiten" sowie andere Zeichnen-Funktionen in GP-Pro Ex verwendet.

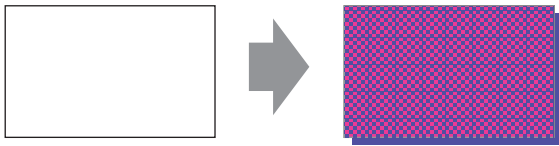

Bitte lesen Sie zuerst "8.1 Einstellungsmenü" (Seite 8-2) und blättern dann zur entsprechenden Seite.

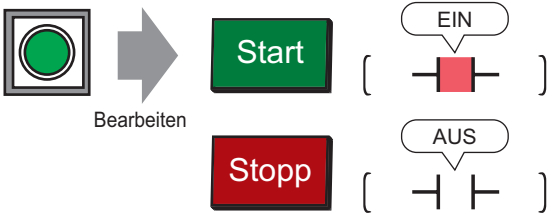
8.1	Einstellungsmenü.....	8-2
8.2	Zeichnen von Grafiken	8-7
8.3	Schreiben von Text.....	8-27
8.4	Bearbeiten.....	8-29
8.5	Ändern der Farben, Linientypen und Muster.....	8-42
8.6	Ein Element wird bearbeitet	8-51
8.7	Einen Bildschirm mehrere Male verwenden.....	8-65
8.8	Bearbeiten eines Bildes auf einem anderen Bildschirm.....	8-68
8.9	Erstellung eines Bildschirms aus einer Vorlage	8-72
8.10	Einfügen eines Bildes.....	8-78
8.11	Zeichnen einer detaillierten Abbildung	8-84
8.12	Erstellen eines animierten Bildschirms durch Steuern der Farben und Anzeige der Zeichnen-Animation.....	8-95
8.13	Einstellungsanleitung	8-100
8.14	Einschränkungen	8-114

8.1 Einstellungsmenü

Zeichnen von Grafiken	
 <p>Zeichnet eine Linie, ein Rechteck und andere Abbildungen.</p>	<p>☞ "8.2.1 Liste der Zeichenwerkzeuge" (Seite 8-7)</p>
Schreiben von Text	
 <p>Platziert Text im Bildschirm.</p>	<p>☞ Einrichtungsverfahren (Seite 8-27)</p>

Bearbeiten	
<p>Vergrößern/Verkleinern Handhabung</p>  <p>Zur gewünschten Position ziehen.</p> <p>Ein Objekt verschieben. Handhabung</p>  <p>Zur gewünschten Größe ziehen.</p> <p>Führt Bildschirm-Bearbeitungsoperationen aus, wie beispielsweise vergrößern, verkleinern oder verschieben.</p>	<p>☞ "8.4.1 Einführung von Bearbeitungs-Werkzeugen" (Seite 8-29)</p>

Ändern der Farben, Linientypen und Muster	
  <p>Ändert Farbe, Linientyp und Muster einer Abbildung.</p>	<p>☞ "8.5 Ändern der Farben, Linientypen und Muster" (Seite 8-42)</p>

Ein Element wird bearbeitet	
<p>Lampe</p>  <p>Bearbeiten</p> <p>Ändert die Form, Farbe und Beschriftung von Elementen.</p>	<p>☞ "8.6.1 Bearbeiten von Elementen" (Seite 8-51)</p>

Einen Bildschirm mehrere Male verwenden

Bildschirm aufrufen

B1
Einstellung
Eingabebildschirm

B2
Aktiver
Operationsbildschirm

B3
Aktiver
Überwachungsbildschirm

B100

Einen Bildschirm für verschiedene Zwecke erstellen.

Es können verschiedene Bildschirme aufgerufen und angezeigt werden.

☞ Einrichtungsverfahren (Seite 8-65)

Bearbeiten eines Bildes auf einem anderen Bildschirm

Ziehen & Ablegen

Ablage

In einer Ablage registrierte Objekte

Sie können sie auf dem Bildschirm ablegen und bearbeiten.

☞ "8.8.1 Ablegen von in der Ablage registrierten Grafiken" (Seite 8-68)

☞ "8.8.2 Registrieren von Bildern in der Ablage" (Seite 8-70)

Einrichten von Rastern

Menübildschirm

Einstellung
Eingabebildschirm

Aktiver
Operationsbildschirm

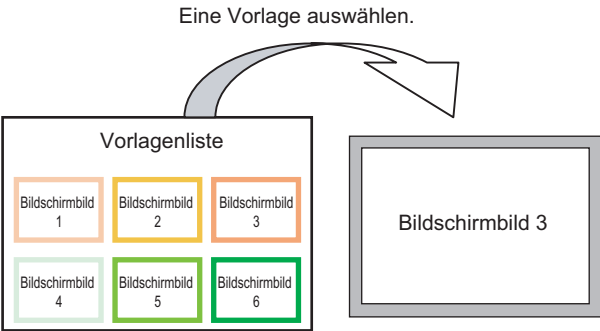
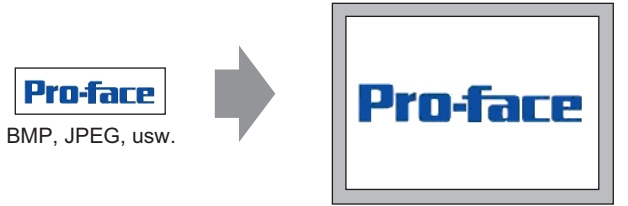
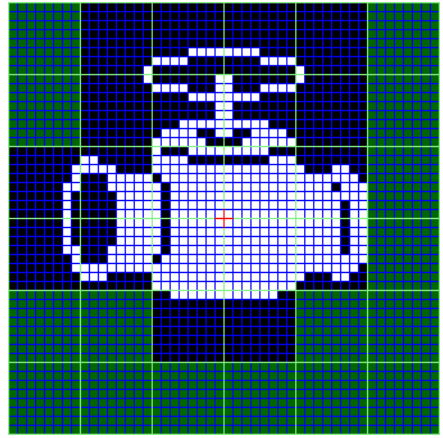
Aktiver
Überwachungsbildschirm

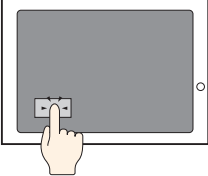

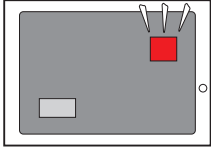

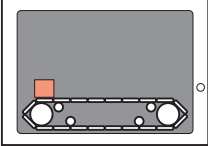

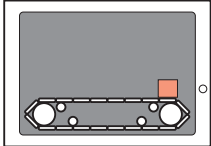

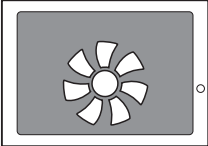

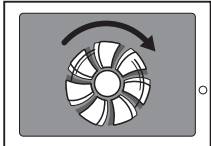

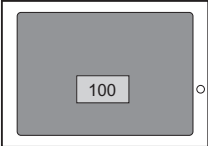

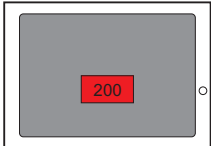

Alarm-Bildschirm

Ein Raster mit gleichmäßigen Abständen kann im Bearbeitungsbildschirm angezeigt und Elemente mit Referenz auf einen Schnittpunkt abgelegt werden.

☞ Einrichtungsverfahren (Seite 8-72)

















☞ Einleitung (Seite 8-72)

Auswählen eines Bildschirms aus einer Vorlage	
<p style="text-align: center;">Eine Vorlage auswählen.</p>  <p>Durch das Bearbeiten von als Vorlagen registrierten Bildschirmen, kann die Anzahl der Zeichnenprozesse verringert werden.</p>	<p>☞ "8.9.2 Auswählen eines Bildschirms aus einer Vorlage" (Seite 8-75)</p>
Einfügen eines Bildes	
 <p style="text-align: center;">Konvertiert die Bilddaten und legt diese auf dem Bildschirm ab.</p>	<p>☞ " ■ Direktes Einfügen von Bildern auf den Bildschirm." (Seite 8-79)</p> <p>☞ " ■ Registrieren und Verwenden von Bildern" (Seite 8-82)</p>
Zeichnen einer detaillierten Abbildung	
 <p style="text-align: center;">Zeichnet eine Abbildung Punkt für Punkt.</p>	<p>☞ Einrichtungsverfahren (Seite 8-84)</p> <p>☞ Einleitung (Seite 8-84)</p>


■ Anzeigen/Verdecken der Zeichnung			
			 Einrichtungsverfahren (Seite 8-97)
<p>Schalten Sie das bestimmte Bit ein...</p>		<p>Ein verdecktes Objekt wird angezeigt.</p>	
■ Die Position der Zeichnung ändern			
			 Einrichtungsverfahren (Seite 8-97)
<p>Ein Wert wird in eine bestimmte Adresse geschrieben...</p>		<p>Die Zeichnung verschiebt sich innerhalb eines angegebenen Bereichs.</p>	
■ Drehen von Zeichnungen			
			 Einrichtungsverfahren (Seite 8-97)
<p>Ein Wert wird in eine bestimmte Adresse geschrieben...</p>		<p>Dreht sich das Objekt.</p>	
■ Die Farbe der Zeichnung ändern			
			 Einrichtungsverfahren (Seite 8-97)
<p>Der Wert übersteigt einen bestimmten Wert...</p>		<p>Ändert sich die Farbe des abgelegten Objekts.</p>	

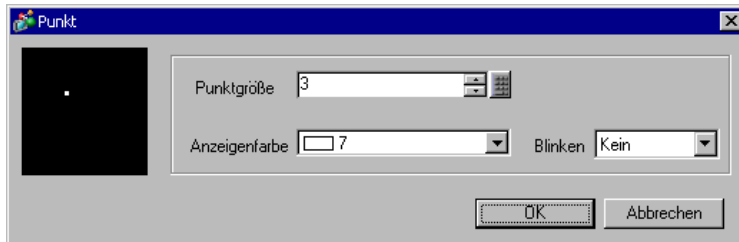
8.2 Zeichnen von Grafiken

8.2.1 Liste der Zeichen-Werkzeuge

Grafik	Beschreibung
Punkt 	Zeichnet einen Punkt.  "8.2.2 Zeichnen von Punkten" (Seite 8-8)
Linien/ Polylinien 	Zeichnet eine Linie/Polylinie.  "8.2.3 Zeichnen einer Linie/einer Polylinie" (Seite 8-9)
Rechteck 	Zeichnet ein Rechteck.  "8.2.4 Zeichnen von Rechtecken" (Seite 8-11)
Polygon 	Zeichnet ein Polygon.  "8.2.7 Zeichnen von Polygons" (Seite 8-19)
Kreis/Oval 	Zeichnet einen Kreis/Oval.  "8.2.5 Zeichnen von Kreisen/Ovalen" (Seite 8-14)
Kreisbogen/ -segment 	Zeichnet einen Kreisbogen/-Segment.  "8.2.6 Zeichnen von Kreisbogen/-segmenten" (Seite 8-17)
Skalieren 	Zeichnet die Grafikskalen.  "8.2.8 Zeichnen von Skalen" (Seite 8-22)
Tabelle 	Zeichnet eine Tabelle.  "8.2.9 Zeichnen von Tabellen" (Seite 8-24)

8.2.2 Zeichnen von Punkten



Mit Hilfe der Punkte-Funktion können bis zu fünf Punkte gleichzeitig gezeichnet werden. Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] [Punkt (D)] aus oder klicken Sie auf , um einen Punkt auf dem Bildschirm abzulegen. Doppelklicken Sie auf den abgelegten [Punkt] zum Anzeigen des folgenden Dialogfensters.



- ☞ Die Farbenanzahl finden Sie unter Abschnitt "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
- ☞ Die Funktion Blinken finden Sie unter Abschnitt "8.5.2 Einrichten von Blinken" (Seite 8-50)

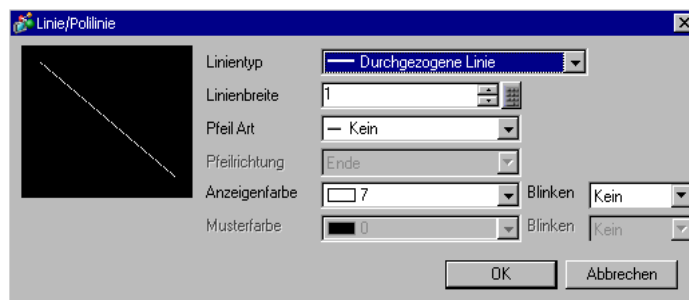
8.2.3 Zeichnen einer Linie/einer Polylinie






Zeichnen Sie eine Linie, indem Sie die Maus vom Ausgangspunkt bis zum Endpunkt anklicken und ziehen. Zum Zeichnen einer Polylinie klicken Sie auf Startpunkt, Richtungswechsel und Endpunkt, und anschließend mit einem rechten Mausklick zum Festlegen.

Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] den Befehl [Linie (L)] oder [Polylinie (U)] aus, oder klicken Sie auf  oder , um Linien/Polylinien im Bildschirm abzulegen. Wenn Sie die abgelegten [Linien] oder [Polylinien] anklicken und doppelklicken erscheint folgendes Dialogfeld.

ANMERKUNG

- Wenn Sie eine Linie platzieren und gleichzeitig die [Umschalt]-Taste gedrückt halten, können Sie eine Linie in einem Winkel von 0 Grad oder 90 Grad zeichnen.
- Wenn Sie eine Linie platzieren und gleichzeitig die [Strg]-Taste drücken, können Sie eine Linie zeichnen, die sich vom Mittelpunkt ausdehnt. Wenn Sie eine Linie platzieren und gleichzeitig die [Strg]-Taste und die [Umschalt]-Taste drücken, können Sie eine Linie von 0 Grad oder 90 Grad zeichnen, die sich vom Mittelpunkt ausdehnt.
- Zum Bearbeiten einer Linie oder eines Polygons nach deren Ablage klicken Sie auf die markierte Linie, so dass ein gelber Griff entsteht. Die Form der Linie kann durch Ziehen verändert werden.
- Um ein Polygon zu zeichnen, können Sie durch Klicken und Ziehen zeichnen, ähnlich wie in der Handschrift.



Einstellung	Beschreibung
Linientyp	Wählen Sie den Linientyp unter [Durchgezogene Linie], [Gepunktete Linie], [Gestrichelte Linie], [Strich-Punkt-Linie] oder [Strich-2-Punkt-Linie] aus. ☞ "8.5.3 Festlegen von Linientypen" (Seite 8-50)
Linienbreite	Legen Sie die Stärke der Linie innerhalb des Bereichs von 1 bis 9 Punkten fest. ANMERKUNG • Wenn Linientypen außer [Durchgezogene Linie] in [Linientyp] ausgewählt wurden, beträgt der Einstellungsbereich 1 bis 2 Punkte.
Pfeil Art	Wählen Sie die Pfeilart unter  ,  ,  ,  , oder  aus.

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Pfeilrichtung	Wählen Sie die Pfeilrichtung von [Start], [Ende] oder von [Beiden Enden] aus.
Anzeigenfarbe	Bestimmen Sie die Farbe der Linie. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
Musterfarbe	Wählen Sie die Musterfarbe aus. Diese Funktion kann nur bei einem in [Linientyp] ausgewählten anderen Linientyp als [Durchgezogene Linie] verwendet werden.
Blinken	<p>Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeeinstellungen] in den Systemeinstellungen. <p>☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)</p>

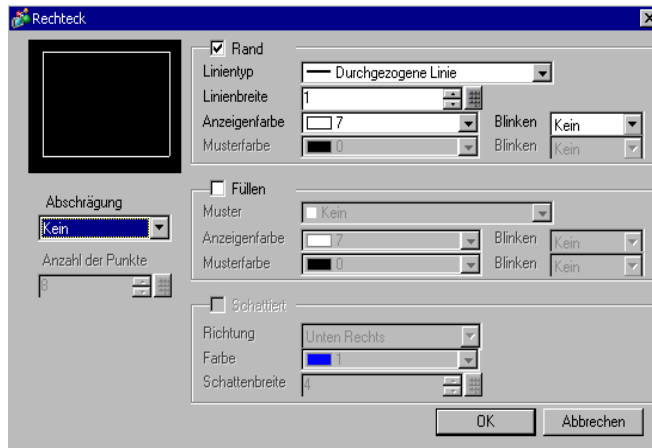
8.2.4 Zeichnen von Rechtecken

Zeichnen Sie ein Rechteck durch Ziehen der Maus zum Bestimmen der zwei gegenüber liegenden Ecken.

Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] den Befehl [Rechteck (R)] aus oder klicken Sie , um ein Rechteck im Bildschirm abzulegen. Doppelklicken Sie auf das abgelegte [Rechteck] zum Öffnen des folgenden Dialogfensters.

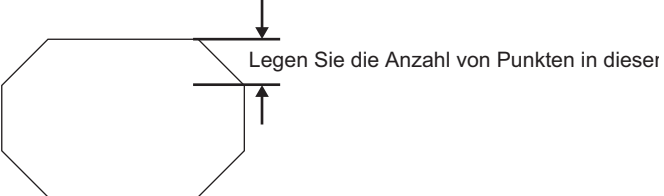
ANMERKUNG

- Wenn Sie die [Umschalt-]Taste gedrückt halten, während Sie ein Rechteck zeichnen, wird das Objekt in ein Quadrat forciert.
 - Wenn Sie ein Rechteck platzieren und gleichzeitig die [Strg]-Taste drücken, können Sie ein Rechteck zeichnen, das sich vom Mittelpunkt ausdehnt. Wenn Sie ein Rechteck platzieren und gleichzeitig die [Strg]-Taste und die [Umschalt-]Taste drücken, können Sie ein Viereck zeichnen, das sich vom Mittelpunkt ausdehnt.
-




Einstellung		Beschreibung
Rand	Linientyp	Wählen Sie den Linientyp unter [Durchgezogene Linie], [Gepunktete Linie], [Gestrichelte Linie], [Strich-Punkt-Linie] oder [Strich-2-Punkt-Linie] aus. ☞ "8.5.3 Festlegen von Linientypen" (Seite 8-50)
	Linienbreite	Legen Sie die Stärke der Linie innerhalb des Bereichs von 1 bis 9 Punkten fest. ANMERKUNG • Wenn andere Linientypen außer [Durchgezogene Linie] in [Linientyp] ausgewählt werden, ist die Linienbreite bei 1 Punkt fixiert.
	Anzeigenfarbe	Festlegen der Rahmenfarbe ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Musterfarbe	Wählen Sie die Musterfarbe aus. Diese Funktion kann nur bei einem in [Linientyp] ausgewählten anderen Linientyp als [Durchgezogene Linie] verwendet werden. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
	Blinken	Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen. ANMERKUNG • In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeeinstellungen] in den Systemeinstellungen. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)

Fortsetzung

Einstellung		Beschreibung
Füllen	Muster	Bestimmen Sie ein Hintergrundmuster für Rechteck. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
	Anzeigenfarbe	Bestimmen Sie eine Farbe für das Rechteck. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Musterfarbe	Bestimmen Sie eine Farbe für das Hintergrundmuster des Rechtecks. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
	Blinken	Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen. ANMERKUNG • In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeeinstellungen] in den Systemeinstellungen. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
Schattiert	Richtung	Wählen Sie die zwischen [Oben Links], [Unten Links], [Oben Rechts] oder [Unten Rechts] für die Richtung des Schattens aus.
	Farbe	Bestimmen Sie eine Farbe für den Schatten. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Schattenbreite	Legen Sie die Breite der Abbildung und dessen Schatten von 1 bis 16 fest.
Abschrägung		Wählen Sie die Form der Abschrägung unter [Kein], [Linie] oder [Kreis] aus.
Anzahl der Punkte		Legen Sie die Anzahl der Punkte für die Abschrägung von 1 bis 999 fest. 

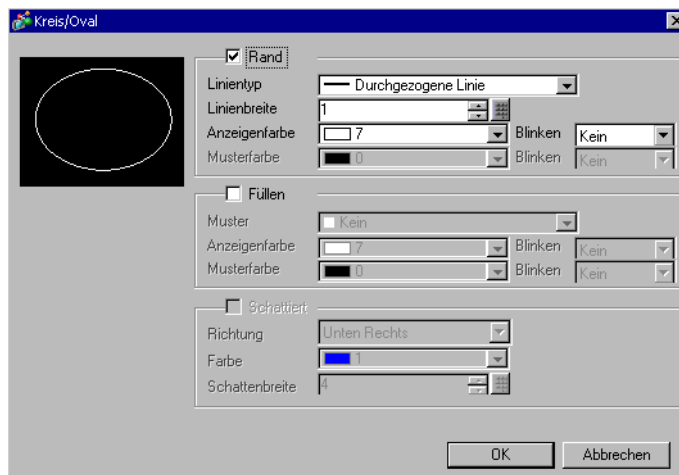
8.2.5 Zeichnen von Kreisen/Ovalen

Zeichnen Sie einen Kreis/Oval, indem Sie den Mittelpunkt und einen Punkt am Umfang durch Ziehen festlegen.

Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] den Befehl [Kreis/Oval (C)] aus oder klicken Sie auf , um einen Kreis/Oval im Bildschirm zu platzieren. Doppelklicken Sie auf den abgelegten [Kreis/Oval] zum Öffnen des folgenden Dialogfensters.

ANMERKUNG

- Wenn Sie bei Platzieren eines Objekts die [Umschalt]-Taste gedrückt halten, können Sie einen Kreis zeichnen.
- Wenn Sie einen Kreis/ein Oval ablegen und die [Strg]-Taste gedrückt halten, können Sie einen Kreis/ein Oval zeichnen, der/das sich vom Mittelpunkt ausdehnt. Wenn Sie einen Kreis/ein Oval ablegen und gleichzeitig die [Strg]- und [Umschalt]-Taste drücken, können Sie einen Kreis zeichnen, der sich vom Mittelpunkt ausdehnt.



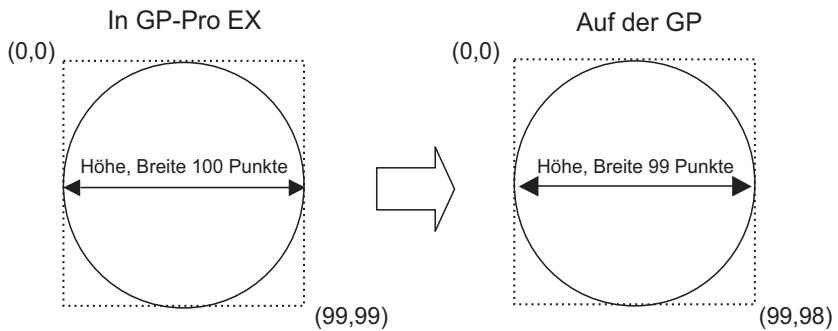
Einstellung		Beschreibung
Rand	Linientyp	Wählen Sie den Linientyp unter [Durchgezogene Linie], [Gepunktete Linie], [Gestrichelte Linie], [Strich-Punkt-Linie] oder [Strich-2-Punkt-Linie] aus. ☞ "8.5.3 Festlegen von Linientypen" (Seite 8-50)
	Linienbreite	Legen Sie die Stärke der Linie innerhalb des Bereichs von 1 bis 9 Punkten fest. ANMERKUNG • Wenn andere Linientypen außer [Durchgezogene Linie] in [Linientyp] ausgewählt werden, ist die Linienbreite bei 1 Punkt fixiert.
	Anzeigenfarbe	Festlegen der Rahmenfarbe ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Musterfarbe	Wählen Sie die Musterfarbe aus. Diese Funktion kann nur bei einem in [Linientyp] ausgewählten anderen Linientyp als [Durchgezogene Linie] verwendet werden. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
Rand	Blinken	Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen. ANMERKUNG • In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeeinstellungen] in den Systemeinstellungen. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
Füllen	Muster	Bestimmen Sie ein Hintergrundmuster für den Kreis/Oval. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
	Anzeigenfarbe	Bestimmen Sie eine Farbe für den Kreis/Oval. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Musterfarbe	Bestimmen Sie eine Farbe für das Hintergrundmuster des Kreises/Ovals. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
	Blinken	Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen. ANMERKUNG • In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeeinstellungen] in den Systemeinstellungen. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)

Fortsetzung

Einstellung		Beschreibung
Schattiert	Richtung	Wählen Sie die zwischen [Oben Links], [Unten Links], [Oben Rechts] oder [Unten Rechts] für die Richtung des Schattens aus.
	Farbe	Bestimmen Sie eine Farbe für den Schatten. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Schattenbreite	Legen Sie die Breite des Kreises/Ovals und dessen Schatten von 1 bis 16 fest.


ANMERKUNG

- Breite und Höhe eines Kreises/Ovals können Sie im [Eigenschaftsfenster (P)] festlegen. Wenn man jedoch eine gerade Zahl für Höhe oder Breite verwendet, wird diese mit einem Punkt weniger in der GP gezeichnet.



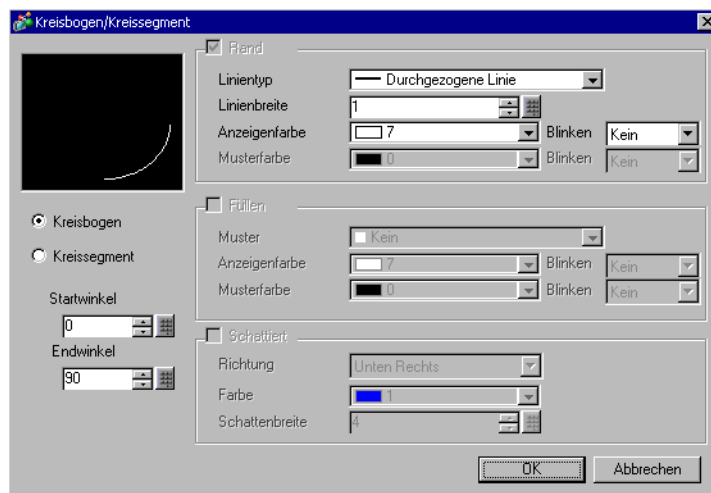
8.2.6 Zeichnen von Kreisbogen/-segmenten



Zum Zeichnen eines Kreisbogen/-segments wird der Mittelpunkt sowie ein Punkt am Umfang durch Ziehen sowie der Startwinkel und Endwinkel am Umfang festgelegt. Sie können einen Kreisbogen oder ein Kreissegment auswählen.

Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] den Befehl [Kreisbogen/-segment (A)] aus oder klicken Sie auf , um einen Kreisbogen/-segment im Bildschirm abzulegen. Doppelklicken Sie auf den abgelegten [Kreisbogen/-segment] zum Öffnen des folgenden Dialogfensters.

ANMERKUNG

- Wenn Sie bei Platzieren eines Objekts die [Umschalt]-Taste gedrückt halten, können Sie einen Kreisbogen zeichnen.
- Wenn Sie einen Kreisbogen/-segment platzieren und gleichzeitig die [Strg]-Taste drücken, können Sie den Kreisbogen eines Kreises/Ovals zeichnen, der sich vom Mittelpunkt ausdehnt. Wenn Sie einen Kreisbogen/-segment platzieren und gleichzeitig die [Strg]-Taste und die [Umschalt]-Taste drücken, können Sie den Kreisbogen eines Kreises zeichnen, der sich vom Mittelpunkt ausdehnt.
- Wenn Sie einen Kreisbogen/-segment nach Platzieren bearbeiten, können Sie dessen Start- und Endwinkel durch Bedienen des gelben Handgriffs im ausgewählten Zustand ändern.
- Breite und Höhe eines Kreisebogens/-segments kann man im [Eigenschaftsfenster (P)] festlegen. Wenn man jedoch eine gerade Zahl für Höhe oder Breite verwendet, wird diese mit einem Punkt weniger in der GP gezeichnet.



Einstellung		Beschreibung
Rand	Linientyp	Wählen Sie den Linientyp unter [Durchgezogene Linie], [Gepunktete Linie], [Gestrichelte Linie], [Strich-Punkt-Linie] oder [Strich-2-Punkt-Linie] aus.
	Linienbreite	Legen Sie die Stärke der Linie innerhalb des Bereichs von 1 bis 9 Punkten fest. ANMERKUNG <ul style="list-style-type: none"> • Wenn andere Linientypen außer [Durchgezogene Linie] in [Linientyp] ausgewählt werden, ist die Linienbreite bei 1 Punkt fixiert.
	Anzeigenfarbe	Legen Sie die Rahmenfarbe des Kreisbogens/-segments fest.
	Musterfarbe	Wählen Sie die Musterfarbe aus. Diese Funktion kann nur bei einem in [Linientyp] ausgewählten anderen Linientyp als [Durchgezogene Linie] verwendet werden.
Rand	Blinken	Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen. ANMERKUNG <ul style="list-style-type: none"> • In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeeinstellungen] in den Systemeinstellungen.  "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
Füllen	Muster	Wählen Sie ein Hintergrundmuster für das Kreissegment aus.
	Anzeigenfarbe	Bestimmen Sie die Farbe des Kreissegments.
	Musterfarbe	Bestimmen Sie eine Farbe für das Hintergrundmuster des Kreissegments.
	Blinken	Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen. ANMERKUNG <ul style="list-style-type: none"> • In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeeinstellungen] in den Systemeinstellungen.  "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
Schattiert	Richtung	Wählen Sie die zwischen [Oben Links], [Unten Links], [Oben Rechts] oder [Unten Rechts] für die Richtung des Schattens aus.
	Farbe	Bestimmen Sie eine Farbe für den Schatten.
	Schattenbreite	Legen Sie die Breite des Kreisbogens/-segments und dessen Schatten von 1 bis 16 fest.
Kreisbogen/-segment		Wählen Sie zwischen [Kreisbogen] oder [Kreissegment] aus.
Startwinkel/Endwinkel		Bestimmen Sie [Startwinkel] oder [Endwinkel].

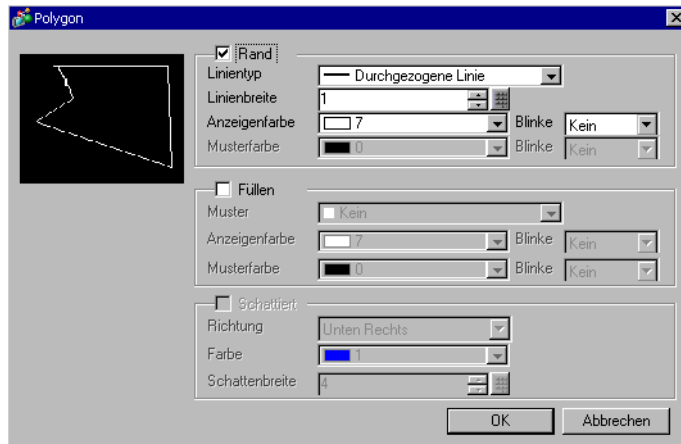
8.2.7 Zeichnen von Polygons

Zum Zeichnen eines Polygons klicken Sie auf jede Spitze und definieren Sie das Polygon durch Rechtsklicken.

Wählen Sie Menü [Zeichnen (D)] den Befehl [Polygon (P)] aus oder klicken Sie auf , um ein Polygon im Bildschirm abzulegen. Doppelklicken Sie auf das abgelegte [Polygon] zum Öffnen des folgenden Dialogfensters.

