

13 | Verwenden von Lampen

In diesem Kapitel wird erklärt, wie eine "Lampe" in GP-Pro EX angezeigt und bedient wird. Bitte lesen Sie zuerst "13.1 Einstellungs Menü" (seite 13-2) und gehen dann zur entsprechenden Seite.

13.1	Einstellungs Menü.....	13-2
13.2	Ein- und Ausschalten der Lampe mit dem EIN/AUS-Bit	13-4
13.3	Umschaltung durch Ein-/Ausschalten mehrerer Bits (Bis zu)	13-8
13.4	Umschalten durch eine Kombination mehrerer Bits (Bis zu 16 Zustände) ..	13-13
13.5	Umschalten durch Bitänderung der Wortadresse (Biteinstellungen)	13-18
13.6	Ändern, wenn sich der Wert der Wortadresse ändert.	13-23
13.7	Verfahren zum Erstellen einer Lampe.....	13-29
13.8	Lampe - Einstellungsanleitung	13-31

13.1 Einstellungsmenü

Ein- und Ausschalten der Lampe mit dem EIN/AUS-Bit

Schaltet sich mit der bestimmten eingestellten Bitadresse ein. Schaltet sich mit der bestimmten ausgestellten Bitadresse aus.

X100: EIN Eingeschalten X100: AUS Ausgeschalten

☞ Einrichtungsverfahren (seite 13-5)
☞ Einleitung (seite 13-4)

Umschaltung durch Ein-/Ausschalten mehrerer Bits (Bis zu)

Verwenden Sie eine einzige Lampe auf der GP, um die EIN/AUS-Zustände vier verschiedener Bitadressen in verschiedenen Farben anzuzeigen.

☞ Einrichtungsverfahren (seite 13-9)
☞ Einleitung (seite 13-8)

Umschalten durch eine Kombination mehrerer Bits (Bis zu 16 Zustände)

Verwenden Sie eine einzige Lampe auf der GP, um die EIN/AUS-Zustände für eine Kombination von bis zu vier Bitadressen in verschiedenen Farben anzuzeigen.

Farbcodierung durch Bitkombination					
Status	Farbe	X0004	X0003	X0002	X0001
Status 00	Blau	0	0	0	0
Status 01	Rot	0	0	0	1
Status 02	Gelb	0	0	1	0
Status 03	Grün	0	0	1	1
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

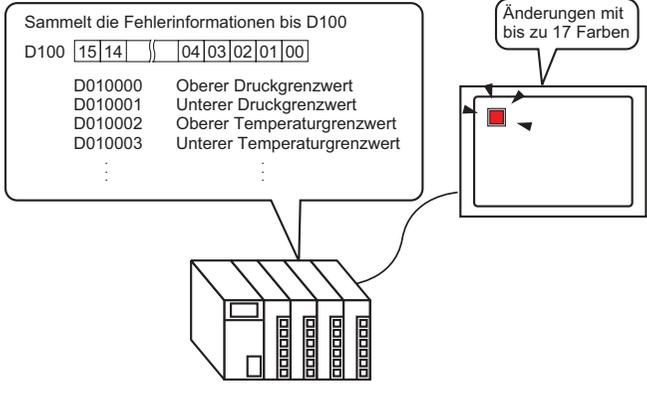
Mit max. 16 Farben ändern

☞ Einrichtungsverfahren (seite 13-14)
☞ Einleitung (seite 13-13)

Umschalten durch Bitänderung der Wortadresse (Biteinstellungen)

Verwenden Sie eine einzige Lampe auf der GP, um die EIN/AUS-Zustände für alle 16 Bits in einer SPS-Wortadresse in verschiedenen Farben anzuzeigen.

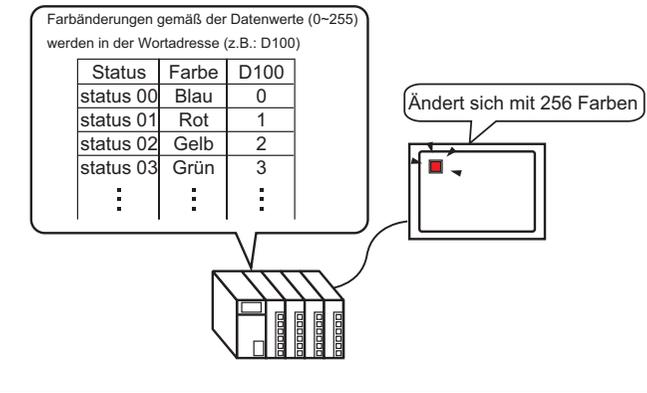
- ☞ Einrichtungsverfahren (seite 13-19)
- ☞ Einleitung (seite 13-18)



Ändern, wenn sich der Wert der Wortadresse ändert.

Verwenden Sie eine einzige Lampe auf der GP, um den in einer SPS-Wortadresse gespeicherten Wert (0 bis 255) in verschiedenen Farben anzuzeigen.

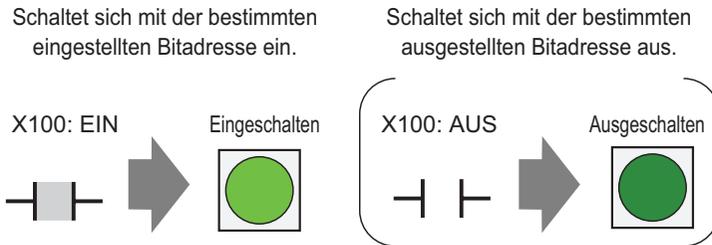
- ☞ Einrichtungsverfahren (seite 13-24)
- ☞ Einleitung (seite 13-23)



13.2 Ein- und Ausschalten der Lampe mit dem EIN/AUS-Bit

13.2.1 Einleitung

Zeigt den EIN-/AUS-Zustand der Teilnehmer-/SPS-Adresse auf der GP an.



WICHTIG

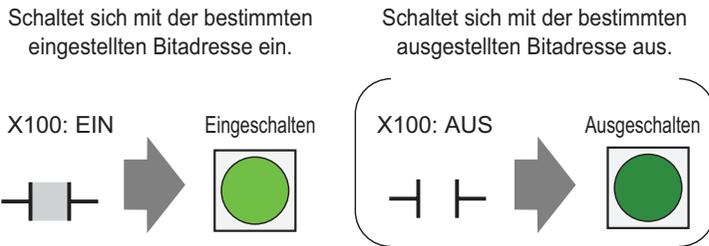
- Wenn in der Status-Anzeige [Verriegelungsfunktion] oder [Verzögerungsfunktion] bestimmt ist, hat die [Verriegelungs-Bedingungsanzeige] Vorrang vor der [Verzögerung-Statusanzeige]. Folglich wird die Lampe möglicherweise nicht wie erwartet angezeigt. Auf diese Option kann vom Dialogfeld [Schalter/Lampe] zugegriffen werden; wählen Sie die Registerkarte [Schalter - Allgemein] und [Detail] aus.
-

13.2.2 Einrichtungsverfahren

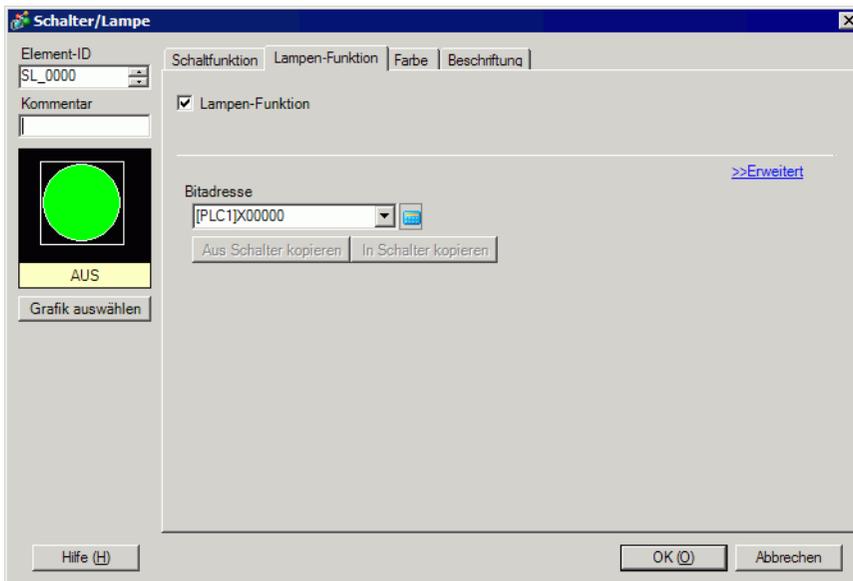
ANMERKUNG

- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.
 - ☞ "13.8 Lampe - Einstellungsanleitung" (seite 13-31)
- Einzelheiten zum Ablegen von Elementen oder Festlegen von Adressen, Formen, Farben und Beschriftungen, erfahren Sie unter "Verfahren zur Elementbearbeitung".
 - ☞ "8.6.1 Bearbeiten von Elementen" (seite 8-51)

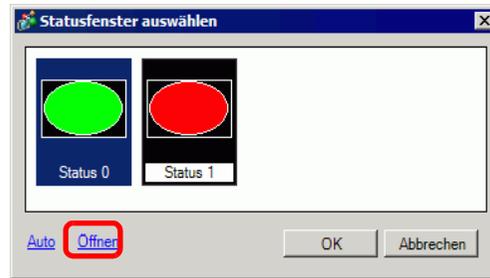
Zeigt den EIN-/AUS-Zustand der Bitadresse (X100) auf der GP an.



- 1 Zeigen Sie im Menü [Elemente (P)] auf [Schalter (C)] , und wählen Sie [Lampe (L)] aus, oder klicken Sie auf  auf der Werkzeugleiste. Legen Sie anschließend das Element auf dem Bildschirm ab.
- 2 Doppelklicken Sie auf die abgelegte Lampe. Das Dialogfeld Schalter/Lampe wird angezeigt.



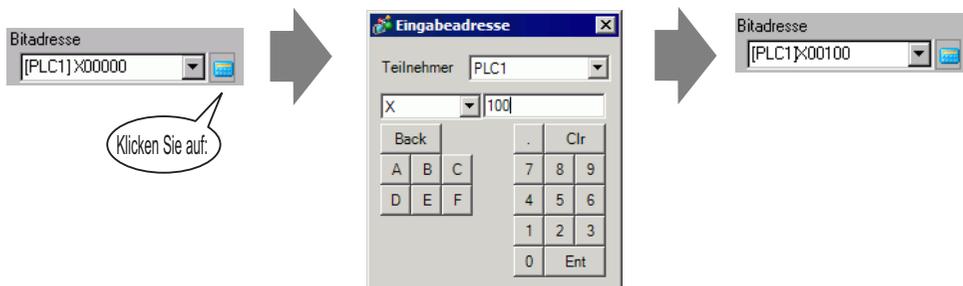
3 Wählen Sie in [Form auswählen] die Lampenform aus. Klicken Sie auf [OK].



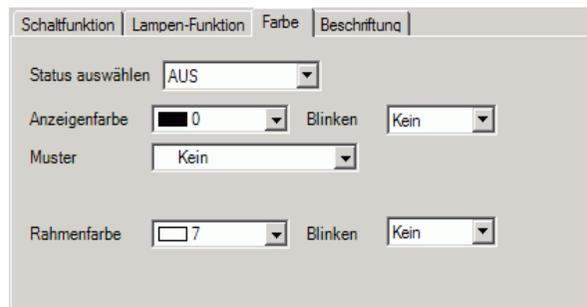
4 Bestimmen Sie die Bitadresse zum Ein- und Ausschalten der Lampe. (Zum Beispiel: X100)

Klicken Sie auf das Symbol, um das Tastenfeld "Adresseingabe" anzuzeigen.

Wählen Sie Teilnehmer "X" aus, geben Sie "100" als Adresse ein und drücken Sie auf die "Eingabetaste".



