

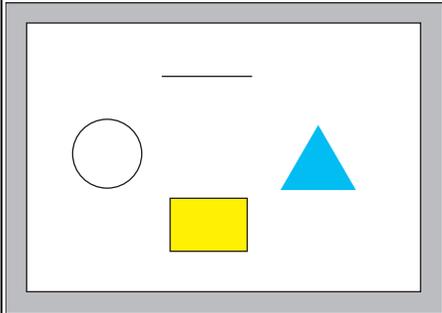
8 Dibujo (Figuras/Texto)

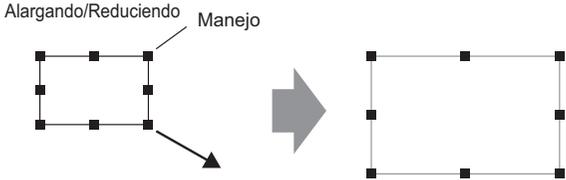
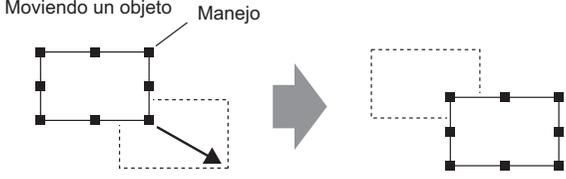
Este capítulo proporciona una explicación básica de "Dibujo (figuras y textos)" y de cómo usar las herramientas de dibujo/edición y otras funciones de dibujo en GP-Pro EX.

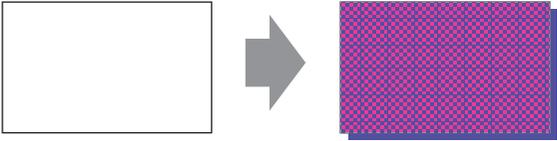
Primero lea "8.1 Menú de configuración" (página 8-2), luego consulte la página correspondiente.

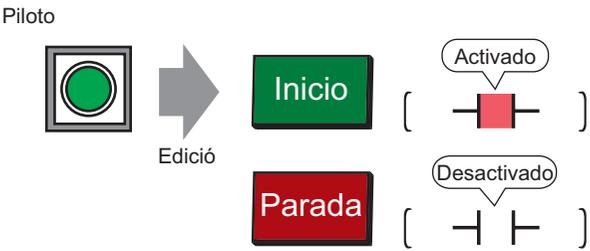
8.1	Menú de configuración	8-2
8.2	Dibujar gráficos	8-7
8.3	Escribir textos.....	8-26
8.4	Edición	8-28
8.5	Cambiar colores, tipos de línea y diseños	8-41
8.6	Editar un objeto	8-51
8.7	Usar una pantalla varias veces	8-65
8.8	Modificar una imagen en otra pantalla	8-68
8.9	Crear una pantalla desde una plantilla.....	8-72
8.10	Pegar una imagen.....	8-78
8.11	Dibujar una imagen detallada	8-84
8.12	Crear una pantalla animada controlando los colores y la visualización de dibujos animados.....	8-95
8.13	Guía de configuración	8-100
8.14	Restricciones.....	8-114

8.1 Menú de configuración

Dibujar gráficos	
 <p>Dibuja una línea, un rectángulo y otras imágenes.</p>	<p>☞ "8.2.1 Lista de las herramientas de dibujo" (página 8-7)</p>
Escribir textos	
 <p>Pone el texto en la pantalla.</p>	<p>☞ Procedimiento de configuración (página 8-26)</p>

Edición	
<p>Alargando/Reduciendo Manejo</p>  <p>Arrastrelo al tamaño deseado</p> <p>Moviendo un objeto Manejo</p>  <p>Arrastrelo a la posición deseada.</p> <p>Ejecuta las operaciones de edición de la pantalla tales como agrandar, reducir o mover.</p>	<p>☞ "8.4.1 Introducción a las Herramientas de edición" (página 8-28)</p>

Cambiar colores, tipos de línea y diseños	
  <p>Cambia el color, tipo de línea y diseño de una imagen.</p>	<p>☞ "8.5 Cambiar colores, tipos de línea y diseños" (página 8-41)</p>

Editar un objeto	
<p>Piloto</p>  <p>Edició</p> <p>Cambia la forma, el color y la etiqueta de un objeto.</p>	<p>☞ "8.6.1 Editar objetos" (página 8-51)</p>

Usar una pantalla varias veces

Crear una pantalla para varios propositos.

Puede llamar y mostrar varias pantallas.

Procedimiento de configuración (página 8-65)

Modificar una imagen en otra pantalla

Objetos registrados en un paquete

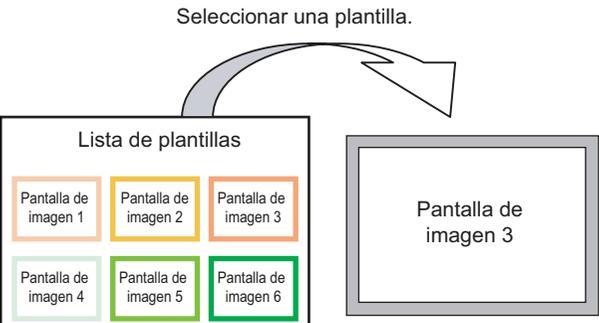
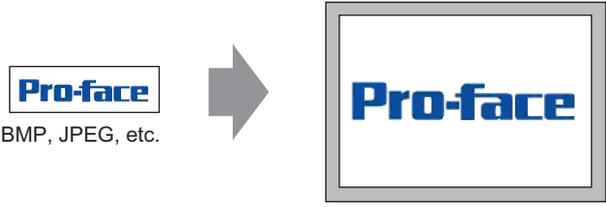
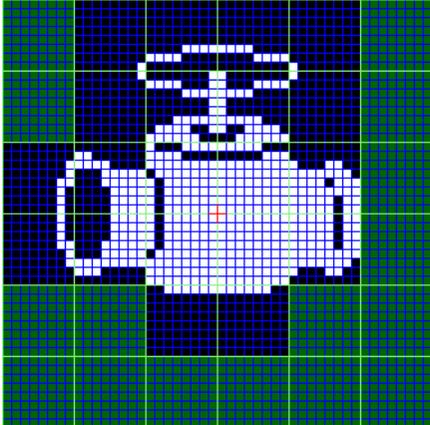
Puede ubicarlo en la pantalla y modificarlo.

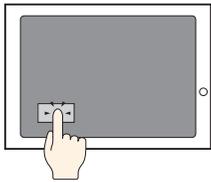
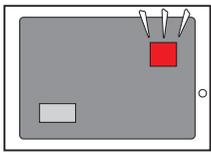
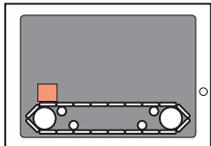
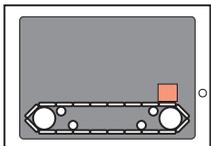
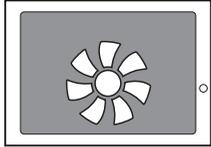
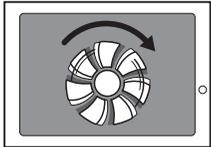
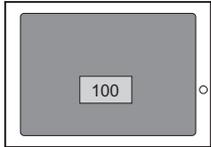
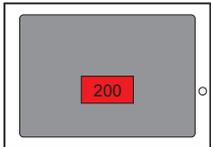
"8.8.1 Poner gráficos registrados en un bloque" (página 8-68)
 "8.8.2 Registrar imágenes en el bloque" (página 8-70)

Configurar cuadrículas

Muestra una cuadrícula igualmente espaciada en la pantalla de edición y ubica los objetos con referencia a un punto de intersección.

Procedimiento de configuración (página 8-72)
 Introducción (página 8-72)

Seleccionar una pantalla desde las plantillas	
<p style="text-align: center;">Seleccionar una plantilla.</p>  <p>Al modificar las pantallas registradas como plantillas, puede reducir el número de procesos de dibujo.</p>	<p>☞ "8.9.2 Seleccionar una pantalla desde las plantillas" (página 8-75)</p>
Pegar una imagen	
 <p>Convierte los datos de la imagen y la ubica en la pantalla.</p>	<p>☞ " ■ Pegar imágenes directamente en la pantalla" (página 8-79)</p> <p>☞ " ■ Registrar y usar imágenes" (página 8-82)</p>
Dibujar una imagen detallada	
 <p>Dibuja una imagen punto por punto.</p>	<p>☞ Procedimiento de configuración (página 8-84)</p> <p>☞ Introducción (página 8-84)</p>

■ Mostrar/Ocultar el dibujo		
 <p>Active el bit especificado...</p>	 <p>Aparece un objeto que estaba oculto.</p>	 Procedimiento de configuración (página 8-97)
■ Cambiar la posición del dibujo		
 <p>Se escribe un valor a una dirección especificada...</p>	 <p>El dibujo se mueve dentro del rango especificado.</p>	 Procedimiento de configuración (página 8-97)
■ Rotar los dibujos		
 <p>Se escribe un valor a una dirección especificada...</p>	 <p>El objeto gira.</p>	 Procedimiento de configuración (página 8-97)
■ Cambiar el color del dibujo		
 <p>El valor excede un valor específico...</p>	 <p>El color del objeto puesto cambia.</p>	 Procedimiento de configuración (página 8-97)

8.2 Dibujar gráficos

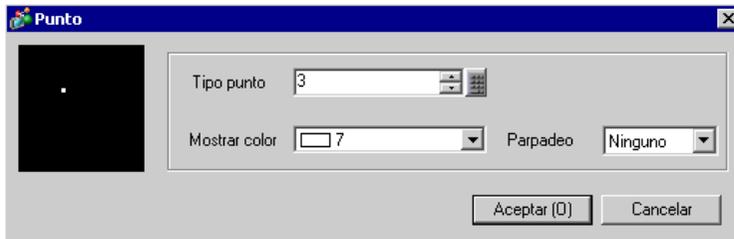
8.2.1 Lista de las herramientas de dibujo

Gráfico	Descripción
Punto 	Dibuja un punto. ➔ "8.2.2 Dibujar puntos" (página 8-8)
Línea/ LíneaPoligonal 	Dibuja una línea/línea poligonal ➔ "8.2.3 Dibujar líneas/línea poligonales" (página 8-9)
Rectángulo 	Dibuja un rectángulo. ➔ "8.2.4 Dibujar rectángulos" (página 8-11)
Polígono 	Dibuja un polígono. ➔ "8.2.7 Dibujar polígonos" (página 8-18)
Círculo/ Óvalo 	Dibuja un círculo/óvalo. ➔ "8.2.5 Dibujar círculos/óvalos" (página 8-14)
Arco/Pastel 	Dibuja un arco/pastel ➔ "8.2.6 Dibujar arcos/pasteles" (página 8-16)
Escala 	Dibuja las escalas de gráfico. ➔ "8.2.8 Dibujar escalas" (página 8-21)
Tabla 	Dibuja una tabla. ➔ "8.2.9 Dibujar tablas" (página 8-23)

8.2.2 Dibujar puntos

La función Punto puede dibujar desde uno a cinco puntos a la vez.

En el menú [Dibujar (D)], seleccione [Punto (D)] o haga clic en  para poner un punto en la pantalla. Haga doble clic en el [Punto] para visualizar el siguiente cuadro de diálogo.



-  Para los colores del display, consulte "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
-  Para obtener información acerca del parpadeo, véase "8.5.2 Configuración del parpadeo" (página 8-49)

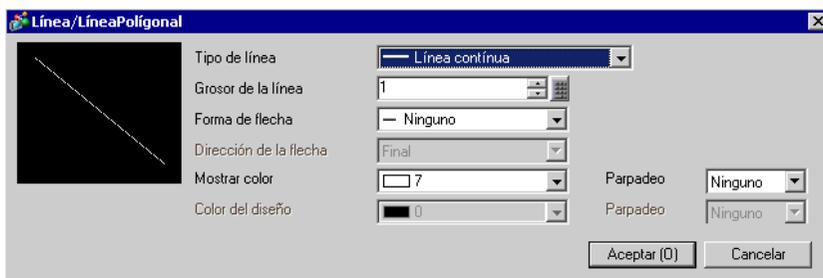
8.2.3 Dibujar líneas/línea poligonales

Arrastre el mouse para dibujar una línea desde el inicio al final. Para la línea poligonal, haga clic para designar el inicio, cada cambio de dirección y el final, y haga clic derecho para establecer la configuración.

Desde el menú [Dibujo (D)], seleccione [Línea (L)] o [LíneaPoligonal (U)], o haga clic en  o  para poner una línea/línea poligonal en la pantalla. Si hace doble clic en la [Línea] o [LíneaPoligonal] dibujada, aparecerá el siguiente cuadro de diálogo.

NOTA

- Si mantiene pulsada la tecla [Mayús] mientras pone una línea, puede dibujar una línea en un ángulo de 0 a 90 grados.
- Si pone una línea mientras presiona la tecla [Ctrl], puede dibujar una línea que se extiende desde el centro. Si pone una línea mientras presiona las teclas [Ctrl] y [Mayús] al mismo tiempo, puede dibujar una línea de 0 a 90 grados que se extienda desde el centro.
- Para editar después de poner una línea o línea poligonal, haga clic en la línea seleccionada para cambiar a un controlador amarillo. Puede arrastrar la línea para cambiar la forma.
- Para una línea poligonal, puede hacer clic izquierdo y arrastrarla para dibujar, parecido a la escritura a mano.



Configuración	Descripción
Tipo de línea	Seleccione el tipo de línea de ya sea [Línea continua], [Línea de puntos], [Línea discontinua], [Línea de punto y raya] o [Línea de dos puntos y raya]. ☞ "8.5.3 Configurar los tipos de línea" (página 8-49)
Grosor de la línea	Defina el grosor de la línea desde uno a nueve puntos. NOTA • Cuando se seleccionan tipos de línea diferentes a [Línea continua] en [Tipo de línea], el rango de configuración es de uno o dos puntos.
Forma de la flecha	Selecciona la forma de la flecha desde  .
Dirección de la flecha	Seleccione la dirección de la flecha desde [Inicio], [Final] o [Ambos finales].
Color	Defina el color de la línea. ☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
Color del diseño	Seleccione el color del diseño. Esta función sólo puede usarse cuando se seleccionan líneas distintas a [Línea continua] en [Tipo de línea].

Sigue

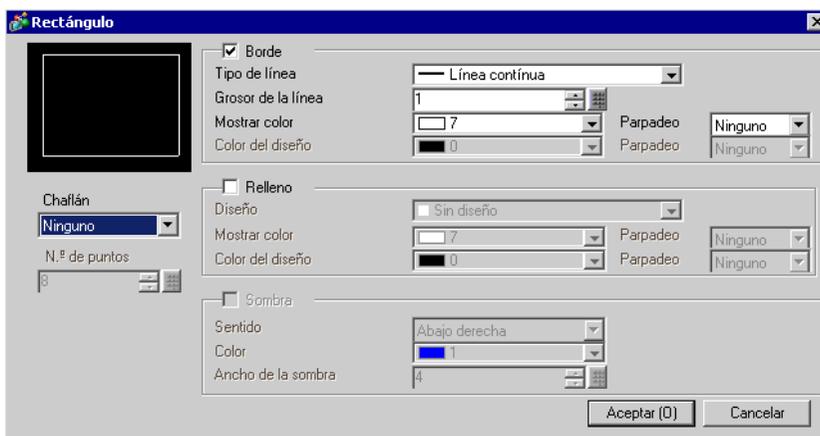
Configuración	Descripción
Parpadeo	<p data-bbox="374 170 1259 241">Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color de diseño].</p> <p data-bbox="374 251 470 289">NOTA</p> <ul data-bbox="374 299 1259 396" style="list-style-type: none">• Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <p data-bbox="374 396 836 434"> "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>

8.2.4 Dibujar rectángulos

Dibuje un rectángulo arrastrando el mouse para especificar dos esquinas opuestas. En el menú [Dibujar (D)], seleccione [Rectángulo (R)] o haga clic en  para poner un rectángulo en la pantalla. Haga doble clic en el [Rectángulo] para visualizar el siguiente cuadro de diálogo.