ANMERKUNG

- Zum Bearbeiten eines Polygons klicken Sie auf die markierte Linie, so dass ein gelber Griff entsteht. Die Form des Polygons kann durch Ziehen an einer Linie verändert werden.
-




Einstellung		Beschreibung
Rand	Linientyp	Wählen Sie den Linientyp unter [Durchgezogene Linie], [Gepunktete Linie], [Gestrichelte Linie], [Strich-Punkt-Linie] oder [Strich-2-Punkt-Linie] aus. ☞ "8.5.3 Festlegen von Linientypen" (Seite 8-50)
	Linienbreite	Legen Sie die Stärke der Linie innerhalb des Bereichs von 1 bis 9 Punkten fest. ANMERKUNG • Wenn andere Linientypen außer [Durchgezogene Linie] in [Linientyp] ausgewählt werden, ist die Linienbreite bei 1 Punkt fixiert.
	Anzeigenfarbe	Festlegen der Rahmenfarbe ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Musterfarbe	Wählen Sie die Musterfarbe aus. Diese Funktion kann nur bei einem in [Linientyp] ausgewählten anderen Linientyp als [Durchgezogene Linie] verwendet werden. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
	Blinken	Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeneinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen. ANMERKUNG • In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeeinstellungen] in den Systemeinstellungen. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)

Fortsetzung

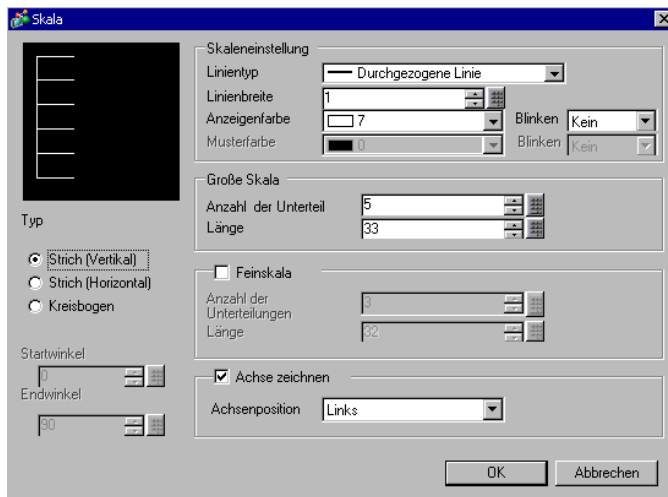
Einstellung		Beschreibung
Füllen	Muster	Bestimmen Sie ein Hintergrundmuster für das Polygon. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
	Anzeigenfarbe	Bestimmen Sie eine Farbe für das Polygon. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Musterfarbe	Bestimmen Sie eine Farbe für das Hintergrundmuster des Polygons. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
	Blinken	Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen. ANMERKUNG <ul style="list-style-type: none"> In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeinstellungen] in den Systemeinstellungen. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
Schattiert	Richtung	Wählen Sie die zwischen [Oben Links], [Unten Links], [Oben Rechts] oder [Unten Rechts] für die Richtung des Schattens aus.
	Farbe	Bestimmen Sie eine Farbe für den Schatten. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Schattenbreite	Legen Sie die Breite des Polygons und dessen Schatten von 1 bis 16 fest.

8.2.8 Zeichnen von Skalen

Zeichnen Sie eine Skala durch Ziehen der Maus zum Bestimmen der zwei gegenüber liegenden Ecken. Legen Sie die Anzahl der Unterteilungen im folgenden Dialogfenster fest. Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] den Befehl [Skalen (M)] aus oder klicken Sie auf , um eine Skala im Bildschirm abzulegen. Doppelklicken Sie auf die abgelegte [Skala] zum Öffnen des folgenden Dialogfensters.

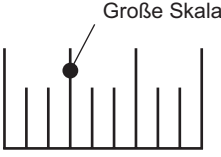
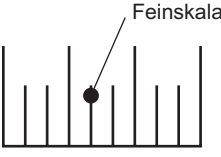
ANMERKUNG

- Zum Bearbeiten einer Skala nach deren Ablegen klicken Sie auf die markierte Linie, so dass ein gelber Griff entsteht. Der Skalentyp kann durch Bedienung des gelben Griffs geändert werden.




Einstellung		Beschreibung
Skalieren	Linientyp	Wählen Sie den Linientyp unter [Durchgezogene Linie], [Gepunktete Linie], [Gestrichelte Linie], [Strich-Punkt-Linie] oder [Strich-2-Punkt-Linie] aus. ☞ "8.5.3 Festlegen von Linientypen" (Seite 8-50)
	Linienbreite	Legen Sie die Stärke der Linie innerhalb des Bereichs von 1 bis 9 Punkten fest. ANMERKUNG • Wenn Linientypen außer [Durchgezogene Linie] in [Linientyp] ausgewählt wurden, beträgt der Einstellungsbereich 1 bis 2 Punkte.
	Anzeigenfarbe	Wählen Sie die Skalenfarbe aus. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Musterfarbe	Wählen Sie die Musterfarbe aus. Diese Funktion kann nur bei einem in [Linientyp] ausgewählten anderen Linientyp als [Durchgezogene Linie] verwendet werden. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)

Fortsetzung



Einstellung		Beschreibung
Skalieren	Blinken	<p>Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeinstellungen] in den Systemeinstellungen. <p>☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)</p>
Große Skala	Anzahl der Unterteilungen	<p>Wählen Sie 1 bis 999 große Skala Divisionen.</p> 
	Länge	Wählen Sie die Länge der großen Skala von 2 bis 3.072 aus.
Feinskala	Anzahl der Unterteilungen	<p>Wählen Sie 2 bis 999 Feinskala Divisionen.</p> 
	Länge	Wählen Sie die Länge der Feinskala von 1 bis 3.071 aus.
Achse zeichnen	Achsenposition	Wählen Sie die Richtung der Skala von der Achse aus [Rechts] oder [Links] aus. Fortsetzung
Typ	Strich (Vertikal)	Anzeige der Skala für einen vertikalen Balken-Graph.
	Strich (Horizontal)	Anzeige der Skala für einen horizontalen Balken-Graph.
	Kreisbogen	<p>Anzeige der Skala für einen Kreis-Graph.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> Breite und Höhe einer Skala können Sie im [Eigenschaftsfenster (P)] festlegen. Wenn man jedoch eine gerade Zahl für Höhe oder Breite verwendet, wird diese mit einem Punkt weniger in der GP gezeichnet.
Startwinkel/Endwinkel		Bestimmen Sie [Startwinkel] oder [Endwinkel].

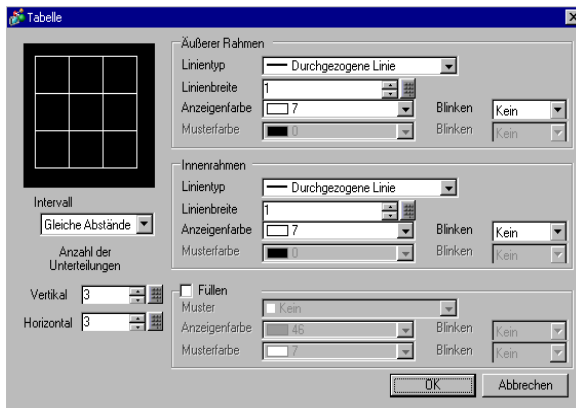
8.2.9 Zeichnen von Tabellen

Zeichnen Sie eine Tabelle durch Ziehen der Maus zum Bestimmen der zwei gegenüber liegenden Ecken. Legen Sie die Reihen und Anzahl der Spalten im folgenden Dialogfenster fest:

Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] [Tabelle (T)] aus oder klicken Sie auf , um eine Tabelle auf dem Bildschirm abzulegen; legen Sie die Anzahl der Zeilen und Spalten im folgenden Dialogfeld fest, das durch Doppelklicken angezeigt wird.

ANMERKUNG

- Zum Bearbeiten einer Tabelle nach deren Ablegen klicken Sie eine Linie in der Tabelle im ausgewählten Zustand, um daraus einen gelben Griff zu machen. Den Innenrahmen der Tabelle kann durch Bedienen des gelben Handgriffs geändert werden.
-  Wenn Sie dieses Symbol anklicken, ziehen Sie es zum Auswählen des Tabellenrahmens und bewegen den Zeiger  in den Zeichenbereich, um die festgelegte Tabelle dort abzulegen.



Einstellung		Beschreibung
Rahmen- anzeigen	Linientyp	Wählen Sie den Linientyp unter [Durchgezogene Linie], [Gepunktete Linie], [Gestrichelte Linie], [Strich-Punkt-Linie] oder [Strich-2-Punkt-Line] aus. ☞ "8.5.3 Festlegen von Linientypen" (Seite 8-50)
	Linienbreite	Legen Sie die Stärke der Linie innerhalb des Bereichs von 1 bis 9 Punkten fest. ANMERKUNG • Wenn andere Linientypen außer [Durchgezogene Linie] in [Linientyp] ausgewählt werden, ist die Linienbreite auf 1 Punkt fixiert.
	Anzeigenfarbe	Bestimmen Sie die Farbe des äußeren Rahmens der Tabelle. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Musterfarbe	Wählen Sie die Musterfarbe aus. Diese Funktion kann nur bei einem in [Linientyp] ausgewählten anderen Linientyp als [Durchgezogene Linie] verwendet werden.

Fortsetzung

Einstellung		Beschreibung
Rahmen- anzeigen	Blinken	<p>Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeeinstellungen] in den Systemeinstellungen. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
Innen- rahmen	Linientyp	<p>Wählen Sie den Linientyp unter [Durchgezogene Linie], [Gepunktete Linie], [Gestrichelte Linie], [Strich-Punkt-Linie] oder [Strich-2-Punkt-Linie] aus. ☞ "8.5.3 Festlegen von Linientypen" (Seite 8-50)</p>
	Linienbreite	<p>Legen Sie die Stärke der Linie innerhalb des Bereichs von 1 bis 9 Punkten fest.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> Wenn andere Linientypen außer [Durchgezogene Linie] in [Linientyp] ausgewählt werden, ist die Linienbreite bei 1 Punkt fixiert.
	Anzeigenfarbe	<p>Bestimmen Sie die Farbe des Innenrahmens für die Tabelle. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)</p>
	Musterfarbe	<p>Wählen Sie die Musterfarbe aus. Diese Funktion kann nur bei einem in [Linientyp] ausgewählten anderen Linientyp als [Durchgezogene Linie] verwendet werden. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)</p>
	Blinken	<p>Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeeinstellungen] in den Systemeinstellungen. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)

Fortsetzung

Einstellung		Beschreibung
Füllen	Muster	Wählen Sie ein Hintergrundmuster für die Tabelle aus. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
	Anzeigenfarbe	Bestimmen Sie die Farbe der Tabelle. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
	Musterfarbe	Bestimmen Sie eine Farbe für das Hintergrundmuster der Tabelle. ☞ "8.5.4 Festlegen von Mustern" (Seite 8-50)
	Blinken	Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe] und die [Musterfarbe] des Elements auswählen. ANMERKUNG <ul style="list-style-type: none"> In einigen Fällen kann die Funktion Blinken festgelegt oder nicht festgelegt werden, abhängig vom Modell des Geräts und den [Farbeinstellungen] in den Systemeinstellungen. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (Seite 8-42)
Intervall		Wählen Sie zwischen [Gleiche Abstände] oder [Frei] aus. <ul style="list-style-type: none"> Gleiche Abstände Zeilen- und Spaltenbreite werden automatisch gleichgesetzt. Frei Zeilen- und Spaltenbreite können frei eingestellt werden.
Anzahl der Unterteilungen		Legen Sie die Anzahl der Zeilen [Vertikal] und die Anzahl der Spalten [Horizontal] in der Tabelle von 1 bis 30 fest.

8.3 Schreiben von Text

Zeichnen Sie Text im Zeichnen-Bildschirm.

Verwenden Sie zum Zeichnen von Text, der sich abhängig vom ausgewählten Zeichensatz auf der GP ändert, die Texttabelle aus. Die Funktion Blinken finden Sie unter Abschnitt "17.4 Ändern der Sprache eines Textes (Multi-Sprache)" (Seite 17-17).

8.3.1 Einrichtungsverfahren

ANMERKUNG

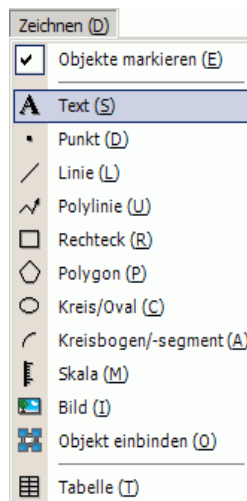
- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.

☞ "8.13.1 Text-Einstellungsanleitung" (Seite 8-100)

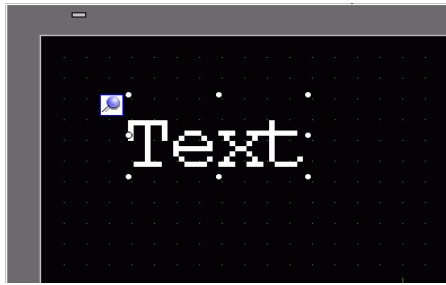
Platzieren Sie den Text "Produktinventar" im Zeichnen-Bildschirm.



- 1 Wählen Sie Menü [Zeichnen (D)] den Befehl [Text (S)] aus oder klicken Sie auf **A**, um den Text im Bildschirm abzulegen.



- 2 Klicken Sie auf den abgelegten Text. Wenn der Textrand angezeigt wird, können Sie dessen Größe und Position mittels Ziehen der Maustaste entsprechend anpassen.










- 3 Doppelklicken Sie auf den abgelegten Text zum Anzeigen des Dialogfensters [Text]. Legen Sie Schriftart- und -größe sowie den Eingabetext fest, der innerhalb des Textgrößenrands eingefügt werden sollen. (z.B.: Produktionsinventar).
- 4 Klicken Sie auf [OK], um den eingegebenen Text "Produktinventar" zu platzieren.

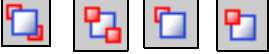




8.4 Bearbeiten

8.4.1 Einführung von Bearbeitungs-Werkzeugen

Einstellung	Beschreibung
Ausschneiden 	Ausschneiden der Objekte (Elemente, Text, Abbildungen). Verwenden Sie zum Ablegen des Objekts auf dem Bildschirm den Befehl [Einfügen (P)]. Durchführungsverfahren Ein Objekt kann durch Auswahl des gewünschten Objekts ausgeschnitten werden und indem Sie [Ausschneiden] im Menü [Bearbeiten] klicken.
Kopieren 	Kopiert das ausgewählte Objekt. Legt es auf dem Bildschirm mit dem Befehl [Einfügen] ab. Durchführungsverfahren Ein Objekt kann durch Auswahl des gewünschten Objekts kopiert werden und indem Sie [Kopieren] im Menü [Bearbeiten] klicken.
Einfügen 	Fügt das kopierte oder ausgeschnittene Objekt in einen Bildschirm ein. Durchführungsverfahren Das kopierte Objekt kann durch Klicken auf [Einfügen] im Menü [Bearbeiten] eingefügt oder ausgeschnitten werden. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: fit-content;">ANMERKUNG</div> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn ein Objekt von einem Bildschirm in einen anderen Bildschirm eingefügt wird, kann das Objekt auf derselben Stelle wie in dem anderen Bildschirm eingefügt werden.
Duplizieren 	Kopiert mehrere Abbildungen gleichzeitig. Beim Duplizieren von Elementen kann man dem Zielelement automatisch die nächste Adresse in der Reihenfolge, nach der des Quellelements, zuweisen. ☞ "8.4.5 Duplizieren" (Seite 8-33)
Entfernen 	Entfernt ein Objekt. Durchführungsverfahren Ein Objekt kann durch Auswahl des gewünschten Objekts gelöscht werden und indem Sie [Löschen] im Menü [Bearbeiten] klicken.
Alles markieren	Auswahl aller Objekte im Bildschirm. Ferner kann der Bereich durch Ziehen zum Einschliessen mehrerer Objekte bestimmt werden. ☞ "8.4.2 Auswahlmethode" (Seite 8-31)
Poly-Element bearbeiten 	Jede Schnittpunkt-Koordinate einer Mehreckenlinie oder eines Polygons kann bearbeitet, entfernt oder eingefügt werden. ☞ "■ Scheitelpunkt bearbeiten" (Seite 8-35)
Gruppieren 	Mehrere Objekte können gruppiert und als eine Einheit behandelt werden. ☞ "8.4.7 Gruppierung (Gruppierung aufheben)" (Seite 8-36)

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
<p>Reihenfolge</p> 	<p>Wenn die platzierten Objekte überlappen, kann die Reihenfolge der Platzierung geändert werden.</p> <p>☞ "8.4.8 Reihenfolge" (Seite 8-38)</p>
<p>Ausrichten/ Anordnen</p> 	<p>Mittels der Funktionen Rechtsbündig ausrichten, Linksbündig ausrichten, Zentriert, usw., können die Positionen mehrerer Objekte angepasst werden.</p> <p>☞ "8.4.9 Ausrichten" (Seite 8-39)</p>
<p>Drehen/ Spiegeln</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Drehen Dreht das Objekt um 90 Grad. ☞ "8.4.10 Drehen nach rechts oder links" (Seite 8-40) • Spiegeln Spiegelt das Objekt horizontal oder vertikal. ☞ "8.4.11 Umkehren der X-Achse (Vertikal)/Y-Achse (Horizontal)." (Seite 8-40)
<p>Weitere</p>	<p>Setzt ein Raster und Richtlinien mit denen Elemente aneinander ausgerichtet werden können.</p> <p>☞ "8.9 Erstellung eines Bildschirmes aus einer Vorlage" (Seite 8-72)</p>

8.4.2 Auswahlmethode

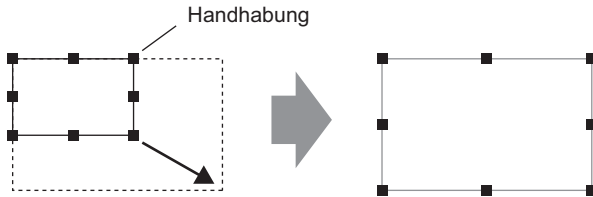
Objekte können auf zweierlei Arten ausgewählt werden: Klicken Sie direkt auf das Objekt oder bestimmen Sie den Bereich, um mehrere umliegende Objekte zu ziehen.

ANMERKUNG

- Zum Wählen eines der überlappenden Objekte klickt man bei gedrückter [Strg]-Taste das Objekt an. Jedes Objekt begibt sich der Reihe nach in den gewählten Zustand und man kann das Zielobjekt auswählen.
 - Um ein bestimmtes Objekt von den ausgewählten Objekten freizugeben, klicken Sie auf das Zielobjekt und drücken die [Umschalt] Taste.
 - Um zu den ausgewählten Objekten ein gewünschtes Objekt hinzuzufügen, klicken Sie auf das Zielobjekt und drücken die [Umschalt] Taste.
-

8.4.3 Vergrößern und Verkleinern

Wählen Sie Zielobjekt aus und setzen den Cursor auf das Objekt. Wenn sich der Cursor in ↔ verwandelt, können Sie das Objekt beliebig durch Ziehen vergrößern oder verkleinern.



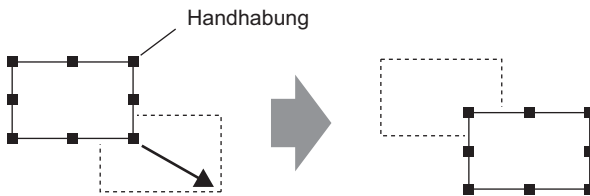
Zur gewünschten Größe ziehen.

ANMERKUNG

- Wenn Sie ein Objekt auswählen und den viereckigen Handgriff bewegen während Sie die [Umschalt] Taste drücken, kann es im gleichen Verhältnis horizontal und vertikal vergrößert/verkleinert werden.
- Wenn Sie die Tasten [↑], [→], [←] und [↓] mit dem Cursor auf dem Objekthalter verwenden, kann das Objekt punktwise vergrößert/verkleinert werden.

8.4.4 Bewegen von Objekten

Wählen Sie Zielobjekt aus und setzen den Cursor auf das Objekt. Wenn der angezeigte Cursor folgendes ⇄ wird, kann das Objekt zum gewünschten Ort bewegt werden.



Zur gewünschten Position ziehen.

ANMERKUNG

- Bei Bewegen und gleichzeitigem Drücken der [Umschalt] Taste kann das Objekt horizontal oder vertikal verschoben werden.
- Wenn Sie die Tasten [↑], [→], [←] und [↓] mit dem ausgewählten Objekt verwenden, kann das Objekt punktwise bewegt werden.

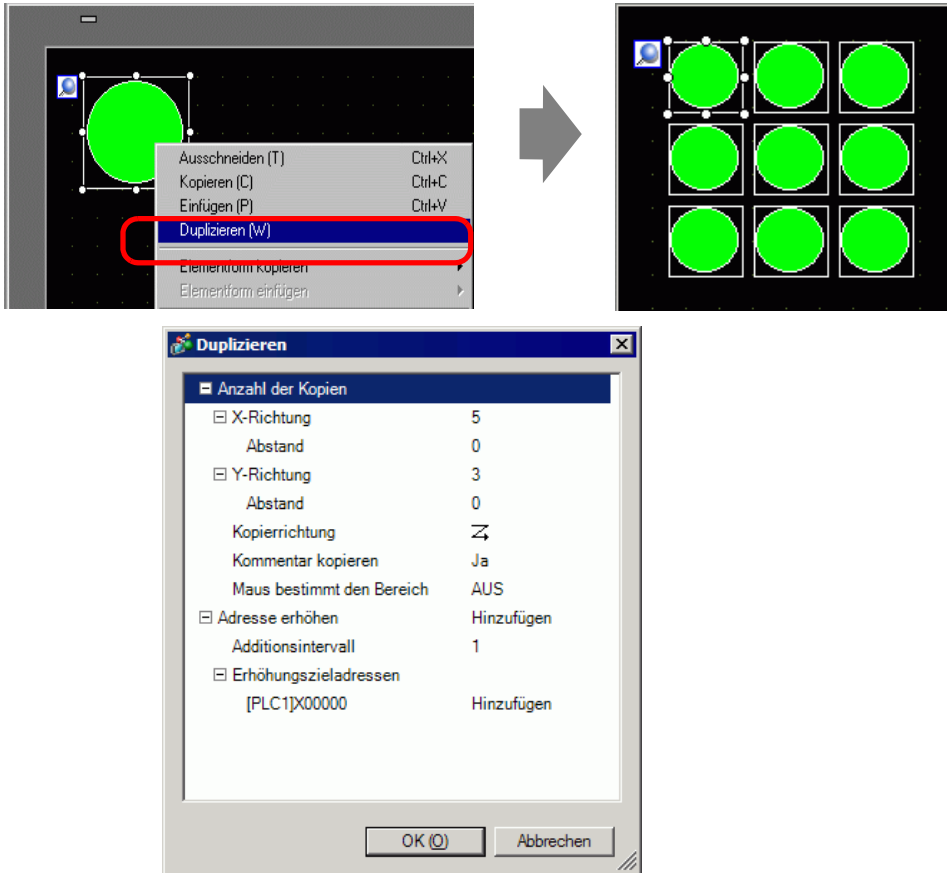
8.4.5 Duplizieren

Kopiert mehrere Abbildungen gleichzeitig.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt und klicken Sie auf [Duplizieren (W)]. Das Dialogfeld [Duplizieren] wird angezeigt. Legen Sie die Anzahl der Kopien sowie die Kopierrichtung fest.










ANMERKUNG

- Sie können automatisch die nächste Adresse in der Reihenfolge, nach der des Quellelements, zuweisen.



Einstellung	Beschreibung
Bereich	<p>Wählen Sie aus, wie Sie den Bereich bestimmen möchten: [Aktivieren], [Einrichten mit der Maus] und [Intervall einrichten].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Deaktiviert Kopien ohne Leerstellen anfertigen. • Einrichten mit der Maus. Durch Verwenden des definierten Intervalls, werden Kopien erstellt, die in diesen Bereich passen. • Intervalle einrichten Bestimmen Sie die Anzahl der Pixel zwischen den Objekten im Bereich von 1 bis 99.

Fortsetzung

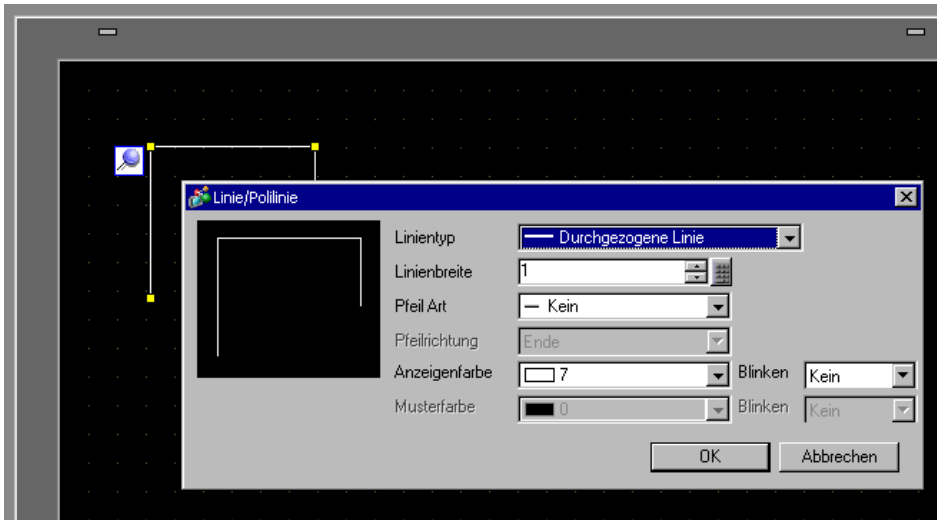
Einstellung	Beschreibung
X-Richtung	<p>Legen Sie die Anzahl der Anzeigepositionen in der X-Richtung von 1 bis 99 fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervall Bestimmen Sie die Anzahl der Pixel zwischen den Objekten im Bereich von 1 bis 99.
Y-Richtung	<p>Legen Sie die Anzahl der Anzeigepositionen in der Y-Richtung von 1 bis 99 fest.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervall Bestimmen Sie die Anzahl der Pixel zwischen den Objekten im Bereich von 1 bis 99.
Kopierrichtung	<p>Wählen Sie die Anzeigerichtung unter , , , , , , ,  aus.</p> <p> aus.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn Sie Adressen hinzufügen, werden sequentielle Adressen in der festgelegten Richtung gemäß der Adressenadditionsbreite zugeordnet.
Kommentar kopieren	<p>Der Kopierquellkommentar wird in das Kopierziel kopiert.</p>
Adressen automatisch inkrementieren	<p>Sie können sequentielle Adressen von der Kopierquelladresse gemäß des [Additionsintervalls] zuordnen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aktiviert Legt ein Adressen-Intervall fest. Wenn die Kopierquelladressen Bitadressen sind, werden Adressen bitweise hinzugefügt. Und wenn die Kopierquelladressen Wortadressen sind, werden Adressen wortweise hinzugefügt. • Deaktiviert Adressen werden nicht automatisch zugeteilt.

8.4.6 Ändern von Attributen

Die Attribute eines Objekts, wie Farbe oder Adresse, können geändert werden. Zum Ändern von Attributen, doppelklicken Sie ein Objekt im ausgewählten Zustand oder wählen Sie im Menü [Bearbeiten (E)] den Befehl [Attribute ändern (M)] aus.

ANMERKUNG

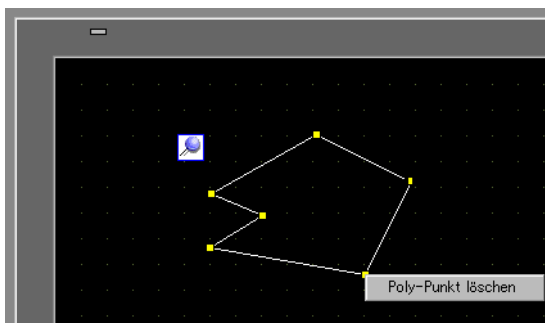
- Bei Auswahl mehrerer Objekte können Attribute nicht geändert werden.



■ Scheitelpunkt bearbeiten

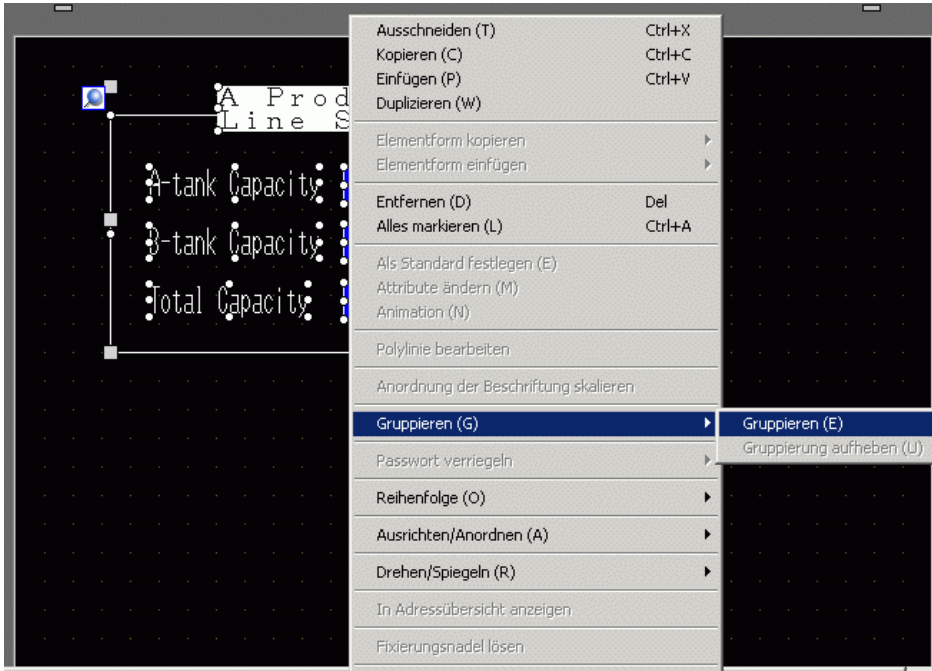
Jede Schnittpunkt-Koordinate einer Mehreckenlinie oder eines Polygons kann bearbeitet, entfernt oder eingefügt werden.

Zum Bearbeiten des Scheitelpunktes eines Objekts nach dessen Platzierung klicken Sie auf die markierte Linie, so dass ein gelber Griff entsteht. Die Form eines Objektes kann durch Ziehen an irgendeinem Punkt der Linie geändert werden. Zum Löschen des Scheitelpunktes wird der Punkt rechtsgeklickt, um [Scheitelpunkt löschen] anzuzeigen.



8.4.7 Gruppierung (Gruppierung aufheben)

Mehrere Objekte können gruppiert und als ein Objekt behandelt werden. Objekte werden gruppiert, indem man die ausgewählten Objekte rechtsklickt und dann im Menü [Gruppe (G)] den Befehl [Gruppe (E)] anklickt. Um die Gruppierung rückgängig zu machen, klicken Sie auf [Gruppierung aufheben (U)].