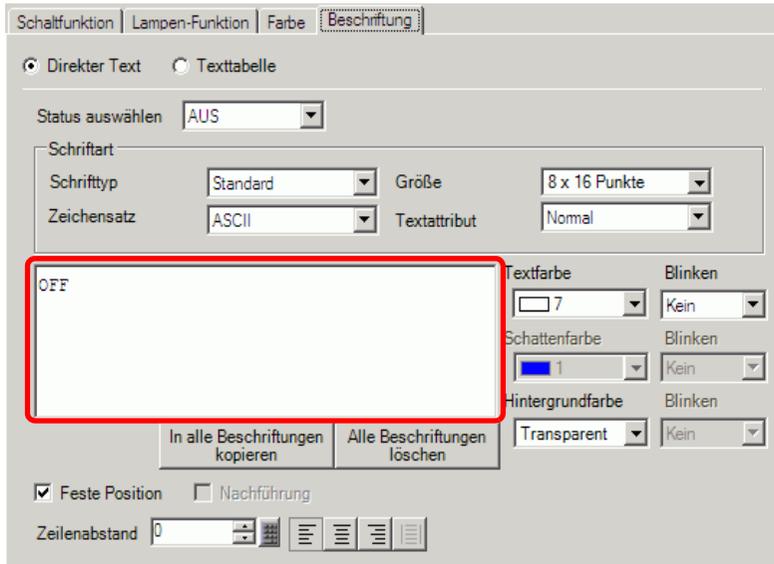
5 Klicken Sie auf die Registerkarte [Farbeinstellungen]. Legen Sie [Anzeigenfarbe], [Muster] und [Rahmenfarbe] für [Status auswählen] AN oder AUS fest.



ANMERKUNG

- Wenn die Schaltfläche [Status auswählen] angeklickt wird,  kann man den Zustand ohne Anzeigen einer Liste ändern.
- Abhängig von der Form, kann die Farbe eventuell nicht geändert werden.

- 6 Klicken Sie auf die Registerkarte [Beschriftung]. Bestimmen Sie die auf der Lampe zu erscheinende Beschriftung. Bestimmen Sie den Schrifttyp und die -größe und geben im rechteckigen Feld den anzuzeigenden Text ein. Klicken Sie auf [OK].



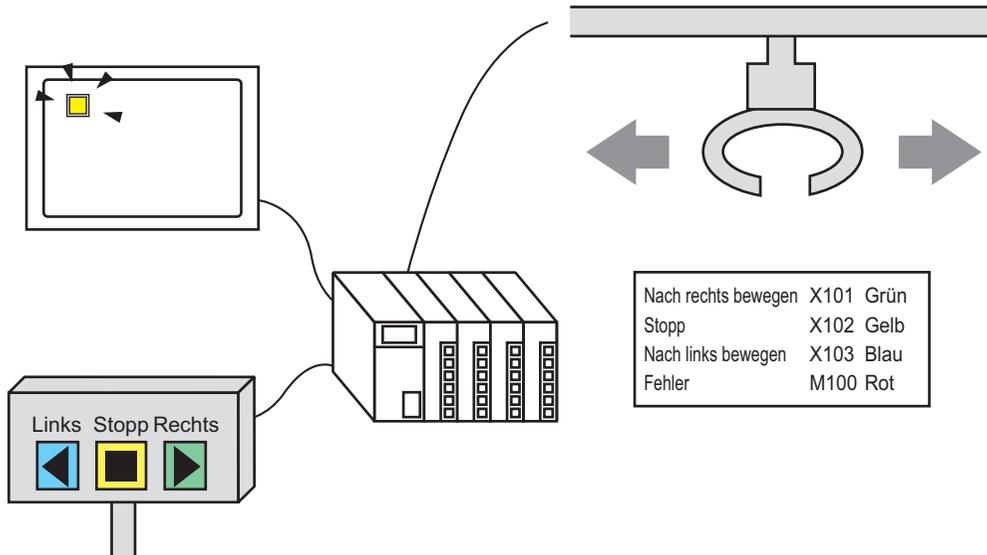
-
- ANMERKUNG** • Wenn ein Schalter ausgewählt und die [F2]-Taste betätigt wird, kann man den Bezeichnungstext direkt bearbeiten.
-

Der Vorgang ist abgeschlossen.

13.3 Umschaltung durch Ein-/Ausschalten mehrerer Bits (Bis zu)

13.3.1 Einleitung

Verwenden Sie eine einzige Lampe auf der GP, um die EIN/AUS-Zustände vier verschiedener Bitadressen in verschiedenen Farben anzuzeigen.



WICHTIG

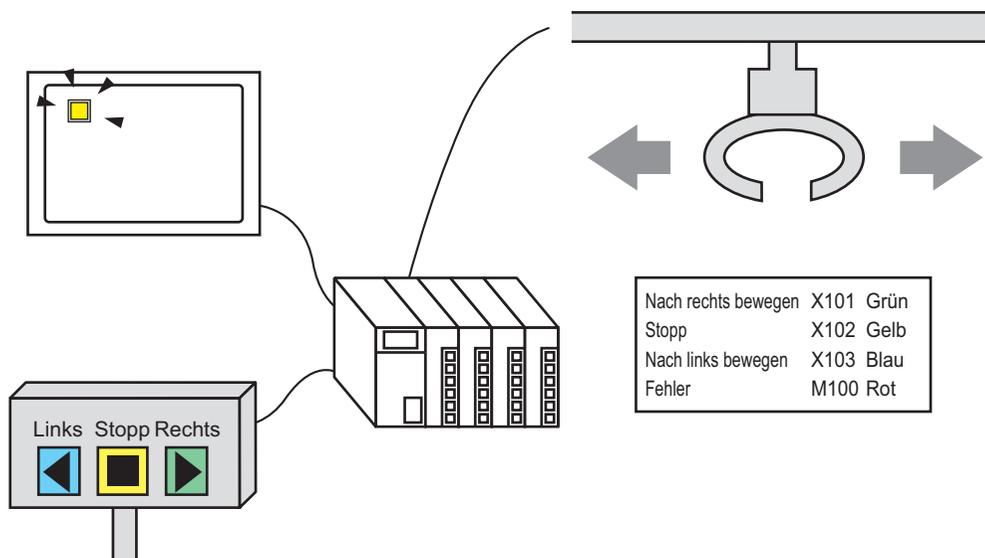
- Wenn in der Status-Anzeige [Verriegelungsfunktion] oder [Verzögerungsfunktion] bestimmt ist, hat die [Verriegelungs-Bedingungsanzeige] Vorrang vor der [Verzögerung-Statusanzeige]. Folglich wird die Lampe möglicherweise nicht wie erwartet angezeigt. Auf diese Option kann vom Dialogfeld [Schalter/Lampe] zugegriffen werden; wählen Sie die Registerkarte [Schalter - Allgemein] und [Detail] aus.
- Die vier Bitadressen, die für eine Lampe bestimmt wurden, können die Bitadressen verschiedener Teilnehmer (SPS) sein.

13.3.2 Einrichtungsverfahren

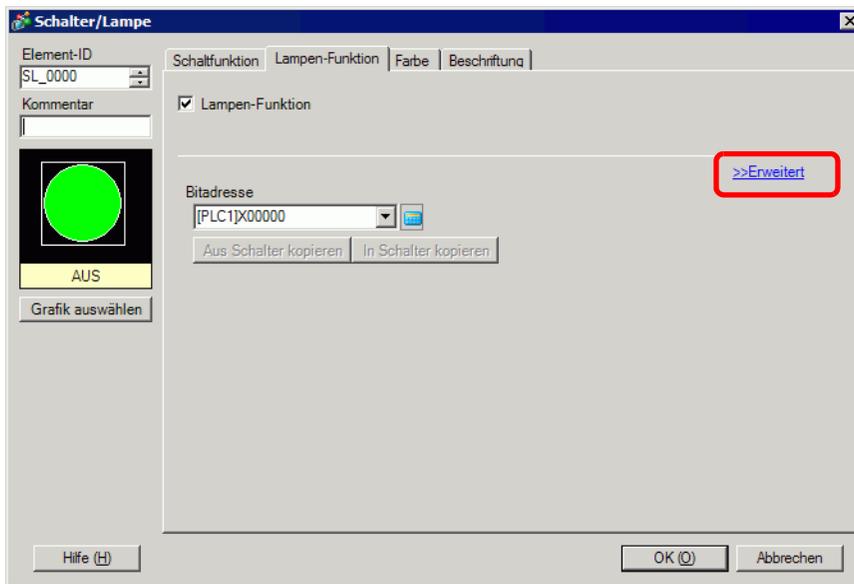
ANMERKUNG

- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.
 - ☞ "13.8 Lampe - Einstellungsanleitung" (seite 13-31)
- Einzelheiten zum Ablegen von Elementen oder Festlegen von Adressen, Formen, Farben und Beschriftungen, erfahren Sie unter "Verfahren zur Elementbearbeitung".
 - ☞ "8.6.1 Bearbeiten von Elementen" (seite 8-51)

Folgendes Verfahren verwendet insgesamt vier Bits in einer Lampe, um verschiedene Farben für die Kranbewegung (rechts, links und Stopp), das Fehlerbenachrichtigungsbit und den AUS-Zustand anzuzeigen.



- 1 Zeigen Sie im Menü [Elemente (P)] auf [Schalter (C)] , und wählen Sie [Lampe (L)] aus, oder klicken Sie auf  auf der Werkzeugleiste.
- 2 Doppelklicken Sie auf die abgelegte Lampe. Das Dialogfeld Schalter/Lampe wird angezeigt. Klicken Sie auf [Erweitert].



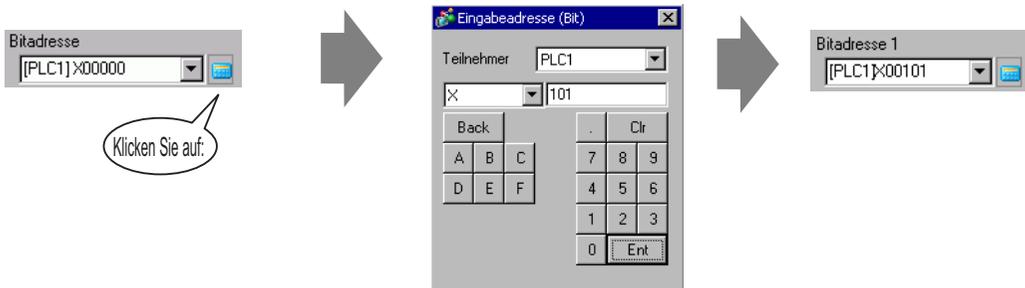
- 3 Bestimmen Sie [Anzahl Zustände] und die [Status-Schaltbedingung]. Wenn Sie [Anzahl Zustände] auf 3 oder mehr festlegen, können Sie die [Status-Schaltbedingung] bestimmen. (Zum Beispiel: [Anzahl Zustände] = 5, [Status-Schalterbedingung] = Zustand bitweise ändern)



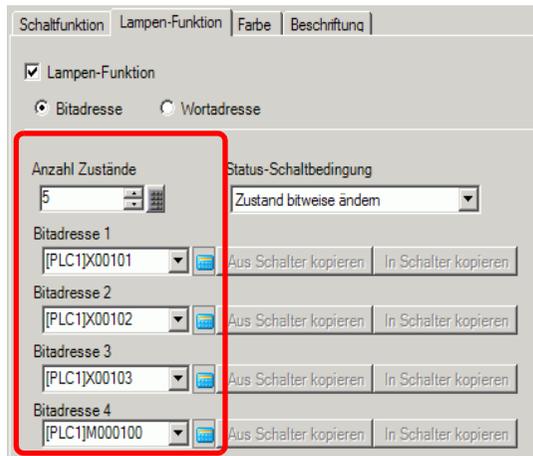
4 Legen Sie [Bitadresse 1] fest. Wählen Sie im Dialogfeld [Adresse eingeben] den Teilnehmer aus und bestimmen X101 als Teilnehmeradresse; klicken Sie auf [Eingabe]. (z.B.:X101).

Klicken Sie auf das Symbol, um das Tastenfeld "Adresseingabe" anzuzeigen.

Wählen Sie Teilnehmer "X" aus, geben Sie "101" als Adresse ein und drücken Sie auf die "Eingabetaste".



5 Legen Sie außerdem [Bitadresse 2] bis [Bitadresse 4] wie folgt fest: (z.B.: [Bitadresse 2] X102, [Bitadresse 3] X103, [Bitadresse 4] M100)



WICHTIG

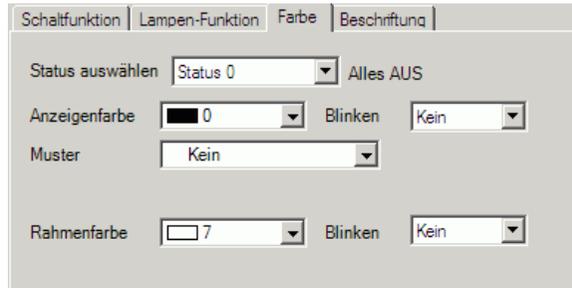
- Jeder [Status] wird als EIN (1)/AUS (0) der entsprechenden Bitadresse bezeichnet.