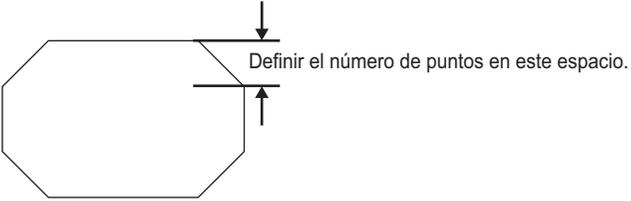
NOTA

- Si mantiene pulsada la tecla [Mayús] mientras dibuja un rectángulo, el objeto se fuerza a ser cuadrado.
 - Si pone un rectángulo mientras presiona la tecla [Ctrl] puede dibujar un rectángulo ampliándose desde el centro. Si pone un rectángulo mientras presiona las teclas [Ctrl] y [Mayús] al mismo tiempo, puede dibujar un cuadrado que se amplía desde el centro.
-



Configuración		Descripción
Borde	Tipo de línea	<p>Seleccione el tipo de línea de ya sea [Línea continua], [Línea de puntos], [Línea discontinua], [Línea de punto y raya] o [Línea de dos puntos y raya].</p> <p>☞ "8.5.3 Configurar los tipos de línea" (página 8-49)</p>
	Grosor de la línea	<p>Defina el grosor de la línea desde uno a nueve puntos.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se seleccionan tipos de líneas que no sean [Línea continua] en [Tipo de línea], el grosor de la línea está fijo en un punto.
	Color	<p>Defina el color del borde.</p> <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
	Color del diseño	<p>Seleccione el color del diseño. Esta función sólo puede usarse cuando se seleccionan líneas distintas a [Línea continua] en [Tipo de línea].</p> <p>☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)</p>
	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>

Sigue

Configuración		Descripción
Relleno	Diseño	Defina un diseño de fondo para el rectángulo. ☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)
	Color	Defina un color para el rectángulo. ☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
	Color del diseño	Defina el color de fondo del diseño para el rectángulo. ☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)
	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
Sombra	Orientación	Seleccione la dirección de la sombra desde [Superior izquierda], [Inferior izquierda], [Superior derecha], o [Inferior derecha].
	Color	Defina un color para la sombra. ☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
	Ancho de sombra	Defina el ancho de una imagen y la sombra desde 1 a 16.
Chaflán		Seleccione la forma de chaflán desde [Ninguno], [Línea], o [Círculo].
Número de píxeles		<p>Designe el número de píxeles para formar un chaflán desde el 1 al 999.</p>  <p>Definir el número de puntos en este espacio.</p>

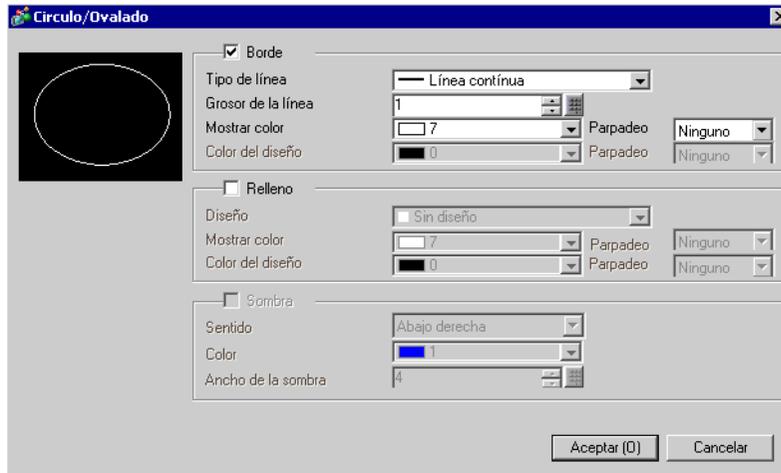
8.2.5 Dibujar círculos/óvalos

Dibuje un círculo u óvalo arrastrando el mouse para especificar el punto central y un punto en el círculo.

Desde el menú [Dibujar (D)], seleccione, [Círculo/óvalo (C)] o haga clic en  para poner un círculo/óvalo en la pantalla. Haga doble clic en el [Círculo/Óvalo] para visualizar el siguiente cuadro de diálogo.

NOTA

- Si mantiene pulsada la tecla [Mayús] mientras pone un objeto, puede dibujar un círculo.
- Si pone un círculo/óvalo mientras presiona la tecla [Ctrl] puede dibujar un círculo/óvalo ampliándose desde el centro. Si pone un círculo/óvalo mientras presiona las teclas [Ctrl] y [Mayús] al mismo tiempo, puede dibujar un círculo ampliándose desde el centro.



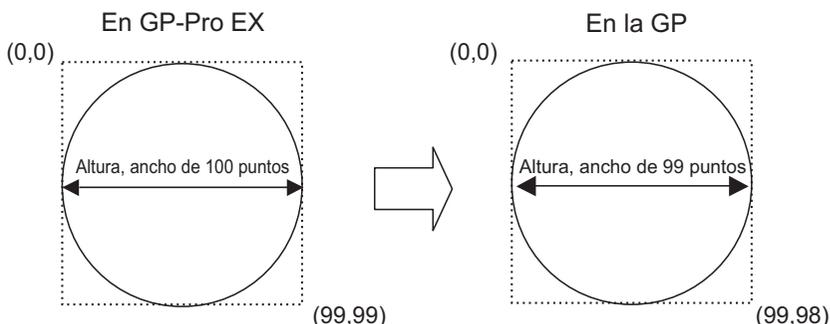
Configuración		Descripción
Borde	Tipo de línea	Seleccione el tipo de línea de ya sea [Línea continua], [Línea de puntos], [Línea discontinua], [Línea de punto y raya] o [Línea de dos puntos y raya]. ☞ "8.5.3 Configurar los tipos de línea" (página 8-49)
	Grosor de la línea	Defina el grosor de la línea desde uno a nueve puntos. NOTA • Cuando se seleccionan tipos de líneas que no sean [Línea continua] en [Tipo de línea], el grosor de la línea está fijo en un punto.
	Color	Defina el color del borde. ☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
	Color del diseño	Seleccione el color del diseño. Esta función sólo puede usarse cuando se seleccionan líneas distintas a [Línea continua] en [Tipo de línea]. ☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)

Sigue

Configuración		Descripción
Borde	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
Relleno	Diseño	<p>Defina el color del diseño de fondo para el círculo/óvalo.</p> <p>☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)</p>
	Color	<p>Defina un color para el óvalo/círculo.</p> <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
	Color del diseño	<p>Defina el color del diseño de fondo para el óvalo/círculo.</p> <p>☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)</p>
	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
Sombra	Orientación	<p>Seleccione la dirección de la sombra desde [Superior izquierda], [Inferior izquierda], [Superior derecha], o [Inferior derecha].</p>
	Color	<p>Defina un color para la sombra.</p> <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
	Ancho de sombra	<p>Defina el ancho del círculo/óvalo y la sombra desde 1 a 16.</p>

NOTA

- Puede definir el ancho y alto de un círculo/óvalo en [Propiedades (P)]. Sin embargo, si define el ancho o alto como un número par, se dibujará con un punto menos en la GP.



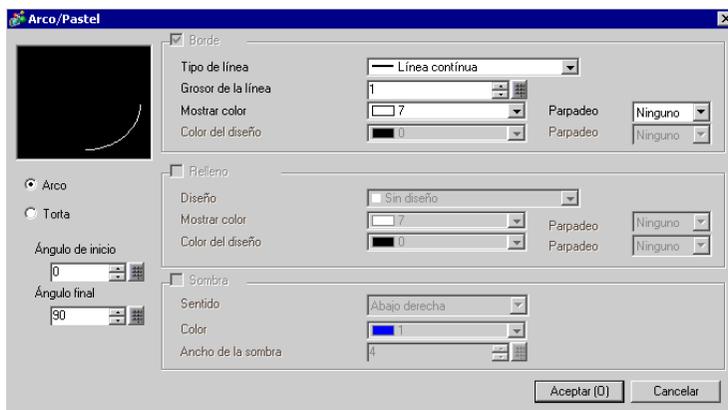
8.2.6 Dibujar arcos/pasteles

Dibuje un arco o pastel arrastrando el mouse para especificar el punto central y un punto en el círculo, y especifique el ángulo de inicio y ángulo final en el cuadro de diálogo. Puede seleccionar un arco o gráfico circular.

Desde el menú [Dibujar (D)], seleccione [Arco/Pastel (A)] o haga clic en  para poner un arco/pastel en la pantalla. Haga doble clic en el [Arco/Pastel] para visualizar el siguiente cuadro de diálogo.

NOTA

- Si mantiene pulsada la tecla [Mayús] mientras pone un objeto, puede dibujar un arco de círculo.
- Si pone un arco/pastel mientras presiona la tecla [Ctrl] puede dibujar un arco de círculo/óvalo ampliándose desde el centro. Si pone un arco/pastel mientras presiona las teclas [Ctrl] y [Mayús] al mismo tiempo, puede dibujar el arco del círculo ampliándose desde el centro.
- Si edita un arco/pastel después de ponerlo, puede cambiar el ángulo de inicio y ángulo final del arco/pastel al operar el controlador amarillo en el estado seleccionado.
- Puede definir el ancho y alto de un arco/pastel en [Propiedades (P)]. Sin embargo, si define el ancho o alto como un número par, se dibujará con un punto menos en la GP.



Configuración		Descripción
Borde	Tipo de línea	Seleccione el tipo de línea de ya sea [Línea continua], [Línea de puntos], [Línea discontinua], [Línea de punto y raya] o [Línea de dos puntos y raya].
	Grosor de la línea	Defina el grosor de la línea desde uno a nueve puntos. NOTA • Cuando se seleccionan tipos de líneas que no sean [Línea continua] en [Tipo de línea], el grosor de la línea está fijo en un punto.
	Color	Defina el color del borde del arco/pastel.
	Color del diseño	Seleccione el color del diseño. Esta función sólo puede usarse cuando se seleccionan líneas distintas a [Línea continua] en [Tipo de línea].

Sigue

Configuración		Descripción
Borde	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
Relleno	Diseño	Seleccione un diseño de fondo para el pastel.
	Color	Defina el color del pastel.
	Color del diseño	Defina el color del diseño de fondo para el pastel.
	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
Sombra	Orientación	Seleccione la dirección de la sombra desde [Superior izquierda], [Inferior izquierda], [Superior derecha], o [Inferior derecha].
	Color	Defina un color para la sombra.
	Ancho de sombra	Defina el ancho del arco/pastel y su sombra desde 1 a 16.
Arco/Pastel		Seleccione entre [Arco] y [Pastel].
Ángulo de inicio/Ángulo final		Defina el [Ángulo de inicio] o [Ángulo final].

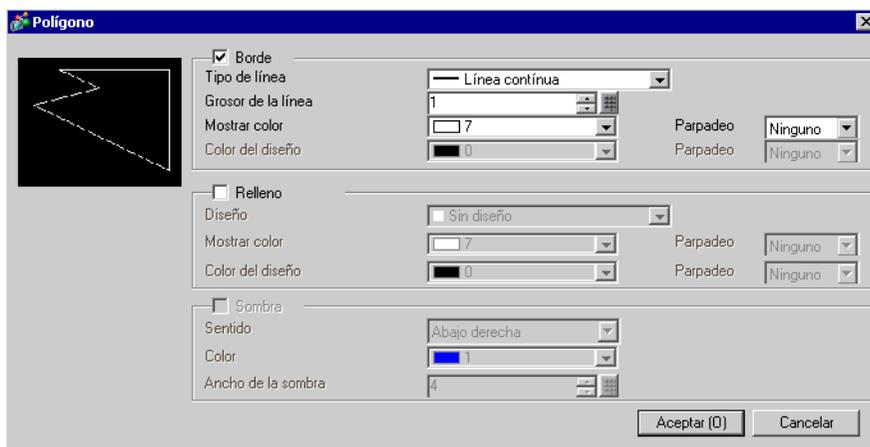
8.2.7 Dibujar polígonos

Para dibujar un polígono, haga clic en cada ápice y haga clic derecho para definir un polígono.

Desde el menú [Dibujar (D)], seleccione [Polígono (P)] o haga clic en  para poner un polígono en la pantalla. Haga doble clic en el [Polígono] para visualizar el siguiente cuadro de diálogo.

NOTA

- Para modificar un polígono, haga clic en una línea en el polígono para cambiarlo a un controlador amarillo. Puede arrastrar una línea sobre el polígono para cambiar la forma.
-



Configuración		Descripción
Borde	Tipo de línea	<p>Seleccione el tipo de línea de ya sea [Línea continua], [Línea de puntos], [Línea discontinua], [Línea de punto y raya] o [Línea de dos puntos y raya].</p> <p>☞ "8.5.3 Configurar los tipos de línea" (página 8-49)</p>
	Grosor de la línea	<p>Defina el grosor de la línea desde uno a nueve puntos.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se seleccionan tipos de líneas que no sean [Línea continua] en [Tipo de línea], el grosor de la línea está fijo en un punto.
	Color	<p>Defina el color del borde.</p> <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
	Color del diseño	<p>Seleccione el color del diseño. Esta función sólo puede usarse cuando se seleccionan líneas distintas a [Línea continua] en [Tipo de línea].</p> <p>☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)</p>
	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>

Sigue

Configuración		Descripción
Relleno	Diseño	Defina un diseño de fondo para un polígono. ☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)
	Color	Defina un color para el polígono. ☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
	Color del diseño	Defina un color del diseño de fondo para el polígono. ☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)
	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
Sombra	Orientación	Seleccione la dirección de la sombra desde [Superior izquierda], [Inferior izquierda], [Superior derecha], o [Inferior derecha].
	Color	Defina un color para la sombra. ☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
	Ancho de sombra	Defina el ancho del polígono y su sombra desde 1 a 16.

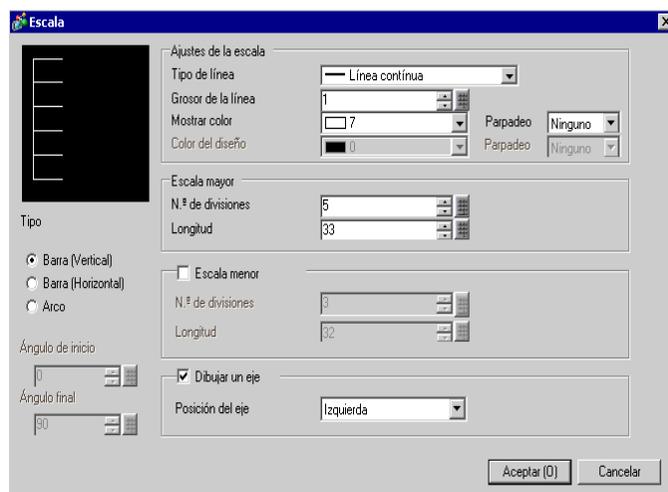
8.2.8 Dibujar escalas

Dibuje una escala arrastrando para especificar dos esquinas opuestas. Defina las divisiones de la escala en el siguiente cuadro de diálogo.

En el menú [Dibujar (D)], seleccione [Escalas (S)] o haga clic en  para poner una escala en la pantalla. Haga doble clic en la [Escala] para visualizar el siguiente cuadro de diálogo.

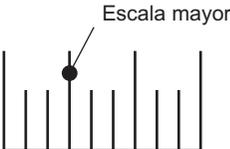
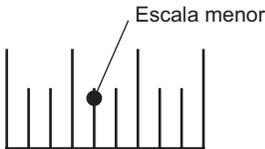
NOTA

- Para modificar una escala después de ponerla en la pantalla, haga clic en la línea en el estado seleccionado para hacerlo un controlador amarillo. Puede cambiar el tipo de escala usando el eje del controlador amarillo.



Configuración		Descripción
Escala	Tipo de línea	Seleccione el tipo de línea de ya sea [Línea continua], [Línea de puntos], [Línea discontinua], [Línea de punto y raya] o [Línea de dos puntos y raya]. ☞ "8.5.3 Configurar los tipos de línea" (página 8-49)
	Grosor de la línea	Defina el grosor de la línea desde uno a nueve puntos. NOTA • Cuando se seleccionan tipos de línea diferentes a [Línea continua] en [Tipo de línea], el rango de configuración es de uno o dos puntos.
	Color	Selecciona el color de la escala. ☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
	Color del diseño	Selecciona el color del diseño. Esta función sólo puede usarse cuando se seleccionan líneas distintas a [Línea continua] en [Tipo de línea]. ☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)

Sigue

Configuración		Descripción
Escala	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
Escala mayor	N.º de divisiones	<p>Seleccione desde 1 a 999 divisiones del eje de la escala mayor.</p> 
	Longitud	Seleccione la longitud de la escala mayor desde 2 a 3072.
Escala menor	N.º de divisiones	<p>Seleccione desde 2 a 999 divisiones del eje de la escala menor.</p> 
	Longitud	Seleccione la longitud de la escala menor desde 1 a 3,071.
Dibujar un eje	Posición del eje	Seleccione la dirección de la escala desde el eje, ya sea [Izquierda] o [Derecha]. Sigue
Tipo	Barra (Vertical)	Visualiza la escala para un gráfico de barras vertical.
	Barra (Horizontal)	Visualiza la escala para un gráfico de barras horizontal.
	Arco	<p>Visualiza la escala para un gráfico de círculo.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Puede definir el ancho y alto de una escala en [Propiedades (P)]. Sin embargo, si define el ancho o alto como un número par, se dibujará con un punto menos en la GP.
Ángulo de inicio/Ángulo final		Defina el [Ángulo de inicio] o [Ángulo final].

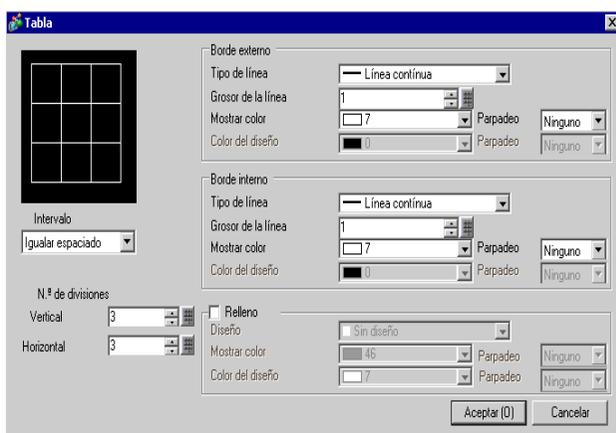
8.2.9 Dibujar tablas

Dibuje una tabla arrastrando para especificar las dos esquinas opuestas. Defina los peldaños y número de columnas en el siguiente cuadro de diálogo.

En el menú [Dibujo (D)], seleccione [Tabla (T)] o haga clic en  y ponga una tabla en la pantalla. Defina el número de filas y el número de columnas en el cuadro de diálogo que aparece haciendo doble clic.