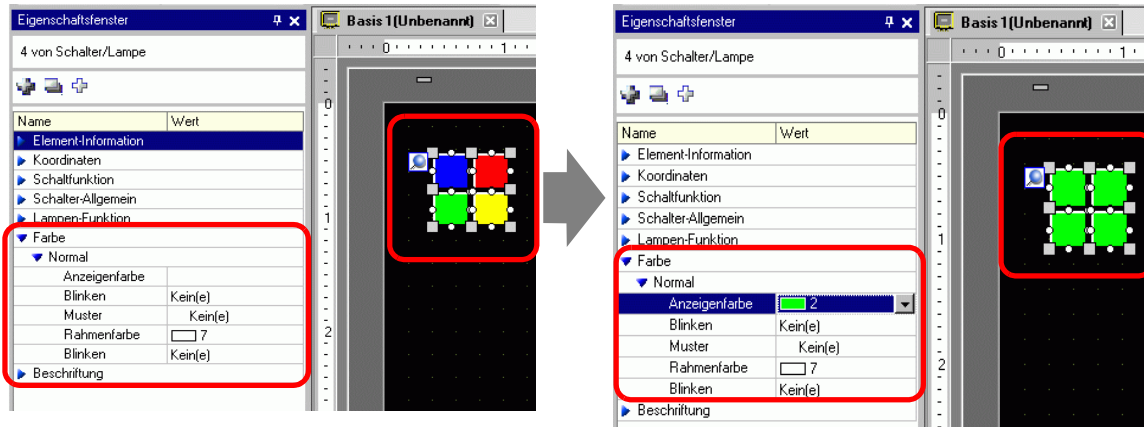


ANMERKUNG

- Wenn die Animation für eine Gruppe eingestellt ist, werden die Animationseinstellungen in allen zu dieser Gruppe gehörigen Elementen widergespiegelt. Jedoch ist die Animation auf Animation beschränkt, die von allen dieser Gruppe zugehörigen Elementen unterstützt wird.
 ☞ "Kapitel 20 Animieren von Bildschirm-objekten", Seite 20-1

■ Blockkonvertierung von Elementen und Objekten

Wählen Sie mehrere Objekte oder Bauteile desselben Typs aus und verwenden Sie die Fensteranzeige [Eigenschaftsfenster (P)] zum Ändern der ausgewählten Attribute in einem Schritt.

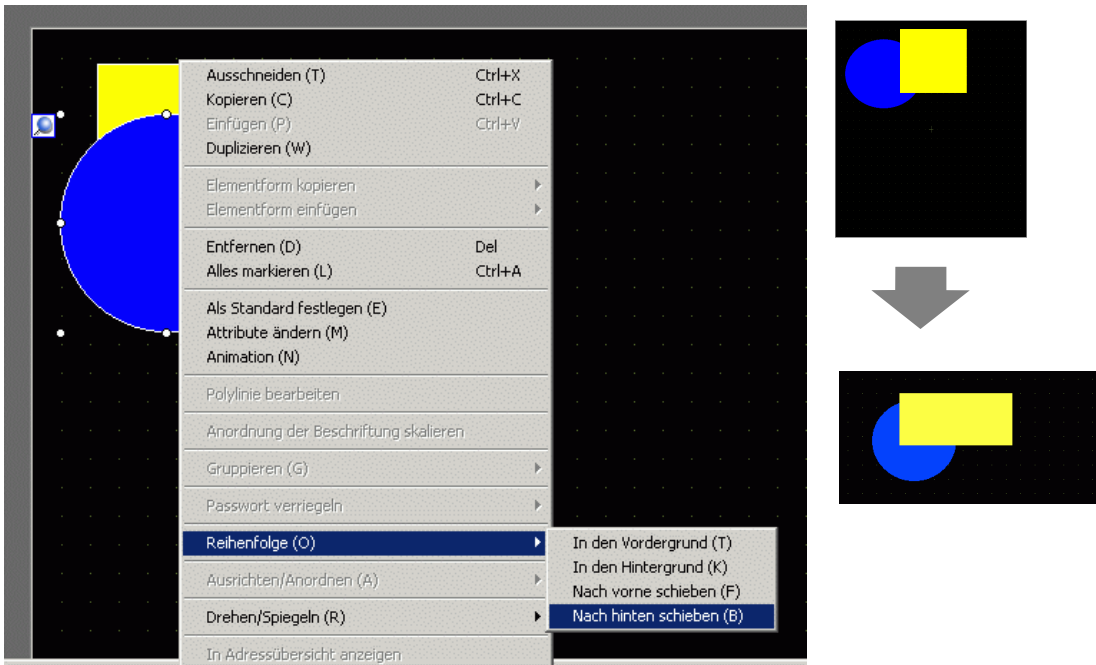


ANMERKUNG

- Wenn gruppierte Objekte ausgewählt werden, werden nur die Elementinformationen und Koordinaten angezeigt.
- Wenn mehrere Elementtypen ausgewählt werden, können nur die Koordinaten geändert werden.
- Wenn an einen einzigen Schalter (Multifunktionsfunktion) mehrere Schalteroperationen hinzugefügt werden, kann die Funktion [Schaltfunktion] nicht geändert werden.

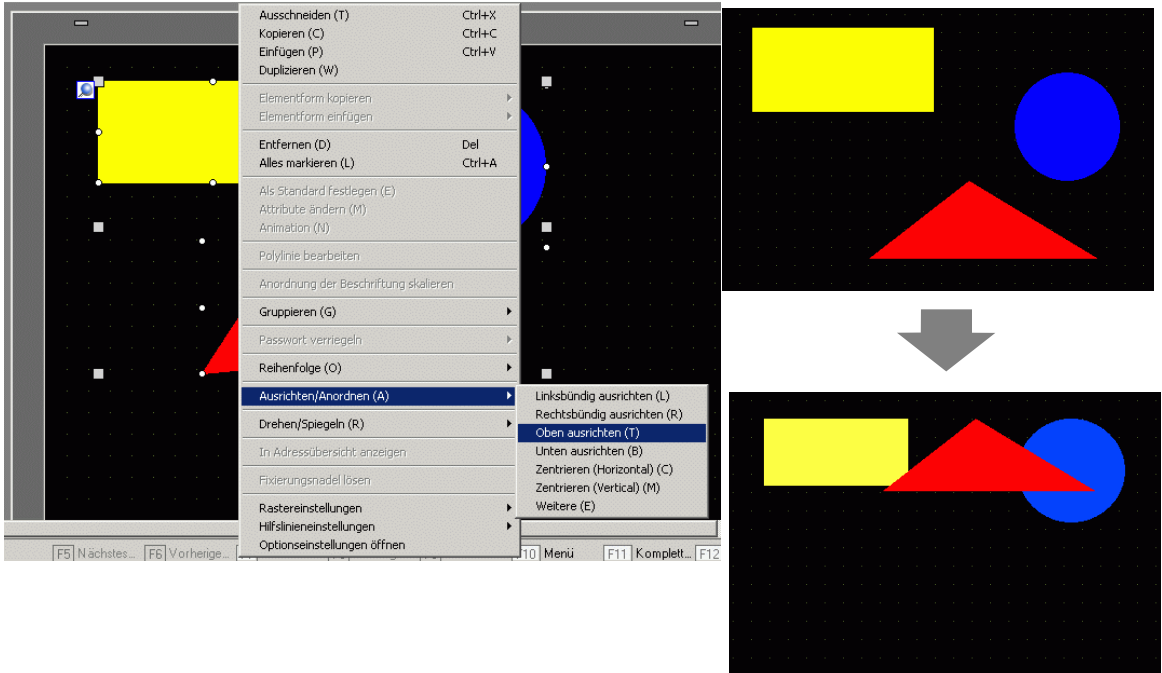
8.4.8 Reihenfolge

Wenn die platzierten Objekte überlappen, kann die Reihenfolge der Platzierung geändert werden. Wählen Sie und rechtsklicken Sie das Objekt, dessen Reihenfolge Sie ändern möchten, klicken Sie [Reihenfolge (O)] und wählen Sie die Objekt-Reihenfolge unter [In den Vordergrund], [In den Hintergrund], [Nach vorne schieben] oder [Nach hinten schieben] aus. Im folgenden Beispiel wird das Oval nach hinten verschoben.



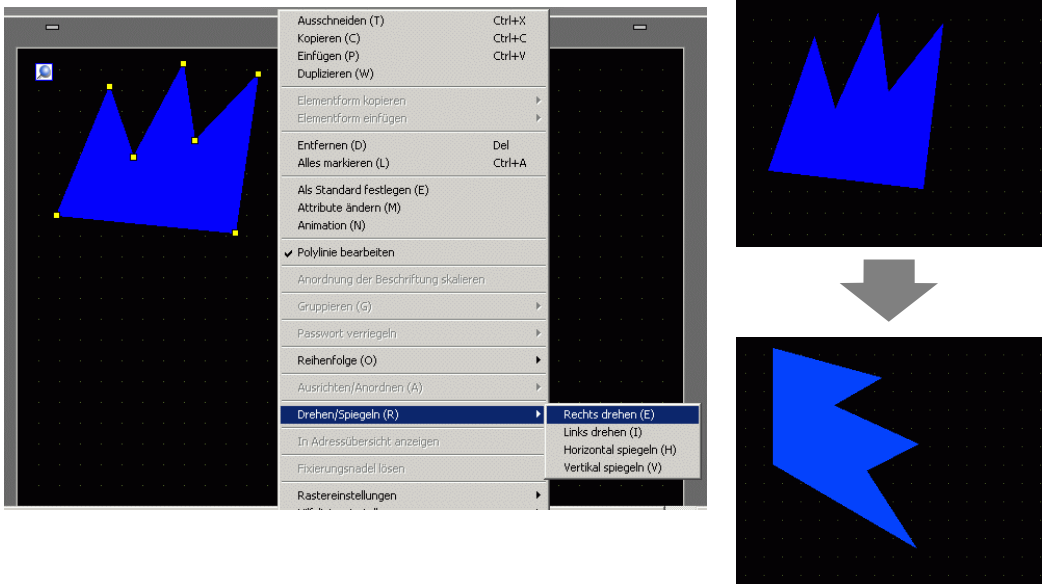
8.4.9 Ausrichten

Die Position mehrerer Objekte kann ausgerichtet werden. Wählen Sie die gewünschten auszurichtenden Objekte aus, rechtsklicken Sie darauf und wählen dann [Linksbündig ausrichten (L)], [Rechts (R)], [Oben (T)], [Unten (B)], [Zentrieren (Horizontal) (C)], [Zentrieren (Vertikal) (M)] oder [Weitere(E)] aus. Im folgenden Beispiel werden Rechteck, Polygon und Kreis alle oben ausgerichtet.



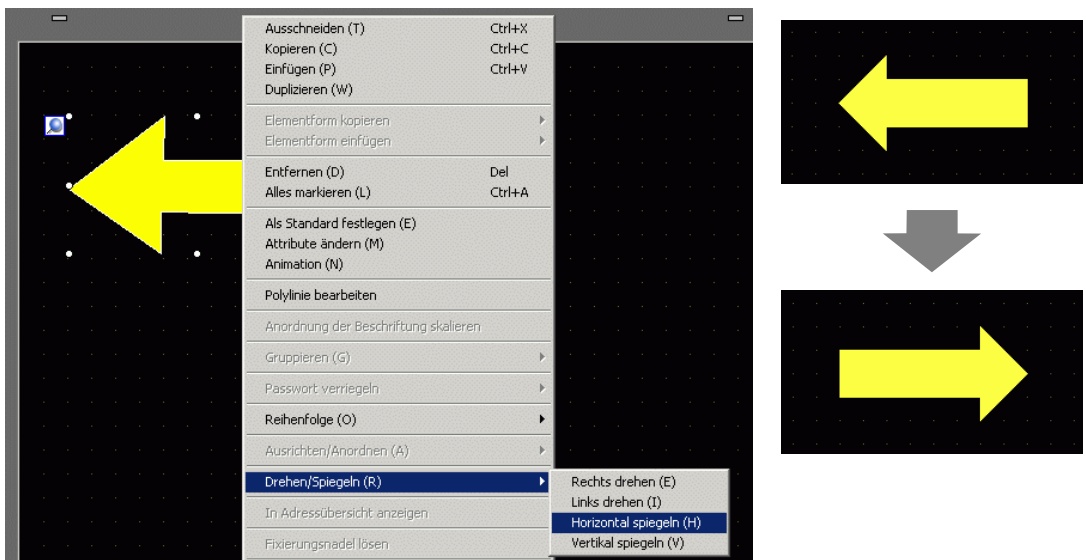
8.4.10 Drehen nach rechts oder links

Objekte können 90 Grad nach rechts und links gedreht werden. Wählen Sie das Objekt, das Sie drehen möchten, und dann [Rechts drehen (E)] oder [Links drehen (I)] unter [Drehen/Spiegeln (R)] aus. Im folgenden Beispiel wird die Platzierung eines nach rechts gedrehten Polygons beschrieben.



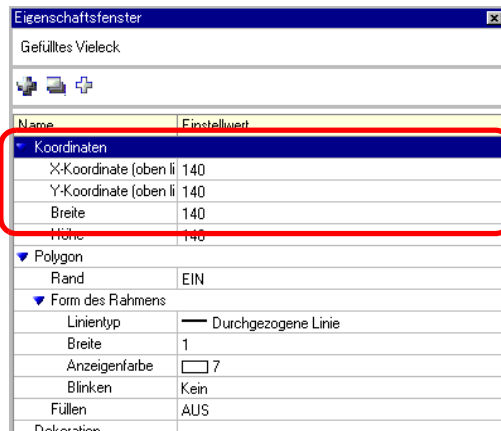
8.4.11 Umkehren der X-Achse (Vertikal)/Y-Achse (Horizontal).

Vom Mittelpunkt des Objekts können die Objekte vertikal (X-Achse) oder horizontal (Y-Achse) gespiegelt werden. Wählen Sie das zu spiegelnde Objekt und vom Menüpunkt mit der rechten Maustaste [Drehen/Spiegeln (R)] aus und klicken auf [Horizontal spiegeln (H)] oder [Vertikal spiegeln (V)]. Im folgenden Beispiel wird ein horizontal gespiegeltes Polygon dargestellt. Bitte beachten, dass beim Spiegeln von Bildschirmen, Piktogrammen, Elementen und Text nur die Anzeigeposition widergespiegelt wird.



8.4.12 Ändern der Koordinaten

Die Position und Größe eines Objekts kann durch Festlegen einer Koordinate im [Eigenschaftsfenster(P)] geändert werden. Die Referenz der Koordinate befindet sich oben links am Objekt.





ANMERKUNG

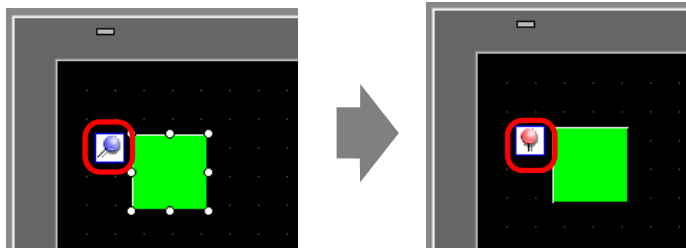
- Wenn die Registerkarte [Eigenschaftsfenster] weder im Arbeitsbereich noch im Bildschirm-Zeichenbereich angezeigt wird, wählen Sie im Menü [Ansicht (V)] den Befehl [Arbeitsbereich (W)] - [Eigenschaftsfenster (P)] aus.

8.4.13 Schützen von Objekten, die nicht bearbeitet werden sollen

◆ Fixieren von Objekten


Bei Platzieren von Zeichnungen und Elementen erscheint eine blau fixierter Anschluss  im Bildschirm links oben vom Objekt. Wenn Sie auf den Anschluss klicken, wird dessen Farbe rot  und das Objekt kann weder ausgewählt noch bearbeitet werden. (Wenn Ihr Cursor auf dem Objekt ist, erscheint das Piktogramm "Verriegelung" rechts vom Objekt; damit wird angezeigt, dass die Ablegeposition fixiert ist.)"

Klicken Sie auf den blauen fixierten Anschluss



Der fixierte Anschluss wird rot und zeigt damit an, dass das Element verriegelt ist.

◆ Freigabe fixierter Anschlüsse

- Freigabe individueller Objekte
Doppelklicken Sie eine Zeichnung oder ein Element und bei erneutem Klicken  wird der Anschluss wieder auf blau zurückgesetzt.
- Freigabe aller fixierten Anschlüsse auf dem Bildschirm
Wählen Sie im Menü [Bearbeiten (E)] den Befehl [Alle Fixierungen aufheben (K)] aus.

ANMERKUNG

- Klicken Sie auf die Anschlussmarkierungen in der Liste der Zeichnungen und Elemente, die im Fenster [Bildschirmdatenliste] angezeigt sind und die festen Anschlüsse können eingestellt/freigegeben werden.

8.5 Ändern der Farben, Linientypen und Muster

8.5.1 Einstellen der Farben

■ Liste der kompatiblen Farben

Typ	Teilnehmer anzeigen	Anzeigenfarbe	Anzahl der Farben in der Zeichnung
AGP-3200T	TFT Farb-LCD	256 Farben, kein Blinken 64 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben 64 Farben
AGP-3200A	Monochrom LCD	8 Stufen, Blinken 1-Geschwindigkeiten	Monochrom 8 Stufen
AGP-3.302B	Blau-Modus - monochrome LCD	16 Stufen, Blinken 3-Geschwindigkeiten	16 Stufen
AGP-3301L	Monochrome LCD	Monochrom 16 Graustufen, Blinken in 3 Geschwindigkeiten	Monochrom 16 Stufen
AGP-3301S	STN-Farb-LCD	4096 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben
AGP-3300L	Monochrom LCD	Monochrom 16 Graustufen, Blinken in 3 Geschwindigkeiten	Monochrom 16 Stufen
AGP-3300S	STN Farb-LCD	4096 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben
AGP-3300T	TFT-Farb-LCD	65536 Farben, Kein Blinken 16384 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben
AGP3300HL	Monochrom LCD	4096 Farben, kein Blinken	256 Farben
AGP3300HS	STN Farb-LCD	16 Graustufen Monochrom, Kein Blinken	Monochrom 16 Stufen
AGP3310HT	TFT Farb-LCD	65536 Farben, kein Blinken	256 Farben
AGP-3400S	STN Farb-LCD	4096 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben
AGP-3400T	TFT Farb-LCD	65536 Farben, kein Blinken 16384 Farben, Blinken in 3 Geschwindigkeiten	256 Farben
AGP-3500T	TFT Farb-LCD	65536 Farben, kein Blinken 16384 Farben, Blinken in 3 Geschwindigkeiten	256 Farben
AGP-3500L	Monochrom LCD	Monochrom 16 Graustufen, Blinken in 3 Geschwindigkeiten	Monochrom 16 Stufen
AGP-3500S	STN Farb-LCD	4096 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben

Fortsetzung

Typ	Teilnehmer anzeigen	Anzeigenfarbe	Anzahl der Farben in der Zeichnung
AGP-3510T	TFT Farb-LCD	65536 Farben, kein Blinken 16384 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben
AGP-3560T			
AGP-3600T			
AGP-3450T			
AGP-3550T			
AGP-3650T			
AGP-3750T			
AST-3.201A	Monochrom LCD (Gelb)	8 Stufen, Blinken in 1-Geschwindigkeit	Monochrom 8 Stufen
AST-3211A			
AST-3.301B	Blau-Mode monochromes LCD	8 Stufen, Blinken in 1-Geschwindigkeit	Monochrom 8 Stufen
AST-3301S	STN Farb-LCD	256 Farben, kein Blinken 64 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben 64 Farben
AST-3401T	TFT Farb-LCD	256 Farben, kein Blinken 64 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben 64 Farben
AST-3501C	Farb-LCD	16 Farben, Blinken in 1-Geschwindigkeiten	16 Farben
AST-3501T	TFT Farb-LCD	256 Farben, kein Blinken 64 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben 64 Farben
LT-3201A	Monochrom LCD (Gelb)	8 Graustufen, Kein Blinken	Monochrom 8 Stufen
LT-3300S	STN Farb-LCD	4096 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben
LT-3301L	Monochrom LCD	Monochrom 16 Graustufen, Blinken in 3 Geschwindigkeiten	Monochrom 16 Stufen
LT-3300L			
PS-3.651A	TFT Farb-LCD	65536 Farben, kein Blinken 16384 Farben, Blinken in 3-Geschwindigkeiten	256 Farben
PS-3.650A			
PS-3.700A			
PS-3.451A			
PS-3.450A			
PS-3.711A			
PS-3.710A			
PS-2.000B			
PL-3000B			

ANMERKUNG

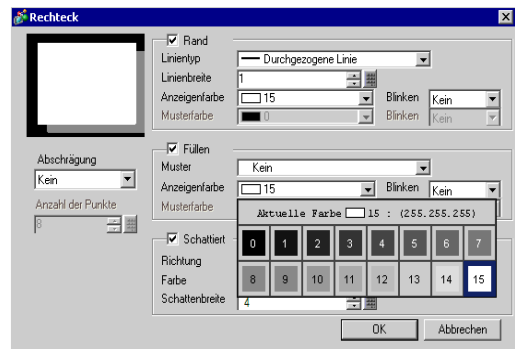
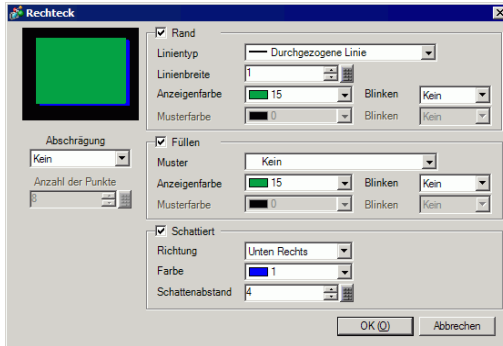
- Objekte, die mit der Blinkoption eingerichtet wurden, werden auf dem Gerät EIN und AUS blinken. Es können drei unterschiedliche Blinkgeschwindigkeiten eingerichtet werden.
 - ☞ "8.5.2 Einrichten von Blinken" (Seite 8-50)
 - Bei monochromen LCD-Modellen und STN-Farb-LCD Modellen könnten manche Zeichenbestandteile selbst bei Blinkeinstellung aus blinken, wenn man unter Bildschirm-Hintergrundeinstellungen gekacheltes Muster und Blinkeinstellung an festlegt. Bitte bestätigen Sie die Anzeige im Voraus.
-

■ Bestimmen der Farben

Bestimmen Sie die Farbe des Objekts. Festlegen von beispielsweise Rahmenfarben, Füllen, Schattierung oder Beschriftung ist je nach Elementtyp verschieden.

Für einen Typ, der 256-Farbe unterstützt

Für einen monochromen 16-Level Typ



ANMERKUNG

- Bei einem 256-Farbkompatiblen Modell können Sie die Farbpalette mit der Farbcode-Schaltfläche unter der Farbpalette ändern und die Farben anhand der Farbcode-Nr. ausgewählt werden.
- [Transparent] kann nur als [Musterfarbe] eines Schalters verwendet werden, der sich nicht der [Lampen-Funktion] bedient oder bei einer Taste, für die im Dialogfeld Einstellungen ein [Muster] festgelegt wurde.
- Wenn Sie von einem Modell, das mehr als 16 Farben unterstützt, zu einem Modell umschalten, das nur 16 Farben unterstützt, werden die Farben innerhalb des 16-Farbbereichs wie gehabt bestehen bleiben. Farben außerhalb des 16-Farbbereichs werden in eine der 16 Farben konvertiert.
- Wenn Sie mit den Modellen AGP-3200T oder ST3000 Series arbeiten, können einige bestimmte Farben möglicherweise bläulicher als in der Zeichen-Software aussehen.

WICHTIG

- Bei einem monochromen 16-Level Typ treten manchmal Schwierigkeiten bei der Farbunterscheidung oder Flimmern auf. Verwenden Sie die obige Farbbezeichnung, nachdem die Farben bestätigt wurden.

◆ Farbpalette

Aktuelle Farbe 7 : (255.255.255)

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63

<< >>

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

<< >>

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

<< >>

Aktuelle Farbe 7 : (255.255.255)

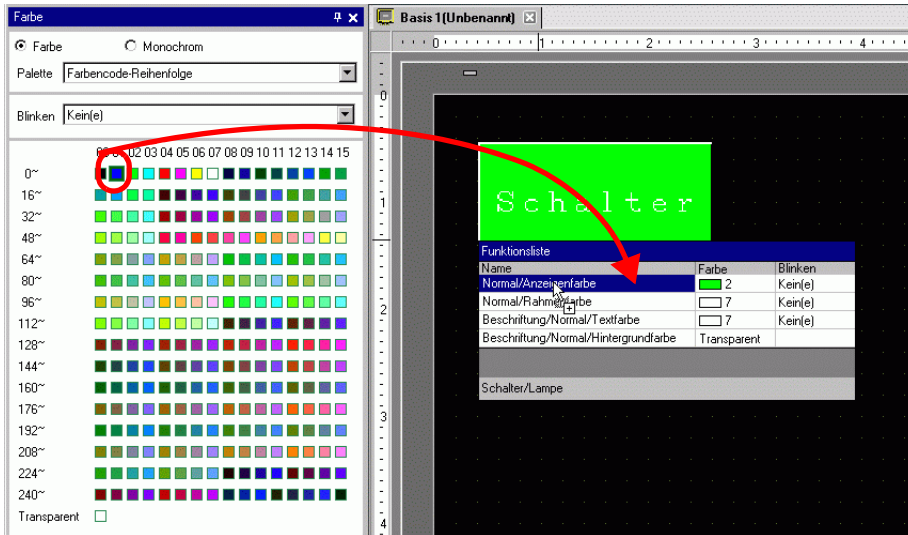
192	193	194	195	196	197	198	199
200	201	202	203	204	205	206	207
208	209	210	211	212	213	214	215
216	217	218	219	220	221	222	223
224	225	226	227	228	229	230	231
232	233	234	235	236	237	238	239
240	241	242	243	244	245	246	247
248	249	250	251	252	253	254	255

<< >>

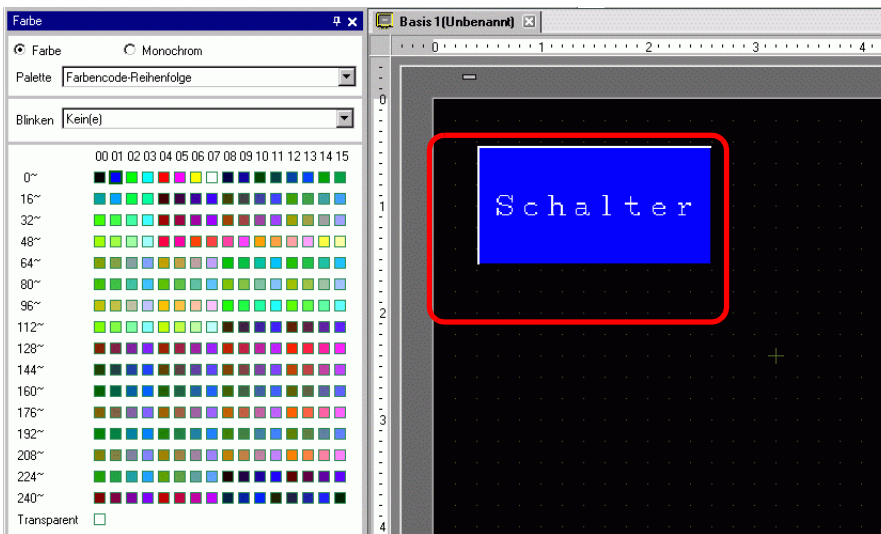
■ Farben mittels Ziehen und Ablegen ändern

Farben können durch Ziehen und Ablegen von Farben aus dem Arbeitsbereich [Farbeinstellungen (O)] zu dem Objekt auf dem Bearbeitungsbildschirm geändert werden.

- 1 Ziehen Sie die ausgewählte Farbe zu dem Objekt auf dem Zeichnen-Bildschirm und legen bei Erscheinen der Fensteranzeige [Funktionsliste] die Farbe auf der [Anzeigefarbe] ab.



- 2 Die Anzeigefarbe des Objekts wird sich in die abgelegte Farbe ändern.



ANMERKUNG

- Wenn im Arbeitsbereich die Registerkarte [Farbeinstellungen] nicht angezeigt ist, wählen Sie im Menü [Ansicht (V)] im [Arbeitsbereich (W)] den Befehl [Farbeinstellungen (O)] aus.
- Blinken kann im Fensterbildschirm der [Farbeinstellungen] eingerichtet werden.

■ Palettentypen

Die Palettentypen hängen vom Modell und dessen Einstellungen ab.

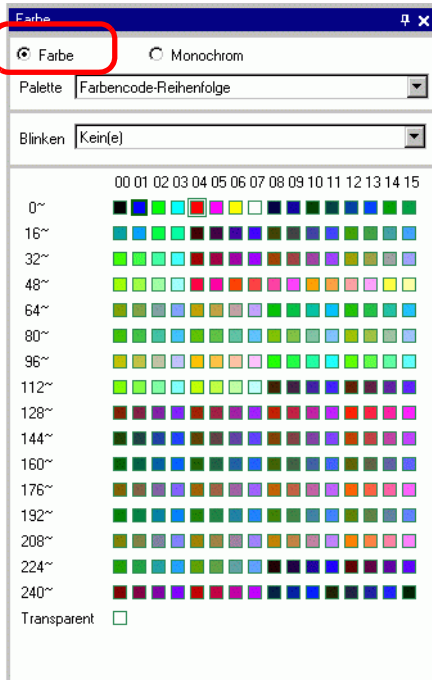
◆ Modelle, die Farbe unterstützen

Es kann zwischen [Farbe]- und [Monochrom]-Paletten ausgewählt werden.

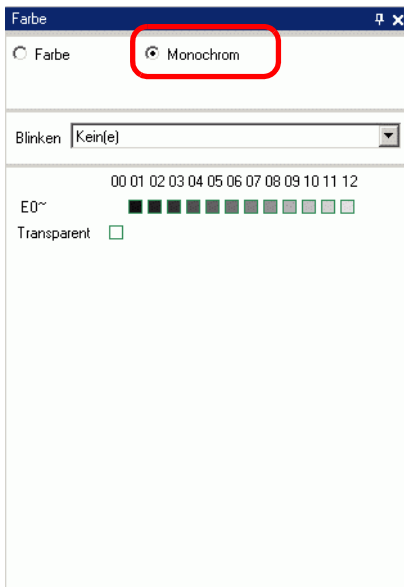
Wenn [Farbe] ausgewählt ist, wählen Sie die Anzeigereihenfolge der Farbzellen nach Farbe oder Farbton.

Wenn [Monochrom] ausgewählt ist, wird eine 12-stufige Monochrom-Palette angezeigt. Die 4 fehlenden Farben der 16-stufigen Monochrom-Palette sind in der [Farbe]-Palette enthalten.