Status	Beschreibung			
	Bitadresse 4	Bitadresse 3	Bitadresse 2	Bitadresse 1
[Status 0]	0	0	0	0
[Status 1]	0	0	0	1
[Status 2]	0	0	1	0
[Status 3]	0	1	0	0
[Status 4]	1	0	0	0

- Wenn mehrere Bits zur gleichen Zeit eingeschalten werden, zeigt die Lampe die Zustände in ihrer Reihenfolge an: von [Bitadresse 1], [Bitadresse 2], [Bitadresse 3] bis [Bitadresse 4].

6 Wählen Sie in [Status auswählen] die Lampenform für jeden Status aus.

7 Klicken Sie auf die Registerkarte [Farbeinstellungen]. Wählen Sie in [Status auswählen] [Status 0] aus und bestimmen die [Anzeigenfarbe]. [Status 0] ist der Status, in dem die bestimmten Bitadressen "Alle AUS" sind.

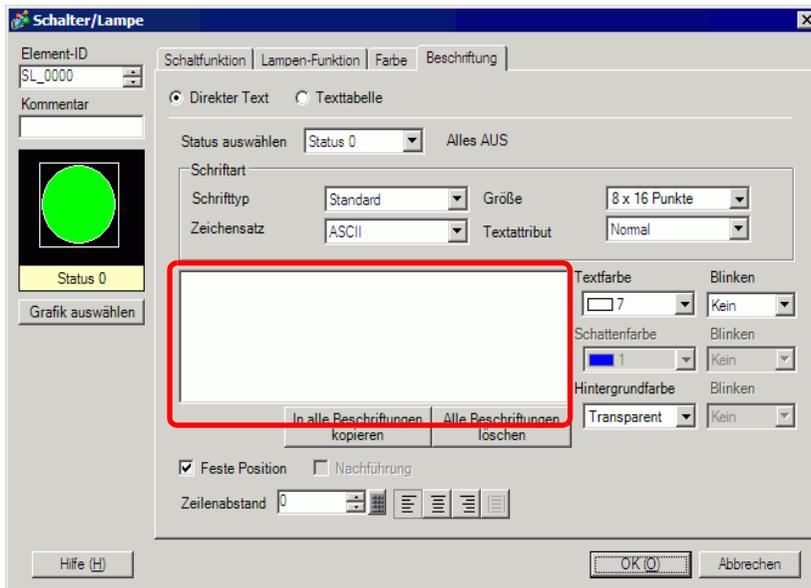


8 Wählen Sie in [Status auswählen] [Status 1] aus und bestimmen die [Anzeigenfarbe]. [Status 1] ist der Status, in dem die festgelegten Bitadressen X101 eingeschaltet ist.

9 Legen Sie außerdem [Anzeigenfarbe] für den Status aus [Status 2] bis [Status 4] fest.

- ANMERKUNG**
- Wenn die Schaltfläche [Status auswählen] angeklickt wird, kann man den Zustand ohne Anzeigen einer Liste ändern.
 - Abhängig von der Form, kann die Farbe eventuell nicht geändert werden.

10 Klicken Sie auf die Registerkarte [Beschriftung]. Bestimmen Sie die auf der Lampe zu erscheinende Beschriftung. Bestimmen Sie den Schrifttyp und die -größe und geben im rechteckigen Feld den anzuzeigenden Text ein. Klicken Sie auf [OK].



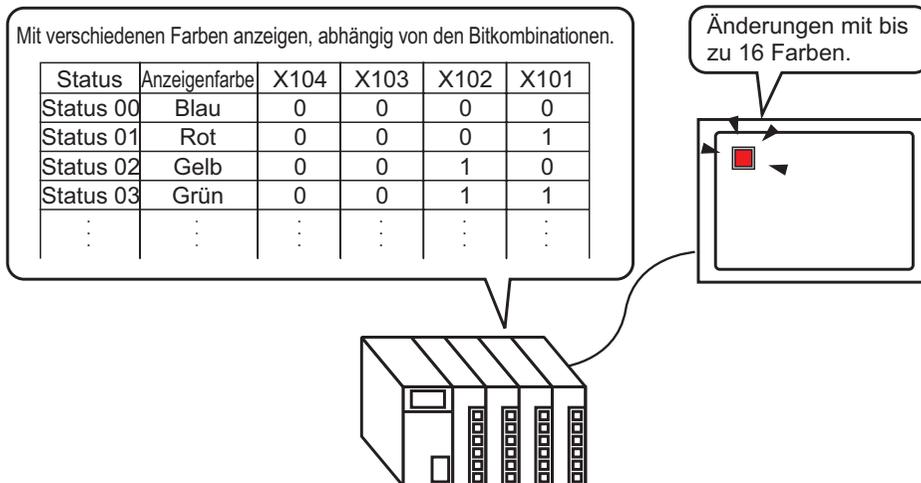
- ANMERKUNG**
- Wenn ein Schalter ausgewählt und die [F2]-Taste betätigt wird, kann man den Bezeichnungstext direkt bearbeiten.

Der Vorgang ist abgeschlossen.

13.4 Umschalten durch eine Kombination mehrerer Bits (Bis zu 16 Zustände)

13.4.1 Einleitung

Eine einzige Lampe kann in verschiedenen Farben die kombinierten EIN-/AUS-Zustände von bis zu 4 Bitadressen von einem verbundenen Teilnehmer/SPS anzeigen, was 16 Zuständen entspricht. Durch Einrichten von verschiedenen Farben, können die kombinierten Zustände auf einer einzigen Lampe angezeigt werden.



WICHTIG

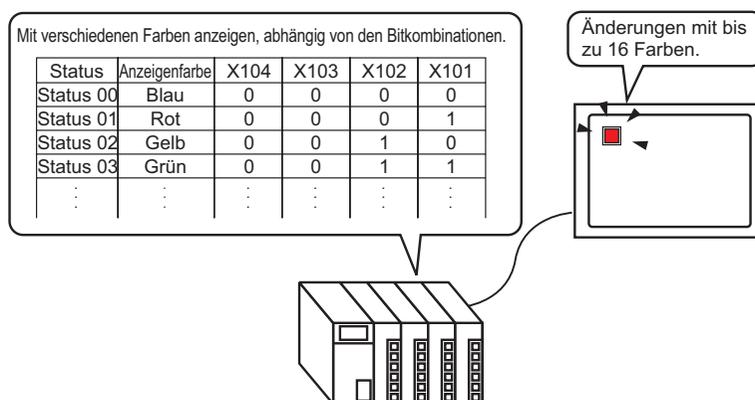
- Wenn in der Status-Anzeige [Verriegelungsfunktion] oder [Verzögerungsfunktion] bestimmt ist, hat die [Verriegelungs-Bedingungsanzeige] Vorrang vor der [Verzögerung-Statusanzeige]. Folglich wird die Lampe möglicherweise nicht wie erwartet angezeigt. Auf diese Option kann vom Dialogfeld [Schalter/Lampe] zugegriffen werden; wählen Sie die Registerkarte [Schalter - Allgemein] und [Detail] aus.
- Die vier Bitadressen, die für eine Lampe bestimmt wurden, können die Bitadressen verschiedener Teilnehmer (SPS) sein.

13.4.2 Einrichtungsverfahren

ANMERKUNG

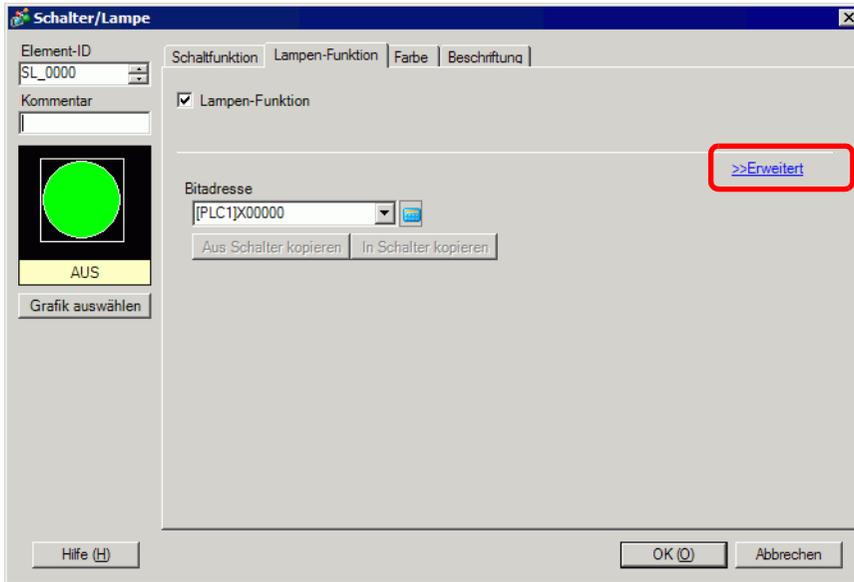
- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.
 - ☞ "13.8 Lampe - Einstellungsanleitung" (seite 13-31)
- Einzelheiten zum Ablegen von Elementen oder Festlegen von Adressen, Formen, Farben und Beschriftungen, erfahren Sie unter "Verfahren zur Elementbearbeitung".
 - ☞ "8.6.1 Bearbeiten von Elementen" (seite 8-51)

Das folgende Verfahren verbindet vier Bits (X101 bis X104) in einer Lampe, um verschiedene Farben für 16 Zustände anzuzeigen.



- 1 Zeigen Sie im Menü [Elemente (P)] auf [Schalter (C)] , und wählen Sie [Lampe (L)] aus, oder klicken Sie auf  auf der Werkzeugleiste. Legen Sie anschließend das Element auf dem Bildschirm ab.

2 Doppelklicken Sie auf die abgelegte Lampe. Das Dialogfeld Schalter/Lampe wird angezeigt. Klicken Sie auf [Erweitert].



3 Bestimmen Sie [Anzahl Zustände] und die [Status-Schaltbedingung]. Wenn Sie [Anzahl Zustände] auf 3 oder mehr festlegen, können Sie die [Status-Schaltbedingung] bestimmen. (z.B.: [Anzahl Zustände] 16, [Status-Schaltbedingung] Zustand bitweise ändern).



4 Bestimmen Sie die Adresse, die die Farbcodierung der Lampe in [Bitadresse] (z.B.: X101) anzeigt.

Klicken Sie auf das Symbol, um das Tastenfeld "Adresseingabe" anzuzeigen.

Wählen Sie Teilnehmer "X" aus, geben Sie "101" als Adresse ein und drücken Sie auf die "Eingabetaste".

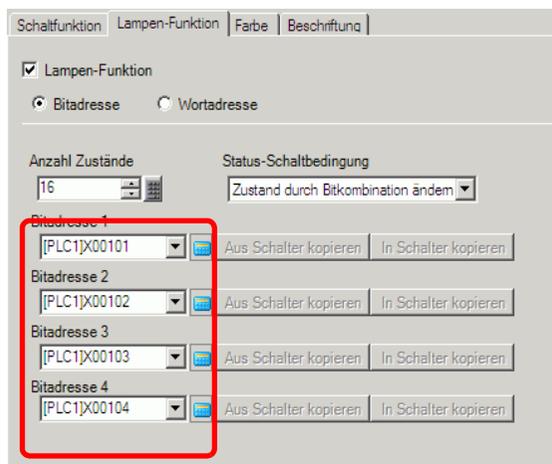


WICHTIG

- Jeder [Status] wird als EIN (1)/AUS (0) der entsprechenden Bitadresse bezeichnet.

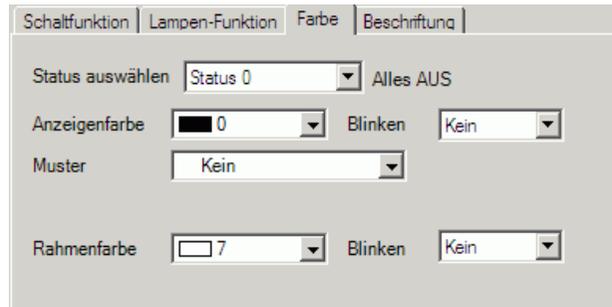
Status	Beschreibung			
	Bitadresse 4	Bitadresse 3	Bitadresse 2	Bitadresse 1
[Status 0]	0	0	0	0
[Status 1]	0	0	0	1
[Status 2]	0	0	1	0
[Status 3]	0	0	1	1
[Status 4]	0	1	0	0
[Status 5]	0	1	0	1
[Status 6]	0	1	1	0
[Status 7]	0	1	1	1
[Status 8]	1	0	0	0
[Status 9]	1	0	0	1
[Status 10]	1	0	1	0
[Status 11]	1	0	1	1
[Status 12]	1	1	0	0
[Status 13]	1	1	0	1
[Status 14]	1	1	1	0
[Status 15]	1	1	1	1

5 Legen Sie außerdem [Bitadresse 2] bis [Bitadresse 4] wie folgt fest:
 (Zum Beispiel: [Bitadresse 2] X102, [Bitadresse 3] X103, [Bitadresse 4] X104)



6 Wählen Sie in [Status auswählen] die Lampenform für jeden Status aus.

7 Klicken Sie auf die Registerkarte [Farbeinstellungen]. Wählen Sie in [Status auswählen] [Status 0] aus und bestimmen die [Anzeigenfarbe]. [Status 0] ist der Status, in dem die bestimmten Bitadressen "Alle AUS" sind.