NOTA

- Para modificar la tabla después de ponerla en la pantalla, haga clic en una línea de la tabla mientras está seleccionada para hacerlo un controlador amarillo. Puede cambiar el espaciado del borde interno usando el controlador amarillo.
-  Cuando haga doble clic en este icono, arrastre para seleccionar los bordes del marco de la tabla y mueva el puntero  al área de dibujo para poner la tabla definida.



Configuración		Descripción
Mostrar el borde	Tipo de línea	Selecione el tipo de línea de ya sea [Línea continua], [Línea de puntos], [Línea discontinua], [Línea de punto y raya] o [Línea de dos puntos y raya]. ☞ "8.5.3 Configurar los tipos de línea" (página 8-49)
	Grosor de la línea	Defina el grosor de la línea desde uno a nueve puntos. NOTA • Cuando se seleccionan tipos de líneas diferentes a [Línea continua] en [Tipo de línea], el grosor de la línea está fijo en un punto.
	Color	Defina el color del borde externo para la tabla. ☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
	Color del diseño	Selecione el color del diseño. Esta función sólo puede usarse cuando se seleccionan líneas distintas a [Línea continua] en [Tipo de línea].

Sigue

Configuración		Descripción
Mostrar el borde	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <ul style="list-style-type: none"> ☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
	Tipo de línea	<p>Seleccione el tipo de línea de ya sea [Línea continua], [Línea de puntos], [Línea discontinua], [Línea de punto y raya] o [Línea de dos puntos y raya].</p> <p>☞ "8.5.3 Configurar los tipos de línea" (página 8-49)</p>
Borde interno	Grosor de la línea	<p>Defina el grosor de la línea desde uno a nueve puntos.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando se seleccionan tipos de líneas que no sean [Línea continua] en [Tipo de línea], el grosor de la línea está fijo en un punto.
	Color	<p>Defina el color del borde interno para la tabla.</p> <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
	Color del diseño	<p>Seleccione el color del diseño. Esta función sólo puede usarse cuando se seleccionan líneas distintas a [Línea continua] en [Tipo de línea].</p> <p>☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)</p>
	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema. <ul style="list-style-type: none"> ☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
Relleno	Diseño	<p>Seleccione un diseño de fondo para la tabla.</p> <p>☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)</p>
	Color	<p>Defina el color de la tabla.</p> <p>☞ "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)</p>
	Color del diseño	<p>Defina el color del diseño de fondo para la tabla.</p> <p>☞ "8.5.4 Configurar diseños" (página 8-50)</p>

Sigue

Configuración		Descripción
	Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hay casos donde puede y otros donde no puede definir el parpadeo, según las [Configuraciones de color] de la Unidad de visualización y los Ajustes del sistema.  "8.5.1 Definir los colores" (página 8-41)
	Intervalo	<p>Seleccione entre [Igualar espaciado] y [Libre].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Igualar espaciado El ancho de la columna y la fila se hacen iguales. • Libre El ancho de la columna y la fila puede ajustarse en forma libre.
	N.º de divisiones	<p>Designa el número de filas [Vertical] y número de columnas [Horizontal] en la tabla desde e 1 a 30.</p>

8.3 Escribir textos

Dibujar texto en la pantalla de dibujo.

Use la tabla de texto para dibujar textos que cambian según el idioma seleccionado en la GP. Para obtener información sobre la configuración, consulte "17.4 Cambiar el idioma de un texto (Multilinguaje)" (página 17-16).

8.3.1 Procedimiento de configuración

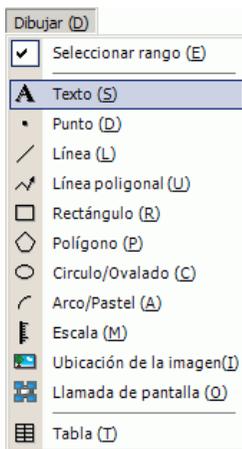
NOTA

- Por más detalles, véase la Guía de configuración.
☞ "8.13.1 Guía de configuración del texto" (página 8-100)

Para poner el texto "Inventario de producción" en la pantalla del dibujo.



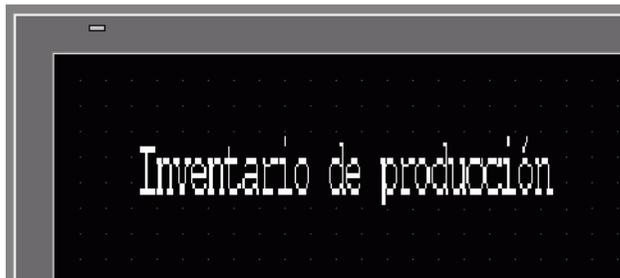
- 1 Desde el menú [Dibujar (D)], seleccione [Texto (S)] o haga clic en  para poner el texto en la pantalla.



- 2 Haga clic en dicho texto. Cuando aparezca el borde del texto, arrástrelo para ajustar su tamaño y posición.

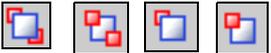


- 3 Haga doble clic en el texto puesto y aparecerá el cuadro de diálogo [Texto].
Diseñe la fuente y el tamaño e introduzca el texto que se pondrá en el borde Introducir texto (por ejemplo, Inventario de producción).
- 4 Haga clic en [Aceptar] y se pondrá el texto introducido de "Inventario de producción".



8.4 Edición

8.4.1 Introducción a las Herramientas de edición

Configuración	Descripción
Cortar 	<p>Recorte los objetos (Objetos, Texto, Figura). Use [Pegar (P)] para volver a poner el objeto en la pantalla.</p> <p>Procedimiento de operación Puede recortar un objeto seleccionando el objeto deseado y haciendo clic en [Cortar] en el menú [Editar (E)].</p>
Copiar 	<p>Copia el objeto seleccionado. Póngalo en la pantalla usando [Pegar].</p> <p>Procedimiento de operación Puede copiar un objeto seleccionando el objeto deseado y haciendo clic en [Copiar] en el menú [Editar].</p>
Pegar 	<p>Pega el objeto copiado o recortado en la pantalla.</p> <p>Procedimiento de operación Puede pegar el objeto copiado o recortado haciendo clic en [Pegar] en el menú [Editar].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuando pegue desde una pantalla a la otra, puede pegar el objeto en la misma posición que en la otra pantalla.
Duplicar 	<p>Copia varias imágenes a la vez. Cuando duplica los objetos, puede asignar en forma automática la dirección consecutiva siguiente detrás de la dirección del objeto fuente al objeto de destino.</p> <p>☞ "8.4.5 Duplicar" (página 8-31)</p>
Eliminar 	<p>Elimina un objeto.</p> <p>Procedimiento de operación Puede borrar seleccionado el objeto deseado y haciendo clic en [Eliminar (D)] en el menú [Editar].</p>
Seleccionar todo	<p>Selecciona todos los objetos en la pantalla. También puede especificar el rango para arrastrar objetos múltiples.</p> <p>☞ "8.4.2 Método de selección" (página 8-29)</p>
Modificar vértice 	<p>Puede modificar, borrar o insertar cada coordenada de vértice de una línea poligonal o polígono.</p> <p>☞ "■ Modificar vértice" (página 8-33)</p>
Grupo 	<p>Puede agrupar objetos múltiples y tratarlos como una unidad.</p> <p>☞ "8.4.7 Agrupar (Desagrupar objetos)" (página 8-34)</p>
Orden 	<p>Cuando los objetos ubicados en pantalla están superpuestos, puede cambiar el orden de colocación.</p> <p>☞ "8.4.8 Orden" (página 8-36)</p>

Sigue

Configuración	Descripción
Ubicar/ Alinear 	Puede ajustar las posiciones de varios objetos usando Alinear a la derecha, Alinear a la izquierda, Alinear al centro, etc.  "8.4.9 Alinear" (página 8-36)
Rotar/ Girar 	<ul style="list-style-type: none"> • Rotar Rota el objeto en 90 grados.  "8.4.10 Rotar a la derecha o izquierda" (página 8-38) • Voltear Gira el objeto en forma horizontal o vertical.  "8.4.11 Revertir el eje X (Vertical)/Eje Y (Horizontal)" (página 8-38)
Otros	Define una cuadrícula y líneas guía para alinear una parte con otra.  "8.9 Crear una pantalla desde una plantilla" (página 8-72)

8.4.2 Método de selección

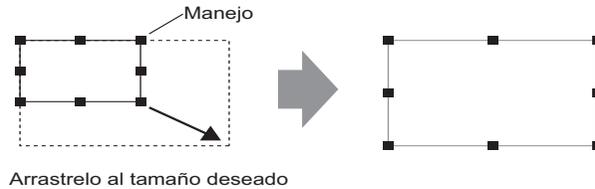
Hay dos formas para seleccionar un objeto: haciendo clic en el objeto en forma directa o especificando el rango para arrastrar múltiples objetos que están alrededor.

NOTA

- Para seleccionar uno de los objetos superpuestos, haga clic en el objeto mientras presiona la tecla [Ctrl]. A su vez cada objeto pasa a estar en el estado selectivo y puede seleccionar el objeto de destino.
- Para liberar un objeto específico de los objetos seleccionados, haga clic en el objeto de destino mientras presiona la tecla [Mayús].
- Para añadir un objeto en particular a los objetos seleccionados, haga clic en el objeto de destino mientras presiona la tecla [Mayús].

8.4.3 Aumentar y reducir el tamaño

Seleccione el objeto de destino y ponga el cursor encima del controlador. Cuando el cursor cambia a \leftrightarrow , puede acercar o alejar el objeto y arrastrarlo al tamaño apropiado.

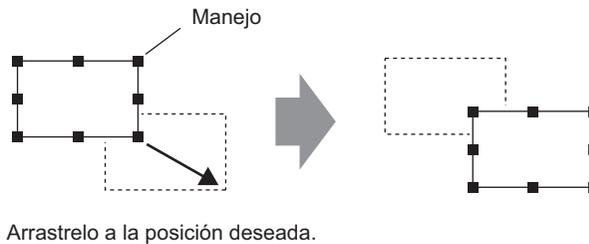


NOTA

- Si selecciona un objeto y mueve los controladores con cuatro esquinas mientras presiona la tecla [Mayús], lo puede aumentar/reducir con el mismo radio vertical a horizontal.
- Al poner el cursor en el controlador del objeto, puede usar las teclas [↑], [→], [←], y [↓] para aumentar o reducir el tamaño del objeto en un punto.

8.4.4 Mover objetos

Seleccione el objeto destino y ponga el cursor encima del objeto. Cuando el cursor cambie a \oplus , puede arrastrar el objeto a la ubicación apropiada.



NOTA

- Si mueve mientras presiona la tecla [Mayús], puede mover el objeto en forma vertical u horizontal.
- Si usa las teclas [↑], [→], [←], y [↓] con el objeto seleccionado, puede mover el objeto un punto a la vez.

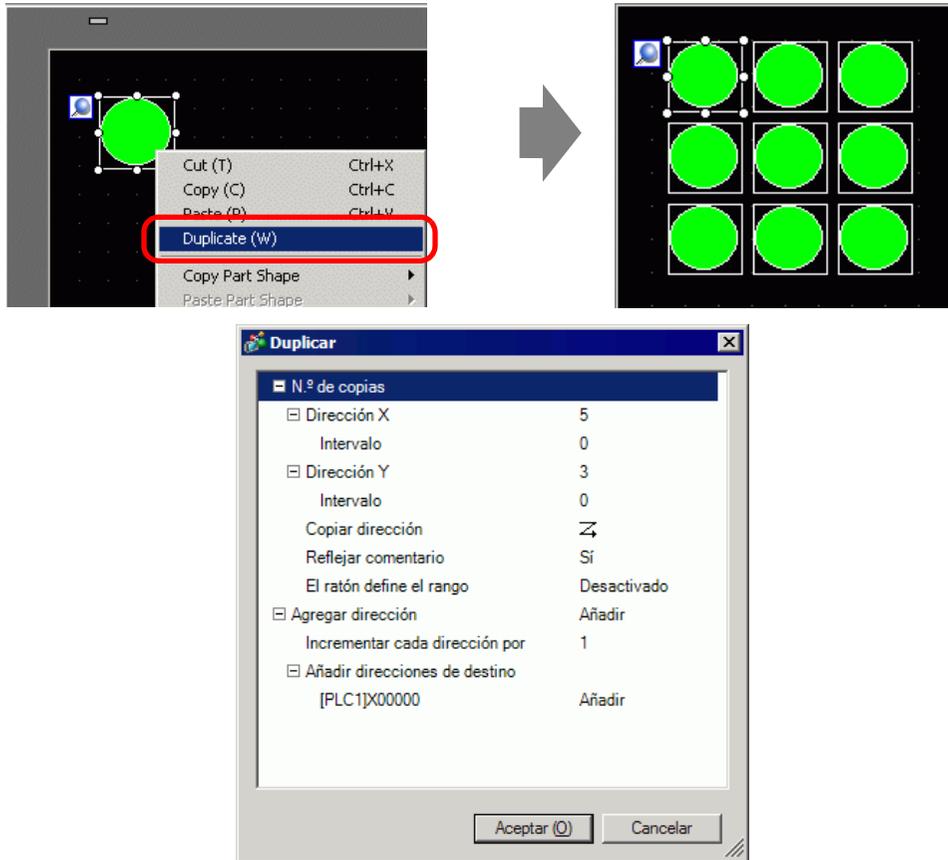
8.4.5 Duplicar

Copia varias imágenes a la vez.

Haga clic derecho en el objeto y haga clic en [Duplicar (W)]. Aparece el cuadro de diálogo [Duplicar]. Defina el número de copias y la dirección de copia..

NOTA

- Puede asignar en forma automática la siguiente dirección consecutiva después de la dirección del objeto fuente al objeto de destino.



Configuración	Descripción
Especificar intervalo	<p>Elija cómo especificar el área de ya sea [OFF], [Configurar usando el mouse] y [Configurar el intervalo].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desactivado Hace copias sin espaciado. • Configurar usando el mouse El uso del intervalo definido crea copias que están dentro del rango. • Configurar intervalos Defina el número de píxeles entre los objetos desde 1 a 99.
Dirección X	<p>Defina el N.º de posiciones a visualizar en la dirección X desde 1 al 99.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intervalo Defina el número de píxeles entre los objetos desde 1 a 99.

Sigue

Configuración	Descripción
Dirección Y	Defina el de N.º de posiciones a visualizar en la dirección Y desde 1 al 99. <ul style="list-style-type: none"> • Intervalo Defina el número de píxeles entre los objetos desde 1 a 99.
Dirección de copia	Seleccione la dirección de visualización desde  ,  ,  ,  ,  ,  ,  o  . NOTA <ul style="list-style-type: none"> • Cuando añada direcciones, las direcciones secuenciales se asignan en la orientación especificada de acuerdo con la dirección de ancho de la adición.
Reflejar comentario	El comentario original se refleja en el destino de la copia.
Incrementar direcciones automáticamente	Puede agregar direcciones secuenciales desde las direcciones de origen según el parámetro [Incrementar cada dirección en]. <ul style="list-style-type: none"> • Habilitado Designa un intervalo de direcciones. Cuando direcciones de origen son Direcciones de bit, las direcciones son añadidas por el Bit. Cuando las direcciones de origen son Direcciones de palabra, las direcciones son añadidas por la Palabra. • Desactivado Las direcciones no se asignan de forma automática.

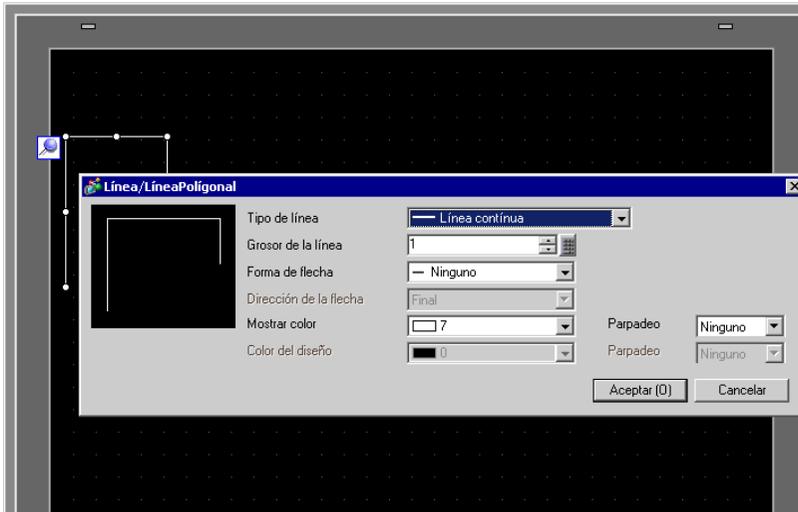
8.4.6 Cambiar los atributos

Puede cambiar los atributos del objeto tales como el color o la dirección.

Para cambiar los atributos, haga doble clic en el objeto mientras lo selecciona o seleccione [Cambiar atributos (M)] desde el menú [Editar (E)].

NOTA

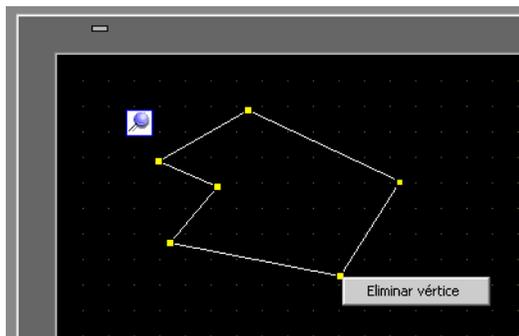
- Cuando se seleccionan objetos múltiples, no puede cambiar los atributos.