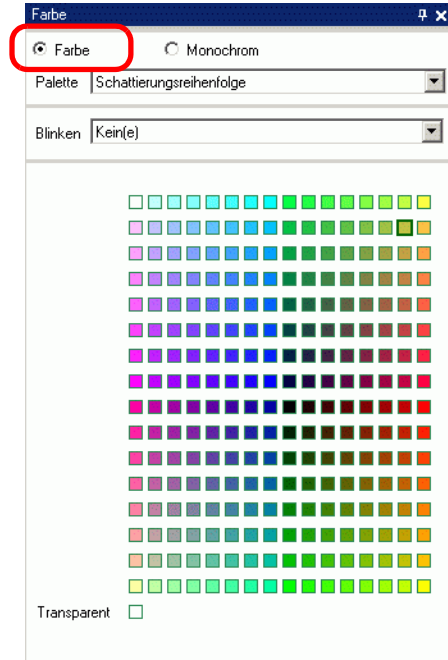
Farbe (Farbcode-Reihenfolge)



Monochrom (12 Stufen)

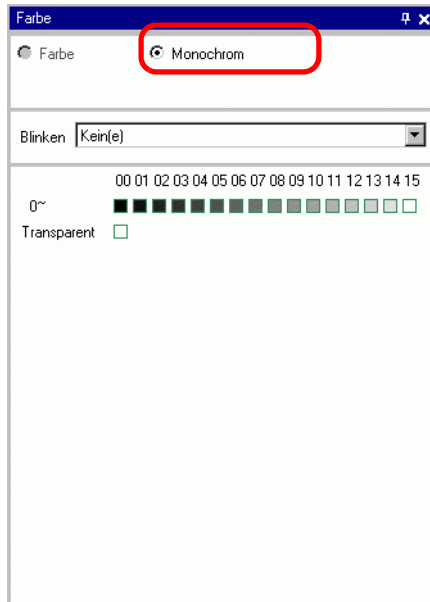


Farbe (Farbton-Reihenfolge)



◆ Modelle, die Monochrom unterstützen

[Farbe] kann nicht als Farbpalette ausgewählt werden. Eine 16-stufige Monochrom-Palette wird angezeigt.

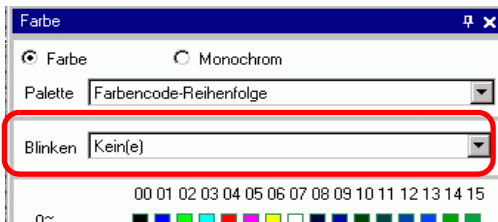


◆ Nicht-blinkende Paletten

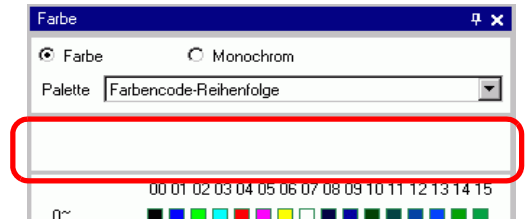
Die Blinkoptionen werden auf der Seite [Geräteeinstellungen] nicht angezeigt, wenn Blinken im Bereich [Anzeigeeinstellungen] deaktiviert ist.

- ☞ 5.17.6 [Systemeinstellungen] Einstellungshinweise ■ [Gerätetyp] Einstellungshinweise
- ◆ Anzeige-Einstellungen 5-162

Wenn Blinken EIN (AN) ist



Wenn Blinken AUS ist



☞ Die Funktion Blinken finden Sie unter Abschnitt "8.5.2 Einrichten von Blinken" (Seite 8-50)

8.5.2 Einrichten von Blinken

Objekte mit der Option Blinkeinstellungen blinken auf der Anzeige; es stehen drei verfügbare Blinkgeschwindigkeiten zur Verfügung (langsam, mittel und schnell). [Schnell] ist doppelt so schnell wie [Mittel] und [Langsam] ist halb so schnell wie [Mittel]. Wenn Sie [Keine] auswählen, blinkt das Objekt nicht.

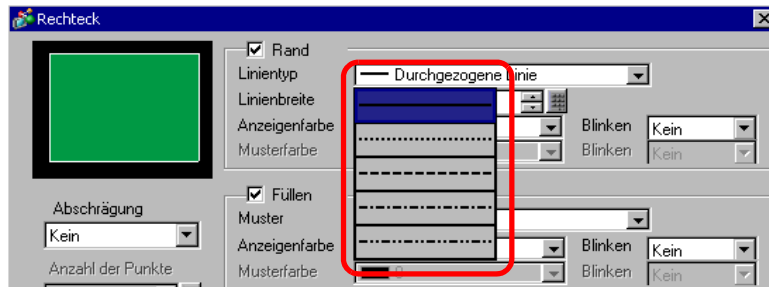
ANMERKUNG

- Weitere Informationen zum Blinken bei verblassten Farben finden Sie unter 5.17.6 [Systemeinstellungen] Einstellungshinweise ■ [Gerätetyp] Einstellungshinweise ◆ Anzeige-Einstellungen 5-162.



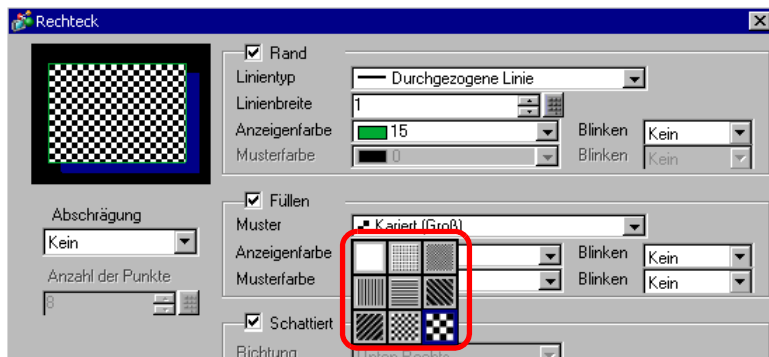
8.5.3 Festlegen von Linientypen

Für den Linientyp stehen 5 Typen zur Auswahl: [Durchgezogene Linie], [Gepunktete Linie], [Gestrichelte Linie], [Strich-Punkt-Linie] oder [Strich-2-Punkt-Linie].



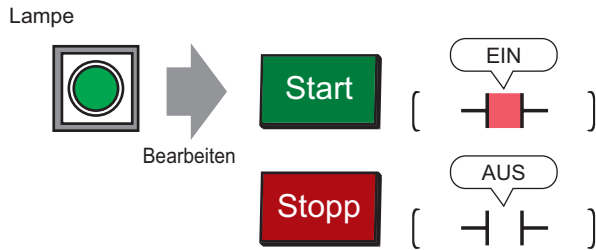
8.5.4 Festlegen von Mustern




Wählen Sie ein Muster aus den folgenden neun Typen aus:

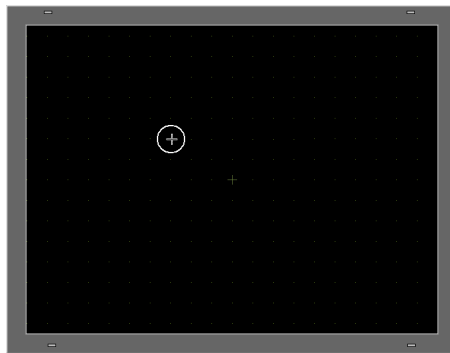


8.6 Ein Element wird bearbeitet

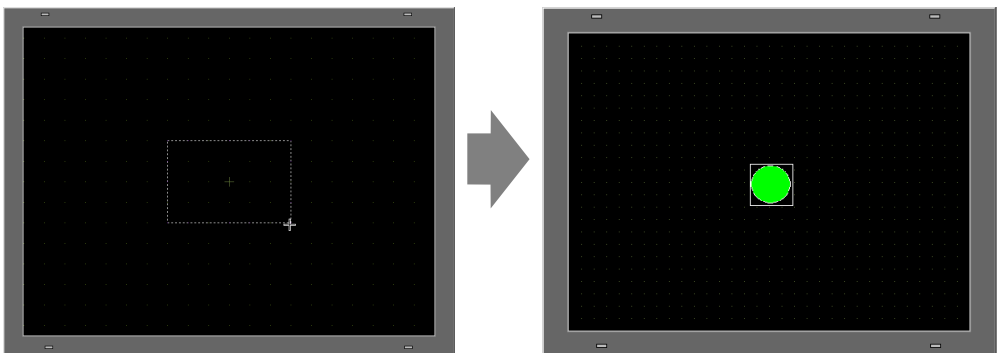
8.6.1 Bearbeiten von Elementen



- 1 Zeigen Sie im Menü [Elemente (P)] auf [Schalter (C)] , und wählen Sie [Lampe (L)] aus, oder klicken Sie auf .
- 2  Bewegen Sie den Zeiger zum Zeichnen-Bildschirm und der Zeiger ändert sich einen Fadenkreuz-Cursor. 




- 3 Ziehen Sie den Schalter an die gewünschte Stelle. Lassen Sie den Schalter zum Ablegen los.

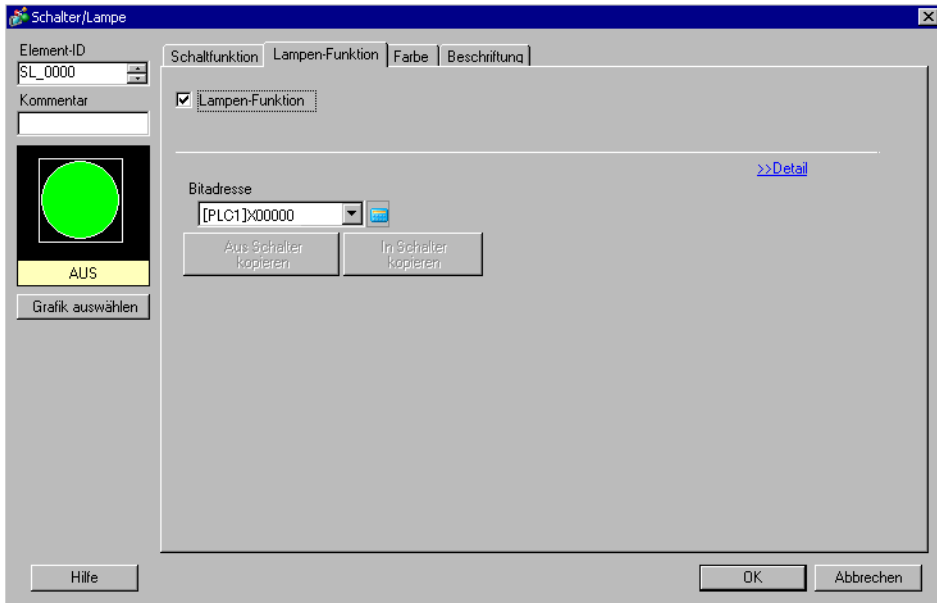


ANMERKUNG

- Sie können außerdem ein Element vom Element-Werkzeugkasten anhand der Drag&Drop-Methode ablegen. Zeigen Sie im Menü [Ansicht (V)] auf [Arbeitsbereich (W)] und klicken Sie dann auf [Element-Werkzeugkasten (T)]. Wählen Sie im Element-Werkzeugkasten die [Elementpalette] und den [Typ] aus und durchsuchen Sie dann die verschiedenen Elemente und Formen.

 "5.17.5 [[Arbeitsbereich] - Einstellungsanleitung ■ Element-Werkzeugkasten" (Seite 5-156)

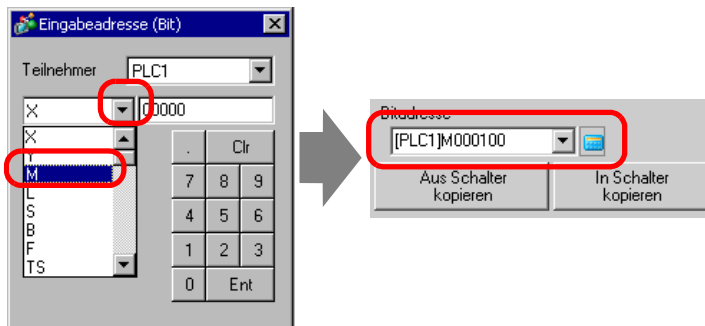
4 Doppelklicken Sie auf die abgelegte Lampe. Das Dialogfeld Schalter/Lampe wird angezeigt.



5 Klicken Sie auf das Symbol , um das Dialogfeld [Eingabeadresse] anzuzeigen.

☑ Klicken Sie auf das Symbol und wählen Sie dann [Teilnehmer/SPS] und [Teilnehmer] aus. Geben Sie eine Adresse über die Tastatur ein.

(z.B.: M100)

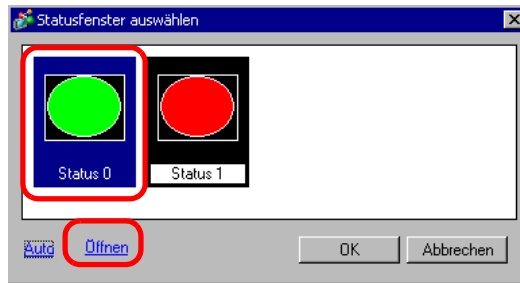


ANMERKUNG

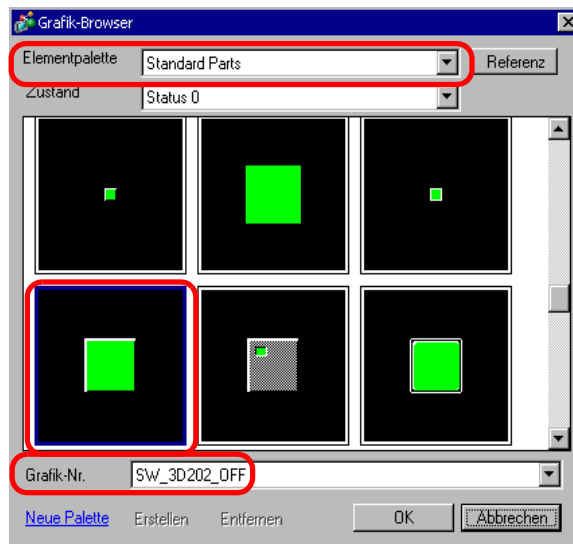
- Geben Sie eine Adresse mit der Tastatur im Dialogfeld Adresseingabe ein. Bei direkter Eingabe über die PC-Tastatur wird sie u.U. nicht als Adresse erkannt.
- Wählen Sie das Optionsfeld [Als Vorgabewert verwenden] und klicken auf [Eingabe], und der im Dialogfeld [Adresseingabe] als Vorgabewerte registrierte Wert wird beim nächsten Mal angezeigt.

6 Klicken Sie auf [Grafik auswählen].

7 [Statusfenster auswählen] wird angezeigt. Wählen Sie [Status 0] aus und klicken Sie auf [Öffnen].



8 Wählen Sie [Standardelemente] aus der [Elementpalette] aus. Wählen Sie als nächstes die Abbildung mit der [Elementnummer] "SW_3D202_OFF" aus.

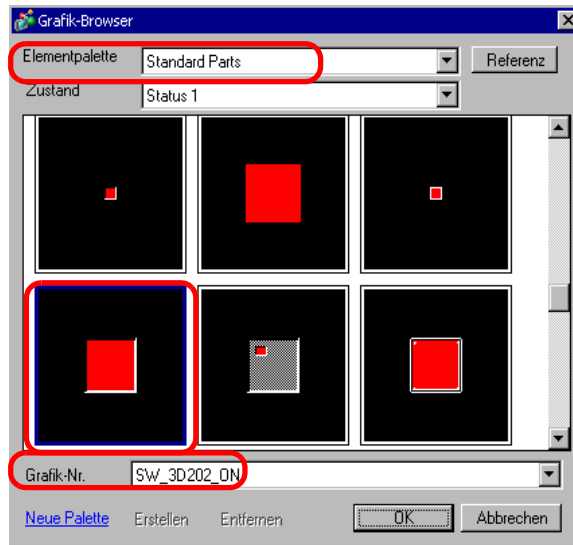


ANMERKUNG

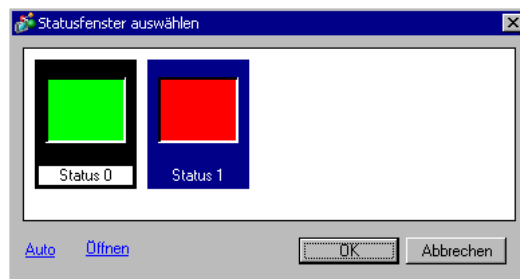
- Verwenden Sie zum Ändern der angezeigten Bilder die Drop-down-Liste Elementpalette. Es stehen Elemente mit 65.536, 256 oder 64 Farben zur Verfügung. Bitte wählen Sie die Elementpalette aus, die mit den von Ihrem Modell unterstützten Farben übereinstimmt.

9 Klicken Sie auf [OK] und die Anzeige wird auf [Statusfenster auswählen] zurückgesetzt. Wählen Sie [Status 1] aus und klicken Sie auf [Öffnen].

10 Wählen Sie [Standardelemente] aus der [Elementpalette] aus. Wählen Sie als nächstes die Abbildung mit der [Elementnummer] "SW_3D202_ON" aus.




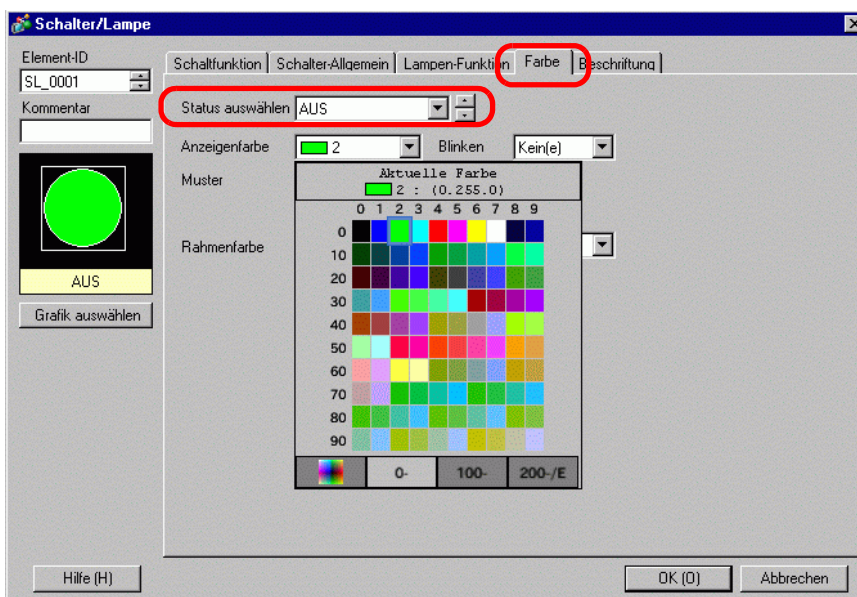
11 Die Abbildungen mit [Status 0] (AUS) und mit [Status 1] (AN) werden im [Statusfenster auswählen] angezeigt. Klicken Sie auf [OK].



ANMERKUNG

- Klicken Sie nach Bestimmen der Abbildung mit [Status 0] auf [Auto], damit die Abbildungen automatisch mit allen anderen Zustände übereinstimmen.
- Wenn verschiedene Zustände unterschiedliche Formen haben, kann u.U. ein Teil der vorherigen Form im Hintergrund bleiben, wenn der Schalter zum Ändern seines Zustandes berührt wird. Das kommt daher, da Elementformen durch Überschreiben gezeichnet werden.

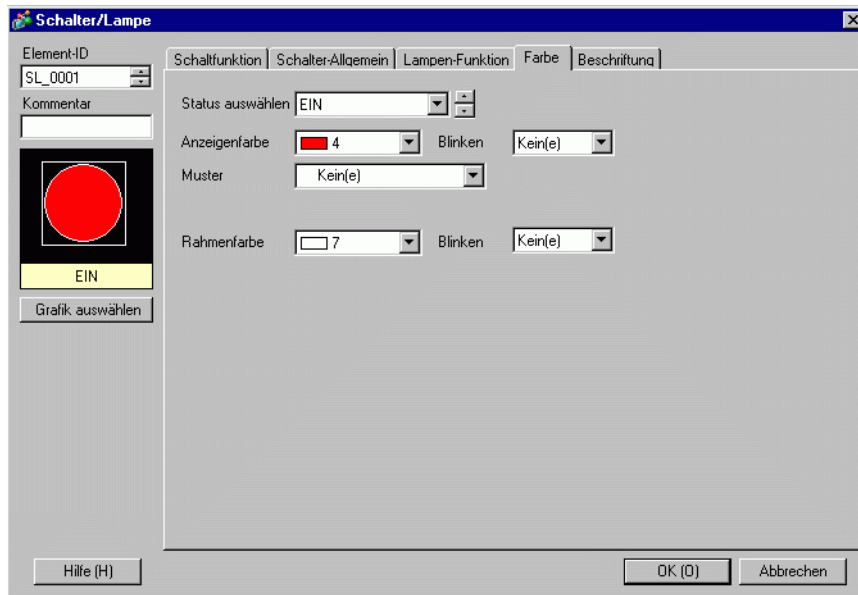
12 Klicken Sie auf die Registerkarte [Farbeinstellungen]. Bestätigen Sie, dass [Status auswählen] AUS ist und legen Sie die Farbe des Schalters für den AUS-Zustand fest. Klicken Sie für die [Anzeigenfarbe] auf  und wählen eine Farbe aus der Farbpalette aus.



ANMERKUNG

- Die Farbe für die Bildelemente von Schalter/Lampe kann nicht bearbeitet werden.
- Klicken Sie zum Ändern der Palette in der Farbcode-Reihenfolge die Schaltfläche Farbcode unter der Palette.

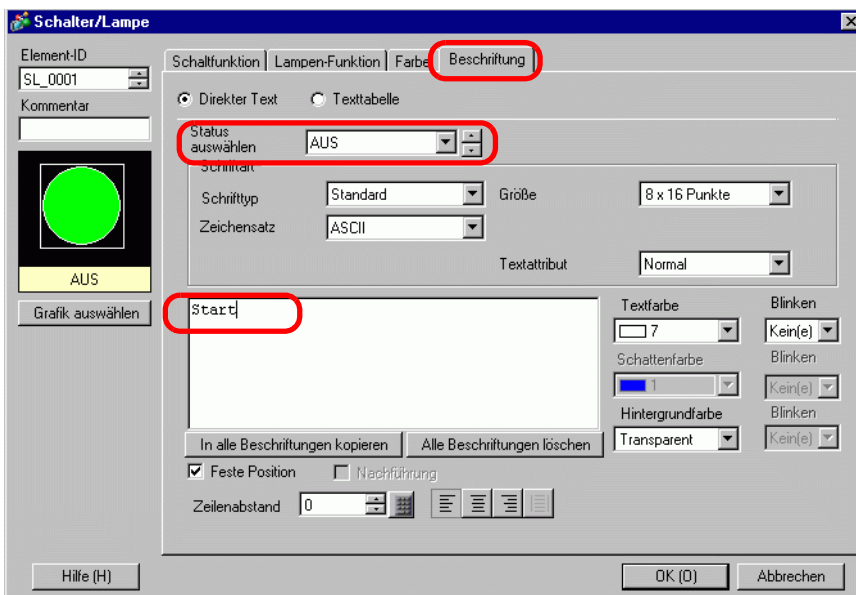
13 Wählen Sie AN in [Status auswählen] aus, und legen Sie die Farbe des Schalters für den AN-Zustand fest.




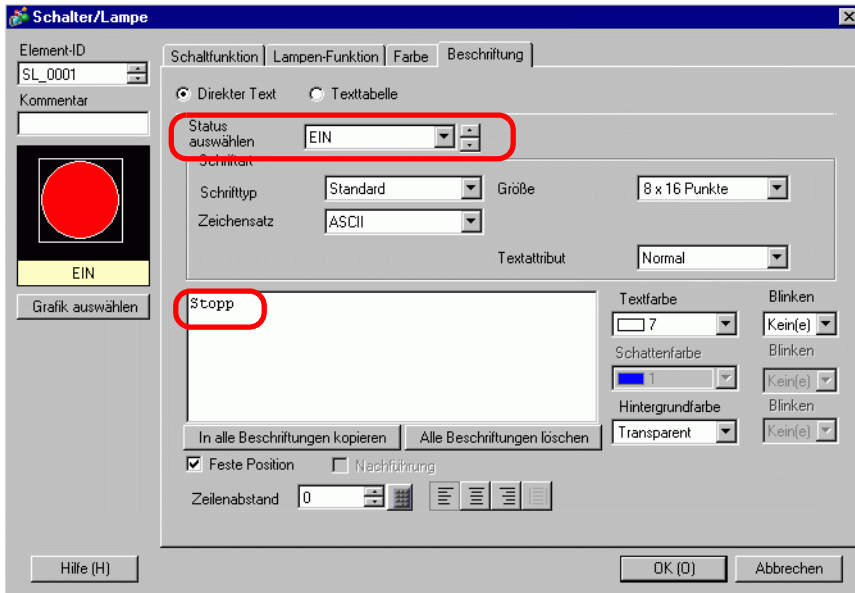
ANMERKUNG

- Die Farbe für die Bildelemente von Schalter/Lampe kann nicht bearbeitet werden.
- Klicken Sie zum Ändern der Palette in der Farbcode-Reihenfolge die Schaltfläche Farbcode unter der Palette.

14 Wählen Sie das Register [Beschriftung] aus. Wählen Sie AUS in [Status auswählen] [AUS] und geben Sie den Text ein, der auf dem Schalter im AUS Status angezeigt werden soll. (z.B.:START).



15 Wählen Sie  in [Status auswählen] [AN] aus und geben Sie den Text ein, der auf dem Schalter im AN-Status angezeigt werden soll. (z.B.: STOPP)



ANMERKUNG

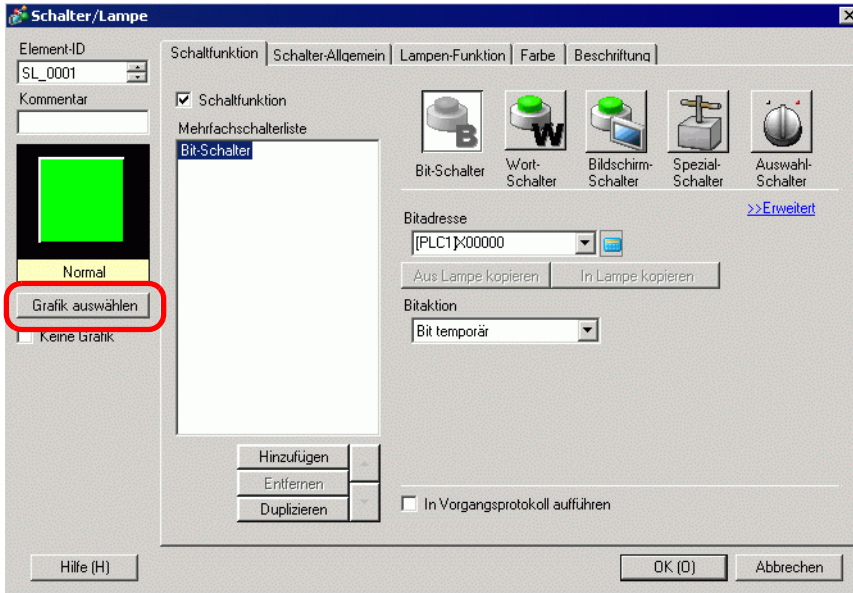
- Wählen Sie den Schalter aus und drücken die [F2]-Taste, um den Text der Beschriftung direkt zu bearbeiten.

16 Klicken Sie auf [OK], wenn alle Einstellungen abgeschlossen sind.

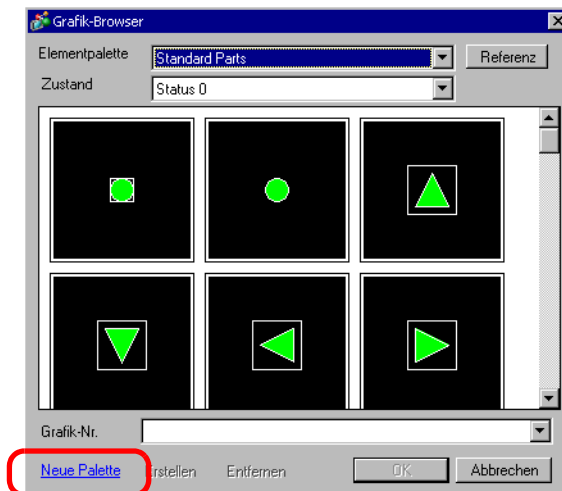
8.6.2 Erstellen von eigenen Elementen

Registrieren neuer Abbildungen für Elemente.

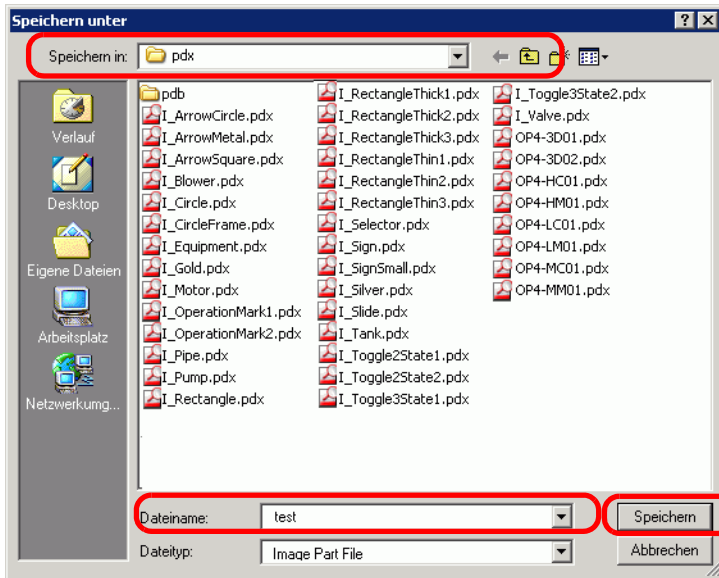
- 1 Doppelklicken Sie das Element, für das ein neues Bild registriert werden soll, und das folgende Dialogfeld wird geöffnet. Klicken Sie auf [Grafik auswählen] (z.B.: Schalter)



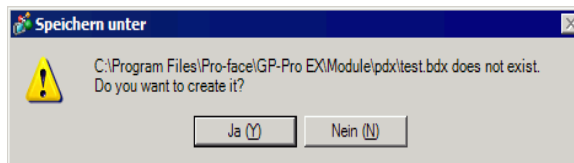
- 2 Das Dialogfeld [Grafik-Browser] wird geöffnet. Klicken Sie auf [Neue Palette].



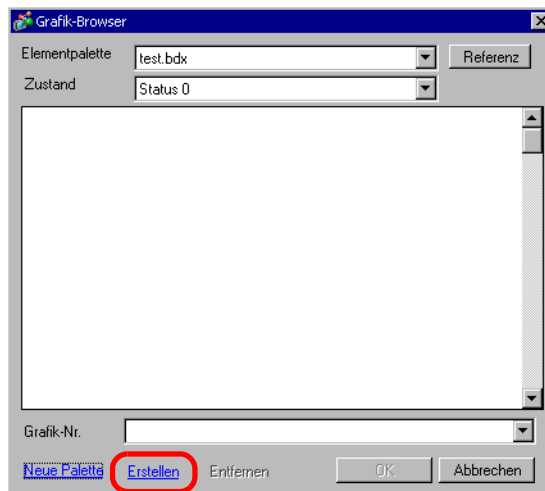
3 Das Dialogfeld [Speichern unter] wird angezeigt. Bestimmen Sie den [Ort (I)] und [Dateinamen (N)] der neuen Elementpalette , und klicken Sie auf [Speichern (S)].