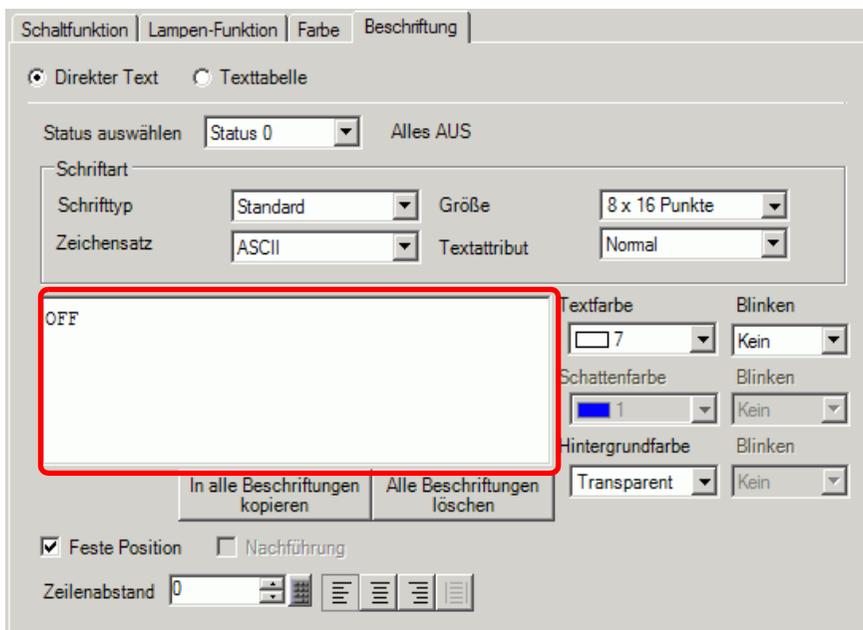
8 Wählen Sie in [Status auswählen] [Status 1] aus und bestimmen die [Anzeigenfarbe]. [Status 1] ist der Status, in dem die festgelegten Bitadressen (X101) eingeschaltet ist.

9 Legen Sie außerdem die Anzeigenfarben für [Status 2] bis [Status 15] fest.

ANMERKUNG

- Wenn die Schaltfläche [Status auswählen] angeklickt wird,  kann man den Zustand ohne Anzeigen einer Liste ändern.
- Abhängig von der Form, kann die Farbe eventuell nicht geändert werden.

10 Klicken Sie auf die Registerkarte [Beschriftung]. Bestimmen Sie die auf der Lampe zu erscheinende Beschriftung. Bestimmen Sie den Schrifttyp und die -größe und geben im rechteckigen Feld den anzuzeigenden Text ein. Klicken Sie auf [OK].



ANMERKUNG

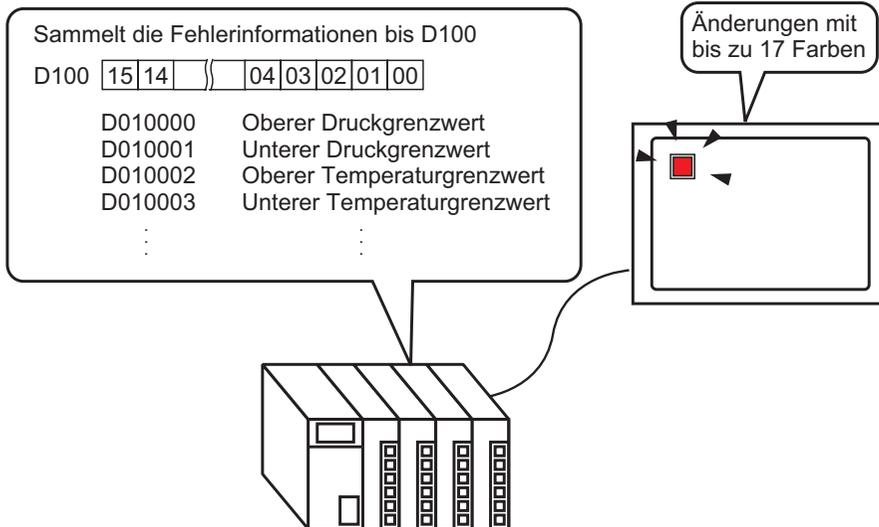
- Wenn ein Schalter ausgewählt und die [F2]-Taste betätigt wird, kann man den Bezeichnungstext direkt bearbeiten.

Der Vorgang ist abgeschlossen.

13.5 Umschalten durch Bitänderung der Wortadresse (Biteinstellungen)

13.5.1 Einleitung

Verwenden Sie eine einzige Lampe auf der GP, um die EIN/AUS-Zustände für alle 16 Bits in einer SPS-Wortadresse in verschiedenen Farben anzuzeigen.



WICHTIG

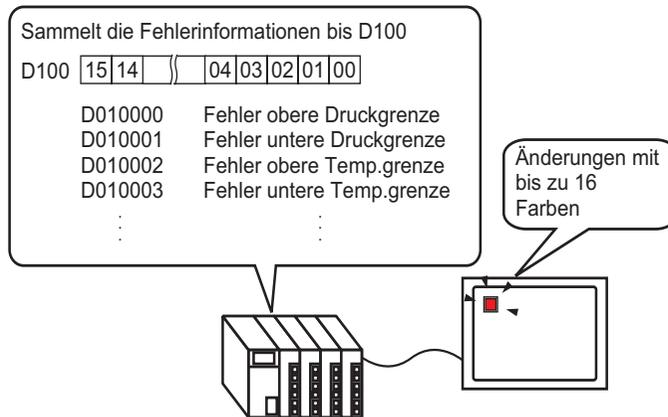
- Wenn in der Status-Anzeige [Verriegelungsfunktion] oder [Verzögerungsfunktion] bestimmt ist, hat die [Verriegelungs-Bedingungsanzeige] Vorrang vor der [Verzögerung-Statusanzeige]. Folglich wird die Lampe möglicherweise nicht wie erwartet angezeigt. Auf diese Option kann vom Dialogfeld [Schalter/Lampe] zugegriffen werden; wählen Sie die Registerkarte [Schalter - Allgemein] und [Detail] aus.

13.5.2 Einrichtungsverfahren

ANMERKUNG

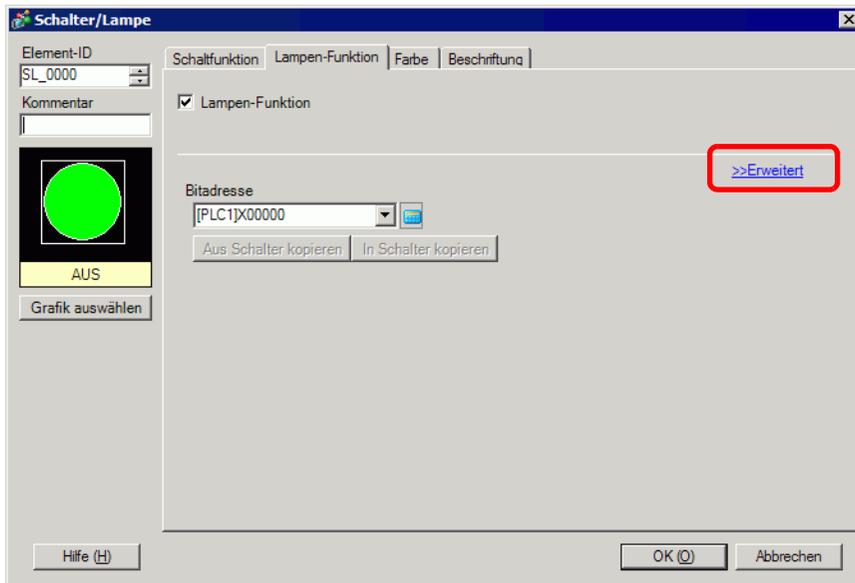
- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.
 ☞ "13.8 Lampe - Einstellungsanleitung" (seite 13-31)
- Einzelheiten zum Ablegen von Elementen oder Festlegen von Adressen, Formen, Farben und Beschriftungen, erfahren Sie unter "Verfahren zur Elementbearbeitung".
 ☞ "8.6.1 Bearbeiten von Elementen" (seite 8-51)

Im nachstehenden Verfahren werden Fehlerinformationen von einem Teilnehmer/SPS in jedem Bit in einer Wortadresse (D100) abgebildet. Wenn ein Fehler auftritt, schaltet sich das entsprechende Bit der Wortadresse EIN und eine Lampe, die mit der selben Wortadresse eingerichtet wurde, zeigt eine Farbe in ihrer entsprechenden Farbe an.

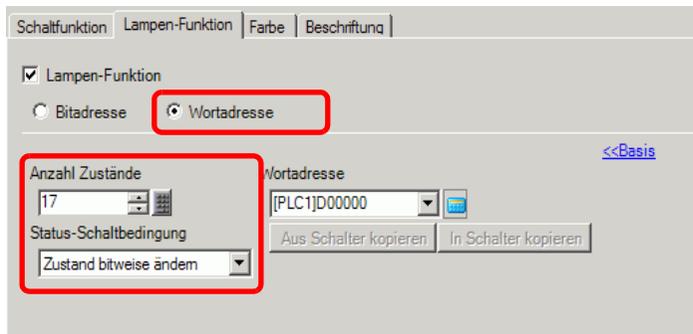


- 1 Zeigen Sie im Menü [Elemente (P)] auf [Schalter (C)] , und wählen Sie [Lampe (L)] aus, oder klicken Sie auf  auf der Werkzeugleiste. Legen Sie anschließend das Element auf dem Bildschirm ab.

2 Doppelklicken Sie auf die abgelegte Lampe. Das Dialogfeld Schalter/Lampe wird angezeigt. Klicken Sie auf [Erweitert].



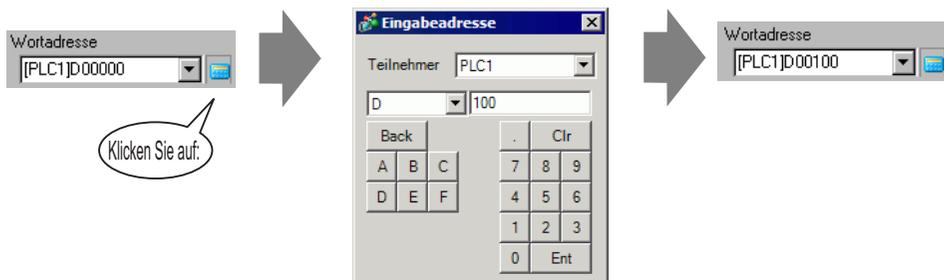
3 Bestimmen Sie [Anzahl Zustände] und die [Status-Schaltbedingung]. Wenn Sie [Anzahl Zustände] auf 3 oder mehr festlegen, können Sie die [Status-Schaltbedingung] bestimmen. (Zum Beispiel: [Anzahl Zustände] 17, [Status-Schalterbedingung] Zustand bitweise ändern)



4 Bestimmen Sie die Adresse, die die Farbcodierung der Lampe in [Bitadresse] (z.B.: D100) anzeigt.

Klicken Sie auf das Symbol, um das Tastenfeld "Adresseingabe" anzuzeigen.

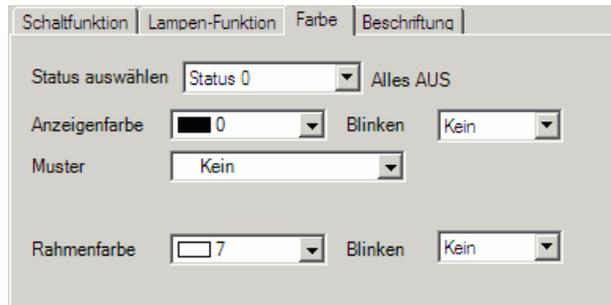
Wählen Sie Teilnehmer "D" aus, geben Sie "100" als Adresse ein und drücken Sie auf die "Eingabetaste".