■ Modificar vértice

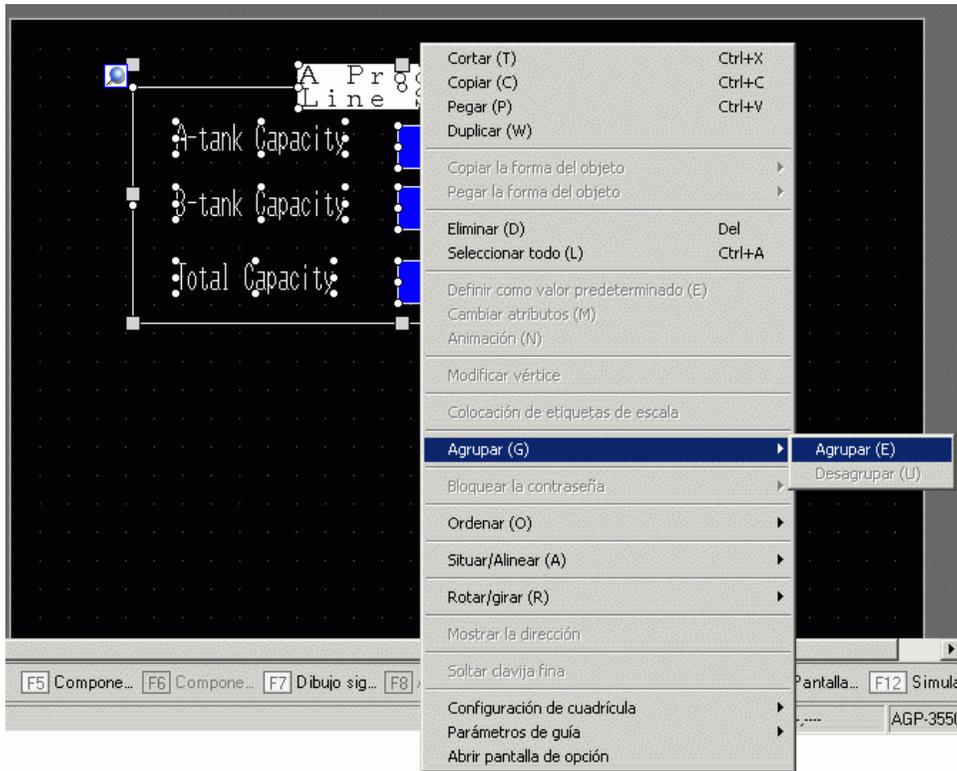
Puede modificar, eliminar o insertar cada coordenada de vértice de una línea poligonal o polígono.

Para editar el vértice de los objetos, haga clic en una línea en el estado seleccionado para cambiarlo a un controlador amarillo. Cambie la forma del objeto haciendo clic en una línea arbitraria. Para eliminar el vértice, haga clic derecho en el mismo y seleccione [Eliminar vértice].



8.4.7 Agrupar (Desagrupar objetos)

Puede agrupar objetos múltiples y tratarlos como un sólo objeto. Para hacerlo, seleccione múltiples objetos, haga clic derecho y haga clic en [Agrupar (E)]. Para desagruparlos, haga clic en [Desagrupar (U)].



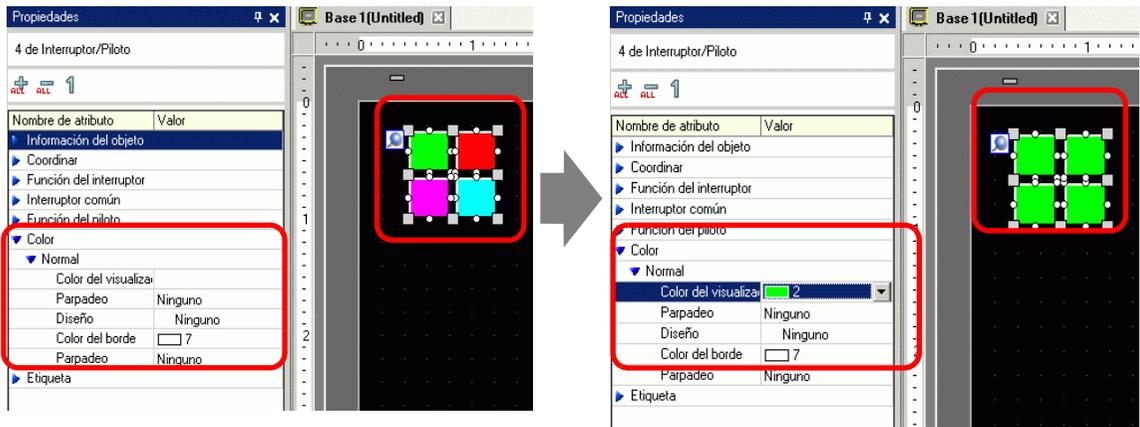
NOTA

- Cuando la Animación se configura para un grupo, los Ajustes de animación se reflejarán en todos los objetos del grupo. Sin embargo, la Animación configurable está limitada a la animación soportada por todos los objetos del grupo.

☞ "Capítulo 20 Animación de los objeto de pantalla", página 20-1)

■ Conversión de partes u objetos por lotes

Seleccione múltiples partes u objetos del mismo tipo y use la ventana [Propiedades (P)] para cambiar los atributos de los objetos seleccionados en un solo paso.

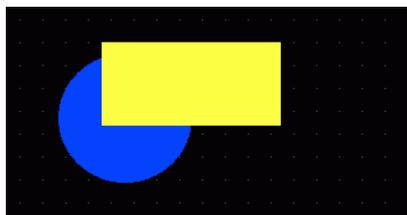
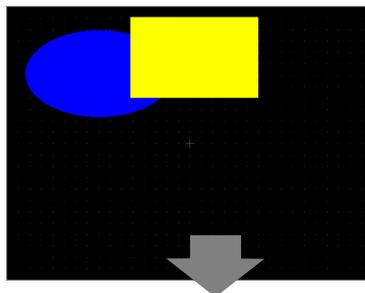
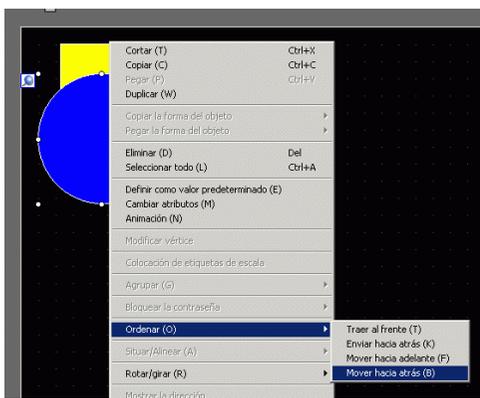


NOTA

- Si selecciona objetos agrupados, sólo se muestra la información de los objetos y las coordenadas.
- Si selecciona varios tipos de objetos, sólo puede cambiar las coordenadas.
- Si agrega funciones de interruptor múltiples a un solo interruptor (característica de multifunción), no puede cambiar la [Función del interruptor].

8.4.8 Orden

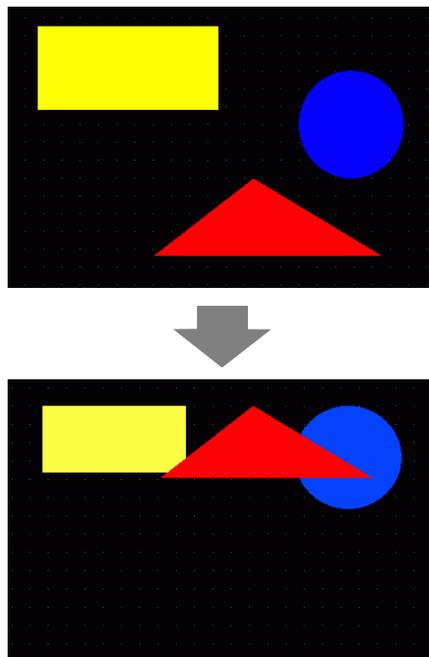
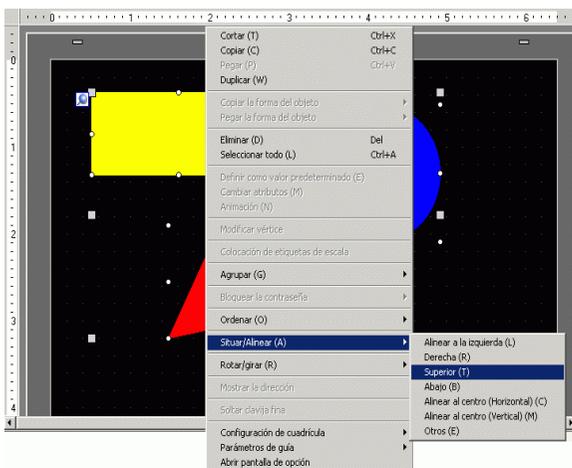
Cuando los objetos ubicados en pantalla están superpuestos, puede cambiar el orden de colocación. Seleccione y haga clic derecho en el objeto cuyo orden desea cambiar, haga clic en [Ordenar (O)], y seleccione el orden del objeto, ya sea [Traer al frente], [Enviar al fondo], [Mover hacia adelante] o [Mover hacia atrás]. En el ejemplo siguiente, el óvalo se mueve hacia atrás.



8.4.9 Alinear

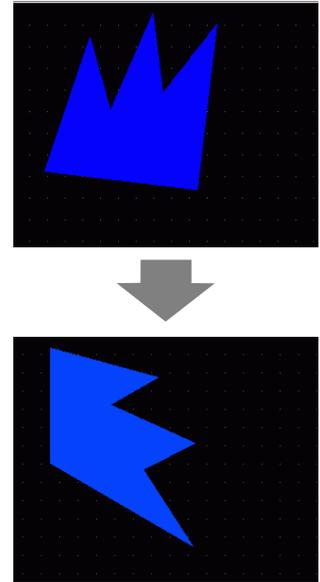
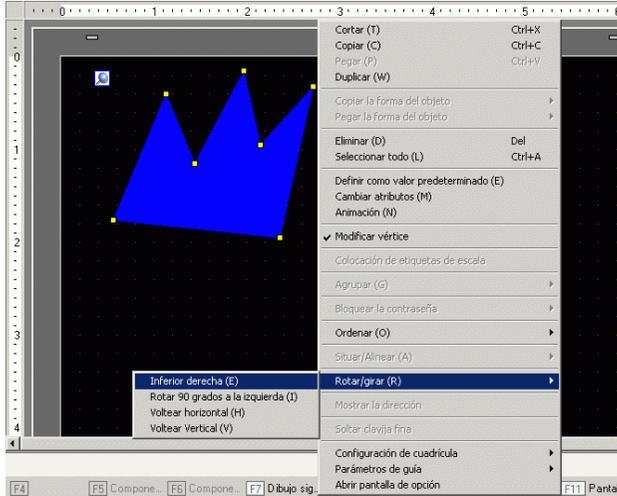
Puede alinear la posición de objetos múltiples. Seleccione los objetos que desea alinear, haga clic derecho y luego seleccione [Alinear a la izquierda (L)], [Derecha (R)], [Superior (T)], [Abajo (B)], [Alinear al centro (Horizontal) (C)], [Alinear al centro (Vertical) (M)] u [Otros

(E)] desde [Situar/Alinear (A)]. En el siguiente ejemplo, el rectángulo, polígono y círculo están alineados en la parte superior.



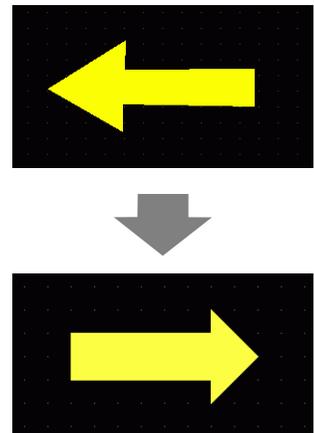
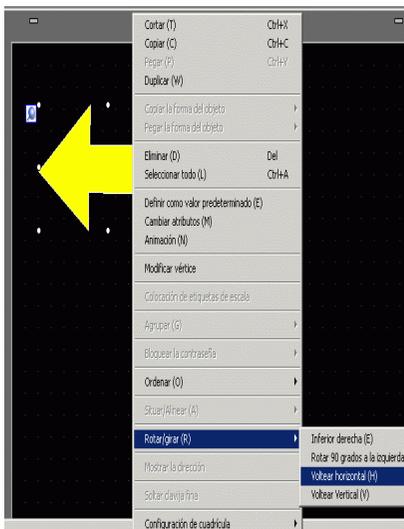
8.4.10 Rotar a la derecha o izquierda

Puede rotar el objeto a la derecha e izquierda en 90 grados por vez. Haga clic derecho para seleccionar el objeto que desea girar, seleccione [Girar a la derecha (E)] o [Girar a la izquierda (I)] en [Rotar/Girar (R)]. El siguiente ejemplo describe la colocación de un polígono girado a la derecha.



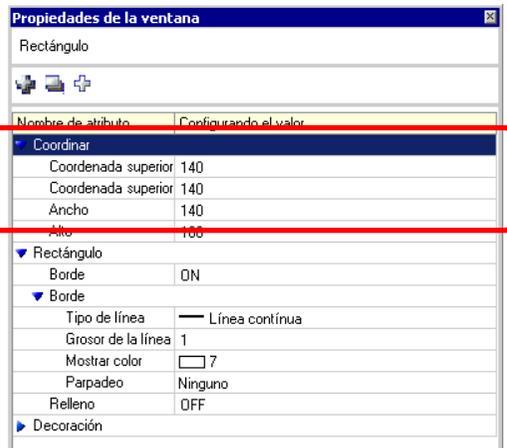
8.4.11 Revertir el eje X (Vertical)/Eje Y (Horizontal)

Puede voltear los objetos desde el centro en forma vertical (eje X) o en forma horizontal (eje Y). Seleccione el objeto deseado, y en el menú contextual seleccione [Girar/Voltear (R)] y haga clic en [Voltear horizontalmente (H)] o [Voltear Verticalmente (V)]. El siguiente ejemplo muestra un polígono volteado en forma horizontal. Tenga en cuenta que cuando se voltean pantallas, símbolos, objetos y textos llamados a la pantalla, sólo se refleja el valor de la posición.



8.4.12 Cambiar coordenadas

Puede cambiar la posición y el tamaño de un objeto al designar una coordenada en [Propiedades (P)]. La referencia de la coordenada está en la parte superior izquierda de un objeto.



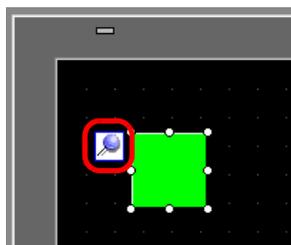
NOTA

- Si la pestaña [Propiedades] no aparece en el área de trabajo o área de la pantalla de dibujo, en el menú [Ver (V)], elija [Área de trabajo (W)] y seleccione [Propiedades (P)].

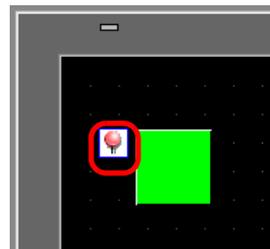
8.4.13 Proteger los objetos que no desea modificar

◆ Sujetar los objetos

Ponga los dibujos y los objetos en la pantalla. Aparece una chincheta azul  en la esquina superior izquierda del objeto en pantalla. Si hace clic en la chincheta y se vuelve roja  y el objeto no se puede seleccionar o modificar. Cuando pone el cursor sobre el objeto, aparece un símbolo de "bloqueo" a mano derecha indicando que la posición donde ubicado el objeto es fija.



Haga clic en la chincheta azul



La chincheta se vuelve rojo para indicar que el objeto está bloqueado.

◆ Desactivar las chinchetas

- Liberar objetos individuales
Haga doble clic en un dibujo u objeto, haga clic en  y la chincheta se vuelve azul.
- Desactivar todas las chinchetas en la pantalla

Desde el menú [Editar (E)], seleccione [Liberar todas las chinchetas (K)].