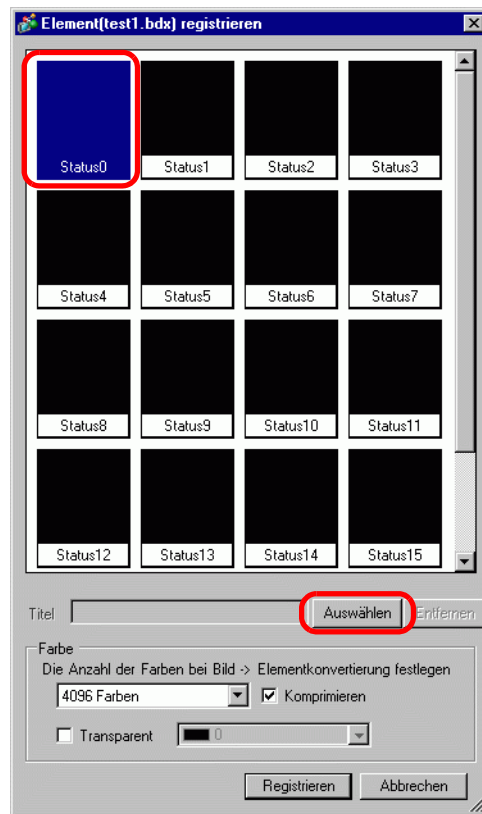
4 Wenn die folgende Meldung angezeigt wird, klicken Sie auf [Ja (Y)].



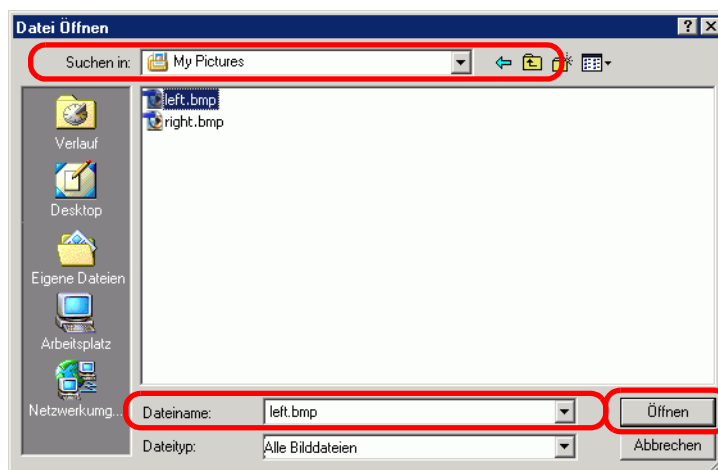
5 Das neu registrierte Dialogfeld [Grafik-Browser] wird anschließend angezeigt. Klicken Sie auf [Erstellen].



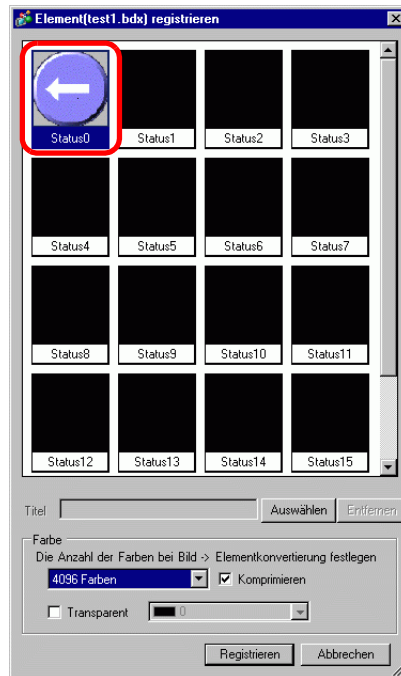
6 Das Dialogfeld [Element registrieren] wird angezeigt. Wählen Sie [Status 0] aus und klicken Sie auf [Auswählen].



7 Wenn das Dialogfenster [Datei öffnen] erscheint, gehen Sie zur Bildstelle [Nachsehen in], wählen den Dateinamen in [Dateiname], [Nachsehen in] und [Dateiname] aus , und klicken Sie auf [Öffnen].



8 Das Bild wird im [Status 0] des Dialogfelds [Element registrieren] registriert.



9 Legen Sie die Elementnummer und Anzahl der zu registrierenden Farben des Bildes nach Wunsch in [Titel] und [Farbeinstellung] fest, und klicken Sie auf [Registrieren] um den Vorgang zu beenden.

ANMERKUNG

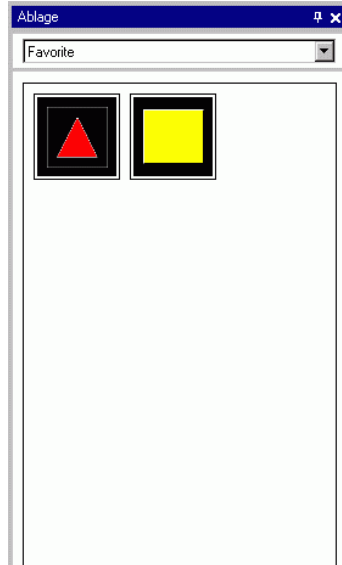
- Sie können die EIN/AUS-Optionen des [Element-Werkzeugkastens] verwenden, um die Schalter, Lampen und Tastenelemente im [Zustand 0] (AUS) und [Zustand 1] (EIN) anzusehen.
 - Öffnen Sie das Dialogfeld [Elemente] zur Auswahl eines Bildes für ein Element, und klicken Sie auf [Grafik auswählen]. Wählen Sie im Dialogfeld [Grafik-Browser] aus der Liste [Elementpalette] eine Palette zur Anzeige der registrierten Abbildungen aus. Wählen Sie das entsprechende Bild aus, und klicken Sie auf [OK].
 - Wenn man bei einem vorab ausgewählten registrierten Element auf "Erstellen" klickt, kann das Bild dieses Elements bearbeitet werden. Zum Erstellen eines neuen Bildes klickt man auf die Schaltfläche "Erstellen", wobei kein vorab registriertes Element ausgewählt sein darf.
 - Bildelemente mit einer Maximalgröße von 160 x 160 Punkten können registriert werden.
 - Elemente, die sich registrierter Bilder bedienen, sind die Hauptursache für große Projektdateien. Es wird empfohlen, [Komprimieren] in [Farbeinstellung] festzulegen.
 - Man kann bis zu 200 Bildelemente in einer einzelnen Elementpalettendatei registrieren.
 - Vergrößerte oder verkleinerte Bildelemente könnten im GP und in Pro-Ex unterschiedlich angezeigt werden.
 - Wenn die Größe des registrierten Bildes je nach Zustand verschieden ist, bleibt das größere Bild gleich und das kleinere Bild wird vergrößert.
 - Eine vorher erstellte PDX-Datei kann weder registriert noch entfernt werden.
 - Die Bilddateitypen, die für ein Element registriert werden können, sind BMP, JPEG, DPD und PNG.
-

8.6.3 Oft verwendete Elemente als "Favoriten" registrieren

Oft verwendete Elemente können in der Liste [Favoriten] im Fensterbildschirm [Ablage] registriert werden.

Es können außerdem mehrere Objekte zusammen registriert werden.

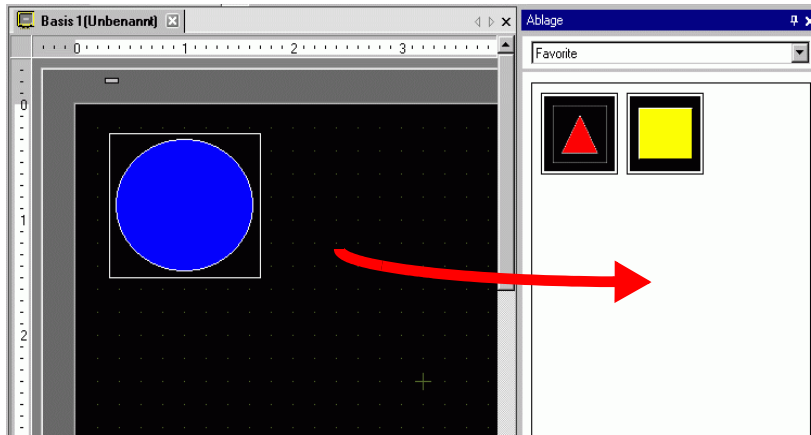
1 Öffnen Sie den Fensterbildschirm [Ablage] und wählen die Ablage [Favoriten] aus.



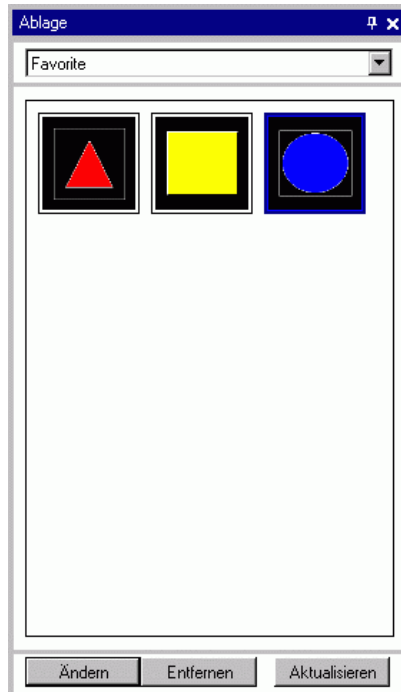
ANMERKUNG

- Zeigen Sie im Menü [Ansicht (V)] auf [Arbeitsbereich (W)] und klicken Sie dann auf [Ablage (K)].
- Nachdem die Anwendung installiert wurde, wird durch Öffnen des Fensterbildschirms [Ablage] die Ablage [Favoriten] angezeigt. Wenn die Anwendung das nächste Mal gestartet wird, zeigt der Fensterbildschirm [Ablage] die zuletzt verwendete Ablage an.

2 Wählen Sie eine Abbildung aus, die registriert werden soll, und ziehen Sie diese zum Fensterbildschirm [Ablage].



3 Die Ablage-Registrierung ist abgeschlossen.

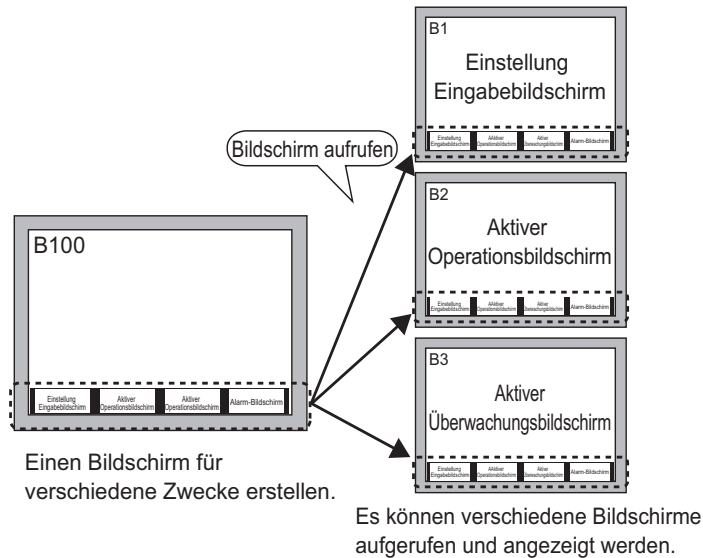


ANMERKUNG

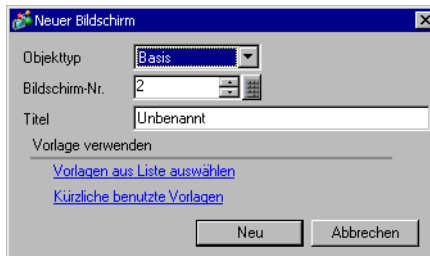
- Um die Abbildung in einer separaten Ablage zu registrieren, wählen Sie im Dialogfeld [Ablagenliste] "Neu" aus und erstellen eine neue Ablage.
☞ "8.8.2 Registrieren von Bildern in der Ablage" (Seite 8-70)
-



8.7 Einen Bildschirm mehrere Male verwenden

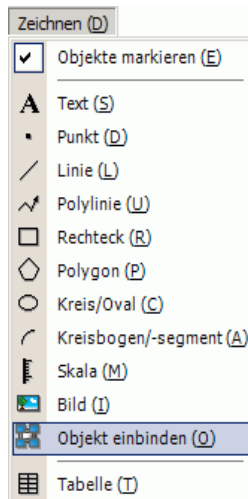
8.7.1 Einrichtung



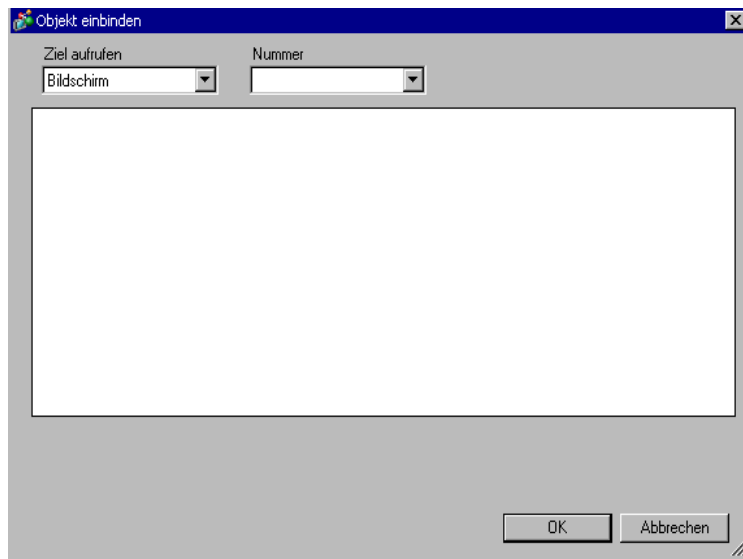
- 1 Wählen Sie im Menü [Bildschirm (F)] den Befehl [Neuer Bildschirm (N)]. Das Dialogfeld [Neuer Bildschirm] wird angezeigt. Klicken Sie auf [Neu] und erstellen Sie einen neuen Basis-Bildschirm. (Zum Beispiel: Basis-Bildschirm 2)



- 2 Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] den Befehl  aus oder klicken Sie auf .



- 3 Wenn das Objekt zum erstellten Bildschirm gezogen wird, wird eine gestrichelte Linie angezeigt und das Dialogfeld [Objekt einbinden] erscheint.



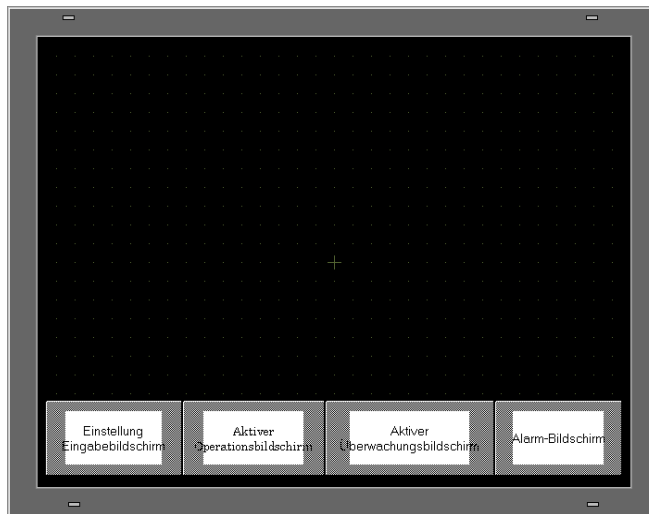
- 4 Wählen Sie Zielbild aus [Zielaufrufen] aus.

Basis-Bildschirm	Zuvor erstellte Basis-Bildschirme werden angezeigt.
Abbildung (Geräteeinstellungen)	Die in "Bild-Registrierung" registrierten Bilddaten werden angezeigt.
Bild (CF)	Die in "Bild-Registrierung" der Bilddaten der CF-Karte werden angezeigt.
Piktogramm	Zeigt registrierte Piktogramme in "Piktogramm-Registrierung" an.
Tastatur	Die unter "Bild-Registrierung" registrierten Tastaturen werden angezeigt.

ANMERKUNG

- Bei Aufrufen eines [Basis-Bildschirms] rufen Sie ihn auf und platzieren Sie ihn in der Mitte des Bildschirms.

- 5 Wählen Sie eine Abbildung aus und klicken Sie [OK], um die designierte Abbildung anzuzeigen.



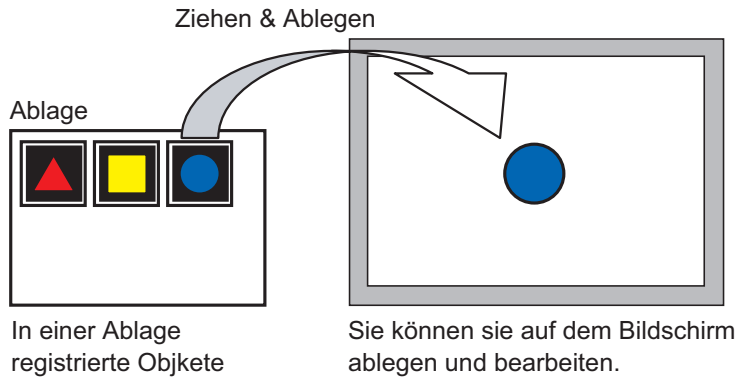
ANMERKUNG

- Nachdem ein Objekt durch [Objekt einbinden] gezeichnet wurde, wird an der obersten linken Ecke des Objektes, unterhalb des fixierten Anschlusses das Sprung-Symbol verfügbar. Klicken Sie auf dieses Symbol, um den aufgerufenen Bildschirm zu laden. Diese Funktion ist zum Überprüfen und Bearbeiten von Bildschirmen nützlich.

8.8 Bearbeiten eines Bildes auf einem anderen Bildschirm

8.8.1 Ablegen von in der Ablage registrierten Grafiken

In der Ablage registrierte Grafiken können durch Ziehen und Ablegen auf den Bildschirm positioniert werden.

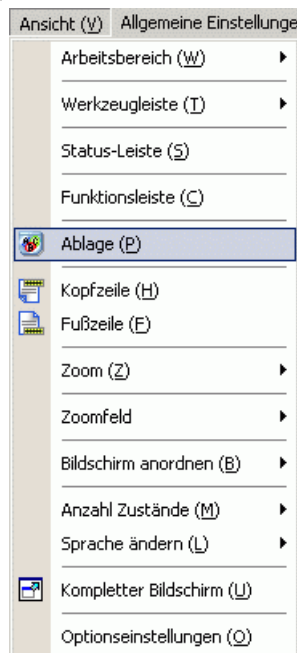


ANMERKUNG

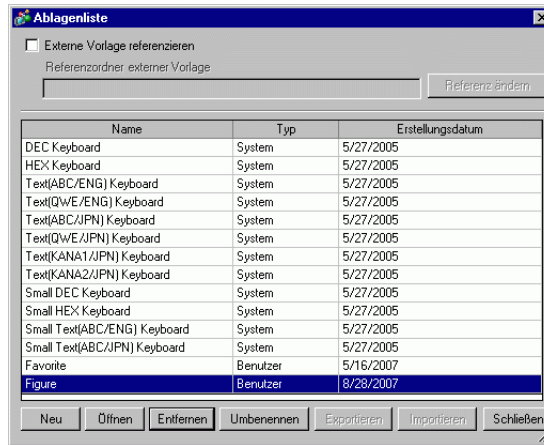
- Auf anderen Computern oder Servern registrierte Ablagen können geladen und durchsucht werden.

☞ "8.13.2 Anleitung zur Einrichtung der Ablagenliste" (Seite 8-104)

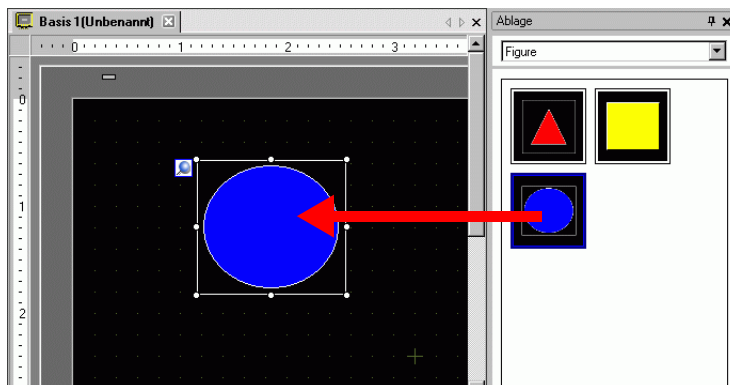
- 1 Zeigt die registrierte Formliste an. Wählen Sie im Menü [Ansicht (V)] den Befehl [Ablage (P)] aus, oder klicken Sie auf .



2 Wählen Sie im Dialogfeld [Ablagenliste] die Ablage mit der gewünschten Form aus und klicken auf [Öffnen]. (z.B.:Abbildung)



3 Das Dialogfeld [Ablage] wird angezeigt. Wählen Sie eine Abbildung aus, und ziehen Sie diese in den Zeichen-Bildschirm zum Platzieren.




8.8.2 Registrieren von Bildern in der Ablage

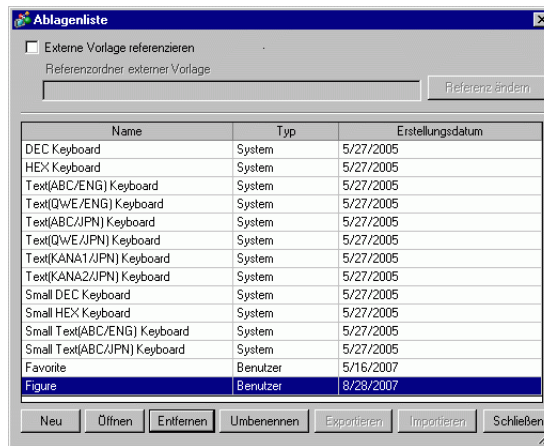
Sie können ein erstelltes Objekt registrieren. Sie können auch eine Kombination von mehreren Objekten registrieren.

ANMERKUNG

- Erstellte Ablagen können auf anderen Computern und Servern gespeichert werden.

☞ "8.13.2 Anleitung zur Einrichtung der Ablagenliste" (Seite 8-104)

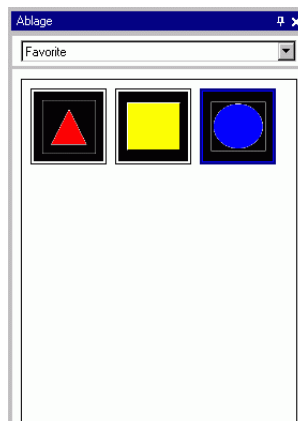
- 1 Wählen Sie im Menü [Ansicht (V)] den Befehl [Ablage (P)] aus, oder klicken Sie auf .
- 2 Wählen Sie im Dialogfeld [Ablagenliste] den zu registrierenden Ablagenamen aus und klicken auf [Öffnen]. (z.B.:Abbildung)



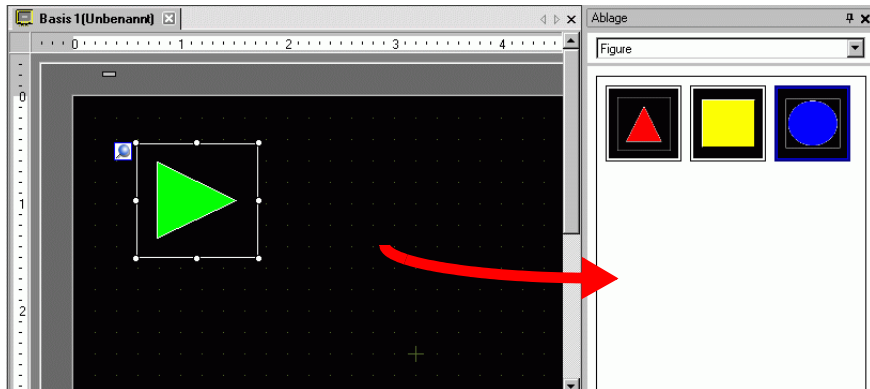
ANMERKUNG

- Zum Registrieren von Abbildungen in einer neuen Ablage klicken Sie auf [OK].

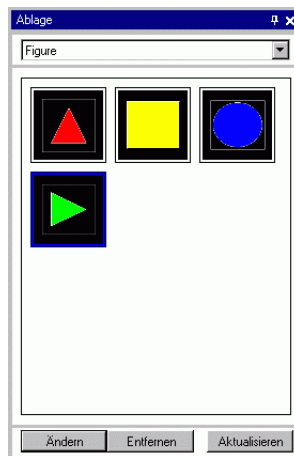
- 3 Ein Dialogfenster mit der ausgewählten [Ablage] wird angezeigt.



4 Wählen Sie eine Abbildung aus, die registriert werden soll, und ziehen Sie diese in das Dialogfeld [Ablage].



5 Die Ablage-Registrierung ist abgeschlossen.



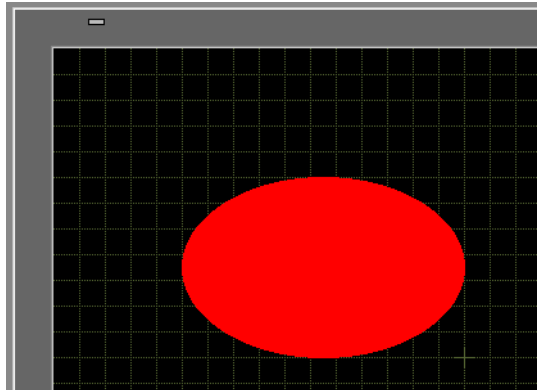
8.9 Erstellung eines Bildschirmes aus einer Vorlage

8.9.1 Einrichten von Rastern

■ Einleitung

Ein Raster kann mit Punkten und Linien im Zeichnen-Bildschirm angezeigt werden, wenn mehrere Objekte abgelegt werden.

Die Position der Objekte ist anhand von Rasterpunkten definiert, wodurch die Objektposition einfacher angepasst werden kann.



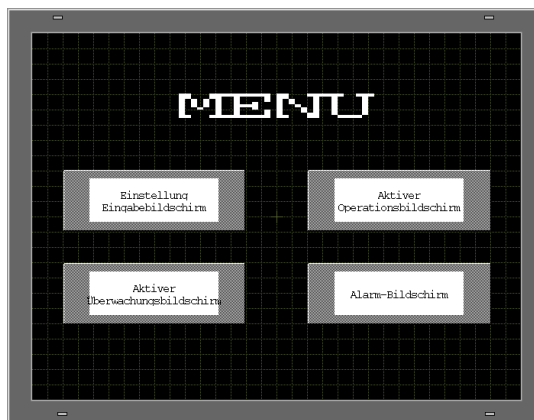
■ Einrichtungsverfahren

ANMERKUNG

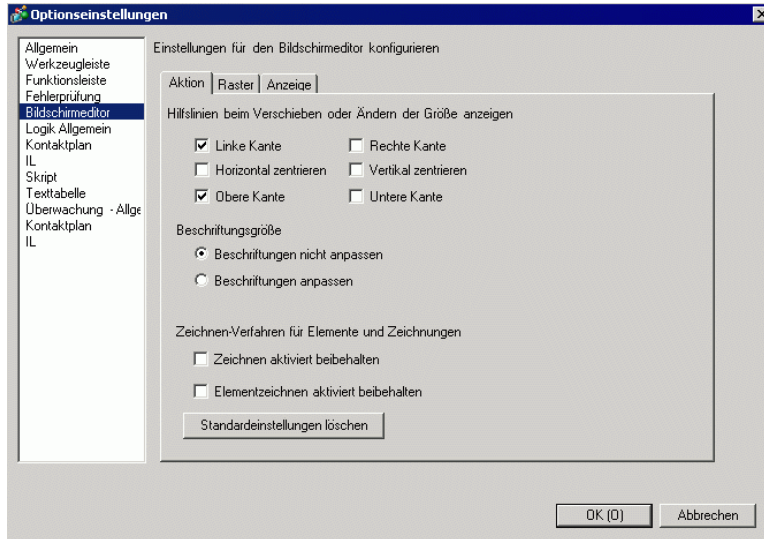
- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.

☞ "8.13.3 Optionseinstellungen - Einrichtungsanleitung (Bildschirmeditor)" (Seite 8-107)

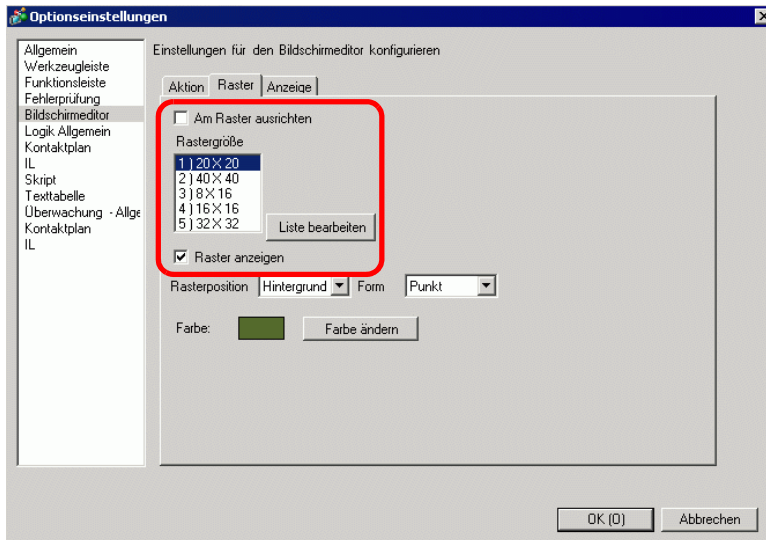
Anzeigen eines linierten Rasters im Zeichenbildschirm und Einstellen der Umgebung, um ein Objekt an einer Linie entlang abzulegen.



- 1 Wählen Sie im Menü [Ansicht (V)] die Option [Referenz (O)] aus.
- 2 Das Dialogfeld [Optionseinstellungen] wird angezeigt. Wählen Sie [Bildschirmbearbeitungsstil] aus.



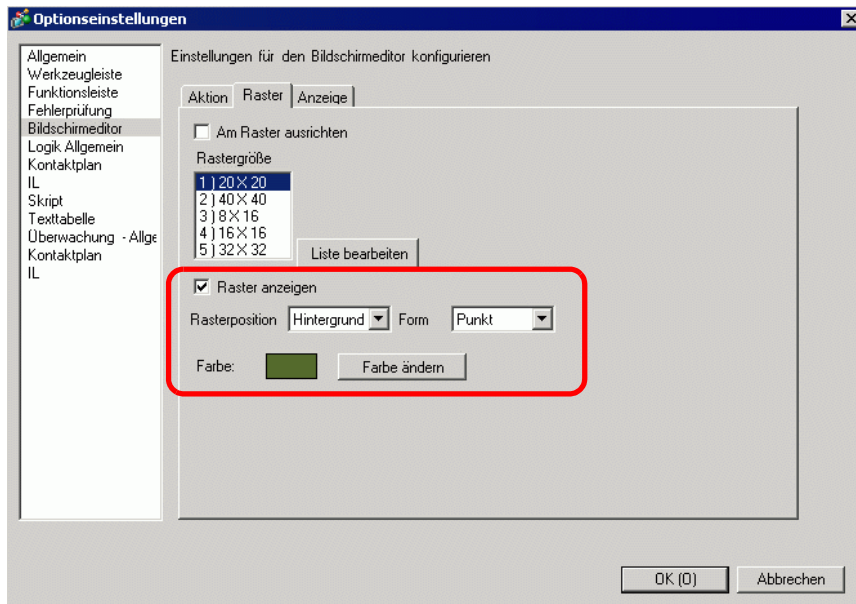
- 3 Richten Sie Objekte so ein, damit sich diese nach den Rasterpunkten ausrichten, wenn sie gezeichnet oder bearbeitet werden. Wählen Sie auf der Registerkarte [Raster] das Optionsfeld [Am Raster ausrichten] aus. Wählen Sie aus der Liste [Rastergröße] den Rasterzwischenraum aus. (Zum Beispiel: 20 x 20).