5 Wählen Sie in [Status auswählen] die Lampenform für jeden Status aus.

6 Klicken Sie auf die Registerkarte [Farbeinstellungen]. Wählen Sie [Status 0] in der Liste [Status auswählen] und bestimmen die [Anzeigefarbe].

[Status 0] ist der Zustand, in dem alle Bits AUS geschaltet sind.



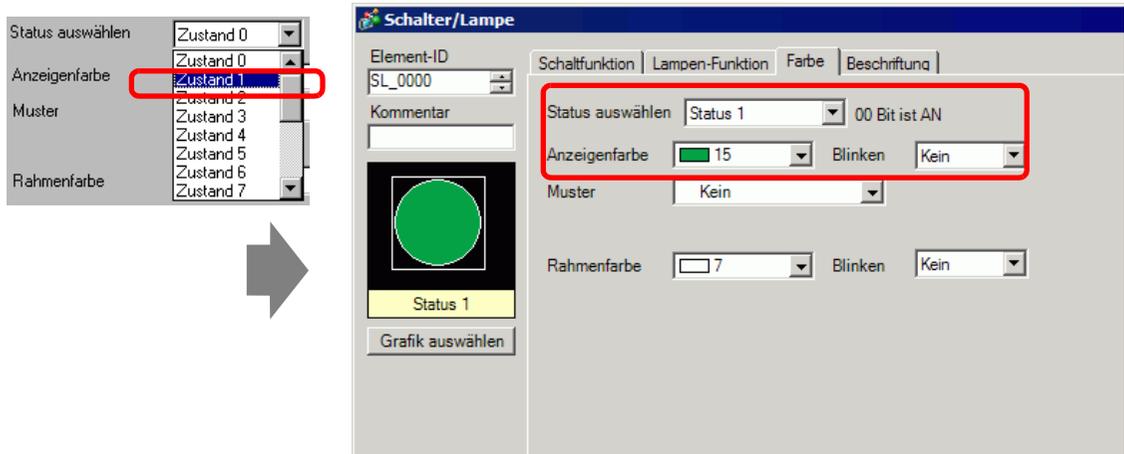
WICHTIG

- Jeder [Status] wird als EIN (1)/AUS (0) der entsprechenden Bitadresse bezeichnet.

Status	Beschreibung
[Status 0]	Alle 0
[Status 1]	Nur Bit 00 ist 1.
[Status 2]	Nur Bit 01 ist 1.
[Status 3]	Nur Bit 02 ist 1.
[Status 4]	Nur Bit 03 ist 1.
[Status 5]	Nur Bit 04 ist 1.
[Status 6]	Nur Bit 05 ist 1.
[Status 7]	Nur Bit 06 ist 1.
[Status 8]	Nur Bit 07 ist 1.
[Status 9]	Nur Bit 08 ist 1.
[Status 10]	Nur Bit 09 ist 1.
[Status 11]	Nur Bit 10 ist 1.
[Status 12]	Nur Bit 11 ist 1.
[Status 13]	Nur Bit 12 ist 1.
[Status 14]	Nur Bit 13 ist 1.
[Status 15]	Nur Bit 14 ist 1.
[Status 16]	Nur Bit 15 ist 1.

- Wenn mehrere Bits zur gleichen eingeschaltet werden, erscheint eine Lampenanzeige in aufsteigender Reihenfolge von [Bit 0] bis zu [Bit 15], wobei der kleinsten Zahl Priorität gegeben wird.

7 Wählen Sie in [Status auswählen] [Status 1] aus und bestimmen die [Anzeigenfarbe]. [Status 1] ist der Status, in dem die bestimmte Wortadresse D100 "0 Bit "AN" ist.

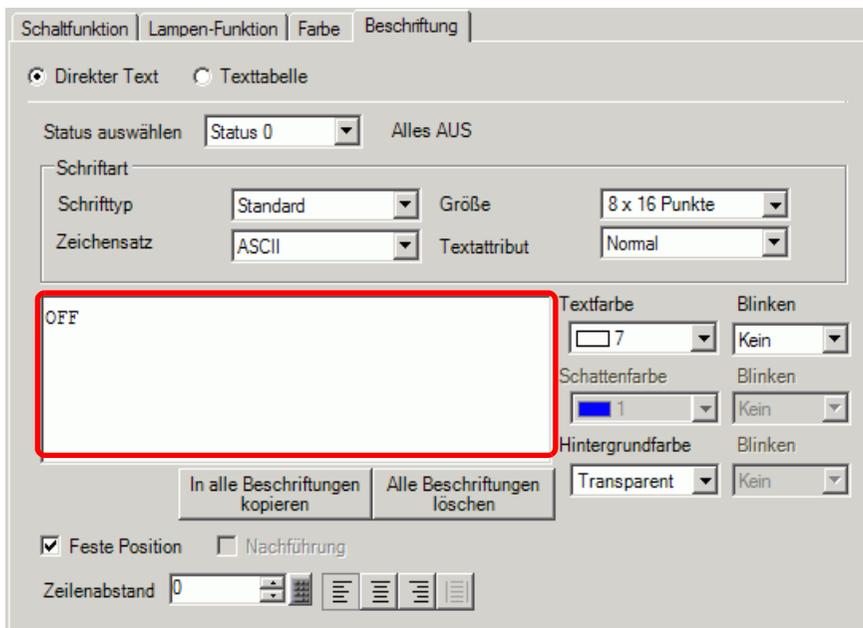


8 Legen Sie außerdem [Anzeigenfarbe] für den Status aus [Status 2] bis [Status 16] fest.

ANMERKUNG

- Wenn die Schaltfläche [Status auswählen] angeklickt wird, kann man den Zustand ohne Anzeigen einer Liste ändern.
- Abhängig von der Form, kann die Farbe eventuell nicht geändert werden.

9 Klicken Sie auf die Registerkarte [Beschriftung] und legen die Beschriftung für jeden Zustand fest. Bestimmen Sie Schriftart und -größe, geben den Text ein und klicken auf [OK].



ANMERKUNG

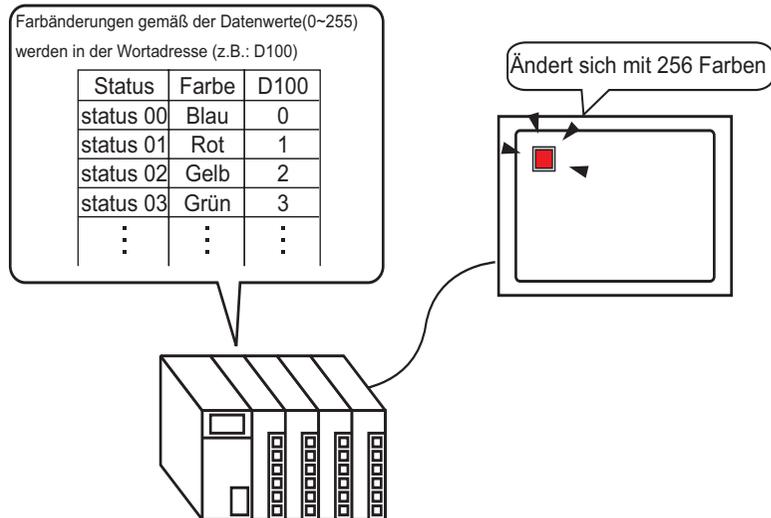
- Wenn ein Schalter ausgewählt und die [F2]-Taste betätigt wird, kann man den Bezeichnungstext direkt bearbeiten.

Der Vorgang ist abgeschlossen.

13.6 Ändern, wenn sich der Wert der Wortadresse ändert.

13.6.1 Einleitung

Der Wert der Wortadresse kann in einer einzigen Lampe überwacht werden, indem verschiedene Farben für unterschiedliche Werte angezeigt werden. Es können bis zu 256 Zustände angezeigt werden.



WICHTIG

- Wenn in der Status-Anzeige [Verriegelungsfunktion] oder [Verzögerungsfunktion] bestimmt ist, hat die [Verriegelungs-Bedingungsanzeige] Vorrang vor der [Verzögerung-Statusanzeige]. Folglich wird die Lampe möglicherweise nicht wie erwartet angezeigt. Auf diese Option kann vom Dialogfeld [Schalter/Lampe] zugegriffen werden; wählen Sie die Registerkarte [Schalter - Allgemein] und [Detail] aus.

Ändern, wenn sich der Wert der Wortadresse ändert.

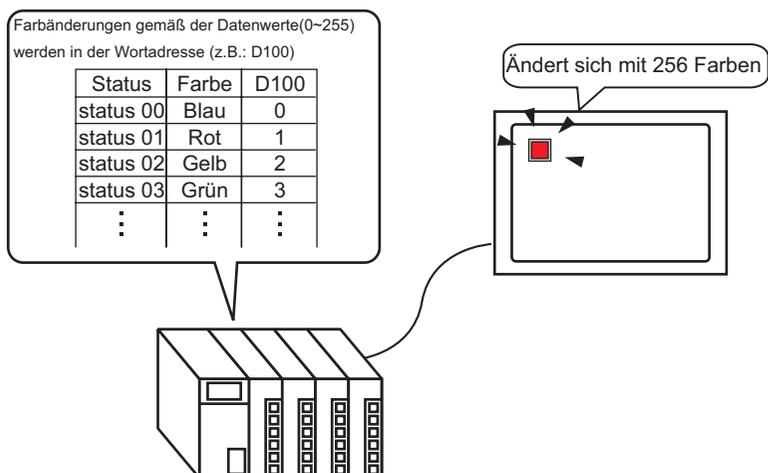
13.6.2 Einrichtungsverfahren

ANMERKUNG

- Weitere Informationen hierzu entnehmen Sie bitte Ihrem Einstellungshandbuch.
 - ☞ "13.8 Lampe - Einstellungsanleitung" (seite 13-31)
- Einzelheiten zum Ablegen von Elementen oder Festlegen von Adressen, Formen, Farben und Beschriftungen, erfahren Sie unter "Verfahren zur Elementbearbeitung".
 - ☞ "8.6.1 Bearbeiten von Elementen" (seite 8-51)

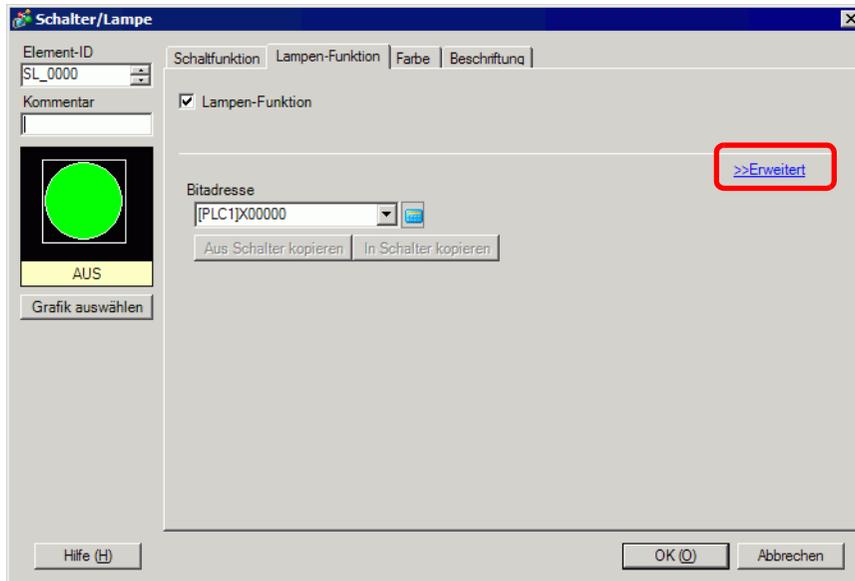
Wenn sich der Wert in der entsprechenden Wortadresse ändert, wird sich der Anzeigezustand der Lampe ebenfalls ändern.

Im folgenden Verfahren kann die Kombination der Bits 00 bis 07 in der Wortadresse D100 verwendet werden, um in einer einzigen Lampe verschiedene Farben mit bis zu (256 Zuständen) anzuzeigen.

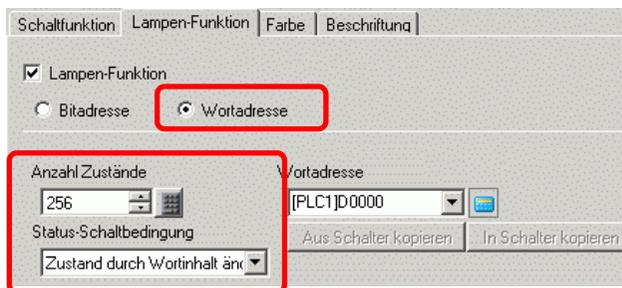


Ändern, wenn sich der Wert der Wortadresse ändert.