NOTA

- Haga clic en los símbolos de chincheta en la lista de dibujos y objetos que aparece en la ventana [Lista de datos de pantalla], y las chinchetas se pueden activar/cancelar
-

8.5 Cambiar colores, tipos de línea y diseños

8.5.1 Definir los colores

■ Lista de colores compatibles

Modelo	Dispositivo de visualización	Color	N.º de colores en el dibujo
AGP-3200T	LCD Color TFT	256 Colores, Sin parpadeo 64 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores 64 Colores
AGP-3.200A	Monocromo LCD	8 niveles, 1-Velocidad de parpadeo	Monocromo 8 niveles
AGP-3302B	Monocromo modo-azul LCD	16 niveles, 3-Velocidades de parpadeo	16 niveles
AGP-3301L	LCD Monocromo	16 Niveles Monocromo, 3-Velocidades de parpadeo	16 Niveles Monocromo
AGP-3301S	LCD Color STN	4096 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores
AGP-3300L	Monocromo LCD	16 Niveles Monocromo, 3-Velocidades de parpadeo	Monocromo 16 niveles
AGP-3300S	LCD Color STN	4096 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores
AGP-3300T	LCD Color TFT	65536 Colores, Sin parpadeo 16384 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores
AGP3300HL	Monocromo LCD	4096 Colores, Sin parpadeo	256 Colores
AGP3300HS	LCD Color STN	16 niveles de monocromo sombreado, Sin parpadeo	Monocromo 16 niveles
AGP3310HT	LCD Color TFT	65536 Colores, Sin parpadeo	256 Colores
AGP-3400S	LCD Color STN	4096 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores
AGP-3400T	LCD Color TFT	65536 Colores, Sin parpadeo 16384 Colores 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores
AGP-3500T	LCD Color TFT	65536 Colores, Sin parpadeo 16384 Colores 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores
AGP-3500L	Monocromo LCD	16 Niveles Monocromo, 3-Velocidades de parpadeo	Monocromo 16 niveles
AGP-3500S	LCD Color STN	4096 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores

Sigue

AGP-3510T	LCD Color TFT	65536 Colores, Sin parpadeo 16384 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores
AGP-3560T			
AGP-3600T			
AGP-3450T			
AGP-3550T			
AGP-3650T			
AGP-3750T			
AST-3201A	Monocromo LCD (Ámbar)	8 niveles, 1-Velocidad de parpadeo	Monocromo 8 niveles
AST-3211A			
AST-3301B	Monocromo modo-azul LCD	8 niveles, 1-Velocidad de parpadeo	Monocromo 8 niveles
AST-3301S	LCD Color STN	256 Colores, Sin parpadeo 64 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores 64 Colores
AST-3401T	LCD Color TFT	256 Colores, Sin parpadeo 64 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores 64 Colores
AST-3501C	LCD Color	16 Colores, 1-Velocidad de parpadeo	16 Colores
AST-3501T	LCD Color TFT	256 Colores, Sin parpadeo 64 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores 64 Colores
LT-3201A	Monocromo LCD (Ámbar)	8 niveles, Sin parpadeo	Monocromo 8 niveles
LT-3300S	LCD Color STN	4096 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores
LT-3301L	Monocromo LCD	16 Niveles Monocromo, 3-Velocidades de parpadeo	Monocromo 16 niveles
LT-3300L			
PS-3,651A	LCD Color TFT	65536 Colores, Sin parpadeo 16384 Colores, 3-Velocidades de parpadeo	256 Colores
PS-3,650A			
PS-3,700A			
PS-3,451A			
PS-3,450A			
PS-3711A			
PS-3710A			
PS-2000B			
PL-3000B			

NOTA

- Los objetos configurados con parpadeo parpadearán en el visualizador. Puede definir tres velocidades de parpadeo distintas.
 - ☞ "8.5.2 Configuración del parpadeo" (página 8-49)
 - En los modelos de monocromo LCD y los modelos LCD color STN, cuando define un diseño en mosaico en los ajustes de fondo para usar la configuración de parpadeo, es posible que parpaddeen algunos objetos de dibujo que no tienen la configuración de parpadeo. Confirme el display por anticipado.
-

■ Especificar los colores

Defina los colores del objeto. Dependiendo del tipo del objeto, la configuración de elementos (por ejemplo, los colores de un borde, el relleno, la sombra o la etiqueta) difiere según el tipo de objeto.

Para un modelo compatible con 256 colores Para un modelo compatible con monocromo de 16 niveles



NOTA

- Para un modelo compatible con 256 colores, cambie la paleta con el botón de orden del código de color debajo de la paleta de colores y los colores podrán seleccionarse con el número de código de color.
- Sólo puede seleccionar [Transparente] para el [Color del diseño] para un interruptor piloto que no usa la [Función del piloto] o para una tecla que tiene un [Diseño] definido en el cuadro de diálogo de configuración.
- Cuando cambia de un modelo que soporta más de 16 colores a un modelo que sólo soporta 16 colores, los colores dentro del rango de 16 colores no cambian. Los colores fuera de ese rango se convierten a uno de los 16 colores.
- Cuando se usan las series AGP-3200T o ST3000, algunos colores especificados pueden verse más azulados que en el software de dibujo.

IMPORTANTE

- Para un modelo de 16 niveles monocromo, hay algunos casos donde es difícil diferenciar el color o donde se causa parpadeo. Use la designación de colores anterior después de confirmar los colores.

◆ Paleta de colores

Color actual: 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

<< >>

Color actual: 7 : (255,255,255)

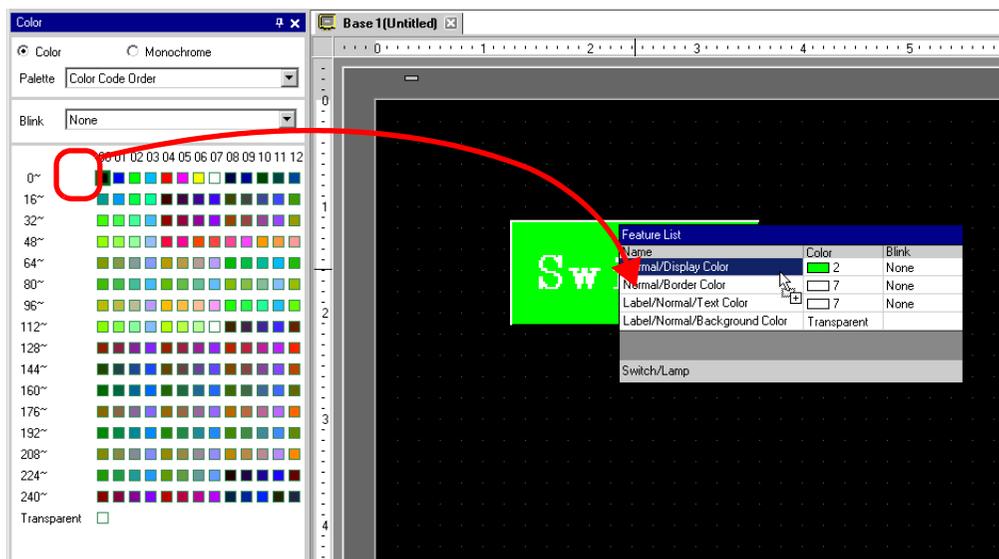
192	193	194	195	196	197	198	199
200	201	202	203	204	205	206	207
208	209	210	211	212	213	214	215
216	217	218	219	220	221	222	223
224	225	226	227	228	229	230	231
232	233	234	235	236	237	238	239
240	241	242	243	244	245	246	247
248	249	250	251	252	253	254	255

<< >>

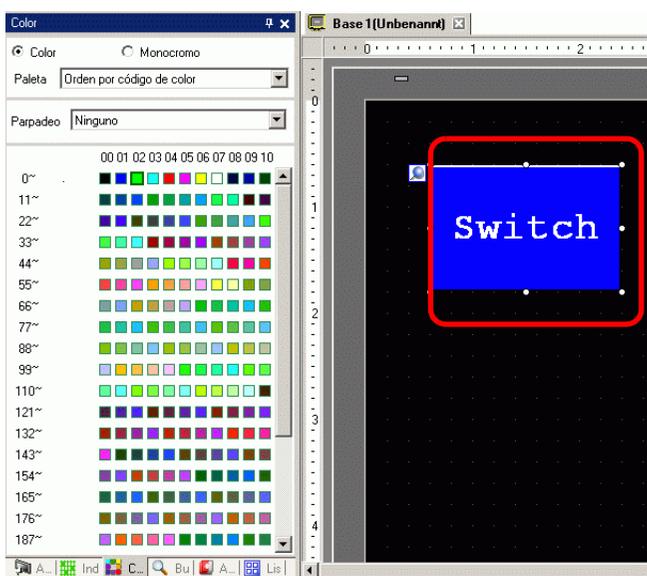
■ Cambiar colores con la función Arrastrar y Soltar

Puede cambiar de color arrastrando y soltando colores desde el área de trabajo de [Configuración de color (O)] al objeto en la pantalla del editor.

- 1 Arrastre el color seleccionado al objeto en la pantalla de dibujo. Cuando aparezca la ventana [Lista de características], suelte el color en [Color del display].



- 2 Los colores del objeto cambiarán al color colocado.



NOTA

- Si la ventana [Color] no aparece, en el menú [Ver (V)], elija [Área de trabajo (W) y seleccione [Configuración del color (O)].
- El parpadeo se puede configurar en la ventana [Color].

■ Tipos de paletas

El tipo de paleta variará según el modelo y la configuración.

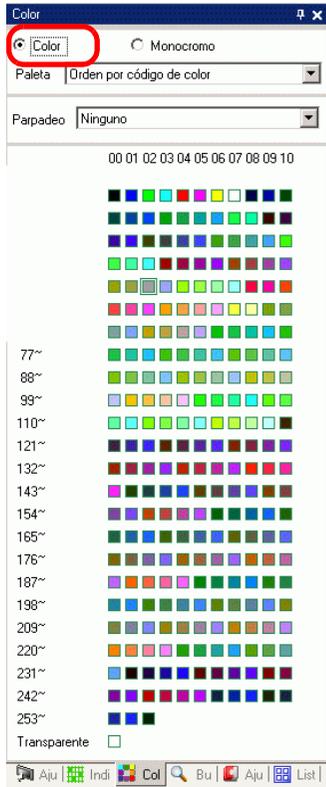
◆ Modelos que soportan el color

Puede elegir entre paletas de [Color] o [Monocromo].

Si elige [Color], seleccione el orden de visualización de las celdas de color por código de color o tono.

Si selecciona [Monocromo], aparece una paleta de 12 niveles de monocromo. Los cuatro colores que faltan del monocromo de 16 niveles se encuentran en la paleta de [Color].

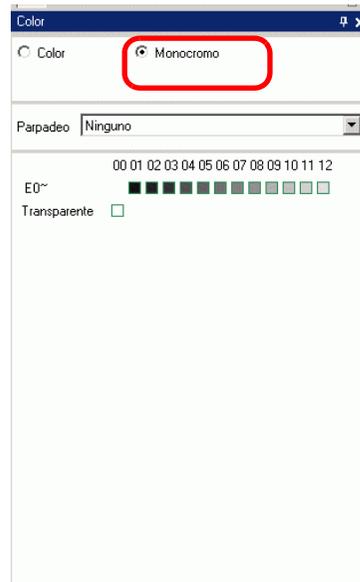
Color (Orden del código de color)



Color (Orden de tonos)



Monocromo (12 niveles)



◆ Modelos que soportan monocromo

No se puede elegir [Color] como la paleta de color. Aparece una paleta de 16 niveles de monocromo.

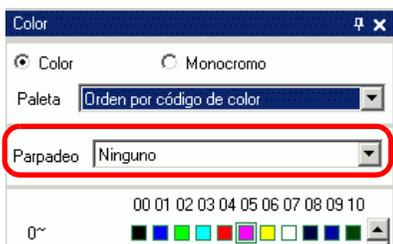


◆ Paletas no parpadeantes

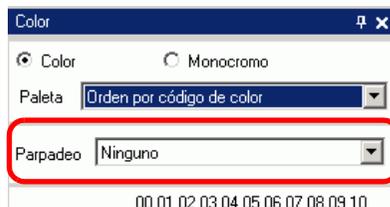
En la página [Unidad de visualización], si el parpadeo está desactivado en el área [Ajustes del display], las opciones de parpadeo no se mostrarán.

☞ 5.17.6 Guía de configuración de [Ajustes del sistema] ■ Guía de configuración de la [Unidad de visualización] ◆ Ajustes del display 5-151

Cuando el parpadeo está ON



Cuando el parpadeo está OFF



☞ Para obtener información acerca del parpadeo, véase "8.5.2 Configuración del parpadeo" (página 8-49)

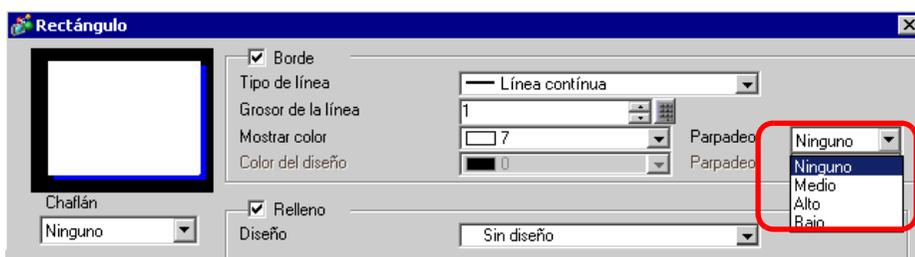
8.5.2 Configuración del parpadeo

El parpadeo hace que los objetos parpadeen en el visualizador y tiene tres velocidades de parpadeo seleccionables (Bajo, Medio, Rápido). [Rápido] es dos veces la velocidad de [Medio] y [Bajo] es la mitad de la velocidad de [Medio].

Si selecciona [Ninguno], el objeto no parpadeará.

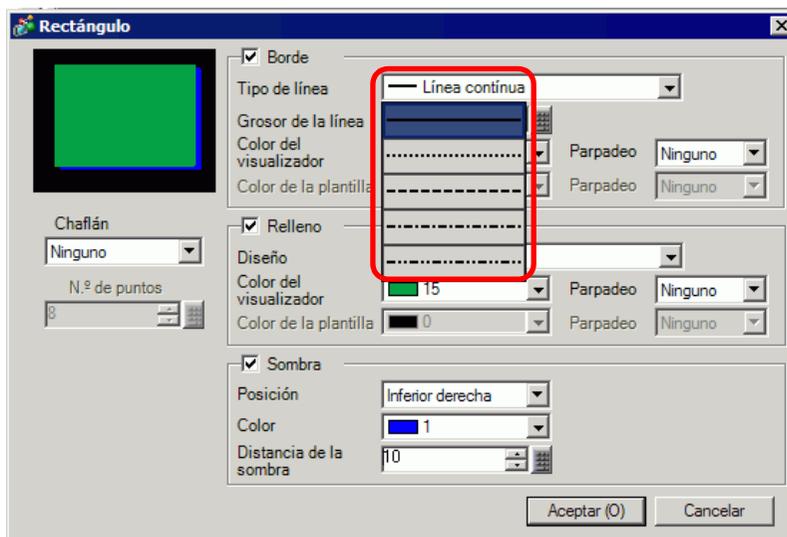
NOTA

- Para obtener información acerca del parpadeo de color oscuro, véase 5.17.6 Guía de configuración de [Ajustes del sistema] ■ Guía de configuración de la [Unidad de visualización] ◆ Ajustes del display 5-151



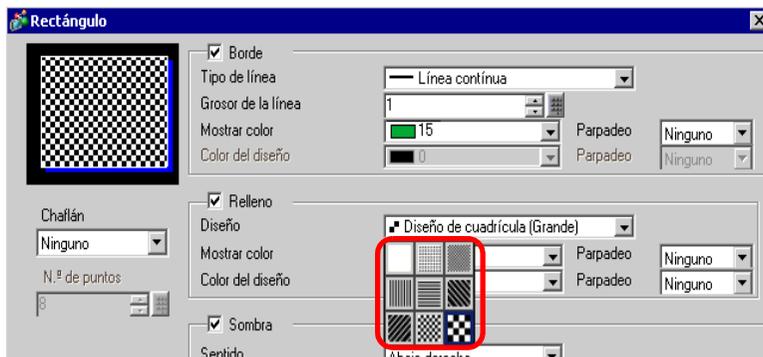
8.5.3 Configurar los tipos de línea

Puede elegir entre cinco tipos de línea: [Línea continua], [Línea punteada], [Línea discontinua], [Línea de punto y raya] o [Línea de dos puntos y raya].



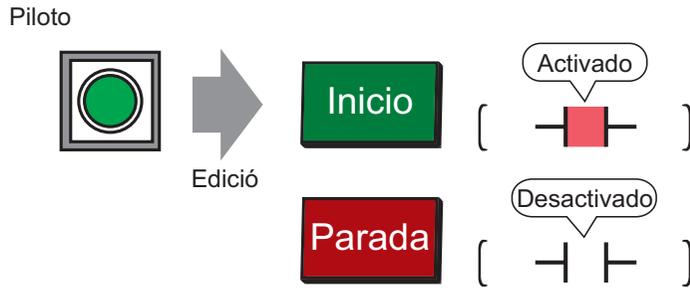
8.5.4 Configurar diseños

Seleccione un diseño desde los siguientes nueve tipos.