**ANMERKUNG**

- Wenn Sie die gewünschte [Rastergröße] nicht finden, klicken Sie auf [Liste bearbeiten], um eine kundenspezifische Rastergröße zu bestimmen.

☞ "8.13.3 Optionseinstellungen - Einrichtungsanleitung (Bildschirmeditor)" (Seite 8-107)

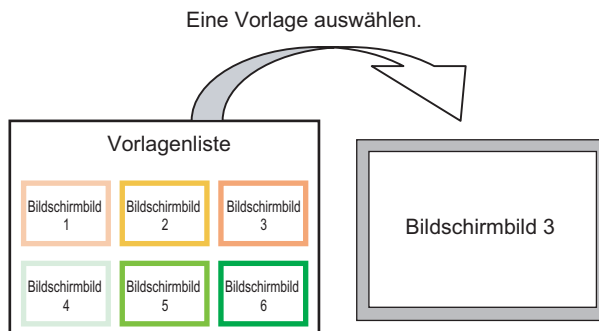
- 4 Legt das Raster entweder als Punkte oder Linien fest. Wählen Sie das Optionsfeld [Raster anzeigen] aus. Bestimmen Sie die Anzeigereihenfolge und Rasterform und klicken auf [OK]. (z.B.: [Reihenfolge] Zurück, [Form] Raster)

**ANMERKUNG**

- Klicken Sie auf [Farbe ändern], um die Rasterfarbe aus der Farbpalette auszuwählen.

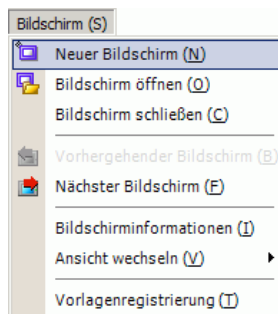
8.9.2 Auswählen eines Bildschirms aus einer Vorlage

Die Anzahl der Zeichenvorgänge lässt sich durch Bearbeiten in einem in den Vorlagen registrierten Bildschirm verringern.

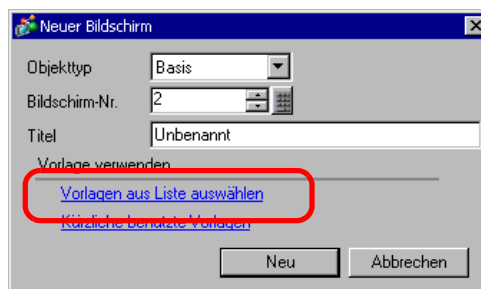


■ Ablegen eines Bildschirms als Vorlage

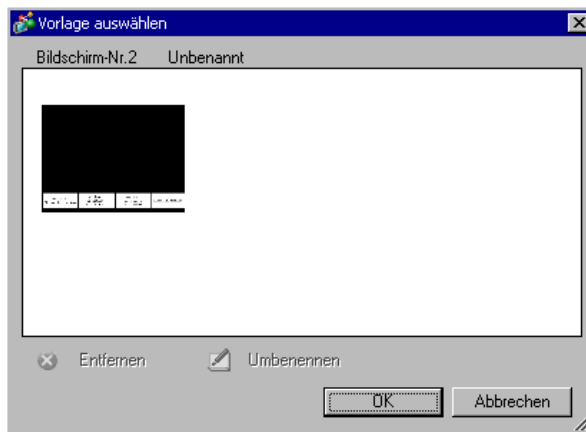
1 Wählen Sie im Menü [Bildschirm (S)] den Befehl [Neuer Bildschirm (N)] aus.



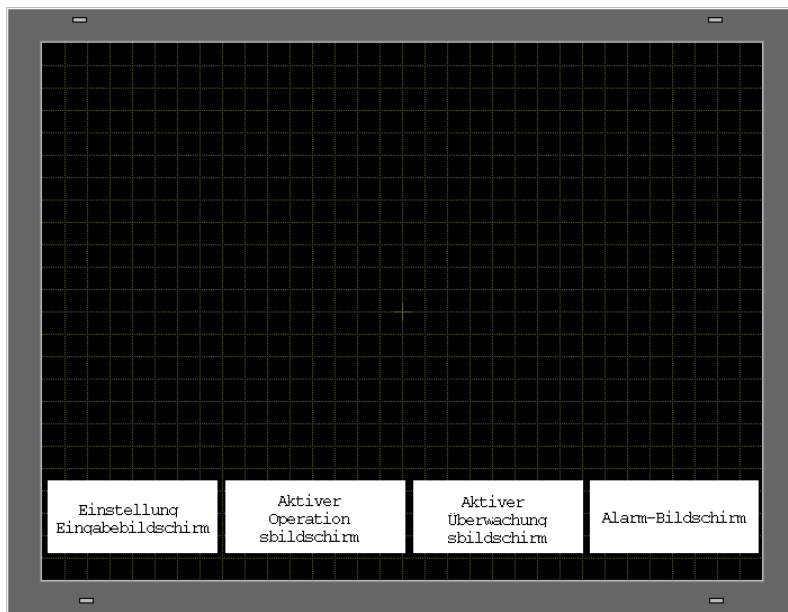
2 Das Dialogfeld [Neuer Bildschirm] wird angezeigt. Klicken Sie [Vorlage aus Liste auswählen].



3 Die registrierten Vorlagen werden angezeigt. Wählen Sie einen Bildschirm zur erneuten Verwendung aus und klicken Sie auf [OK].

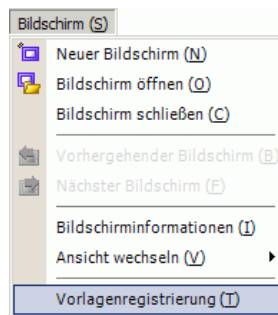


4 Die Vorlage wurde platziert.



■ Als Vorlage speichern

Erstellte Bildschirme können als Vorlagen registriert und wiederverwendet werden. Um einen Bildschirm zu einer Vorlage zu machen, wählen Sie im Menü [Bildschirm (S)] den Befehl [Vorlagenregistrierung (T)] aus.



8.10 Einfügen eines Bildes

8.10.1 Zielbild

Folgende Bilddaten können im GP-Bildschirm angezeigt werden.

Bild-	Einfügmethode	Beschreibung
Bitmap-, JPEG-, DPD-, PNG-Datei	Direktes Platzieren eines Bildes im Bildschirm	<p>Direktes Einfügen von Bitmap, JPEG, DPD oder PNG im Bildschirm.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> Bei Verwendung desselben Bildes in mehreren Bildschirmen kann die Bildschirmkapazität niedrig gehalten werden, indem man das ursprüngliche Bild in "Bild" registriert. Der Basis-Bildschirm kann aufrufen werden, wenn schon ein Bild in einem anderen Basis-Bildschirm platziert ist. <p>☞ "8.10.2 Einfügen BMP/JPEG-Verfahren ■ Direktes Einfügen von Bildern auf den Bildschirm." (Seite 8-79)</p>
	Registrieren eines Bildes in "Bild (Anzeige)" und Anwenden von Objekt einbinden	<p>Registriert eine Bitmap, JPEG, DPD oder PNG-Datei als das "Bild" und zeigt dieses im Basis-Bildschirm unter Anwendung von Objekt einbinden an.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> Bildschirmkapazität kann niedrig gehalten werden, indem man eine Bilddatei unter "Bild" registriert und dasselbe Bild in mehreren Bildschirmen verwendet. <p>☞ "8.10.2 Einfügen BMP/JPEG-Verfahren ■ Registrieren und Verwenden von Bildern" (Seite 8-82)</p> <p>☞ "8.7 Einen Bildschirm mehrere Male verwenden" (Seite 8-65)</p>
	Registrieren eines Bildes in "Bild (CF)" und Anwenden von Objekt einbinden	<p>Aufrufen und Anzeige der in der CF-Karte im Basis-Bildschirm gespeicherten Bilddaten.</p> <p>☞ "8.7 Einen Bildschirm mehrere Male verwenden" (Seite 8-65)</p>
	Aufrufen des Basis-Bildschirm-Bildes	<p>Aufrufen und Anzeige der schon erstellten Bilddaten des Basis-Bildschirms im Basis-Bildschirm.</p> <p>☞ "8.7 Einen Bildschirm mehrere Male verwenden" (Seite 8-65)</p>
Piktogramm	Registrierte Abbildungen "Piktogrammregistrierung"	<p>Aufrufen und Anzeige der punktierten in "Piktogramm" registrierten Bilddaten im Basis-Bildschirm.</p> <p>☞ "8.11 Zeichnen einer detaillierten Abbildung" (Seite 8-84)</p>
Tastatur	Registrierte "Tastatur"-Abbildungen.	<p>Aufrufen und Anzeige der in "Tastatur" registrierten Tastatur im Basis-Bildschirm.</p> <p>☞ "8.7 Einen Bildschirm mehrere Male verwenden" (Seite 8-65)</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> Sie können eine Tastatur von einem Element [Objekt einbinden] in einem Basis-Bildschirm aufrufen.


8.10.2 Einfügen BMP/JPEG-Verfahren

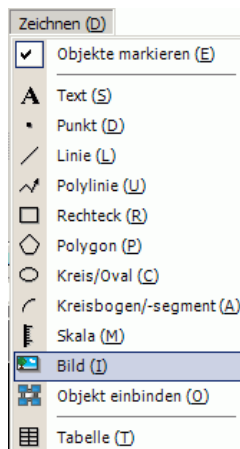
■ Direktes Einfügen von Bildern auf den Bildschirm.



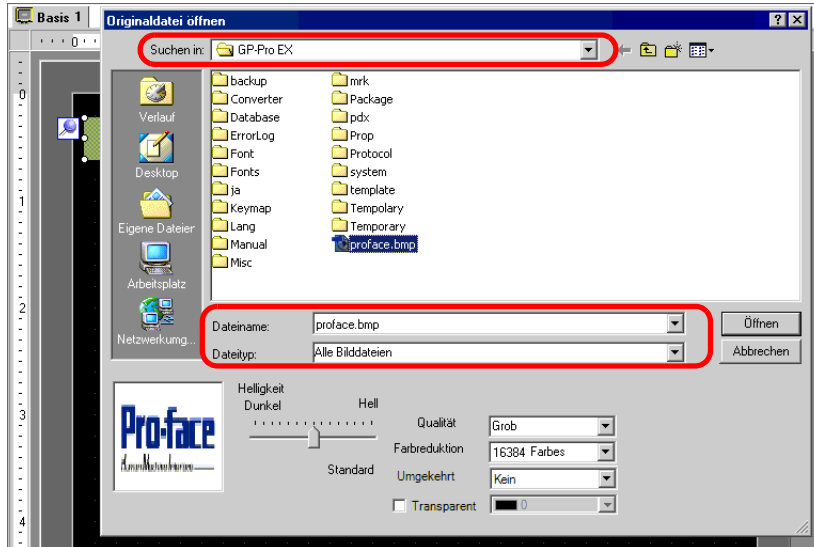
ANMERKUNG

- Sie können eine bestimmte Farbe nur von den benutzten Farben auswählen und diese Farbe in den angegebenen Farbton ändern. Hinweise zu Einstellungsmethoden finden Sie im folgenden Abschnitt.
☞ "20.7.1 Einstellungsanleitung [Animationseinstellungen] ♦ Farbton-Animation" (Seite 20-32)

1 Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] den Befehl [Bild (I)] aus oder klicken Sie auf .



2 Klicken Sie auf den Bildschirm-Zeichenbereich, um das Bildelement abzulegen. Klicken Sie zum Öffnen des Dialogfeldes doppelt auf das Objekt und bestimmen Sie den [Dateityp] und den [Dateinamen (N)] des einzufügenden Bildes.



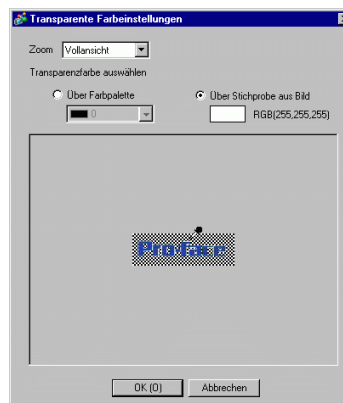
ANMERKUNG

- Sie können außerdem Bitmaps auf den PC kopieren. Klicken Sie auf den Zeichenbereich in GP-Pro EX und wählen Sie dann [Einfügen] im Menü [Bearbeiten] aus. Nachdem der Befehl [Einfügen] ausgewählt wurde, wird das obige Dialogfeld angezeigt.

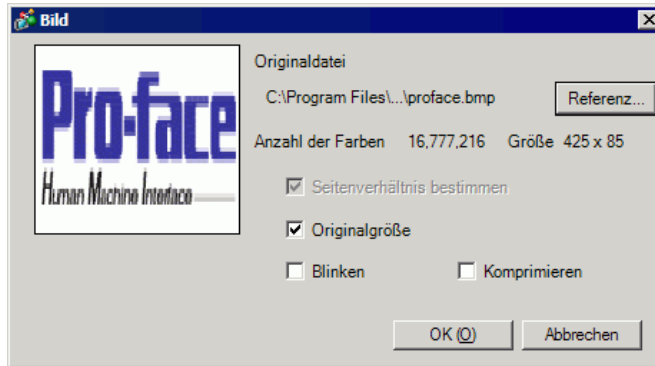
3 Passen Sie die Qualität und die Anzahl der Farben des Bildes an, und klicken Sie auf [Öffnen].

ANMERKUNG

- Wählen Sie das Optionsfeld [Transparent] zum Aktivieren der Schaltfläche [Einstellungen] aus. Klicken Sie auf die Schaltfläche und verwenden Sie im Dialogfeld [Transparente Farbeinstellungen] eine Pipette, um die Farbe auf dem Bild auszuwählen und transparent zu machen. Diese Funktion ist nützlich, wenn man die Hintergrundfarbe bei eingefügten Bildern transparent machen möchte.



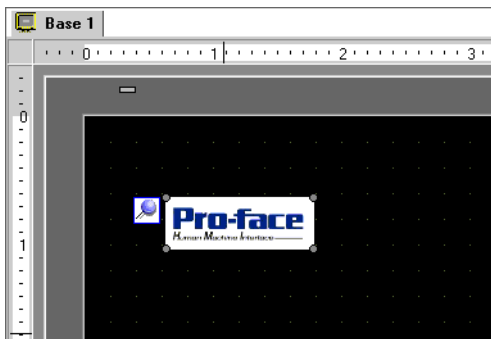
4 Das folgende Dialogfenster [Bildregistrierung] wird geöffnet. Setzen Sie Größe und Blinkrate des einzufügenden Bildes.



ANMERKUNG


- Wenn man [Originalgröße] wählt, wird ein Bild in derselben Größe wie das Originalbild platziert. Nach Platzieren kann die Größe eines Bildes nicht mehr geändert werden.
- Wenn man [Seitenverhältnis feststellen] auswählt, wird ein Bild platziert, bei dessen Original das horizontale und vertikale Seitenverhältnis fixiert ist.

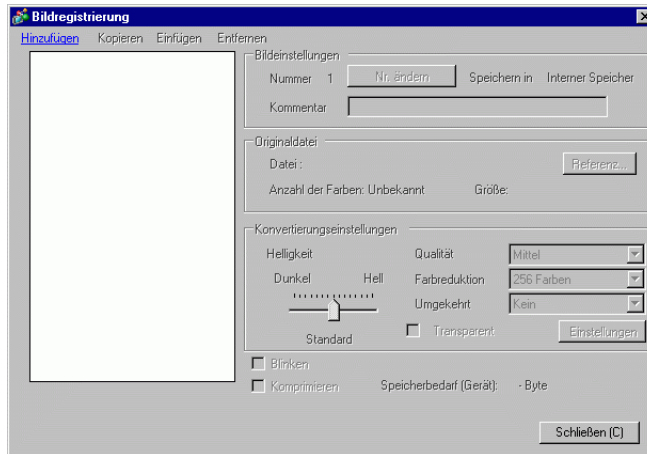
5 Klicken Sie auf [OK], um das festgelegte Bild zu platzieren.



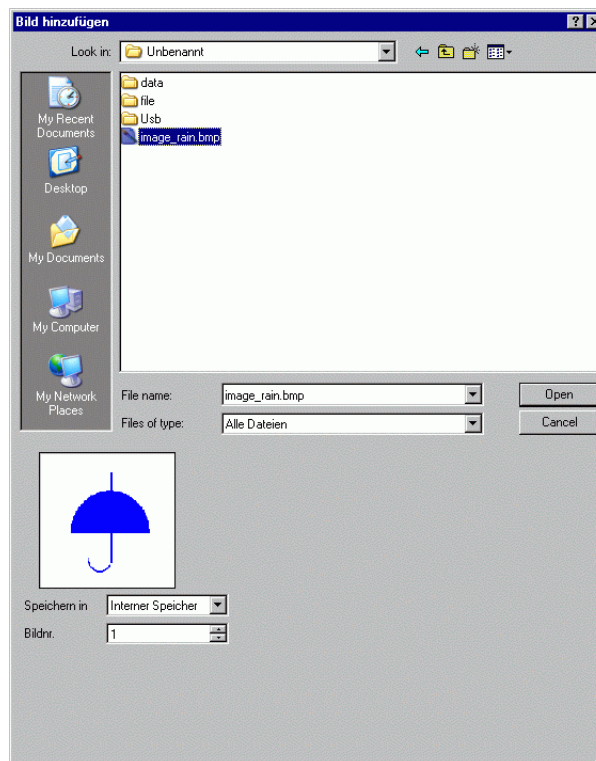
■ Registrieren und Verwenden von Bildern

Das Volumen der Bilddaten kann durch Verwenden der Bildregistrierung und ihrer Bilder verringert werden.

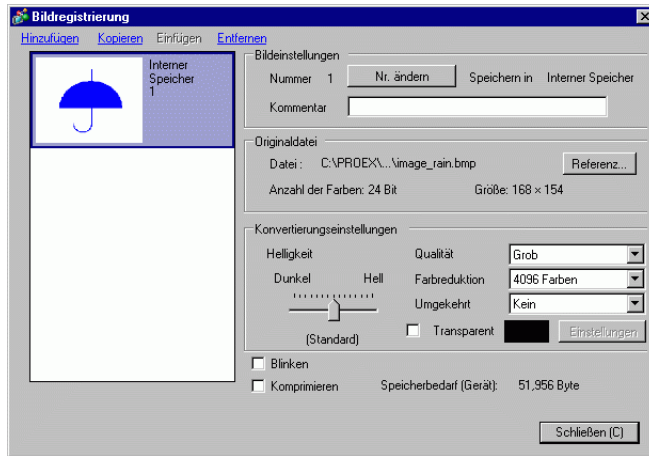
- 1 Wählen Sie im Menü [Allgemeine Einstellungen (R)] [Bildregistrierung (I)] aus oder klicken Sie auf , um das folgende Dialogfenster anzuzeigen.



- 2 Klicken Sie auf [Hinzufügen]. Das Dialogfeld [Bild hinzufügen] wird angezeigt. Wählen Sie eine Grafik aus und klicken Sie dann auf [Öffnen].

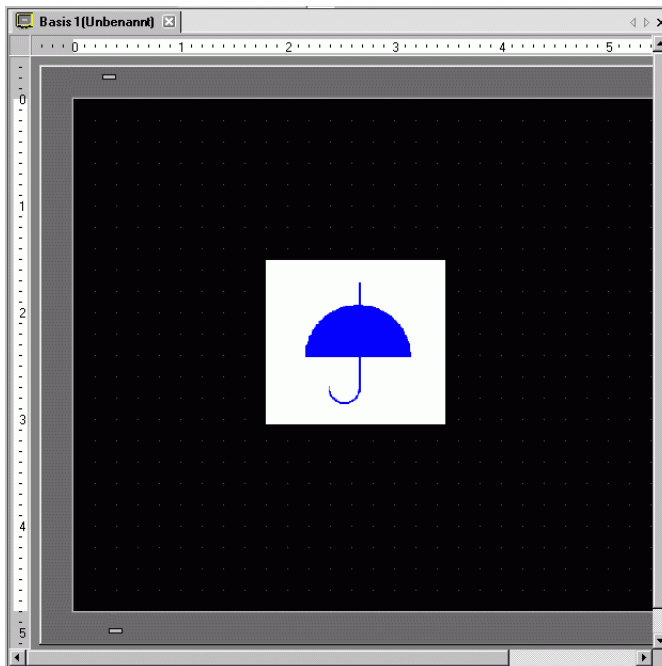


3 Fügen Sie, je nach Bedarf, Kommentare hinzu, legen die Helligkeit oder die Farben fest, und klicken dann auf [Schließen]. Die Bildregistrierung ist abgeschlossen.



4 Das registrierte Bild kann auf den Bildschirm geladen werden. Nachstehend werden die Schritte beschrieben.

☞ "8.7 Einen Bildschirm mehrere Male verwenden" (Seite 8-65)

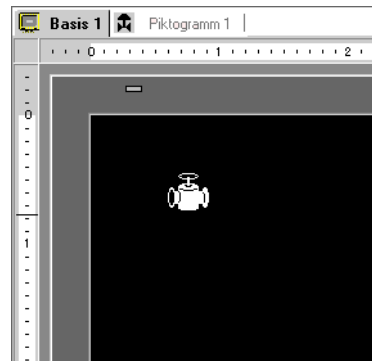
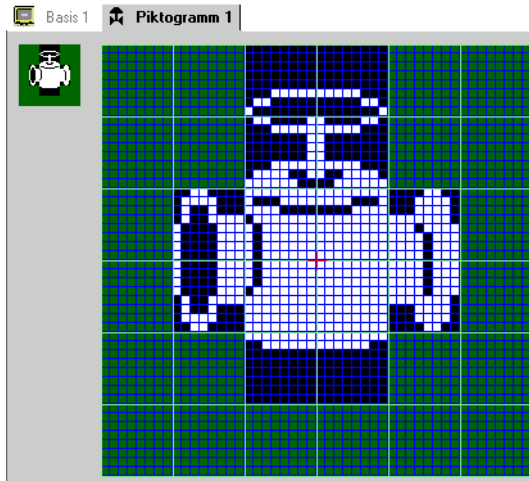


8.11 Zeichnen einer detaillierten Abbildung

8.11.1 Zeichnen eines Ventils

■ Einleitung

Bilddaten, die in einem Piktogramm erstellt wurden, können im Basis-Bildschirm aufgerufen und angezeigt werden. In [Piktogrammregistrierung] können eigene Symbole oder Bilder gezeichnet werden.

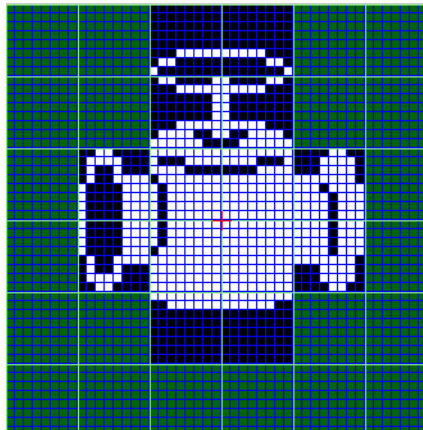


■ Einrichtungsverfahren

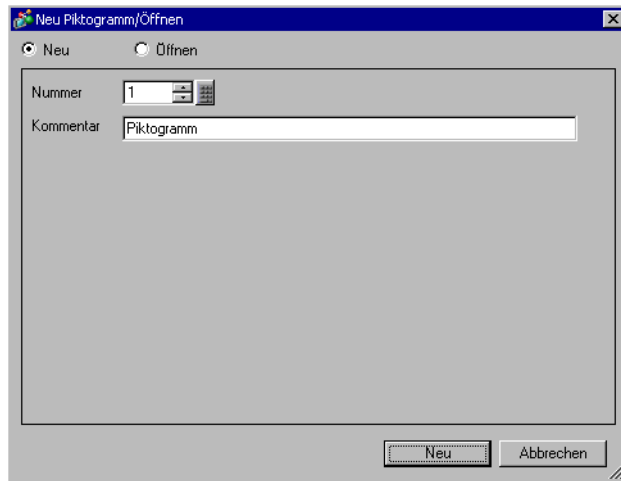
ANMERKUNG

- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.
☞ "8.13.4 Allgemeine Einstellungen - Piktogramm-Registrierung - Einstellungsanleitung" (Seite 8-112)

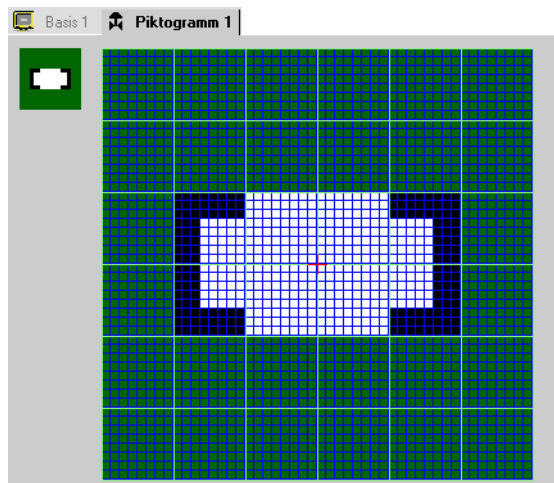
Um ein Ventil mit Punkten zu zeichnen:



- 1 Klicken Sie im Menü [Allgemeine Einstellungen (R)] auf [Piktogramm-Registrierung (M)]. Wählen Sie [Neu] aus, geben [Nummer] und [Kommentar] , und klicken Sie auf [Neu]. (Zum Beispiel: [Nummer] = 1, [Kommentar] = Test)

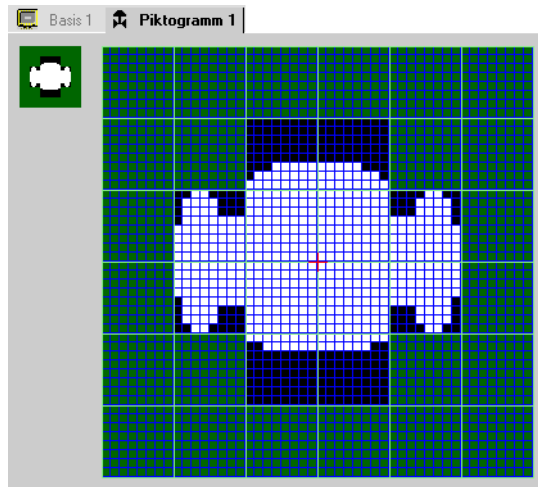


- 2 Erstellen Sie eine Kontur des Ventilkörpers mit einem Rechteck. Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] [Gefülltes Rechteck (T)] aus. Legen Sie das Rechteck nach Ziehen in die entsprechende Größe am gewünschten Ort ab.

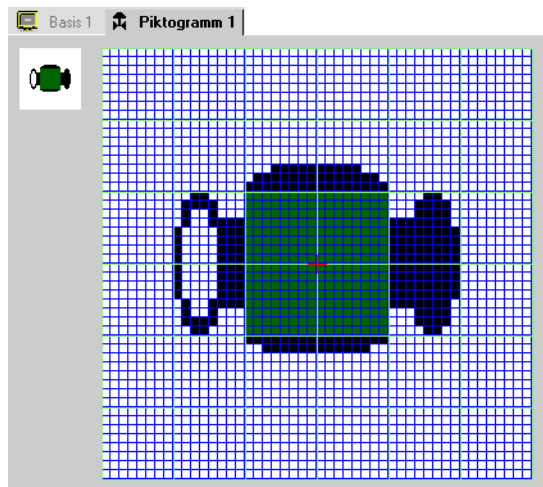
**ANMERKUNG**

- Zum Rückgängigmachen des Befehls, klicken Sie auf das Menü [Bearbeiten] - Befehl [Rückgängig].

- 3 Erstellen einer Ventilöffnung mit einem Ellipse. Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] [Gefüllter Kreis/Ellipse] aus. Legen Sie das Objekt nach Ziehen in die entsprechende Größe am gewünschten Ort ab.

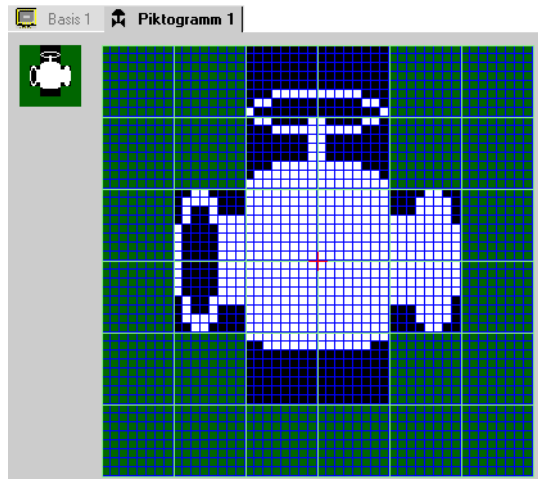


- 4 Erstellen Sie eine Kontur der Ventilöffnung mittels [Farbinvertierung]. Wählen Sie im Menü [Bearbeiten] den Befehl [Farbinvertierung (Y)] aus, um den Punkt auf dem Campus-Bereich widerzuspiegeln. Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] [Gefüllter Kreis/Ellipse (C)] aus. Legen Sie die Ellipse nach Ziehen in die entsprechende Größe am gewünschten Ort ab. Klicken Sie nach deren Platzierung erneut auf [Farbinvertierung (Y)], um in den Campus-Bereich zurückzukehren.

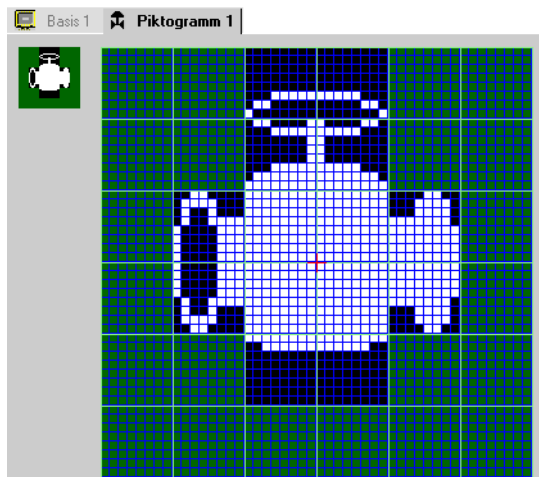


- 5 Erstellen Sie das Griff-Element mit einer Ellipse und einem Rechteck. Wählen Sie im Menü [Zeichnen] [Kreis/Ellipse (C)] oder [Gefülltes Rechteck (T)] aus.

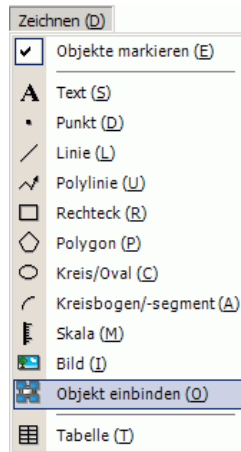
Klicken Sie auf [Gefülltes Rechteck (T)] und legen das Objekt nach Anpassen der Größe und des Ortes des Ovals oder des Rechteckes ab.