- 1 Zeigen Sie im Menü [Elemente (P)] auf [Schalter (C)] , und wählen Sie [Lampe (L)] aus, oder klicken Sie auf  auf der Werkzeugleiste. Legen Sie anschließend das Element auf dem Bildschirm ab.
- 2 Doppelklicken Sie auf die abgelegte Lampe. Das Dialogfeld Schalter/Lampe wird angezeigt. Klicken Sie auf [Erweitert].



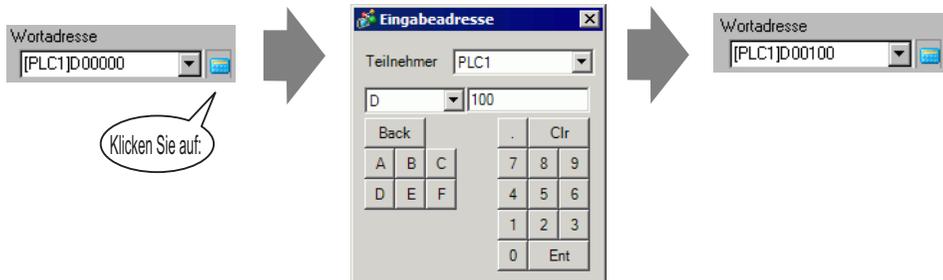
- 3 Bestimmen Sie [Anzahl Zustände] und die [Status-Schaltbedingung]. Wenn Sie [Anzahl Zustände] auf 3 oder mehr festlegen, können Sie die [Status-Schaltbedingung] bestimmen. (Zum Beispiel: [Anzahl Zustände] = 256, [Status-Schalterbedingung] Zustand bitweise ändern)



- 4 Bestimmen Sie die Adresse, die die Farbcodierung der Lampe in [Bitadresse] (z.B.: D100) anzeigt.

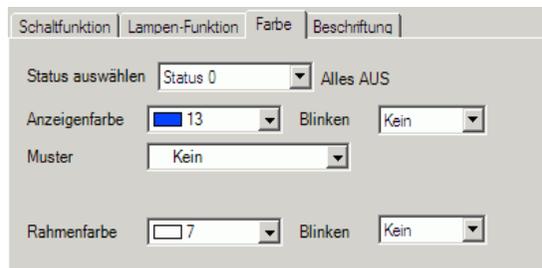
Klicken Sie auf das Symbol, um das Tastenfeld "Adresseingabe" anzuzeigen.

Wählen Sie Teilnehmer "D" aus, geben Sie "100" als Adresse ein und drücken Sie auf die "Eingabetaste".



- 5 Wählen Sie in [Status auswählen] die Lampenform für jeden Status aus.

- 6 Klicken Sie auf die Registerkarte [Farbeinstellungen]. Wählen Sie [Status 0] in der Liste [Status auswählen] und bestimmen die [Anzeigefarbe]. [Status 0] ist der Zustand, in dem alle Bits AUS geschaltet sind.

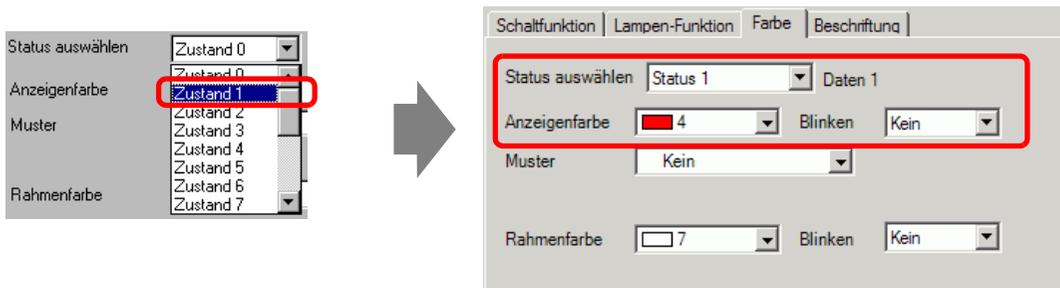


WICHTIG

- Der [Status] wird durch den EIN-/AUS-Status der unteren 8 Bits (00 bis 07) in der angegebenen Wortadresse bestimmt.

Status	Beschreibung							
	07 Bit	06 Bit	05 Bit	04 Bit	Bit 03	Bit 02	Bit 01	Bit 00
[Status 0]	0	0	0	0	0	0	0	0
[Status 1]	0	0	0	0	0	0	0	1
[Status 2]	0	0	0	0	0	0	1	0
[Status 3]	0	0	0	0	0	0	1	1
[Status 4]	0	0	0	0	0	1	0	0
[Status 5]	0	0	0	0	0	1	0	1
[Status 6]	0	0	0	0	0	1	1	0
[Status 7]	0	0	0	0	0	1	1	1
[Status 8]	0	0	0	0	1	0	0	0
[Status 9]	0	0	0	0	1	0	0	1
[Status 10]	0	0	0	0	1	0	1	0
[Status 11]	0	0	0	0	1	0	1	1
[Status 12]	0	0	0	0	1	1	0	0
[Status 13]	0	0	0	0	1	1	0	1
[Status 14]	0	0	0	0	1	1	1	0
[Status 15]	0	0	0	0	1	1	1	1
[Status 16]	0	0	0	1	0	0	0	0
[Status 17]	0	0	0	1	0	0	0	1
.
[Status 255]	1	1	1	1	1	1	1	1

7 Wählen Sie in [Status auswählen] [Status 1] aus und bestimmen die [Anzeigenfarbe]. [Status 1] ist der Status, in dem die bestimmte Wortadresse D100 "1" speichert.



8 Wählen Sie in [Status auswählen] [Status 2] aus und bestimmen die [Anzeigenfarbe].

ANMERKUNG

- Wenn die Schaltfläche [Status auswählen] angeklickt wird,  kann man den Zustand ohne Anzeigen einer Liste ändern.
- Abhängig von der Form, kann die Farbe eventuell nicht geändert werden.

Ändern, wenn sich der Wert der Wortadresse ändert.

- 9 Klicken Sie auf die Registerkarte [Beschriftung] und legen die Beschriftung für jeden Zustand fest. Bestimmen Sie Schriftart und -größe, geben den Text ein und klicken auf [OK].

ANMERKUNG

- Wenn ein Schalter ausgewählt und die [F2]-Taste betätigt wird, kann man den Bezeichnungstext direkt bearbeiten.

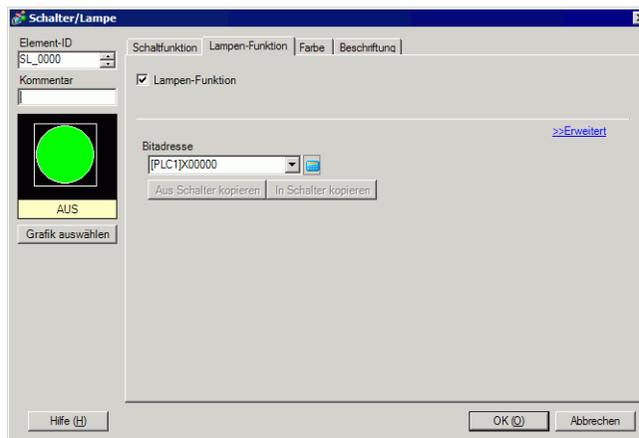
Der Vorgang ist abgeschlossen.

13.7 Verfahren zum Erstellen einer Lampe

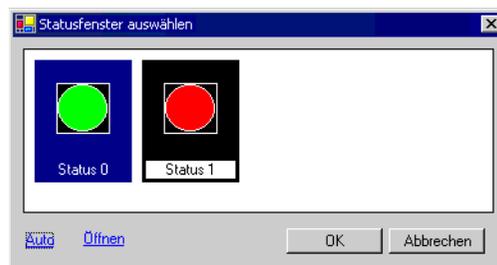
Zeigen Sie im Menü [Elemente (P)] auf [Schalter (C)] , und wählen Sie [Lampe (L)] aus, oder klicken Sie auf  auf der Werkzeugleiste. Legen Sie das Element auf dem Bildschirm ab.



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



Verwenden Sie zum Bestimmen des Rahmens der Lampe [Grafik auswählen] aus. (Wenn mehrere Bits oder Wortadressen verwendet werden, klicken sie nach Auswahl des Status auf [Form auswählen], um die Form der Lampe zu bestimmen.)

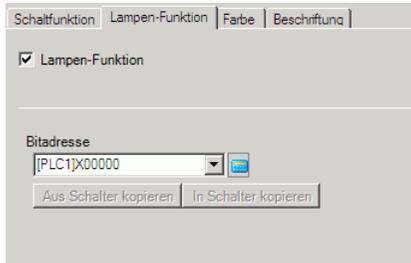


ANMERKUNG

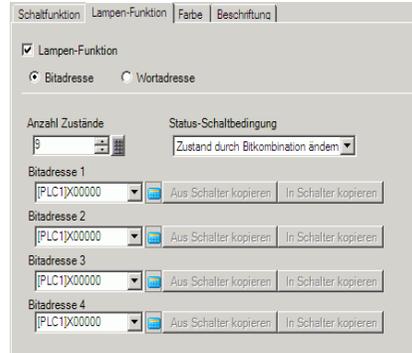
- Wenn die Lampe eingerichtet wird, nachdem die Form bereits in einem Schalter ausgewählt wurde, wird dieselbe Form für [Status 0] und [Status 1] Anwendung finden. Form



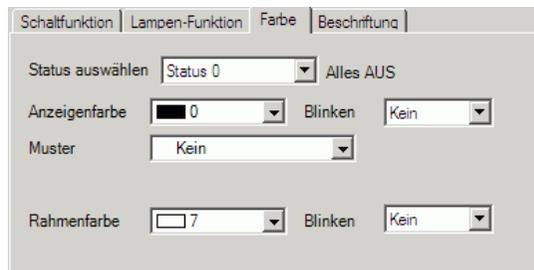
Um den EIN-/AUS-Zustand einer Bitadresse anzuzeigen, müssen Sie die Bitadresse im Dialogfeld [Basis] bestimmen.



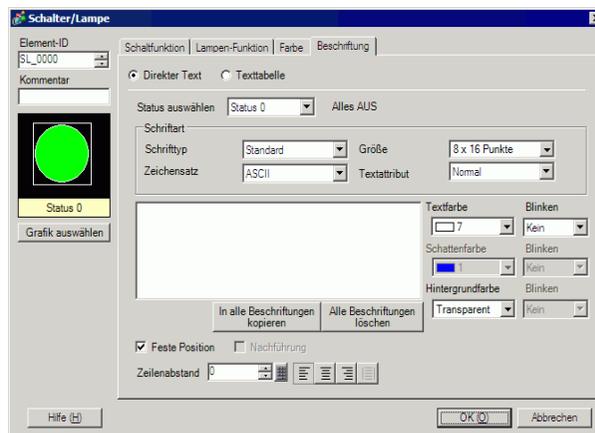
Wenn mehrere Bitadressen verwendet werden, klicken Sie auf [Erweiterte Einstellungen]. Bestimmen Sie die Operationsbedingungen und Bitadressen für die Lampe.



Klicken Sie auf die Registerkarte [Farbe] und legen Sie die Anzeigenfarben der Lampe fest.



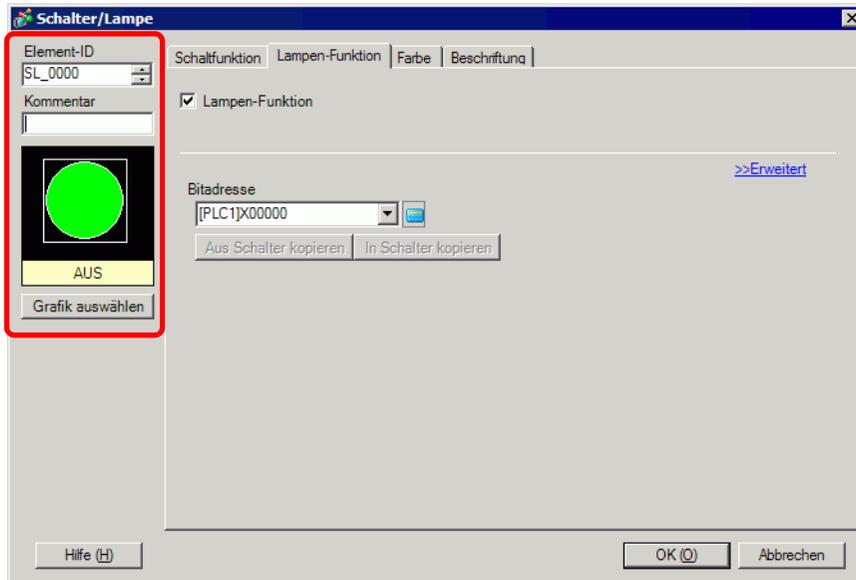
Klicken Sie auf die Registerkarte [Beschriftung], um den auf der Lampe anzuzeigenden Text zu bestimmen. Wenn [Direkter Text] ausgewählt wurde, bestimmen Sie bitte den Schrifttyp, die Schriftgröße und den Anzeigetext.