8.6 Editar un objeto

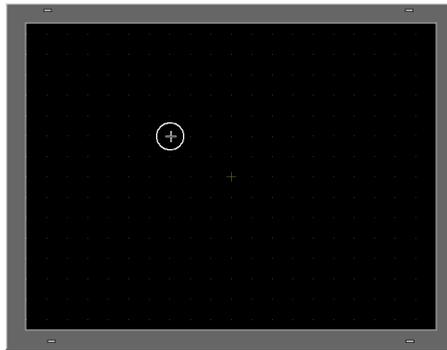
8.6.1 Editar objetos



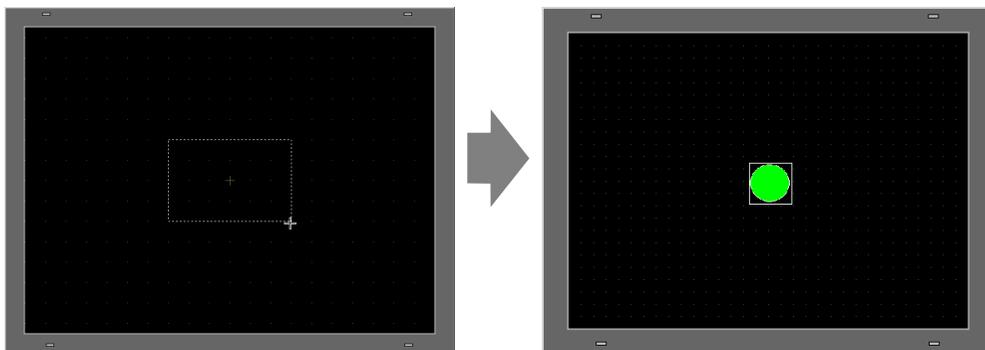
1 En el menú [Objetos (P)], elija [Interruptor piloto (C)] y seleccione [Piloto (L)] o haga clic en



2  Mueva el puntero a la pantalla de dibujo. El puntero cambia a un cursor cruz filar .



3 Arrastre el interruptor a la ubicación deseada. Suelte el mouse para situarlo.



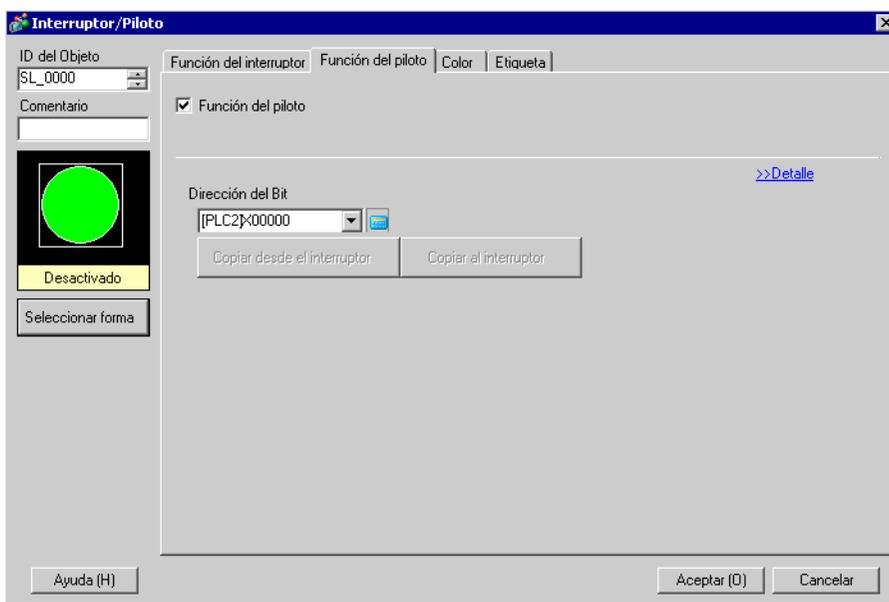
NOTA

- También puede arrastrar y soltar un objeto desde la Caja de herramientas de objetos.

En el menú [Ver (V)], seleccione [Área de trabajo (W)] y haga clic en [Caja de herramientas de objetos (T)]. En la Caja de herramientas de objetos, seleccione la [Paleta de objetos] y el [Tipo] para mirar varios objetos y formas.

☞ "5.17.5 [Guía de configuración del Área de trabajo] ■ Caja de herramientas de objetos" (página 5-146)

4 Haga doble clic en el piloto en pantalla. Aparece el cuadro de diálogo Interruptor/Piloto.



5 Haga clic en el icono  para mostrar el cuadro de diálogo [Introducir dirección].

- ▼ Haga clic en el icono y seleccione el [Dispositivo/PLC] y el [Dispositivo]. Introduzca una dirección desde el teclado.
 (Por ejemplo, M100)



NOTA

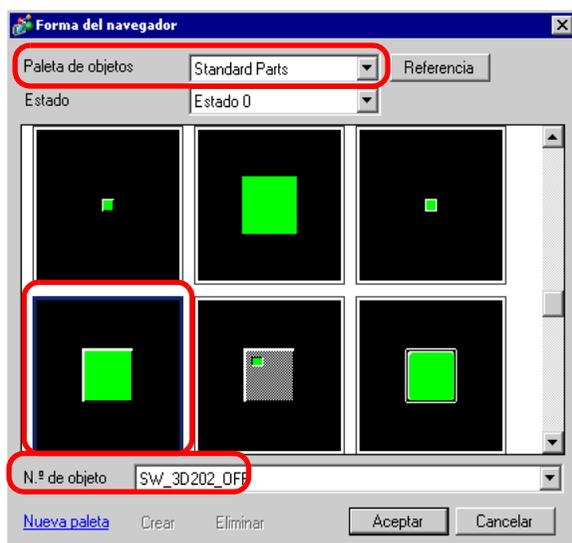
- Introduzca la dirección con el teclado en el cuadro de diálogo Introducir dirección. Si la introduce en forma directa con el teclado del ordenador, puede que no se reconozca como una dirección.
- Seleccione la casilla [Usar como valor predeterminado] y haga clic en [Ent]. El valor registrado como valor predeterminado en el cuadro [Introducir dirección] aparecerá la próxima vez.

6 Haga clic en [Seleccionar forma].

7 Aparece la ventana [Seleccionar estado]. Seleccione [Estado 0] y haga clic en [Abrir].



8 Seleccione [Objetos estándar] desde la [Paleta de objetos]. Después seleccione la imagen con el [Número de objeto] "SW_3D202_OFF".

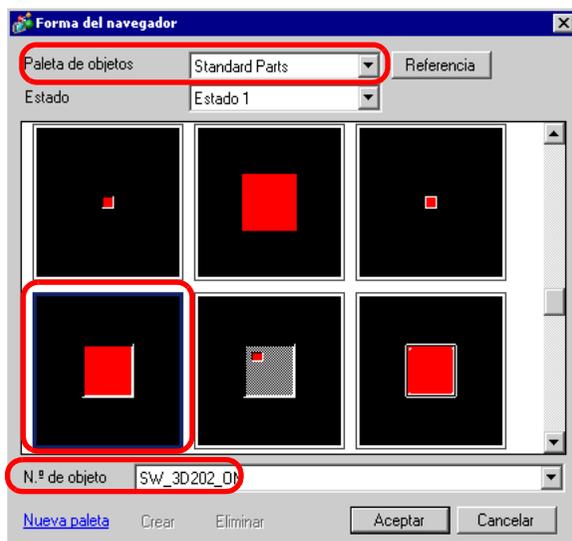


NOTA

- Use la lista desplegable de la paleta de objetos para cambiar las imágenes visualizadas. Hay objetos con 65536, 256 o 64 colores. Seleccione la paleta de objetos que concuerda con los colores soportados por su modelo.

9 Haga clic en [Aceptar] y el display vuelve a [Seleccionar estado]. Seleccione [Estado 1] y haga clic en [Abrir].

10 Seleccione [Objetos estándar] desde la [Paleta de objetos]. Después seleccione la imagen con el [Número de objeto] "SW_3D202_ON".



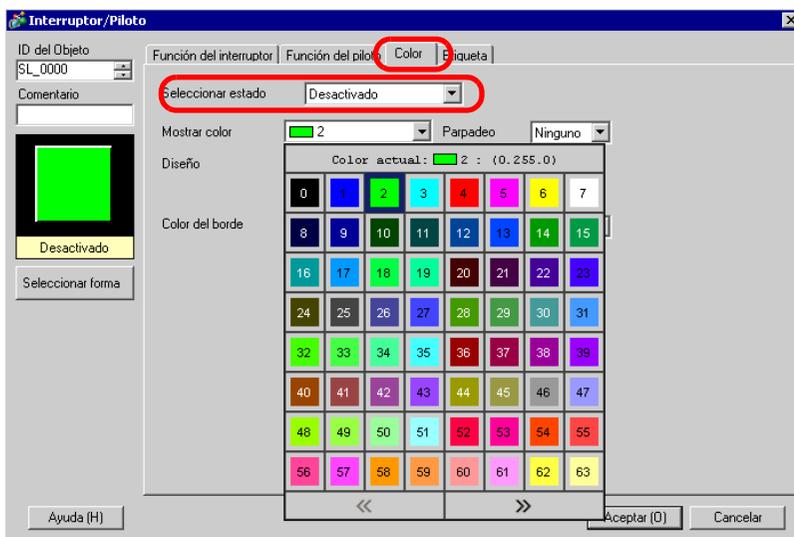
- 11 Se muestran las imágenes en el [Estado 0] (OFF) y el [Estado 1] (ON). Haga clic en [Aceptar].



NOTA

- Haga clic en [Automático] después de definir la imagen en [Estado 0] para hacer que las imágenes de los demás estados concuerdan con el [Estado 0] automáticamente.
- Si diferentes estados tienen formas distintas, puede que parte de la forma anterior permanezca en el fondo cuando toque el interruptor para cambiar el estado. Esto sucede porque las formas de los objetos se dibujan sobrescribiendo el otro.

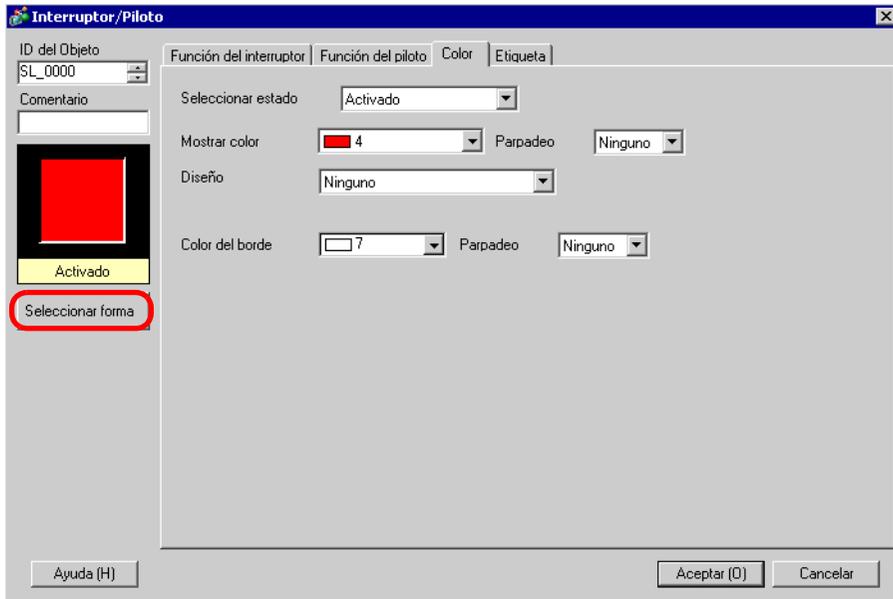
- 12 Haga clic en la pestaña [Color]. Confirme que [Seleccionar estado] está OFF y defina el color del interruptor para el estado OFF. Para el [Color], haga clic en  y seleccione un color desde la paleta de colores.



NOTA

- No se puede modificar el color para los objetos imagen del menú Interruptor/Piloto.
- Para cambiar la paleta en el orden de código de color, haga clic en el botón de código de color debajo de la paleta.

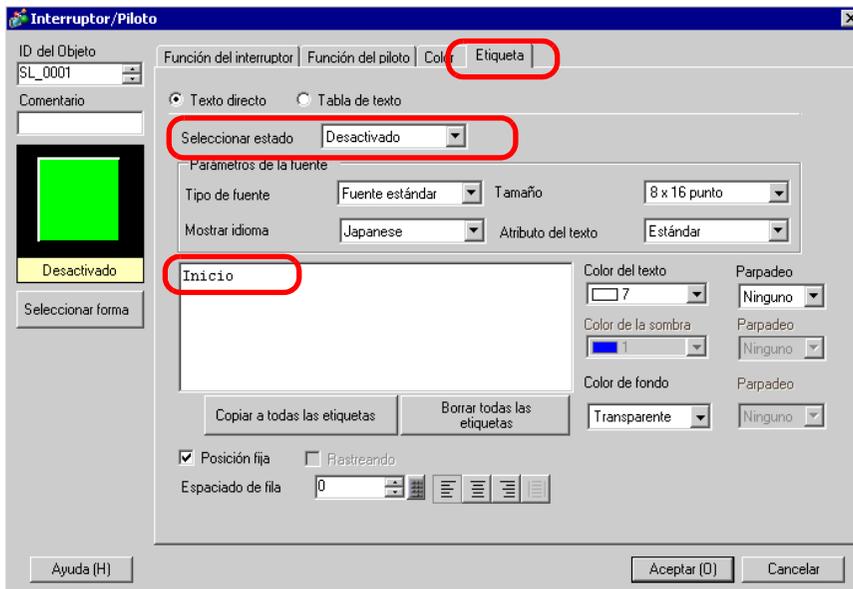
13 Haga clic en  en [Seleccionar estado] para seleccionar ON y defina el color del interruptor para el estado ON.



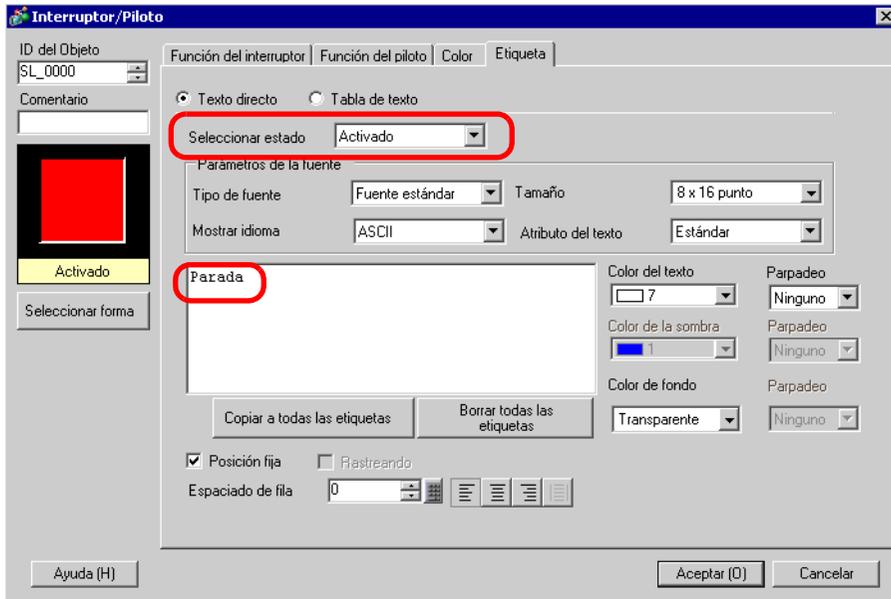
NOTA

- No se puede modificar el color para los objetos imagen del menú Interruptor/Piloto.
- Para cambiar la paleta en el orden de código de color, haga clic en el botón de código de color debajo de la paleta.

14 Seleccione la pestaña [Etiqueta]. Haga clic en  en [Seleccionar estado] para seleccionar OFF e introduzca el texto que se mostrará en el interruptor cuando está OFF. (Por ejemplo, INICIAR)



15 Haga clic en  en [Seleccionar estado] para seleccionar ON introduzca el texto que se mostrará en el interruptor cuando está ON. (Por ejemplo: PARAR)



NOTA

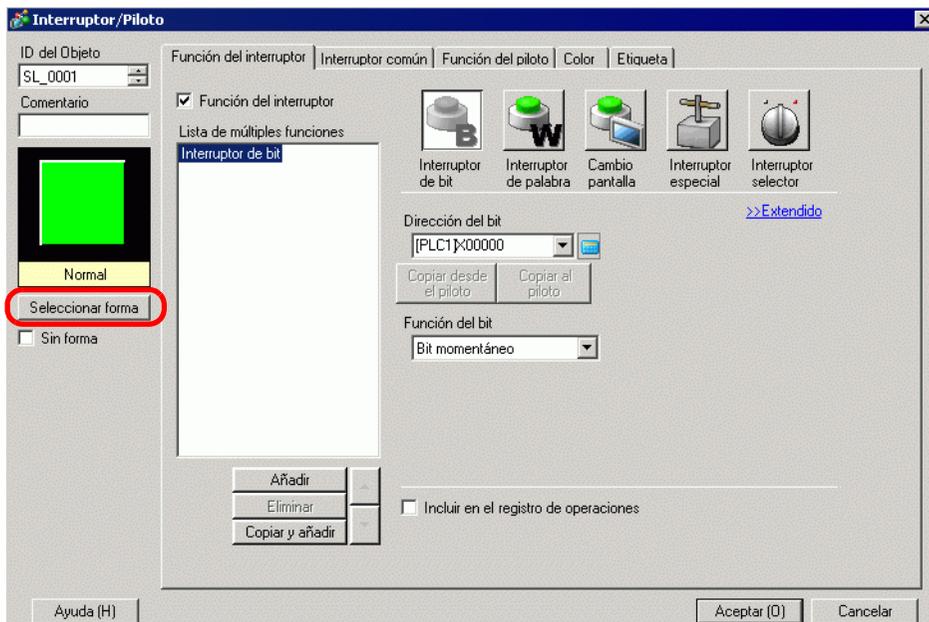
- Seleccione el interruptor y pulse la tecla [F2], y podrá modificar el texto en la etiqueta en forma directa.

16 Haga clic en [Aceptar] cuando haya completado la configuración.

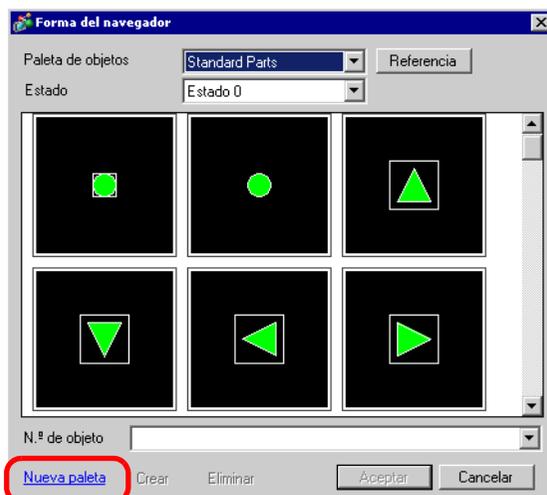
8.6.2 Crear sus propios objetos

Registre nuevas imágenes para los objetos.