6 Stimmen Sie das Bild mit Hilfe von Punkten ab. Wählen Sie im Menü [Zeichnen (D)] [Punkt (D)] aus. Zum Zeichnen kann zum Einschalten (weiß) geklickt oder zum Ausschalten mit der rechten Maustaste (schwarz) geklickt werden.



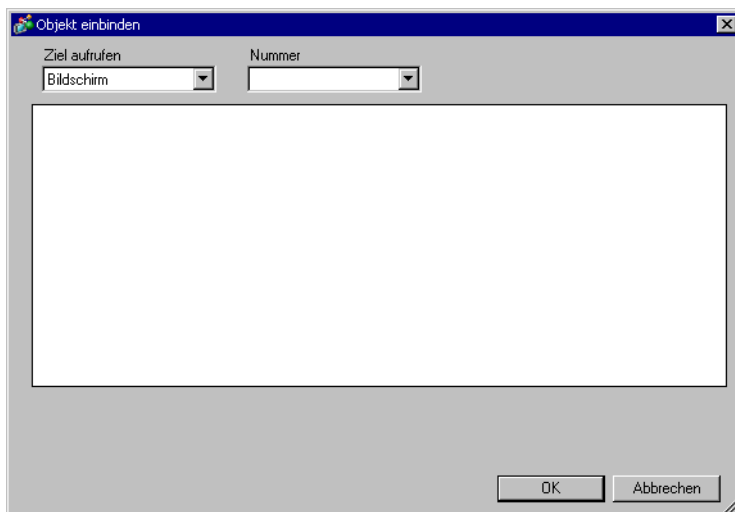
- 7 Unter dem Tab [Basis 1] öffnen Sie einen Basis-Bildschirm zum Platzieren des Piktogramms. Klicken Sie im Menü [Zeichnen (D)] auf [Objekt einbinden (O)].



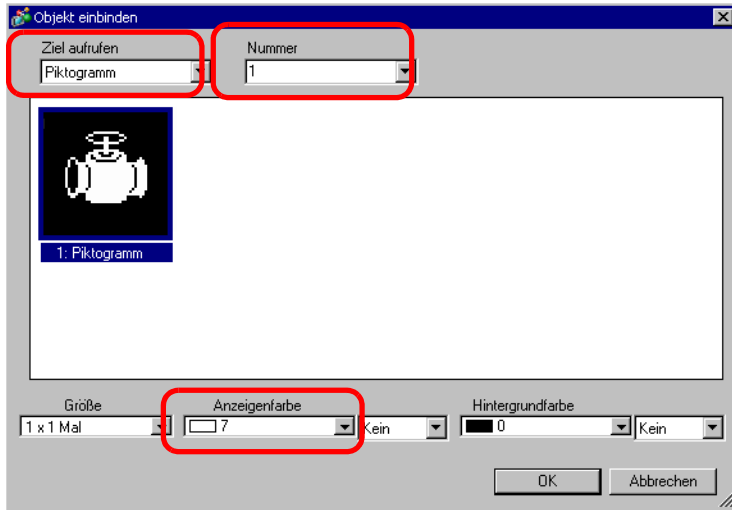
ANMERKUNG

- Durch Anklicken von Menü [Bildschirm (S)] - [Neuer Bildschirm (N)] kann man einen neuen Basis-Bildschirm erstellen.

- 8 Bei Anklicken des Zeichnen-Bildschirms wird der punktierte Rand platziert und das Dialogfeld [Objekt einbinden] angezeigt.



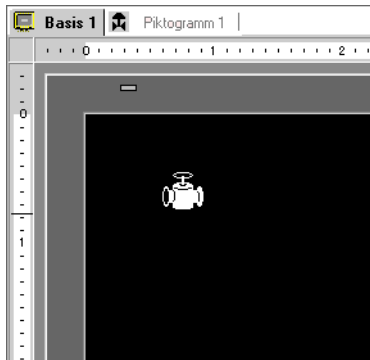
9 Wählen Sie [Piktogramm] von [Ziel aufrufen] aus und wählen Sie die in [Nummer] registrierte Piktogramm-Nummer aus. (z.B.:1).



ANMERKUNG

- Die Anzeigenfarbe des erstellten Piktogramms kann festgelegt werden.

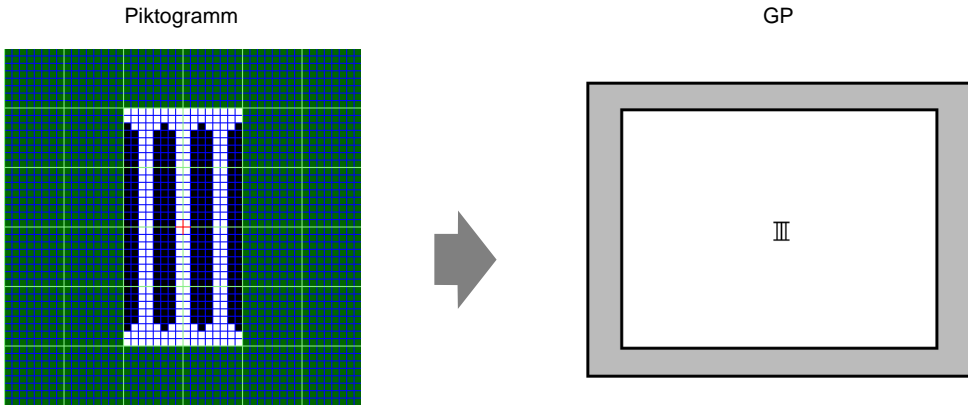
10 Wählen Sie eine Abbildung aus und klicken Sie [OK], um die designierte Abbildung anzuzeigen.



8.11.2 Anzeigen eines externen Zeichens im Zeichencode.

Zeichnen Sie ein externes Zeichen mit Punkten im Piktogramm. Im Bildschirm können registrierte externe Zeichen angezeigt werden.

Externe Zeichen können nur registriert werden, wenn der ASCII Standard (Schriftart Bitmap) mit einer Schriftgröße von 8 x 16 Punkte oder größer ausgewählt wurde.



■ Einrichtungsverfahren

Das erstellte Zeichen kann im Bildschirm angezeigt werden, indem man ein Zeichen innerhalb des Rahmens in der Zeichencode-Tabelle damit ersetzt. Nachstehend wird das Verfahren zum Ersetzen des Zeichens "?" beschrieben. (89h) in der Zeichencode-Tabelle (Code-Seite 850) mit Zeichen "III", das mit Punkten erstellt wurde und das Zeichen "III" auf dem GP-Bildschirm anzeigt.

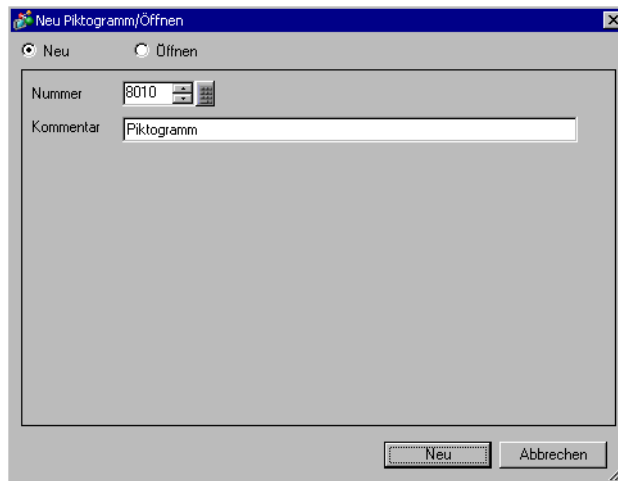
◆ Zeichencode-Tabelle

Es folgt die Zeichencode-Tabelle Seite 850, d.h. der im GP verwendete Zeichencode.

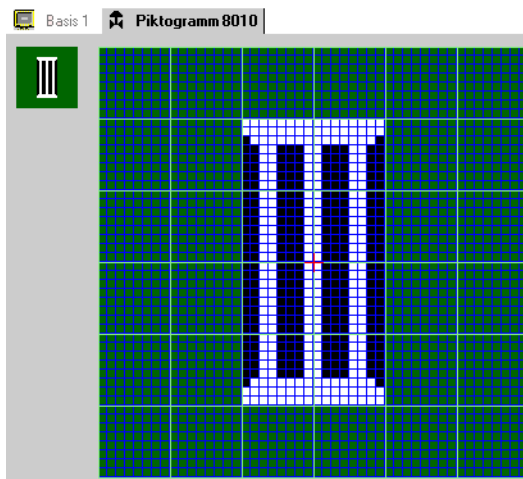
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	a	b	c	d	e	f
0	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
1	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
2		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	█
8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

89h entspricht "?"

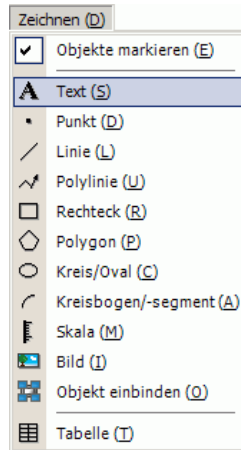
- 1 Klicken Sie im Menü [Allgemeine Einstellungen (R)] auf [Piktogramm-Registrierung (M)]. Wählen Sie [Neu] aus und geben die Piktogrammnummer "8010" in [Nummer] ein, die dem Zeichen ? (89h) in der Zeichencode-Tabelle entspricht, und klicken Sie auf [Neu].
☞ " ■ Eingabe der Code-Tabelle" (Seite 8-94)



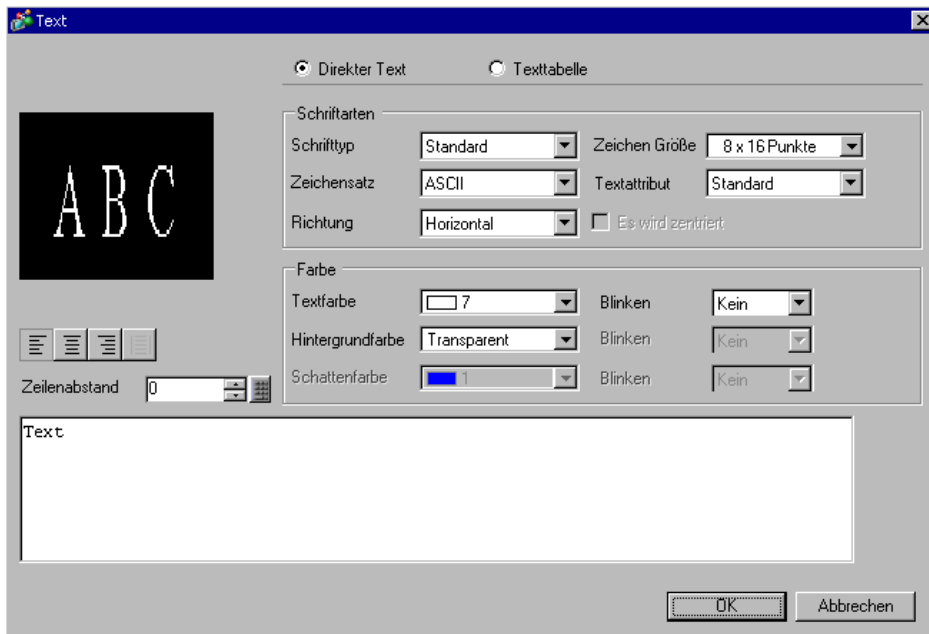
- 2 Zeichnen Sie ein Sonderzeichen. Erstellen Sie "III" zur Anzeige im Bildschirm.



3 Klicken Sie auf die Registerkarte [Basis 1] und wählen das Menü [Zeichnen (D)] und den [Text (S)] aus.



4 Platzieren Sie den Text im Bildschirm und doppelklicken Sie ihn, um das Dialogfeld [Text] anzuzeigen.



5 Geben Sie im Eingabebereich den [Eingabecode] "0235" ein, während Sie die [Alt]-Taste gedrückt halten, was dem Textcode (89h) entspricht. Nach Loslassen der [Alt]-Taste, wird ? eingegeben. Klicken Sie auf [OK].

☞ " ■ Eingabe der Code-Tabelle" (Seite 8-94)



ANMERKUNG

- Das auf dem Zeichnen-Bildschirm abgelegte Zeichen wird als "?" angezeigt. Auf der Bildschirmanzeige, die zur GP übertragen wurde, wird jedoch "III" angezeigt.
-

■ Wie man Anzeigeeichen anzeigt, deren Zeichencode nicht aufgeführt ist

Die für die Piktogramm-Nummern von 8001 bis 8128 gezeichneten Piktogramme werden als Zeichen der Zeichencodes von 80h bis FFh behandelt. 8001 entspricht beispielsweise 80h und 8002 81h.

Wenn Sie für diese Piktogramm-Nummern Piktogramme erstellen, werden sie als externe Zeichen registriert.

Bei Eingabe des Eingabecodes, der einer Piktogramm-Nummer im Basis-Bildschirm entspricht, wird das im Basis-Bildschirm angezeigte Zeichen im GP als registriertes externes Zeichen angezeigt.

■ Eingabe der Code-Tabelle

Piktogramm-Nummer	Textcode Code Seite 851	Eingabecode (Alt + Code)	Piktogramm-Nummer	Textcode Code Seite 851	Eingabecode (Alt + Code)	Piktogramm-Nummer	Textcode Code Seite 851	Eingabecode (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 Erstellen eines animierten Bildschirms durch Steuern der Farben und Anzeige der Zeichnen-Animation

8.12.1 Animationsarten, die bestimmt werden können

ANMERKUNG

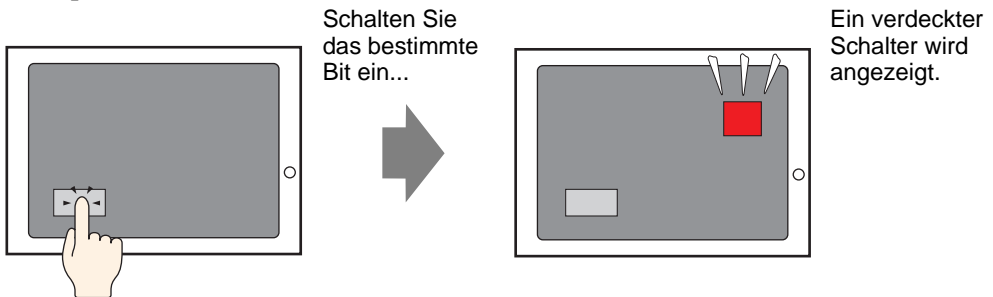
- Weitere Informationen über die Animationsfunktion erfahren Sie nachstehend.

☞ "Kapitel 20 Animieren von Bildschirm-objekten", Seite 20-1

■ Anzeigen/Verdecken der Zeichnung

Die Zeichnung kann einmal verdeckt werden und bei Bedarf wieder angezeigt werden. Diese Funktion kann auch als Sicherheitsfunktion verwendet werden, wie beispielsweise die Zeichnung normalerweise verdecken, damit Sie nur von einer bestimmten Person bedient werden kann.

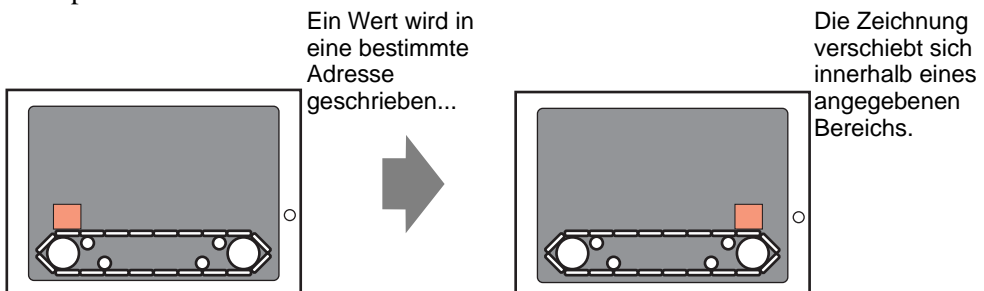
Zum Beispiel:



■ Die Position der Zeichnung ändern

Durch Verschieben der Zeichnung können Änderungen in tatsächlichen Situationen auf dem Bildschirm angezeigt werden.

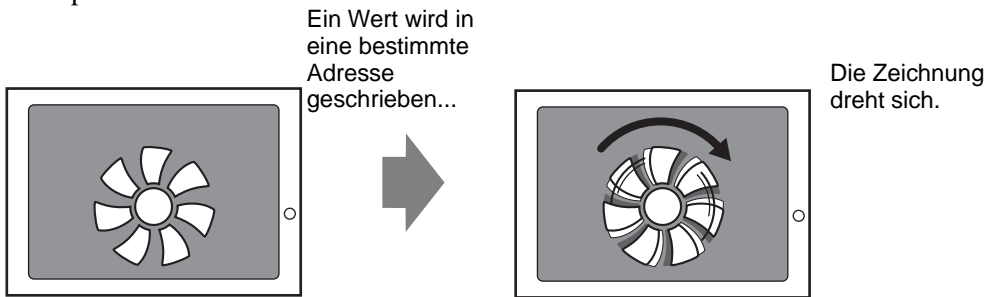
Zum Beispiel:



■ Drehen von Zeichnungen

Die Zeichnung kann gedreht werden, um rotierende Geräteaktionen, wie beispielsweise Ventilatoren und Motoren, anzuzeigen.

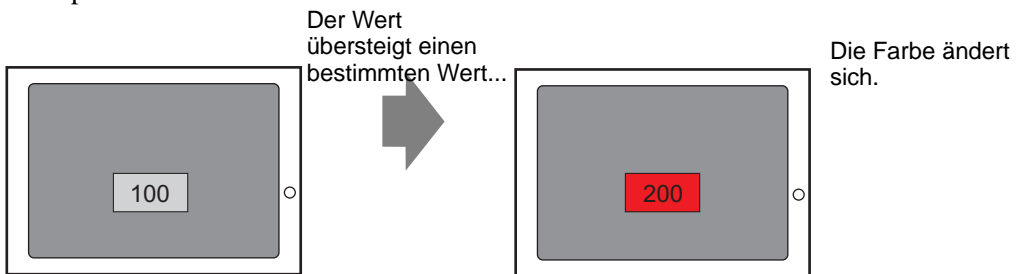
Zum Beispiel:



■ Die Farbe der Zeichnung ändern

Die Farbe der Zeichnung kann zu einer beliebigen Zeit geändert werden. Ändern Sie die Farbe, wenn der Wert einen bestimmten Wert übersteigt, und wenn Sie diese von anderen Fehlermeldungen unterscheiden möchten.

Zum Beispiel:

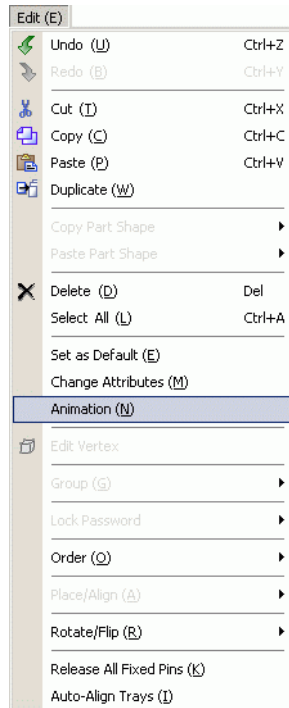


8.12.2 Einrichtungsverfahren


ANMERKUNG

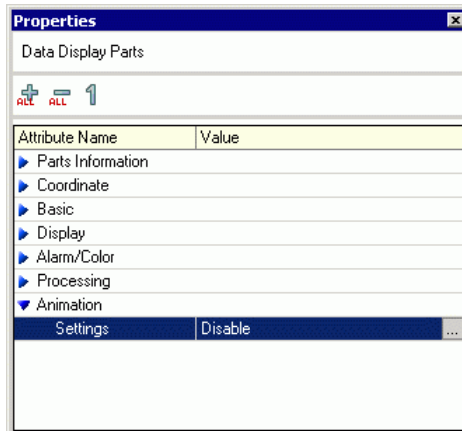
- Weitere Informationen zu den Animationseinstellungen entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.
☞ "20.7 Einstellungsanleitung" (Seite 20-23)

1 Wählen Sie eine Zeichnung aus, die Sie animieren möchten und klicken im Menü [Bearbeiten (E)] auf [Animation (N)].

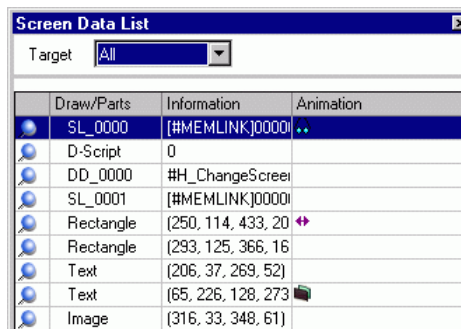


ANMERKUNG

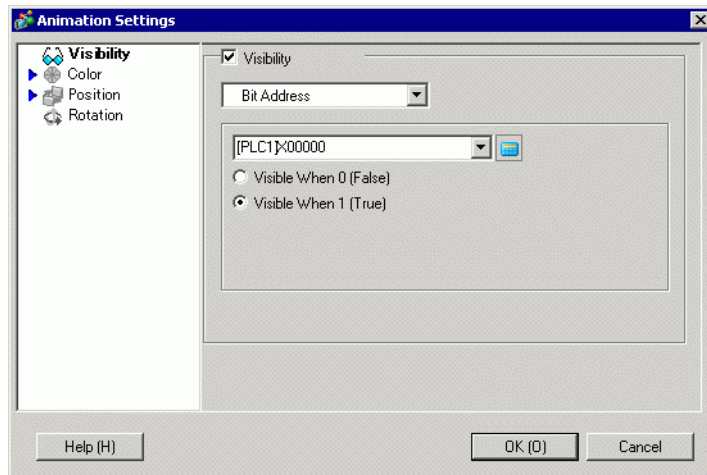
- Der Animationseinstellungs-Bildschirm kann außerdem wie folgt dargestellt werden:
 - Wählen Sie eine Zeichnung aus und klicken auf  im [Eigenschaftsfenster] - [Animation].



- Klicken Sie in der [Bildschirm-Datenliste] doppelt auf die Elemente des Feldes [Animation], die Sie bearbeiten möchten.



- 2 Das Dialogfeld [Animationseinstellungen] wird angezeigt. Wählen Sie die Animationsart aus der Liste links des Bildschirms aus. Legen Sie die Animation rechts des Bildschirms fest.

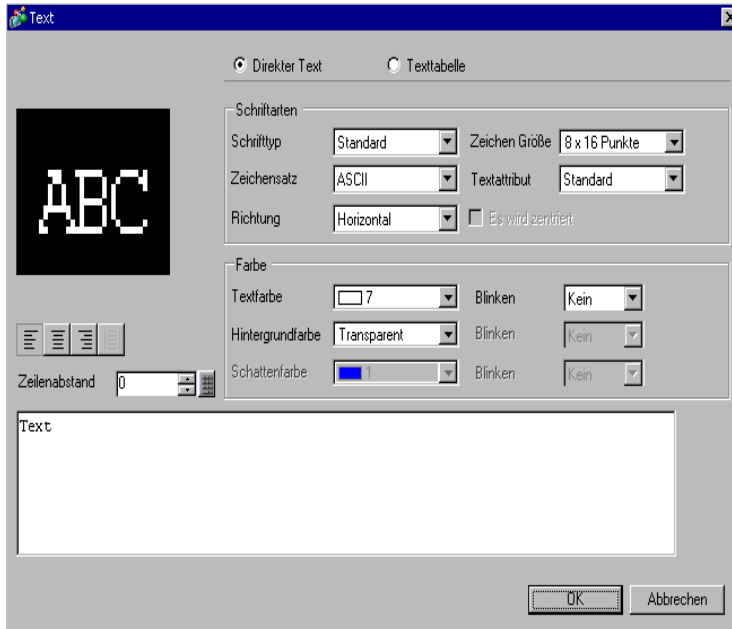


ANMERKUNG

- Die Animationsarten, die eingestellt werden können, hängen von den ausgewählten Elementen und Zeichnungen ab.
☞ "20.1.2 Unterstützte Objekte" (Seite 20-4)

8.13 Einstellungsanleitung

8.13.1 Text-Einstellungsanleitung



Einstellung	Beschreibung
Direkter Text	Geben Sie den Text im Eingabe-Textfenster ein und platzieren Sie ihn direkt als festgelegter Text.
Schriftart	<p>Wählen Sie einen Schrifttyp aus [Standard], [Stroke] oder [True-Type] aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Standard Es kann eine Bitmap-Schriftart aus [Japanisch], [ASCII], [Chinesisch (Traditionell)], [Chinesisch (Vereinfacht)] oder [Koreanisch] ausgewählt werden. <p>WICHTIG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Standard wird Schriftart-Bitmap. Die Anzeigengeschwindigkeit ist höher als bei anderen Schriftarten, doch Zeichen könnten bei übermäßiger Vergrößerung/Verkleinerung ungenaue Konturen aufweisen oder ihre Form verlieren. • Die Japanische und ASCII-Standard-Schriftarten werden auf die GP übertragen. Wenn Sie Chinesische (Vereinfacht), Koreanische oder Chinesische (Traditionell) Standard-Schriftarten verwenden möchten, fügen Sie die Sprache im Fenster der [Systemeinstellungen], Seite [Schriftart] hinzu. <p>☞ "6.2 Bestimmen von Stroke und Standard" (Seite 6-3)</p>

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Direkter Text	<p>Schriftart</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stroke Es kann eine Vektor-Schriftart aus [Japanisch], [ASCII], [Chinesisch (Traditionell)], [Chinesisch (Vereinfacht)], [Koreanisch], [Kyrillisch] oder [Thailändisch] ausgewählt werden.. <p>WICHTIG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Stroke wird Vektorschrift. Bei Vergrößern werden Zeichen mit glatten Konturen angezeigt, doch die Anzeigengeschwindigkeit ist nicht so schnell wie bei der Standard-Schriftart. • Der ASCII-Stroke wird auf die GP übertragen. Wenn Sie Chinesische (Vereinfacht), Koreanische oder Chinesische (Traditionell) Standard-Schriftarten verwenden möchten, fügen Sie die Sprache im Fenster der [Systemeinstellungen], Seite [Schriftart] hinzu. ☞ "6.2 Bestimmen von Stroke und Standard" (Seite 6-3) • True-Type Zeigt Windows-Schriftarten als Bitmap-Daten an. ☞ "6.3 Bildschriftarten" (Seite 6-14)
	<p>Textgröße</p> <p>Wählen Sie die Textgröße aus. Jeder Schrifttyp hat einen unterschiedlichen Größenbereich.</p> <p>Standard Die Schriftgröße kann entweder aus [8 x 8 Pixel] bis [64 x 128 Pixel] in Inkrementen zu 8 Pixeleinheiten oder aus einer festen Größe von [6 x 10 Pixel], [8 x 13 Pixel] oder [13 x 23 Pixel] ausgewählt werden. Wenn festgelegte Größen verwendet werden, können nur alphanumerische Einzelbyte-Zeichen angezeigt werden.</p> <p>Stroke: 6 bis 127</p> <p>Wenn das Optionsfeld [Textgröße automatisch anpassen] ausgewählt wurde, legen Sie die [Maximalgröße] und [Minimalgröße] der Schriftart fest.</p>
Anzeigesprache	<p>Wählen Sie eine Sprache für die Textanzeige aus [Japanisch], [Western], [Chinesisch (Traditionell)], [Chinesisch (Vereinfacht)], [Koreanisch], [Kyrillisch] oder [Thailändisch] aus.</p>
Textattribute	<p>Wählen Sie die folgenden Textattribute aus, wenn für den [Schrifttyp] [Standard] oder [Stroke] ausgewählt wurde.</p> <p>Standard: Wählen Sie unter [Standard], [Fett], [Schattiert] aus. Wenn die feste Größe [6 x10] ausgewählt wurde, wählen Sie entweder [Standard] oder [Schattiert] aus.)</p> <p>Stroke: Wählen Sie unter [Standard], [Fett], [Schattiert] aus.</p>
Richtung	<p>Es stehen [Hochformat] oder [Querformat] zur Auswahl.</p>
Zentrieren	<p>Wenn "Vertikal" ausgewählt wird, sollte der Mittelpunkt des Text an Einzel- und Doppelbyte-Zeichen angepasst werden.</p>
Eingabetextfeld	<p>Wenn [Direkter Text] ausgewählt wurde, muss die Zeichenfolge eingegeben werden.</p>
Texttabelle	<p>Text von einer bereits gespeicherten Texttabelle verwenden. ☞ "17.4 Ändern der Sprache eines Textes (Multi-Sprache)" (Seite 17-17)</p>

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Texttabelle	<p>Wählen Sie entweder [Standard] oder [Stroke] aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Standard Es kann eine Bitmap-Schriftart aus [Japanisch], [ASCII], [Chinesisch (Traditionell)], [Chinesisch (Vereinfacht)] oder [Koreanisch] ausgewählt werden. <p>WICHTIG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Standard wird Schriftart-Bitmap. Die Anzeigengeschwindigkeit ist höher als bei anderen Schriftarten, doch Zeichen könnten bei übermäßiger Vergrößerung/Verkleinerung ungenaue Konturen aufweisen oder ihre Form verlieren. • Die Japanische und ASCII-Standard-Schriftarten werden auf die GP übertragen. Wenn Sie Chinesische (Vereinfacht), Koreanische oder Chinesische (Traditionell) Standard-Schriftarten verwenden möchten, fügen Sie die Sprache im Fenster der [Systemeinstellungen], Seite [Schriftart] hinzu. <p>☞ "6.2 Bestimmen von Stroke und Standard" (Seite 6-3)</p>
	<ul style="list-style-type: none"> • Stroke Es kann eine Vektor-Schriftart aus [Japanisch], [ASCII], [Chinesisch (Traditionell)], [Chinesisch (Vereinfacht)], [Koreanisch], [Kyrillisch] oder [Thailändisch] ausgewählt werden.. <p>WICHTIG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Stroke wird Vektorschrift. Bei Vergrößern werden Zeichen mit glatten Konturen angezeigt, doch die Anzeigengeschwindigkeit ist nicht so schnell wie bei der Standard-Schriftart. • Der ASCII-Stroke wird auf die GP übertragen. Wenn Sie Chinesische (Vereinfacht), Koreanische oder Chinesische (Traditionell) Standard-Schriftarten verwenden möchten, fügen Sie die Sprache im Fenster der [Systemeinstellungen], Seite [Schriftart] hinzu. <p>☞ "6.2 Bestimmen von Stroke und Standard" (Seite 6-3)</p>
	<p>Wählen Sie die Textgröße aus. Jeder Schrifttyp hat einen unterschiedlichen Größenbereich.</p> <p>Standard Die Schriftgröße kann entweder aus [8 x 8 Pixel] bis [64 x 128 Pixel] in Inkrementen zu 8 Pixeleinheiten oder aus einer festen Größe von [6 x 10 Pixel], [8 x 13 Pixel] oder [13 x 23 Pixel] ausgewählt werden. Wenn festgelegte Größen verwendet werden, können nur alphanumerische Einzelbyte-Zeichen angezeigt werden.</p> <p>Stroke: 6 bis 127</p> <p>Wenn das Optionsfeld [Textgröße automatisch anpassen] ausgewählt wurde, legen Sie die [Maximalgröße] und [Minimalgröße] der Schriftart fest.</p>

Fortsetzung

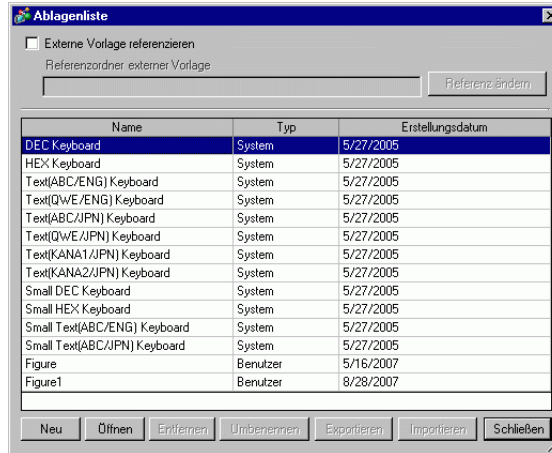
Einstellung		Beschreibung
Texttabelle	Textgröße automatisch anpassen	<p>Wenn der Bereich der max. und min. Textgrößen eingestellt wurde, werden sich die Schriftgrößen automatisch dem Text anpassen.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Bereich kann nicht eingestellt werden, wenn die Schriftart Standard ausgewählt wurde.
	Maximalgröße	6-127
	Minimalgröße	6-127
	Textattribute	<p>Wählen Sie die folgenden Textattribute aus, wenn für den [Schrifttyp] [Standard] oder [Stroke] ausgewählt wurde.</p> <p>Standard: Wählen Sie unter [Standard], [Fett], [Schattiert] aus.</p> <p>Wenn die feste Größe [6 x10] ausgewählt wurde, wählen Sie entweder [Standard] oder [Schattiert] aus.)</p> <p>Stroke: Wählen Sie unter [Standard], [Fett], [Schattiert] aus.</p>
	Richtung	Es stehen [Hochformat] oder [Querformat] zur Auswahl.
	Zentrieren	Wenn "Vertikal" ausgewählt wird, sollte der Mittelpunkt des Text an Einzel- und Doppelbyte-Zeichen angepasst werden.
Text auswählen	Wählen Sie den Text aus der Texttabelle aus.	
Textfarbe	Bestimmen Sie eine Anzeigefarbe für den Text.	
Hintergrundfarbe	Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Text aus.	
Schattenfarbe	Wenn im Menü [Schrifttyp] der Befehl [Standard] und im Menü [Textattribut] der Befehl [Schattiert] ausgewählt wurde, müssen Sie eine Farbe für die Schattierung auswählen.	
Anzeigesprache	Wählen Sie eine Sprache für die Textanzeige aus [Japanisch], [Western], [Chinesisch (Traditionell)], [Chinesisch (Vereinfacht)], [Koreanisch], [Kyrillisch] oder [Thailändisch] aus.	
Zeilenabstand	Legen Sie einen Wert von 0 bis 255 fest. Dies ist nur massgeblich, wenn im [Text]-Feld mehrere Zeilen mit Text eingegeben werden. Diese Option kann nicht verwendet werden, wenn für den [Schrifttyp] [True-Type] bestimmt wurde.	
Ausrichten	Bestimmt, ob der Text in der Mitte der Elemente fixiert ist.	