Klicken Sie auf [OK], um die Einstellungen abzuschließen.

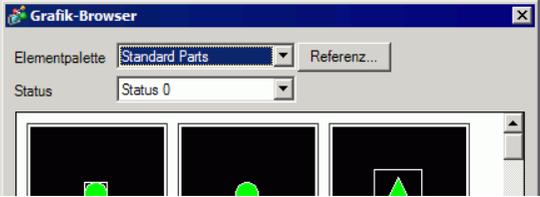
13.8 Lampe - Einstellungsanleitung

13.8.1 Für alle Elemente



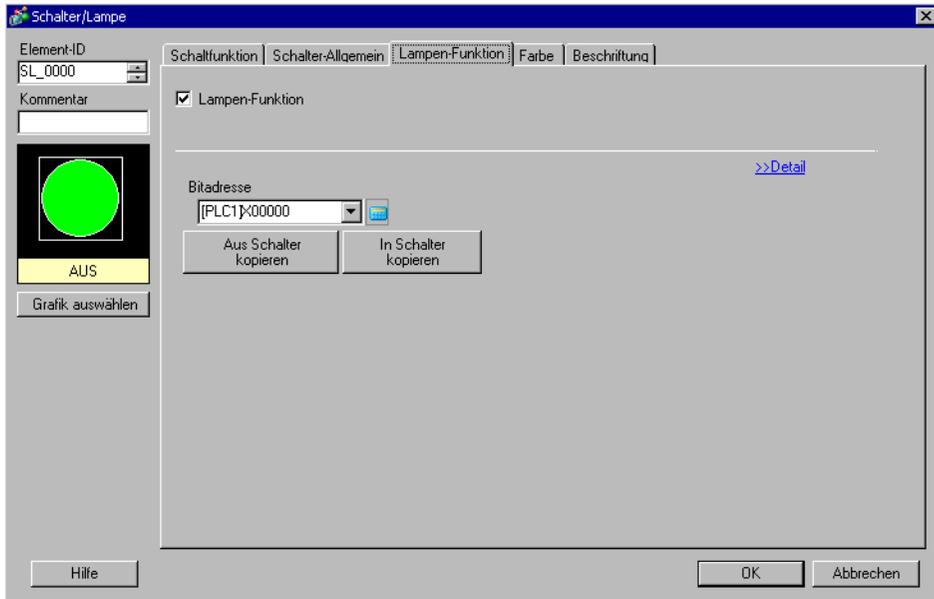
Einstellung	Beschreibung
Element-ID	Elementen wird automatisch eine ID-Nummer zugewiesen. Schalter-Element-ID : SL_ (4 Ziffern) Der Buchstabenteil der ID ist festgelegt und hängt vom Element ab. Der Nummernteil kann geändert werden. Der Einstellungsbereich liegt zwischen 0000 und 9999.
Kommentar	Der Kommentar für jedes Element kann bis zu 20 Zeichen lang sein.

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Grafik auswählen	<p data-bbox="385 185 883 218">Die Teil-Formen können geändert werden.</p> <div data-bbox="584 233 1085 498" data-label="Image"></div> <p data-bbox="385 511 1208 610">Doppelklicken Sie auf ein Element in jedem Zustand in [Statusfenster auswählen] oder klicken Sie auf [Öffnen] zur Anzeige des [Grafik-Browser].</p> <div data-bbox="552 629 1092 826" data-label="Image"></div> <p data-bbox="385 834 1240 933">Klicken Sie auf  rechts der [Element-Palette] oder auf [Durchsuchen], um die Elementpalette anzuzeigen. Es stehen Elemente mit 65536, 256 oder 64 Farben zur Verfügung.</p> <p data-bbox="385 938 1218 1002">Wählen Sie die Elementpalette gemäß der Anzahl der Farben auf Ihrem Typ aus.</p> <p data-bbox="385 1012 1245 1045">Abhängig von der Form, kann die Farbe eventuell nicht geändert werden.</p>

13.8.2 Lampen-Funktion

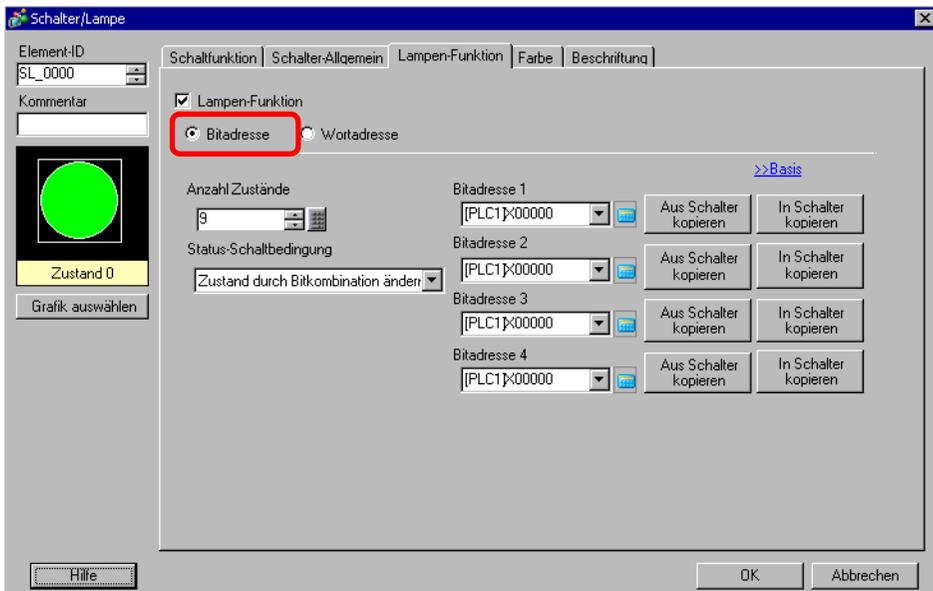
■ Grundlegende



Einstellung	Beschreibung
Lampen-Funktion	Bestimmen Sie, ob die Lampen-Funktion verwendet werden soll oder nicht.
Bitadresse	Bestimmen Sie die Bitadresse zum Ein- und Ausschalten der Lampe. ANMERKUNG <ul style="list-style-type: none"> • Zum Festlegen von drei oder mehr Farben für eine Lampe mit mehreren Bit- oder Wortadressen, müssen Sie die Farben im Dialogfeld [Erweiterte Einstellungen] bestimmen. Zum Verwenden mehrerer Bitadressen: ☞ " ■ Details (Bitadresse)" (seite 13-34) Zum Verwenden mehrerer Wortadressen: ☞ " ■ Details (Wortadresse)" (seite 13-35)
Aus Schalter kopieren	Kopiert den Wert der [Bitadresse]-Einstellungen von der Registerkarte [Schaltfunktion] in die [Bitadresse] der Registerkarte [Lampen-Funktion]. Wird verwendet, wenn eine Lampen- und eine Schaltfunktion für dieselbe Adresse bestimmt wird.
In Schalter kopieren	Kopiert den Wert der [Bitadresse]-Einstellungen von der Registerkarte [Schaltfunktion] in die [Bitadresse] der Registerkarte [Lampen-Funktion]. Wird verwendet, wenn eine Lampen- und eine Schaltfunktion für dieselbe Adresse bestimmt wird.

■ Details (Bitadresse)

Wählen Sie diese Option, wenn mehrere Bitadressen benutzt werden.



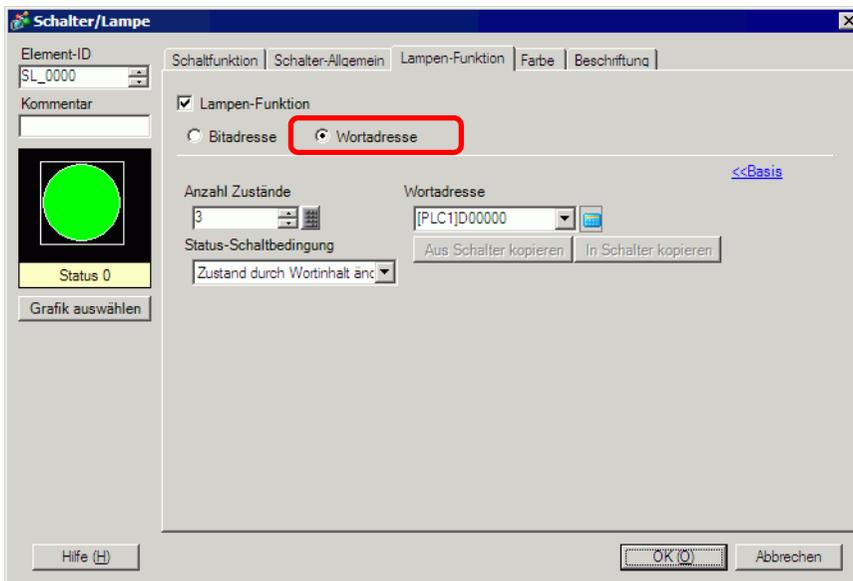
Einstellung	Beschreibung
Anzahl Zustände	Legen Sie die Anzahl der Farbzustände der Lampe von 2 bis 16 fest. Um vier Farben für eine Lampe zu bestimmen, muss die Anzahl der Zustände "4" betragen.
Status-Schaltbedingung	<p>Beim Verwenden von vier Bit-Teilnehmern, zeigt eine Lampe den EIN (1)/AUS (0)-Zustand der Kombination der Bitadresse mit unterschiedlichen Farben auf dem GP an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zustand bitweise ändern Die Farbe der Lampe wird entsprechend des EIN-/AUS-Zustandes der einzelnen vier Bitadressen geändert. ☞ "13.3 Umschaltung durch Ein-/Ausschalten mehrerer Bits (Bis zu)" (seite 13-8) • Zustand durch Bitkombination ändern Die Farbe der Lampe wird entsprechend der Kombination des EIN-/AUS-Zustandes der vier Bitadressen geändert. ☞ "13.4 Umschalten durch eine Kombination mehrerer Bits (Bis zu 16 Zustände)" (seite 13-13) <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Einstellung ist deaktiviert, wenn [Anzahl Zustände] 2 oder weniger beträgt.
Bitadresse	<p>Bestimmen Sie die Bitadresse zum Ein- und Ausschalten der Lampe.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die festzulegende Anzahl der Adressen hängt von der bestimmten [Statusanzahl] oder [Status-Schaltbedingung] ab.

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Aus Schalter kopieren	Kopiert den Wert der [Bitadresse]-Einstellungen von der Registerkarte [Schaltfunktion] in die [Bitadresse] der Registerkarte [Lampen-Funktion]. Wird verwendet, wenn eine Lampen- und eine Schaltfunktion für dieselbe Adresse bestimmt wird.
In Schalter kopieren	Kopiert den Wert der [Bitadresse]-Einstellungen von der Registerkarte [Schaltfunktion] in die [Bitadresse] der Registerkarte [Lampen-Funktion]. Wird verwendet, wenn eine Lampen- und eine Schaltfunktion für dieselbe Adresse bestimmt wird.

■ Details (Wortadresse)

Wählen Sie diese Option, wenn eine Wortadresse benutzt wird.

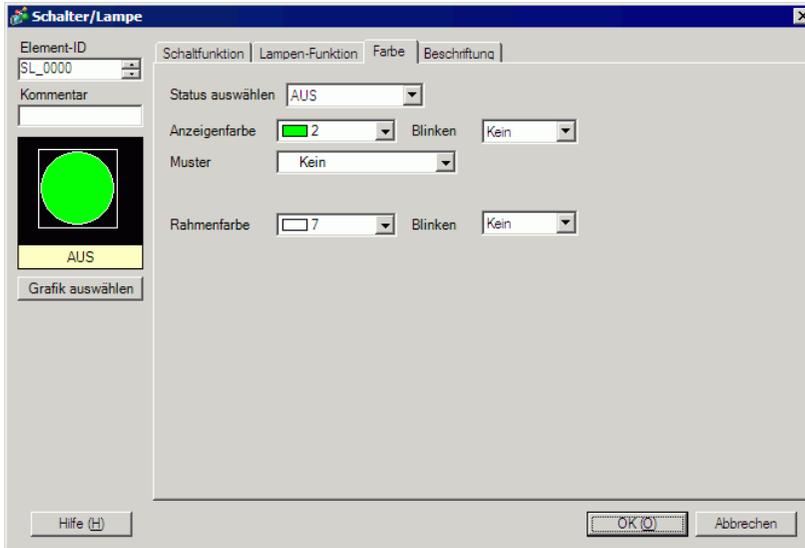


Einstellung	Beschreibung
Anzahl Zustände	Legen Sie die Anzahl der Farben der Lampe von 2 bis 256 fest. Zum Festlegen von 17 Farben für eine Lampe beträgt die Statusanzahl 17.