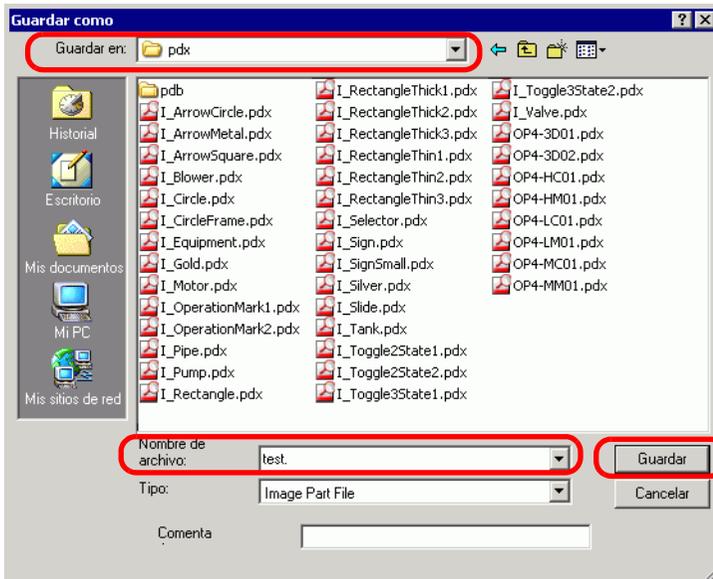
- 1 Haga doble clic en el objeto para el cual desea registrar una imagen nueva y aparecerá el siguiente cuadro de diálogo. Haga clic en [Seleccionar forma] (por ejemplo, interruptor).



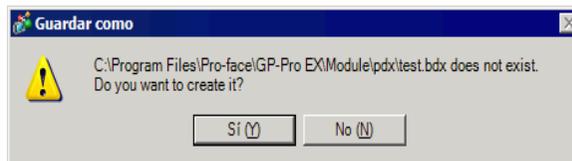
- 2 Aparece el cuadro de diálogo [Explorador de formas]. Haga clic en [Nueva paleta].



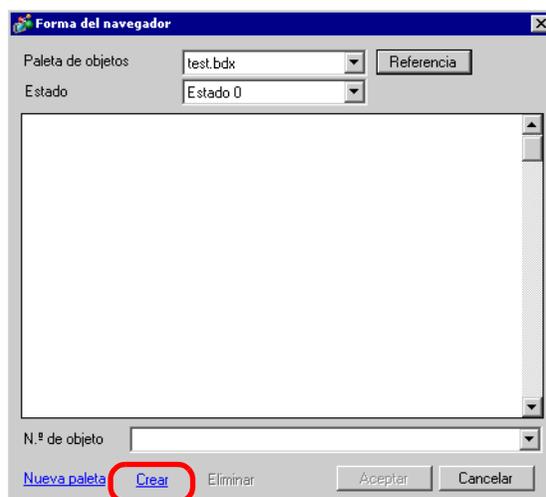
3 Aparece el cuadro de diálogo [Guardar como]. Defina la [Ubicación(I)] y el [Nombre del archivo (N)] de la paleta de objetos nueva y haga clic en [Guardar (S)].



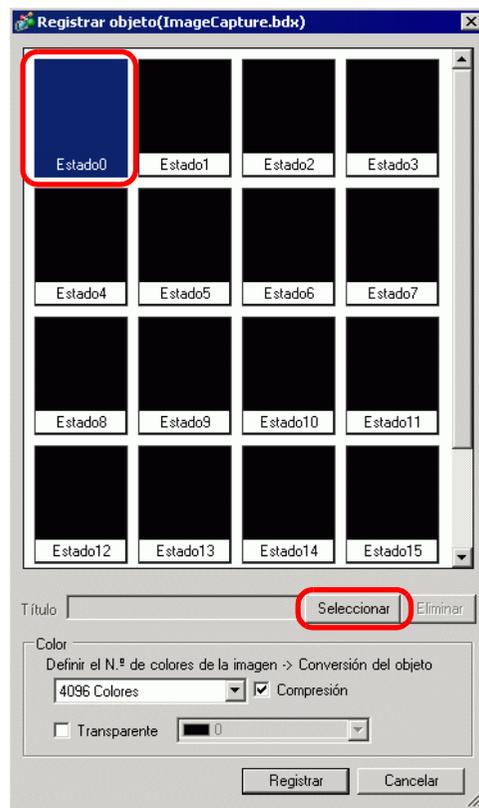
4 Cuando aparezca el siguiente mensaje, haga clic en [Sí (Y)].



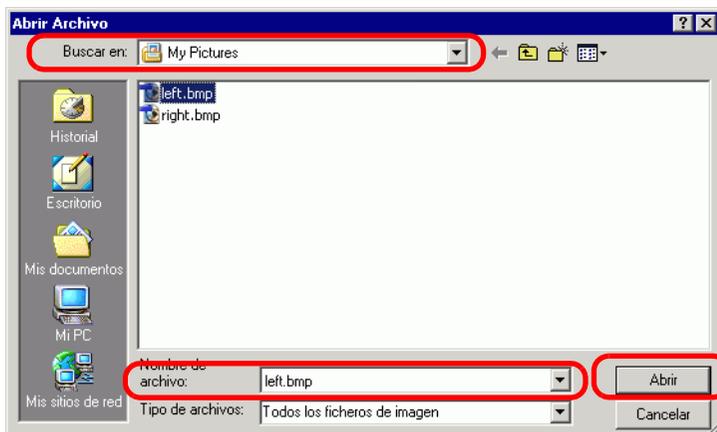
5 Aparecerá el cuadro de diálogo [Explorador de formas] recién registrado. Haga clic en [Crear].



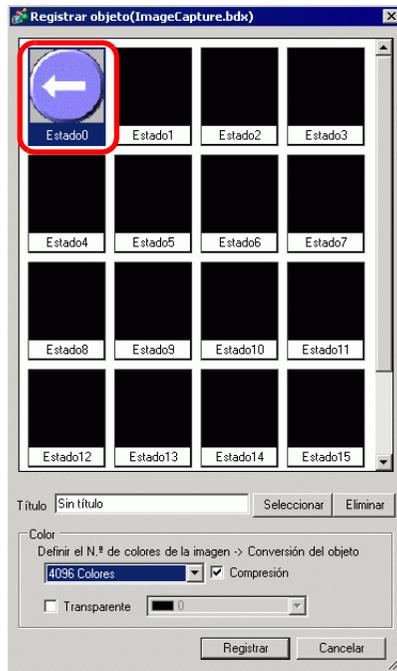
6 Aparecerá el cuadro de diálogo [Registrar objetos]. Seleccione [Estado 0] y haga clic en [Seleccionar].



7 Cuando aparezca el cuadro de diálogo [Abrir archivo], vaya a [Buscar en] en la ubicación de la imagen, seleccione el [Nombre del archivo] y haga clic en [Abrir].



8 La imagen se registrará en [Estado 0] en el cuadro de diálogo [Registrar objetos].



9 Si es necesario, defina el número del objeto y el número de colores para la imagen a registrar en [Título] y [Configuración del color], y haga clic en [Registrar] para completar el proceso.

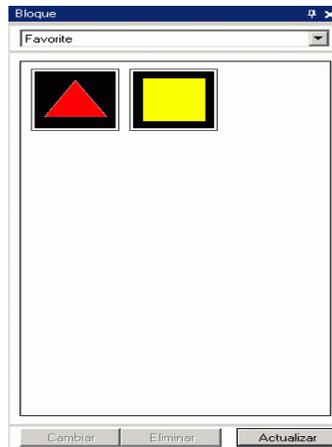
NOTA

- Puede utilizar las opciones ON/OFF de la [Caja de herramientas de objetos] para ver los objetos de interruptores, pilotos y teclas en [Estado 0] (OFF) y [Estado 1] (ON).
 - Para seleccionar la imagen registrada para el objeto, abra el cuadro de diálogo Objetos y haga clic en [Seleccionar forma]. En el cuadro [Explorador de formas] , seleccione una paleta desde la lista [Paleta de objetos] para mostrar las imágenes registradas. Seleccione la imagen adecuada y haga clic en [Aceptar].
 - Si hace clic en "Crear" mientras un objeto registrado anteriormente está seleccionado, puede modificar la imagen de ese objeto. Para crear una imagen nueva, haga clic en el botón "Crear" cuando no haya un objeto registrado anteriormente seleccionado.
 - Los objetos de imagen pueden registrarse con un tamaño máximo de 160 x 160 puntos
 - Los objetos que usan imágenes registradas pueden generar archivos de proyecto muy grandes. Se recomienda definir [Compresión] en el [Color].
 - Puede registrar hasta 200 objetos de imagen en un archivo de paleta de objetos sencillo.
 - Es posible que los objetos de imagen que han sido aumentados o reducidos se muestren de forma distinta en la GP y en Pro-EX.
 - Cuando el tamaño de la imagen registrada es diferente según el estado, la imagen más grande seguirá siendo la misma, y la imagen más pequeña se agrandará.
 - No puede registrar o eliminar un archivo PDX preparado anteriormente.
 - Los archivos de imagen que puede registrar a un objeto son BMP, JPEG, DPD y PNG.
-

8.6.3 Registrar objetos de uso frecuente como sus favoritos

Puede registrar objetos de uso frecuente en la lista de [Favoritos] en la ventana [Bloque]. También puede combinar múltiples objetos juntos para registrarlos.

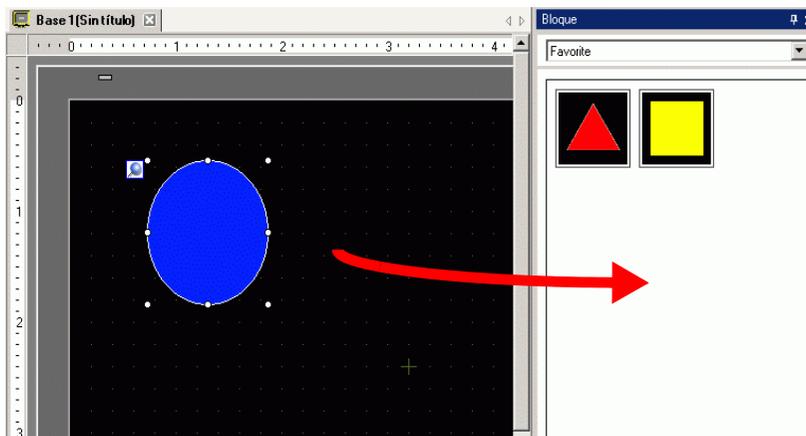
1 Abra la ventana [Bloque] y seleccione el bloque [Favorito].



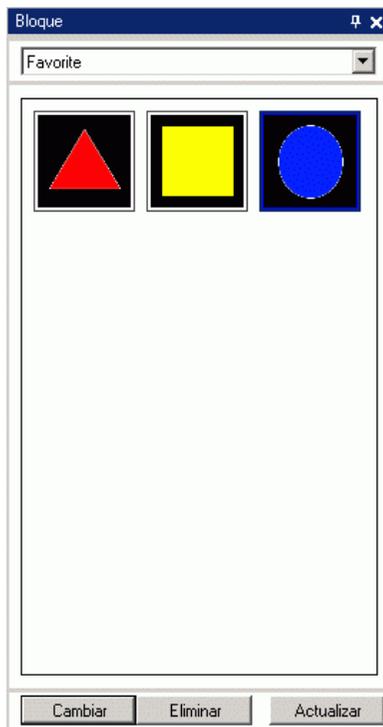
NOTA

- Para mostrar la ventana [Bloque], elija [Área de trabajo (W) en el menú [Ver (V)] y haga clic en [Bloque (K)].
- Si abre la ventana [Bloque] cuando recién se instala la aplicación, aparece el bloque [Favorito]. La próxima vez que se inicia la aplicación, la ventana [Bloque] muestra el último bloque utilizado.

2 Seleccione la figura a registrar y arrástrela a la ventana [Bloque].



3 El registro del Bloque se ha finalizado.

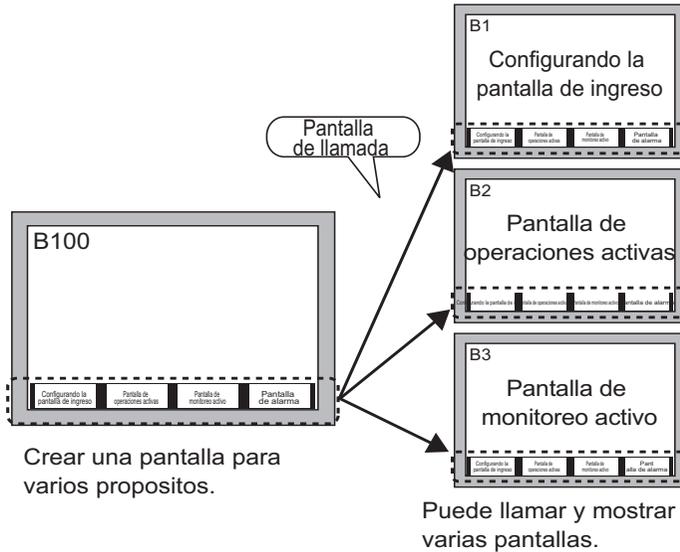


NOTA

- Para registrar la figura a un bloque separado, seleccione Nuevo en el cuadro [Lista de bloques] y cree un bloque nuevo.
☞ "8.8.2 Registrar imágenes en el bloque" (página 8-70)
-

8.7 Usar una pantalla varias veces

8.7.1 Procedimiento de configuración



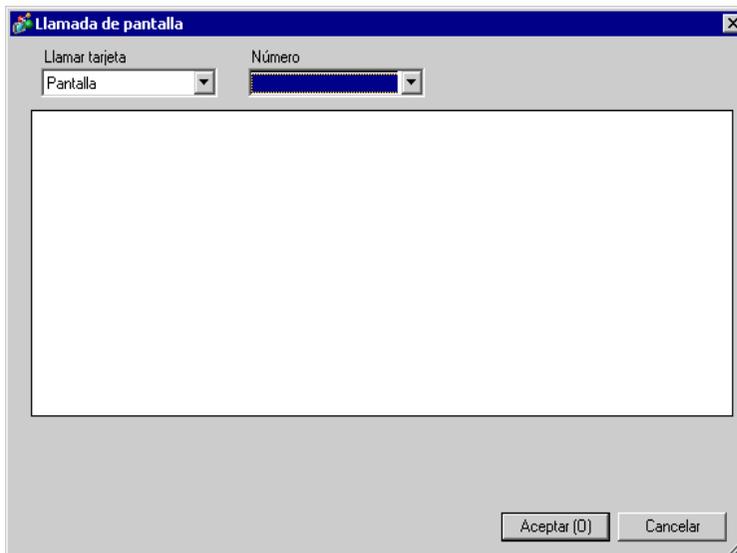
- 1 Desde el menú [Pantalla (S)], seleccione [Nueva pantalla (N)]. Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo [Nueva pantalla]. Haga clic en [Nuevo] para crear una pantalla de base nueva. (Por ejemplo, Pantalla base 2)



- 2 Desde el menú [Dibujar (D)], seleccione [Llamada de pantalla (O)] o haga clic en .



- 3 Cuando se arrastra en la pantalla creada, se muestra una línea de guiones y aparece el cuadro de diálogo [Llamada de pantalla].



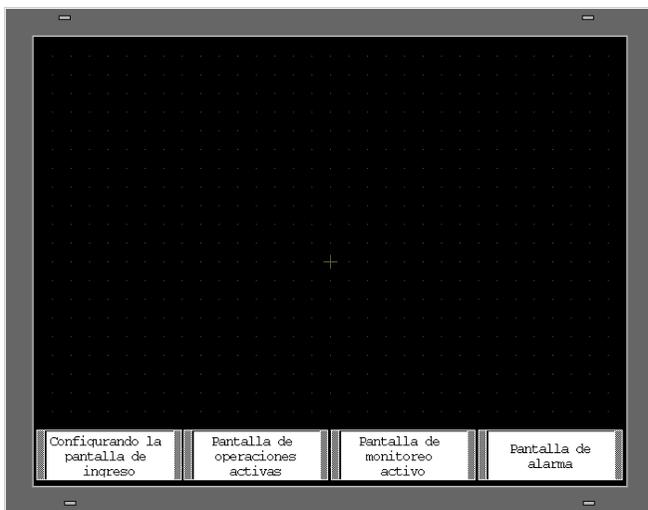
- 4 Seleccione la imagen de destino desde [Tipo pantalla].

Pantalla base	Aparecerán las pantallas base creadas anteriormente.
Imagen (Unidad de visualización)	Se visualizan los datos de imagen registrados en "Registro de imagen".
Imagen (CF)	Se visualizan los datos de imagen de la tarjeta CF registrados en "Registro de imagen".
Símbolo	Visualiza los símbolos registrados en "Registro del símbolo".
Teclado	Se visualizan los teclados registrados en "Registro del teclado".

NOTA

- Cuando llame a una [Pantalla base], llámela y póngala en el centro de la pantalla.