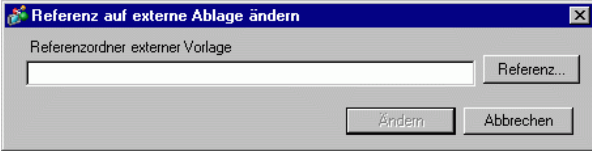
ANMERKUNG

- Wählen Sie den auf dem Bildschirm abgelegten Text aus und drücken die [F2]-Taste, um den Text der Beschriftung direkt zu bearbeiten.


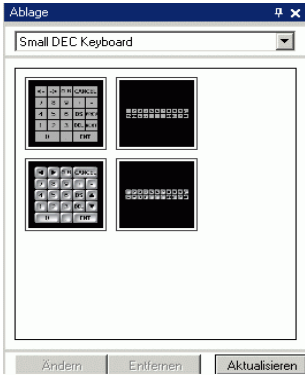

8.13.2 Anleitung zur Einrichtung der Ablagenliste

Zeigt die in GP-Pro Ex registrierte Ablagenliste an. Sie können benutzererstellte Elemente, Zeichnungen, Tastaturen usw. registrieren. Eine [Ablage] kann eine Kombination von 200 Zeichnungen, Elementen und Tastaturen speichern. Wenn eine Zeichnung oder ein Element in mehreren Gruppen registriert ist, wird sie als eins in der Ablagenzahl gezählt.

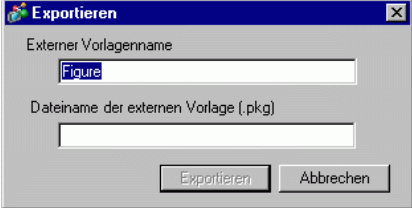


Einstellung	Beschreibung
<p>Externe Vorlage referenzieren</p>	<p>Richtet die Referenzen der externen Vorlagen ein.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn diese Option aktiviert ist, werden die registrierten Ablagen und registrierten Ordnerablagen aufgeführt. • Wenn der Referenzordner nicht auffindbar ist, wird eine Fehlermeldung angezeigt und die Liste wird nur registrierte Ablagen anzeigen.
<p>Referenzordner externer Vorlagen</p>	<p>Zeigt den Ort des Referenzordners an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Referenz ändern <p>Zeigt ein Dialogfeld zum Ändern der Referenz in externe Ablagen. Geben Sie den Ort des Ordners direkt ein, klicken auf [Durchsuchen] und wählen den Ordner aus dem Dialogfeld [Durchsuchen-Ordner] aus.</p> 
<p>Ablagenliste</p>	<p>Zeigt eine Ablagenliste an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Name Zeigt die Namen aller in einer Projektdatei registrierten Ablagen an. • Typ Zeigt die Ablagentypen aus den folgenden drei Typen an. System : Registrierte Ablage Eigene : Von Benutzern erstellte Ablage Extern : Externe Ablage • Erstellungsdatum Zeigt das Datum an, an dem die Ablagen registriert wurden.

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Neu	<p>Zeigt das Dialogfenster [Neue Ablage] an. Legen Sie den Namen eines neuen Elements, einer neuen Zeichnung, Tastatur usw. zur Registrierung in der Ablage mit Hilfe der 64 Zeichen fest.</p> 
Öffnen	<p>Zeigt das Dialogfenster [Ablage] an. Elemente, Zeichnungen und Tastaturen können durch Ziehen aus dem Zeichnen-Bildschirm registriert werden. In der [Ablage] registrierte Elemente, Zeichnungen und Tastaturen können auf den Zeichnen-Bildschirm gezogen und abgelegt werden.</p>  <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Der Fenster-Bildschirm [Ablage] kann auch vom Menü [Ansicht (V)] angezeigt werden. Zeigen Sie auf [Arbeitsbereich (W)] und klicken auf [Ablage (K)].
Entfernen	<p>Löscht die Elemente, Zeichnungen, Tastaturen usw., die vorher in der [Ablage] registriert wurden.</p>
Umbenennen	<p>Zeigt das Dialogfeld [Ablage umbenennen] an. Benennt die Elemente, Zeichnungen, Tastaturen, etc., die vorher in der [Ablage] registriert wurden, um. Legen Sie einen neuen Namen mit Hilfe der 64 Zeichen fest.</p> 

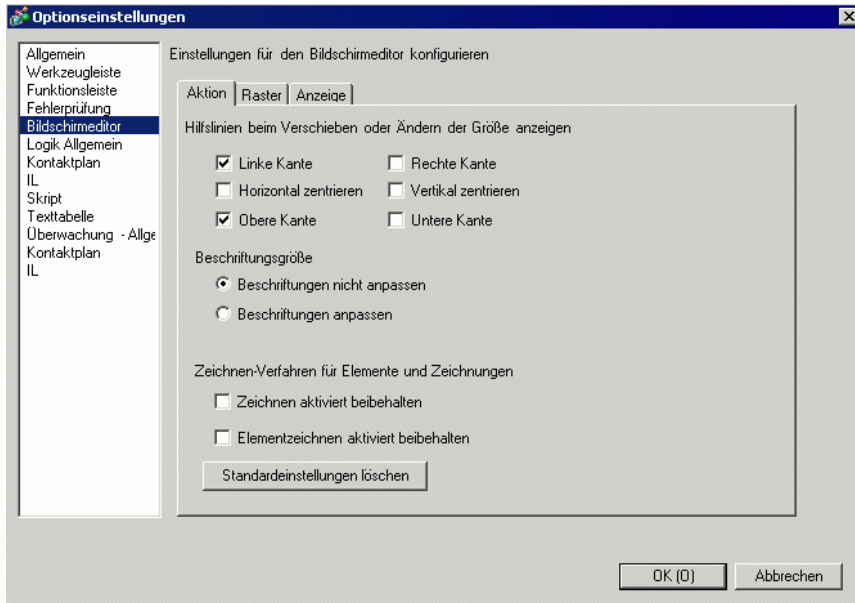
Fortsetzung

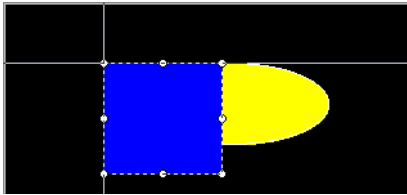
Einstellung	Beschreibung
Exportieren	<p>Gibt die von Benutzern erstellten Ablagen an den [Referenzordner externer Vorlagen] aus.</p> 
Importieren	<p>Importiert externe, aus der Liste ausgewählte Ablagen, als Benutzerablagen.</p>
Schließen	<p>Schließt das Dialogfeld [Ablagenliste].</p>

8.13.3 Optionseinstellungen - Einrichtungsanleitung (Bildschirmeditor)

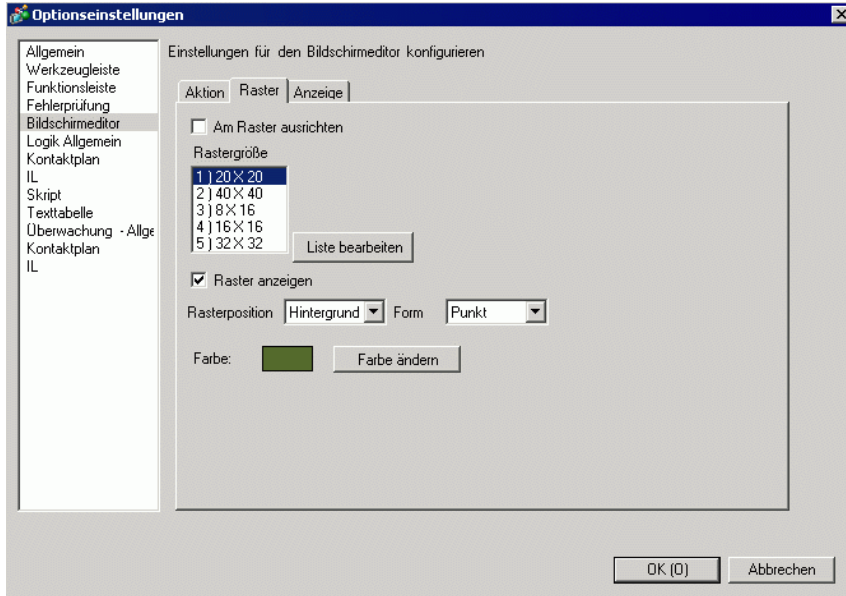
Klicken Sie im Menü [Ansicht (V)] auf den Befehl [Optionseinstellungen (O)]. Das Dialogfeld [Optionseinstellungen] wird angezeigt. Wählen Sie [Bildschirmbearbeitungsstil] im Fenster links aus.

■ **Aktion**




Einstellung	Beschreibung
Hilfslinie beim "Verschieben" oder "In der Größe anpassen" anzeigen	Diese Funktion ist gültig, wenn ein Objekt an einem vorab platzierten Objekt ausgerichtet wird. Richtlinien werden an den festgelegten Punkten angezeigt (Linke Kante und Oberkante etc.). 
Verfahren zur Größenänderung der Beschriftung	Legen Sie fest, ob die Größe der Beschriftung (Text) auch geändert wird, wenn die Größe des Elements geändert wird.
Zeichnen-Verfahren für Elemente// Zeichnungen	Bestimmen Sie, ob Zeichnungen und Elemente kontinuierlich abgelegt werden können, wenn sie erstellt werden. Wenn Sie die kontinuierliche Platzierung abbrechen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den unbenutzten Bildschirmbereich oder wählen das Menü und die Symbole anderer Funktionen aus.
Standardvorgabe n löschen	Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Zeichnen/Elemente und setzen Sie vom Menü die Standard-Vorgabeattribute von Zeichnen/Elemente in [Als Standard-Vorgabe der Elemente einstellen] zurück.

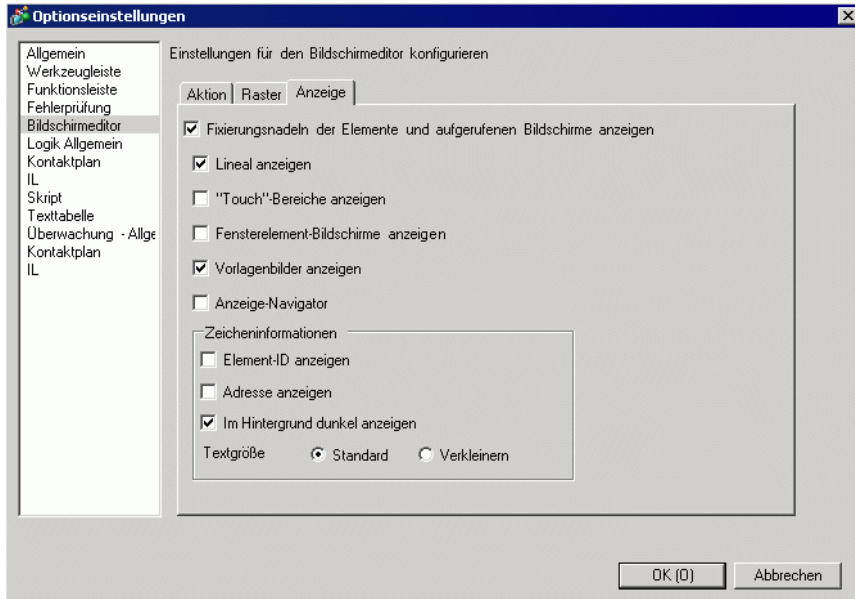
■ Raster


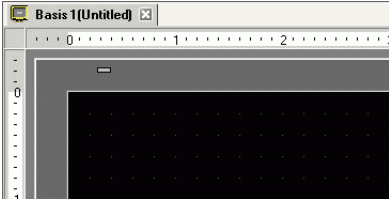


Einstellung	Beschreibung
Am Raster ausrichten	Die Cursorposition wird gemäß der Rastergröße festgelegt, weshalb der Cursor nicht fein eingestellt werden muss. ➔ "8.9 Erstellung eines Bildschirmes aus einer Vorlage" (Seite 8-72)
Rastergröße	Wählen Sie die Rastergröße aus einer Liste aus. <ul style="list-style-type: none"> • Liste bearbeiten Wenn die Liste nicht die gewünschte Größe enthält, zeigen Sie das Dialogfeld [Rastergröße] und bestimmen die Breite und Höhe. <div data-bbox="635 1087 1016 1236" style="text-align: center;"> </div>




Einstellung	Beschreibung
<p>Raster anzeigen</p>	<p>Bestimmen Sie, ob ein Raster angezeigt wird oder nicht.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reihenfolge Wählen Sie die Anzeigereihenfolge aus [Hintergrund] oder [Vordergrund] aus. • Form Wählen Sie die Grafik aus [Raster] oder [Punkt] aus. • Farbspezifikation Zeigt die eingerichteten Farben an. Um die Farbe zu ändern, klicken Sie auf [Farbe ändern] und wählen die gewünschte Farbe aus der Farbpalette aus. 

■ Anzeige



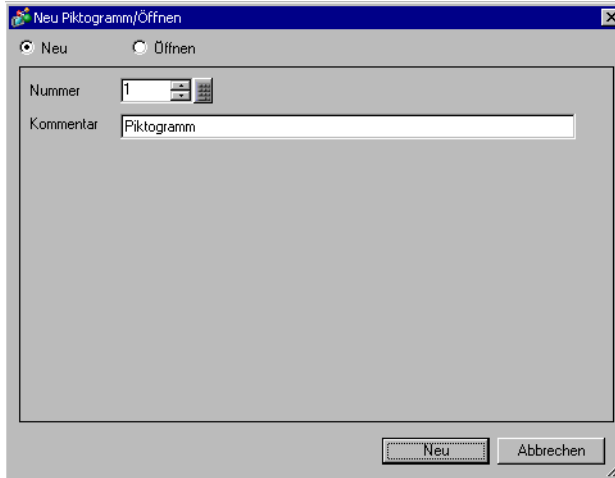
Einstellung	Beschreibung
Fixierungsnadeln der Elemente und aufgerufenen Bildschirme anzeigen	Bestimmen Sie, ob ein Anschluss-Piktogramm oder Sprung-Symbol angezeigt werden soll, wenn Objekte ausgewählt werden.  ANMERKUNG <ul style="list-style-type: none"> • Wenn man die Anschluss-Piktogramm anklickt, sind die Funktionen Bewegen und Verschieben gesperrt und das Anschluss-Piktogramm rot. • Klicken Sie auf das Sprung-Symbol zum Öffnen des aufzurufenden Bildschirms.
Lineal anzeigen	Zeigt das Zeilenlineal oben und links im Bildschirm an. 
Touch-Bereich anzeigen	Bestimmen Sie, ob der Gültigkeitsbereich der Touch-Eingabe angezeigt werden soll oder nicht. WICHTIG <ul style="list-style-type: none"> • Platzieren Sie jedes Objekt so, dass sich Touch-Bereiche nicht überschneiden.
Inhalt der Fenster-Bildschirme anzeigen	Bestimmen Sie, ob der Inhalt der Fenster-Bildschirme angezeigt werden soll oder nicht.

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung								
Vorlagenbilder anzeigen	Platzieren Sie den Cursor auf die Abbildung im Fenster-Bildschirm [Ablage] zur Anzeige der Abbildungen.								
Navigator anzeigen	<p>Den Navigator anzeigen. Anzeigen/Verdecken der abgelegten Elemente. Bewegen Sie den Cursor in die Nähe von [Navigator-Symbol anzeigen] in der oberen rechten Ecke des Zeichnen-Bildschirms, um den Navigator anzuzeigen.</p> <div data-bbox="500 401 1149 629" data-label="Image"> </div> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klicken Sie auf das Symbol [Navigator anzeigen] , um die Elemente in der Reihenfolge, in der sie abgelegt wurden, zu verdecken.  Klicken Sie auf das Symbol, um die Elemente der Reihenfolge nach anzuzeigen. • Bei Elementen, die durch [Navigator anzeigen] verdeckt sind, sind Zeilen der Elemente in der Fensteranzeige [Bildschirmdatenliste] kontrastvermindert angezeigt. Wählen Sie die ausgegrauten Elemente in der Liste zum Anzeigen aus. • Wählen Sie [Navigator anzeigen] -  und ziehen ihn nach links oder rechts, um das Element anzuzeigen/zu verdecken. 								
Zeicheninformationen	<p>Bestimmen Sie, ob Zeicheninformationen der abgelegten Elemente auf den Elementen und dem Anzeigeformat angezeigt werden sollen oder nicht.</p> <table border="1" data-bbox="161 1184 1263 1483"> <tr> <td data-bbox="161 1184 385 1261">Element-ID anzeigen</td> <td data-bbox="385 1184 1263 1261">Bestimmen Sie, ob Sie die auf das Element gesetzte Element-ID-Nr. anzeigen möchten oder nicht.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="161 1261 385 1338">Adresse anzeigen</td> <td data-bbox="385 1261 1263 1338">Bestimmen Sie, ob Sie die für das Element eingestellte Adresse anzeigen möchten oder nicht.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="161 1338 385 1416">Im Hintergrund dunkel anzeigen</td> <td data-bbox="385 1338 1263 1416">Bestimmen Sie, ob der Hintergrund halb-transparent angezeigt werden soll, wenn die Element-ID und die Adressen angezeigt werden.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="161 1416 385 1483">Textgröße</td> <td data-bbox="385 1416 1263 1483">Wählen Sie die Textgröße für die Element-ID und Adressen aus [Standard] oder [Reduziert] aus.</td> </tr> </table>	Element-ID anzeigen	Bestimmen Sie, ob Sie die auf das Element gesetzte Element-ID-Nr. anzeigen möchten oder nicht.	Adresse anzeigen	Bestimmen Sie, ob Sie die für das Element eingestellte Adresse anzeigen möchten oder nicht.	Im Hintergrund dunkel anzeigen	Bestimmen Sie, ob der Hintergrund halb-transparent angezeigt werden soll, wenn die Element-ID und die Adressen angezeigt werden.	Textgröße	Wählen Sie die Textgröße für die Element-ID und Adressen aus [Standard] oder [Reduziert] aus.
Element-ID anzeigen	Bestimmen Sie, ob Sie die auf das Element gesetzte Element-ID-Nr. anzeigen möchten oder nicht.								
Adresse anzeigen	Bestimmen Sie, ob Sie die für das Element eingestellte Adresse anzeigen möchten oder nicht.								
Im Hintergrund dunkel anzeigen	Bestimmen Sie, ob der Hintergrund halb-transparent angezeigt werden soll, wenn die Element-ID und die Adressen angezeigt werden.								
Textgröße	Wählen Sie die Textgröße für die Element-ID und Adressen aus [Standard] oder [Reduziert] aus.								

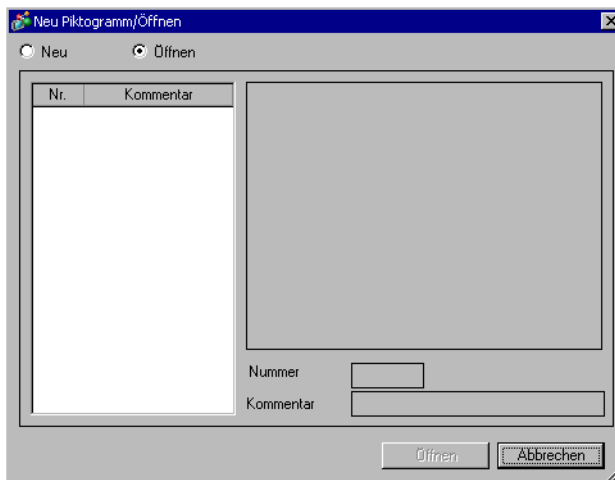
8.13.4 Allgemeine Einstellungen - Piktogramm-Registrierung - Einstellungsanleitung

■ Neu



Einstellung	Beschreibung
Neu	Erstellt einen neuen Bildschirm [Piktogramm-Registrierung].
Öffnen	Öffnet einen vorab erstellten Bildschirm [Piktogramm-Registrierung].
Nummer	Legen Sie für die Bildschirmnr. [Piktogramm-Registrierung] auf irgendeinen Wert zwischen 1 und 8999 fest.
Kommentar	Geben Sie einen Kommentar mit bis zu 30 Zeichen für den Bildschirm [Piktogramm-Registrierung] ein.

■ Öffnen

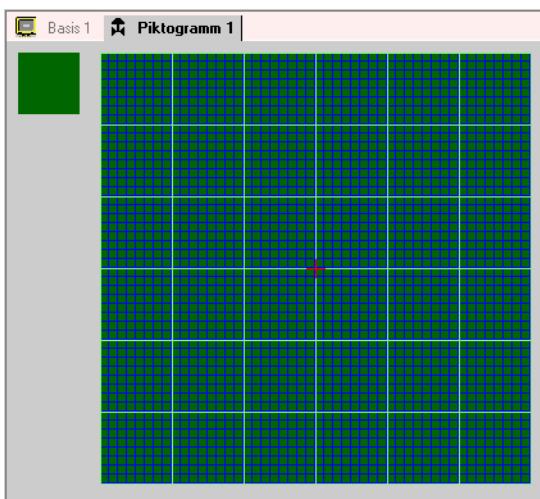


Einstellung	Beschreibung
Neu	Erstellt einen neuen Bildschirm [Piktogramm-Registrierung].
Öffnen	Öffnet einen vorab erstellten Bildschirm [Piktogramm-Registrierung].
Piktogrammliste	Zeigt die Liste der Bildschirme [Piktogramm-Registrierung] in der Projektdatei an.

Fortsetzung

Einstellung		Beschreibung
	Nummer	Anzeige jeder Bildschirmnummer [Piktogramm-Registrierung].
	Kommentar	Anzeige des Kommentars für jeden [Piktogramm-Registrierungs]-Bildschirm.
Piktogramm-Vorschau		Vorschau-Anzeige der Piktogramme des in der Piktogramm-Liste ausgewählten Bildschirms [Piktogramm-Registrierung].
	Nummer	Anzeige der Nummer für den in der Piktogramm-Liste ausgewählten Bildschirm [Piktogramm-Registrierung].
	Kommentar	Anzeige des Kommentars für den in der Piktogramm-Liste ausgewählten Bildschirm [Piktogramm-Registrierung].

■ Piktogramm-Registrierung



Einstellung		Beschreibung
Vorschaubereich		Vorschau-Anzeige der angezeigten Größe des Piktogramms im Bildschirm.
Bereich wird gezeichnet		<p>Zeichnete Piktogramme unter Anwendung der untenstehenden Zeichen-Verfahren, über das Menü und auf der Werkzeugleiste ausgewählt werden können.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Punkt] • [Linie] • [Rechteck] • [Kreis/Oval] • [Gefülltes Rechteck] • [Gefüllter Kreis/Ellipse] • [Füllen] • Text • [Größe zeichnen] <p>Die folgenden Elemente werden im Zeichenbereich angezeigt:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ursprung • 48 x 48 Punktraster • Quadrant (8 8 Punktbereich) Ränder • Punkt AN, Punkt AUS (schwarz), Punkt AUS (transparent)

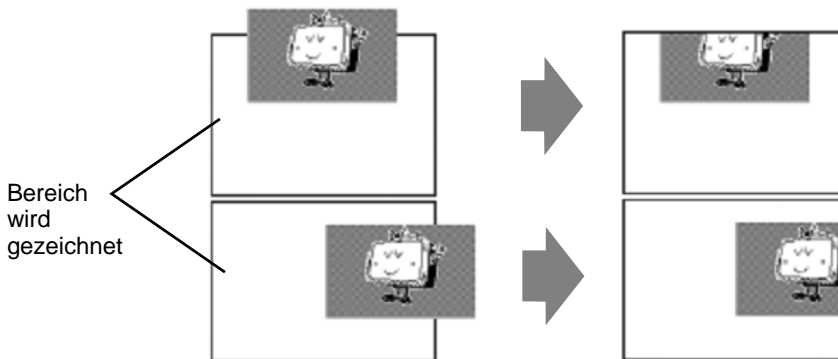
8.14 Einschränkungen

8.14.1 Einschränkungen beim Zeichnen (Text)

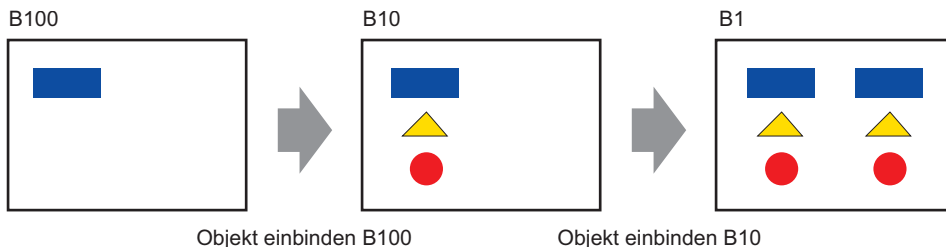
- Bei Vergrößern oder Drehen des Textes könnte sich die Stärke mancher Buchstaben ändern.
- Bei Zeichen mit einem Zeichencode (0x80 bis 0xFF) ändert sich die Form des Zeichens, da die Schriftarten von GP-Pro EX und GP unterschiedlich sind.

8.14.2 Einschränkungen beim Einfügen von Bitmap/JPEG

- Wenn Sie die Hintergrundfarbe des Bildschirms festlegen, der für Objekt einbinden aktiviert wird, werden die im Bildschirm platzierten Objekte nicht im GP angezeigt.
- Die Kapazität eines FarbdatenGrafikbildschirms ist hoch, die Anzeigengeschwindigkeit im GP jedoch schnell. Bei einem monochromen Daten-Grafikbildschirm ist die Anzeigengeschwindigkeit im GP relativ langsam, aber man kann Datenkapazität einsparen. Konvertiert Bildschirme je nach Zweck.
- Wenn ein Grafikbildschirm außerhalb des Zeichenbereichs platziert wird, wird im GP das Element, das sich außerhalb des Bereichs befindet, nicht angezeigt.



- Verschachtelung (Aufrufhierarchie) von bis 10 Schichten (11-fach) steht zur Verfügung. Wenn jedoch der verfügbare Speicherplatz im PC bei Betrieb abnimmt, könnte die Anzeige auf dem Bildschirm unterlassen werden. Nach Übertragung werden verschachtelte Objekte normalerweise im GP angezeigt. z.B.: Doppelt geschichtete (dreifache) Verschachtelung.



8.14.3 Einschränkungen zur Registrierung der Ablage

- Ablagen werden registriert und gespeichert, wenn das GP-Pro EX-Projekt geschlossen wird.
- Bis zu 200 Objekte können in einer Ablage registriert werden. Um mehr als 200 Objekte zu registrieren, wird eine neue Ablage erstellt und in einer neuen Kategorie registriert.

8.14.4 Einschränkungen zu Piktogrammen

- Bestätigen Sie ein registriertes externes Zeichen auf dem Gerät nach Übertragung der Bildschirmdatei. Das dem eingegebenen Textcode entsprechende Zeichen wird in GP-Pro EX angezeigt.
- Externe Zeichen können nur registriert werden, wenn englischer Standard mit einer Schriftgröße 8 x 16 Punkte oder größer ausgewählt wurde. 8 x 8 Pixel wird nicht unterstützt.
- Zum Erstellen eines externen Zeichens, zeichnen Sie es mit einzelnen Bytezeichen (innerhalb 8 x 16 Punkte) mit Referenz auf den Ursprung des Piktogramm-Erstellungsbereiches (0,0).
- Externe Zeichen können nicht gedreht werden.
- Bei Drucken von Text in Alarm werden externe Zeichen nicht ausgegeben. Die Ergebnisse sind je nach Druckerart folgendermaßen:
Für NEC PR201, EPSON ESC/P, HP Laser Jet und Text ASCII:
Direkter Code-Output der Textcodes.
Für EPSON PM/Stylus:
Bildausgabe der Codeseite 850 Zeichen
- Wenn der Zeichencode (0x80 bis 0xFF) der Western-Standard-Schriftart in einer CSV-Datei verwendet wird, während externe Piktogramme registriert werden und diese Piktogramme in der speziellen Datenanzeige [CSV-Anzeige] und [CSV-Datenübertragung] auf dem GP angezeigt werden sollen, werden diese in die externen Zeichen konvertiert, die im Piktogramm-Bildschirm registriert wurden.

8.14.5 Einschränkungen bei der Bildschirmanzeige

Wenn Sie den Bildschirmbearbeitungsbereich mit der Zoomfunktion verkleinern, werden einige Zeichnungen, abhängig von der Vergrößerung, eventuell nicht korrekt angezeigt.