Fortsetzung

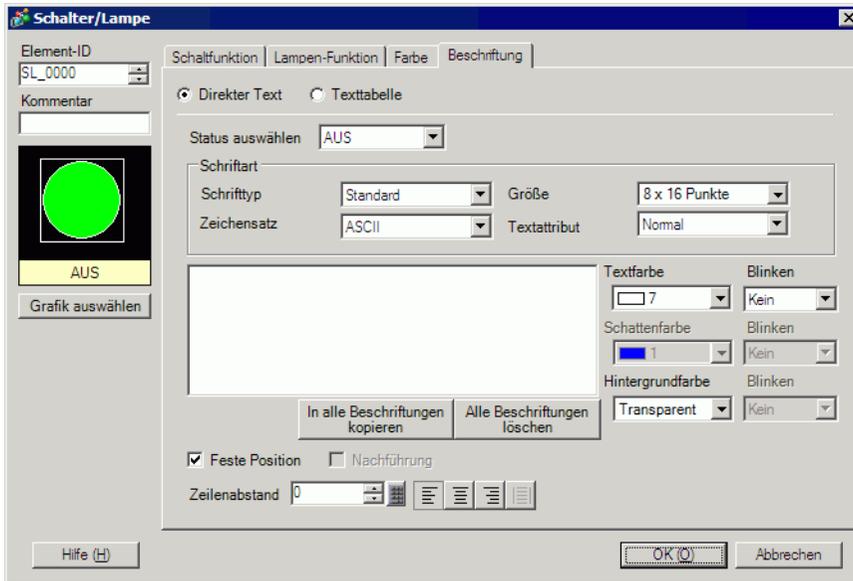
Einstellung	Beschreibung
<p>Status-Schaltbedingung</p>	<p>Beim Verwenden von 16 Bitadressen in einer Wortadresse, zeigt eine Lampe den EIN (1)-/AUS (0)-Zustand der Kombination der Bitadresse mit unterschiedlichen Farben an.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zustand bitweise ändern Die Farbe der Lampe wird entsprechend des EIN-/AUS-Zustandes der einzelnen 16 Bitadressen geändert. ☞ "13.5 Umschalten durch Bitänderung der Wortadresse (Biteinstellungen)" (seite 13-18) • Zustand durch Wortinhalt ändern: Der Lampenstatus kann durch Speichern eines Wertes zwischen 0 und 255 geändert werden. Die Farbe der Lampe wird entsprechend des EIN-/AUS-Wertes der unteren 8 Bits in der bestimmten Wortadresse geändert. Es können bis zu 256 verschiedene Farben bestimmt werden. ☞ "13.6 Ändern, wenn sich der Wert der Wortadresse ändert." (seite 13-23) <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Einstellung ist deaktiviert, wenn [Anzahl Zustände] 2 oder weniger beträgt.
<p>Wortadresse</p>	<p>Bestimmen Sie die Wortadresse zum Ein- und Ausschalten der Lampe.</p>
<p>Aus Schalter kopieren</p>	<p>Kopiert den Wert der [Bitadresse]-Einstellungen von der Registerkarte [Schaltfunktion] in die [Bitadresse] der Registerkarte [Lampen-Funktion]. Wird verwendet, wenn eine Lampen- und eine Schaltfunktion für dieselbe Adresse bestimmt wird.</p>
<p>In Schalter kopieren</p>	<p>Kopiert den Wert der [Bitadresse]-Einstellungen von der Registerkarte [Schaltfunktion] in die [Bitadresse] der Registerkarte [Lampen-Funktion]. Wird verwendet, wenn eine Lampen- und eine Schaltfunktion für dieselbe Adresse bestimmt wird.</p>

13.8.3 Farbe



Einstellung	Beschreibung
Status auswählen	<p>Wählen Sie den Status der Lampe aus. Bestimmen Sie die Farbe für den Status der Lampe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • AUS Sie können die Farbe der Lampe "Wenn AUS" bestimmen. • EIN Sie können die Farbe der Lampe "Wenn AN" bestimmen. • Status 0 bis Status 255 Bestimmen Sie in den Detailsinstellungen der [Lampenfunktion] [Anzahl Zustände] und dann die Farbe für jeden Zustand der Lampe. ☞ " ♦ Statusliste" (seite 10-62) <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • ☞ Wenn die Schaltfläche angeklickt wird, kann man den Zustand ohne Anzeigen einer Liste ändern.
Anzeigenfarbe	Bestimmen Sie die Farbe der Lampe.
Muster	Bestimmen Sie ein Muster.
Musterfarbe	Wählen Sie eine Musterfarbe für die Lampe aus.
Rahmenfarbe	Wenn die Lampe mit einem Rand eingerichtet wurde, bestimmen Sie bitte eine Farbe dafür.
Blinken	<p>Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für die [Anzeigenfarbe], [Musterfarbe] und [Rahmenfarbe] 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. ☞ "8.5.2 Einrichten von Blinken" (seite 8-50)

13.8.4 Bezeichnung



Einstellung	Beschreibung
Textart	<p>Wählen Sie die Textart der Beschriftung aus.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Direkter Text Geben Sie den Text im Textfenster ein und er wird daraufhin direkt als festgelegter Text abgelegt. • Texttabelle Text von einer bereits gespeicherten Texttabelle verwenden. <p>☞ "17.4 Ändern der Sprache eines Textes (Multi-Sprache)" (seite 17-17)</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wenn ein Schalter ausgewählt und die [F2]-Taste betätigt wird, kann man den Bezeichnungstext direkt bearbeiten. Wenn [Texttabelle] ausgewählt ist, kann die angezeigte Texttabelle geändert werden.
Status auswählen	<p>Bestimmen Sie den Status der Lampe. Bestimmen Sie die Beschriftung für den Status der Lampe.</p> <ul style="list-style-type: none"> • AUS Sie können die Beschriftung der Lampe "Wenn AUS" bestimmen. • EIN Sie können die Beschriftung der Lampe "Wenn AN" bestimmen. • Status 0 bis 255 Bestimmen Sie in den Detailsinstellungen der [Lampenfunktion] [Anzahl Zustände] und dann die Beschriftung für jeden Zustand der Lampe. <p>☞ " ♦ Statusliste" (seite 10-62)</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • ☞ Wenn die Schaltfläche angeklickt wird, kann man den Zustand ohne Anzeigen einer Liste ändern.

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Schriftart	<p>Wenn [Direkter Text] gewählt wurde:</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 mit anderen Schriftarten. • 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> <ul style="list-style-type: none"> • True-Type Zeigt Windows-Schriftarten als Bitmap-Daten an. <p>☞ "6.3 Bildschriftarten" (seite 6-14)</p> <p>Wenn [Texttabelle] gewählt wurde: Wählen Sie zwischen Standard und Stroke aus. Wenn [Stroke] ausgewählt wird, wird die Option [Textgröße automatisch anpassen] angezeigt. Durch Auswahl dieser Option, wird die Schriftgröße automatisch angepasst, damit der Text in das Element passt.</p>

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Größe	<p>Wählen Sie die Textgröße aus. Jeder Schrifttyp hat einen unterschiedlichen Größenbereich.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Größe Standard: 8 x 8 Pixel Standarereinheit, 1 bis 8 Mal Breite oder Höhe (8 x 8 bis 64 x 64 Pixel). 8 x 16 Pixel Standarereinheit, 1 bis 8 Mal Breite oder Höhe (8 x 16 bis 64 x 128 Pixel). Stroke: 6 bis 127. Wenn Sie [Textgröße automatisch anpassen] auswählen, können Sie die [Maximalgröße] und [Minimalgröße] entsprechend anpassen. • Feste Größe Steht zur Verfügung, wenn [Standard] ausgewählt wurde. Sie können unter 6 x 10 Pixel oder 13 x 23 Pixel auswählen. Wenn die Schriftart 6 x 10 verwendet wird, kann das [Textattribut] nicht auf [Fett] eingestellt werden.
Zeichensatz	<p>Wählen Sie eine Sprache für die Textanzeige aus [Japanisch], [Western], [Chinesisch (Traditionell)], [Chinesisch (Vereinfacht)], [Koreanisch], [Kyrillisch] oder [Thailändisch] aus.</p>
Textattribut	<p>Jeder Schrifttyp hat eine unterschiedliche Auswahl an Stilen. Standard: Wählen Sie unter [Standard], [Fett], [Schattiert] aus. Stroke: Wählen Sie unter [Standard], [Fett], [Schattiert] aus.</p>
Schriftart auswählen	<p>Wenn für den [Schrifttyp] [True-Type] bestimmt wurde, kann [Schriftart], [Stil], [Größe] und [Zeichensatz] eingerichtet werden.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Da True-Type das Standard-Popup-Fenster von Windows benutzt, hängen die verfügbaren Schrifttypen, Stile und Zeichensätze von Ihrem Betriebssystem ab.
Text (Eingabekästchen)	<p>Wenn [Direkter Text] ausgewählt wurde, geben Sie bitte den Text ein.</p>
Textfarbe	<p>Bestimmen Sie eine Anzeigefarbe für den Text. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (seite 8-42)</p>
Hintergrundfarbe	<p>Wählen Sie eine Hintergrundfarbe für den Text aus. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (seite 8-42)</p>
Schattenfarbe	<p>Wenn im Menü [Schrifttyp] der Befehl [Standard] und im Menü [Textattribut] der Befehl [Schattiert] ausgewählt wurde, müssen Sie eine Farbe für die Schattierung auswählen. ☞ "8.5.1 Einstellen der Farben" (seite 8-42)</p>

Fortsetzung

Einstellung	Beschreibung
Blinken	<p>Legen Sie Blinken und die Blink-Geschwindigkeit fest. Sie können unter verschiedenen Blinkeinstellungen für [Textfarbe], [Hintergrundfarbe] und [Schattenfarbe] 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>☞ "8.5.2 Einrichten von Blinken" (seite 8-50)</p>
In alle Beschriftungen kopieren	<p>Kopiert den Text und die Schriftarten in alle Zustände der Liste [Status auswählen].</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kann nur bestimmt werden, wenn die Lampen-Funktion verwendet wird.
Alle Beschriftungen löschen	<p>Löscht den Text in allen Zuständen. Alle anderen Steuerungsvariablen, wie beispielsweise Schrifttyp und Farbe bleiben die gleichen.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kann nur bestimmt werden, wenn die Lampen-Funktion verwendet wird.
Feste Position	<p>Bestimmen Sie, ob die Anzeigeposition der Beschriftung in der Mitte des Elements fest verankert werden soll oder nicht.</p>
Nachführung	<p>Nachdem das Element abgelegt wurde, werden alle Änderungen an der Größe oder Position der Beschriftung in alle anderen Zustände kopiert. Verwenden Sie bitte nicht diese Option, um die Größe oder Position einer Beschriftung eines individuellen Zustands zu ändern, ohne die anderen Zustände zu beeinträchtigen.</p> <p>ANMERKUNG</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diese Nachführung kann nicht verwendet werden, wenn [Feste Position] bestimmt wurde. • Wenn [Texttabelle] für die [Textart] festgelegt wurde, kann die Einstellung [Nachführung] nicht verwendet werden.
Zeilenabstand	<p>Bestimmen Sie einen Wert von 0 bis 255. Das trifft nur zu, wenn im [Text]-Feld mehrere Zeilen Text hinzugefügt werden. Diese Option kann nicht benutzt werden, wenn der [Schrifttyp] [True-Type] bestimmt wurde.</p>
Ausrichten	<p>Richtet den eingegebenen Text aus. Wenn der Text aus Linien oder mehr besteht, können Sie [Rechtsbündig], [Linksbündig] oder [Zentriert] auswählen. Wenn für den [Schrifttyp] [True-Type] bestimmt wurde, kann [Bündig ausgerichtet] ebenfalls festgelegt werden.</p>