5 Seleccione una imagen y haga clic en [Aceptar] para visualizar la imagen designada.



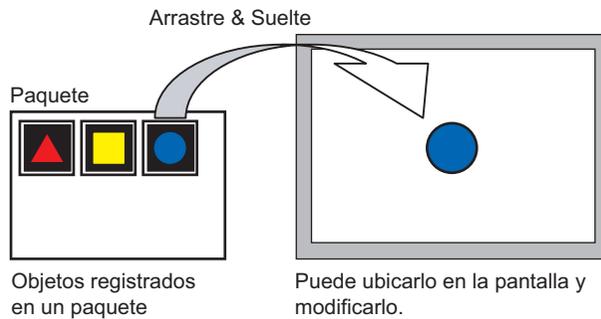
NOTA

- Después de dibujar un objeto de [Llamada de pantalla], el icono de salto está disponible en la esquina superior izquierda, debajo de la chincheta. Haga clic en este icono para cargar la pantalla llamada. Esta función es conveniente para comprobar y modificar las pantallas.
-

8.8 Modificar una imagen en otra pantalla

8.8.1 Poner gráficos registrados en un bloque

Puede poner gráficos registrados en el bloque arrastrando y soltándolos en la pantalla.

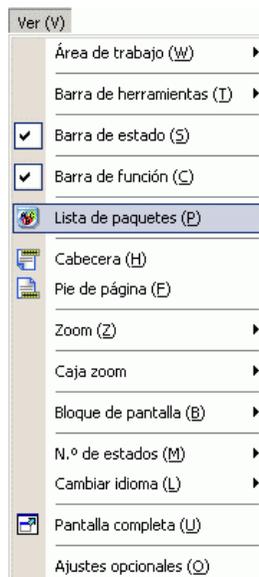


NOTA

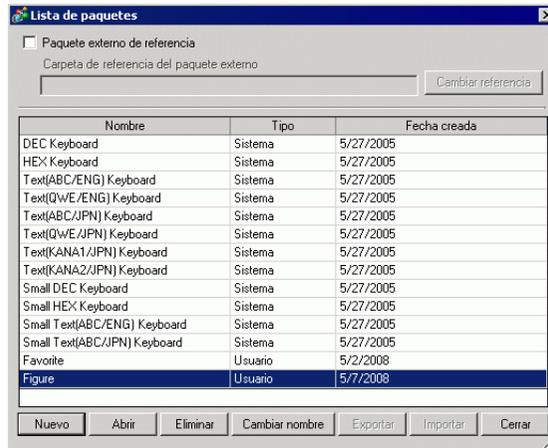
- Puede cargar y explorar los bloques registrados en otros ordenadores o servidores.

☞ "8.13.2 Guía de configuración de la lista de bloques" (página 8-104)

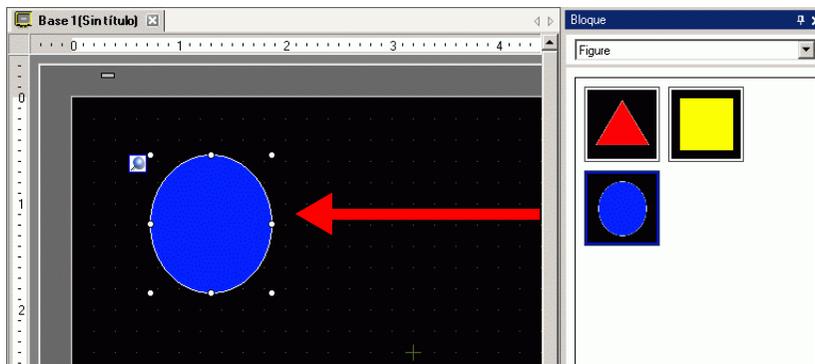
1 Muestra listas de formas registradas. En el menú [Ver (V)], seleccione [Bloque (P)] o haga clic en .



- 2 En el cuadro de diálogo [Lista de bloques, seleccione el bloque con la forma deseada y haga clic en [Abrir]. (Por ejemplo, figura)



- 3 Aparece el cuadro de diálogo [Bloque]. Seleccione una imagen y arrástrela a la pantalla de dibujo para ponerla.



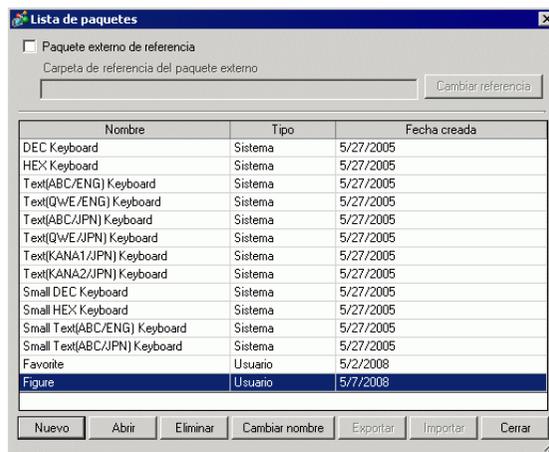
8.8.2 Registrar imágenes en el bloque

Puede registrar un objeto creado. También puede registrar una combinación de objetos múltiples.

NOTA

- Puede guardar los bloques que cree en otros ordenadores y servidores.
 ➔ "8.13.2 Guía de configuración de la lista de bloques" (página 8-104)

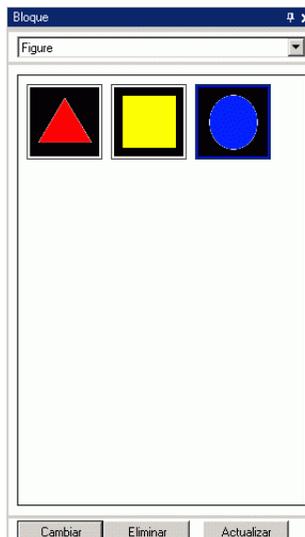
- 1 En el menú [Ver (V)], seleccione [Bloque (P)] o haga clic en .
- 2 En el cuadro de diálogo [Bloque], seleccione el nombre del bloque que va a registrar y haga clic en [Abrir]. (Por ejemplo, figura)



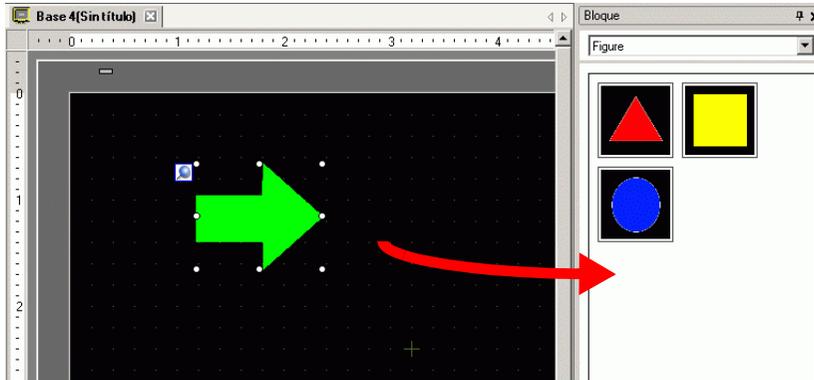
NOTA

- Para registrar imágenes en un bloque nuevo, haga clic en [Aceptar].

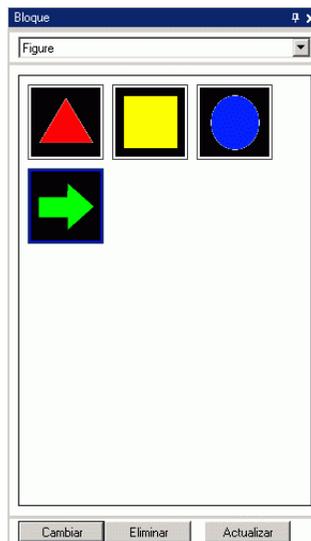
- 3 Aparecerá el cuadro de diálogo del [Bloque] seleccionado.



4 Seleccione la figura que a registrar y arrástrela al cuadro de diálogo [Bloque].



5 El registro del Bloque se ha finalizado.



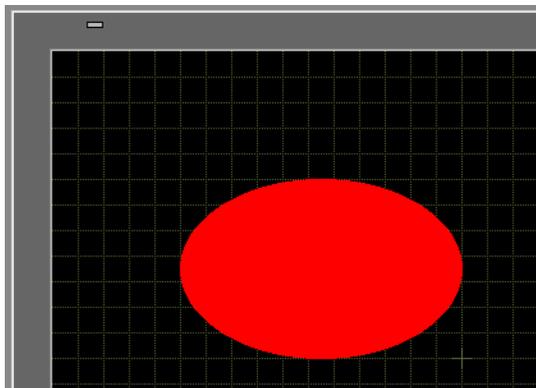
8.9 Crear una pantalla desde una plantilla

8.9.1 Configurar cuadrículas

■ Introducción

Puede configurar una cuadrícula con puntos o líneas en la pantalla de dibujo para usar de referencia cuando ponga objetos múltiples.

La posición de los objetos es definida por los puntos de la cuadrícula. Esto hace que la posición del objeto se ajuste con más facilidad.



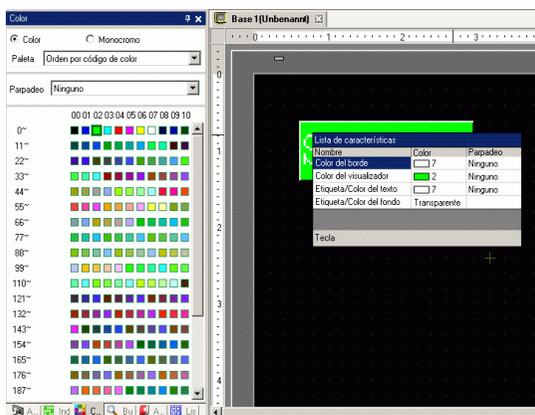
■ Procedimiento de configuración

NOTA

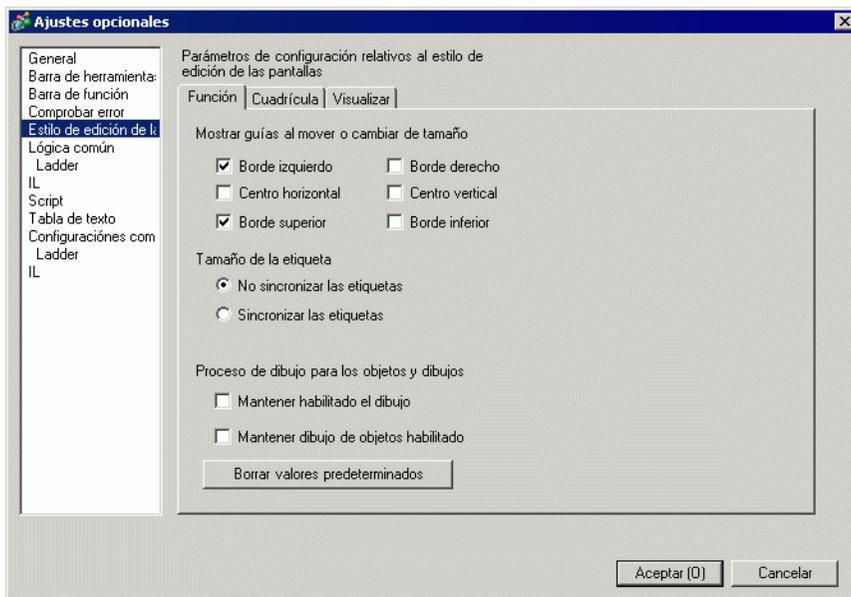
- Por más detalles, véase la Guía de configuración.

☞ "8.13.3 Guía de configuración de preferencias [Estilo de edición de pantalla]"
(página 8-107)

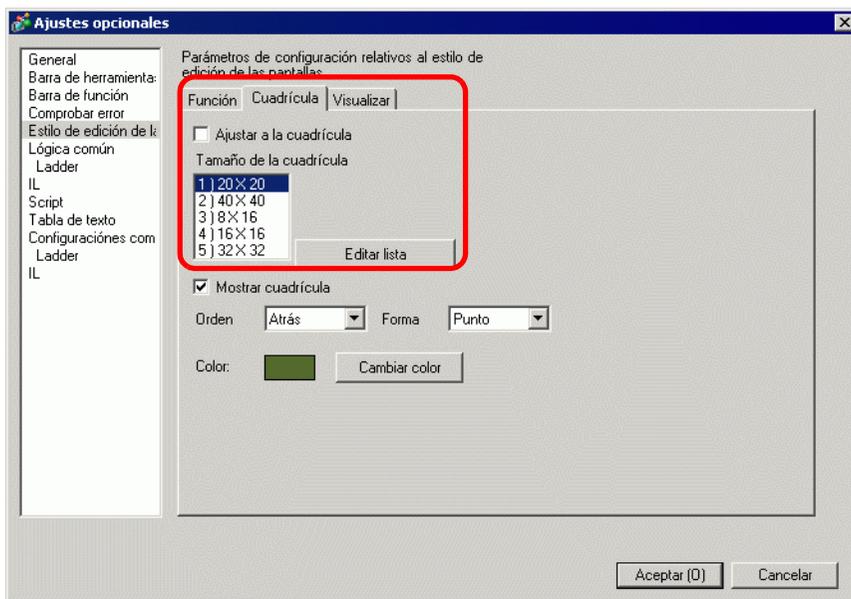
Muestre una cuadrícula lineal en la pantalla de dibujo y configure el ambiente para poner un objeto siguiendo un línea.



- 1 En el menú [Ver (V)] seleccione [Referencias (O)].
- 2 Aparece el cuadro de diálogo [Preferencias]. Seleccione [Estilo de edición de las pantallas].

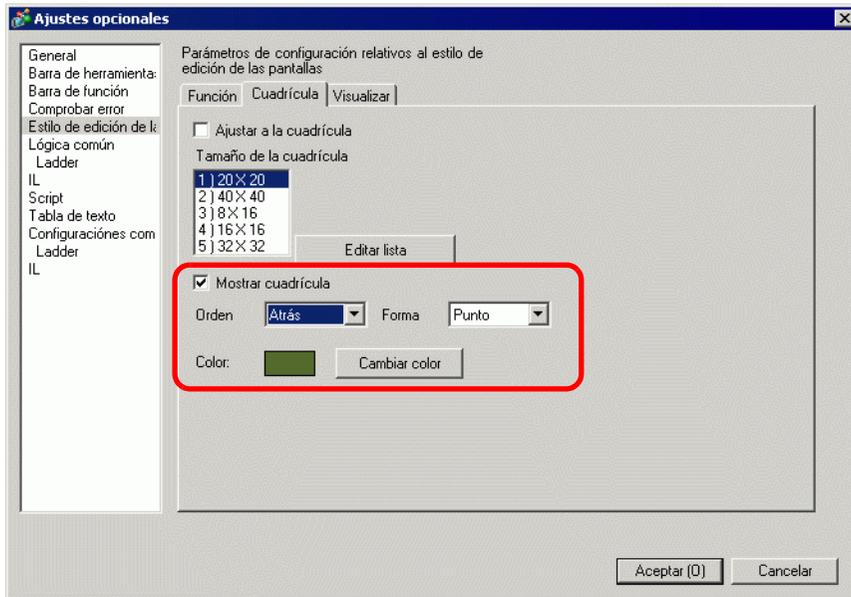


- 3 Configure los objetos de forma tal que se alinearán con los puntos de cuadrícula cuando se dibuje o edite. En la pestaña [Cuadrícula], seleccione la casilla [Ajustar a la cuadrícula]. Seleccione el espaciado de la cuadrícula en [Tamaño de cuadrícula (píxeles)]. (Por ejemplo, 20 x 20).

**NOTA**

- Si no encuentra el [Tamaño de cuadrícula] deseado, haga clic en [Editar lista] para definir un tamaño de cuadrícula personalizado.
- ☞ "8.13.3 Guía de configuración de preferencias [Estilo de edición de pantalla]" (página 8-107)

- 4 Defina la cuadrícula como puntos o líneas. Seleccione la casilla [Mostrar la cuadrícula]. Especifique el orden de visualización y la forma de la cuadrícula y haga clic en [Aceptar]. (Por ejemplo, [Orden] Atrás, [Forma] Cuadrícula)

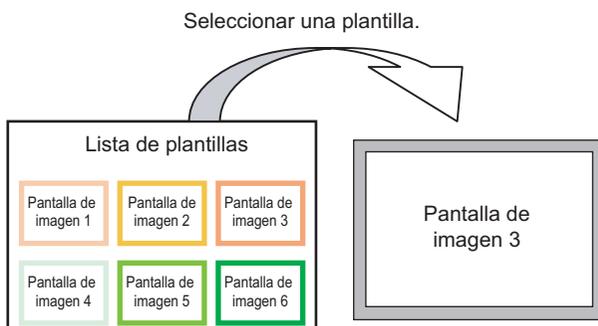


NOTA

- Haga clic en [Cambiar color] para seleccionar el color de la cuadrícula desde la paleta de colores.

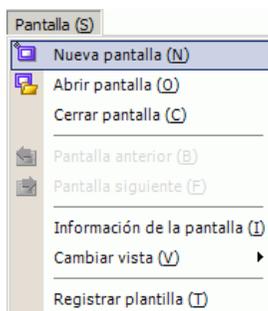
8.9.2 Seleccionar una pantalla desde las plantillas

Puede reducir el número de procesos de dibujo al editar en una pantalla registrada en las plantillas.

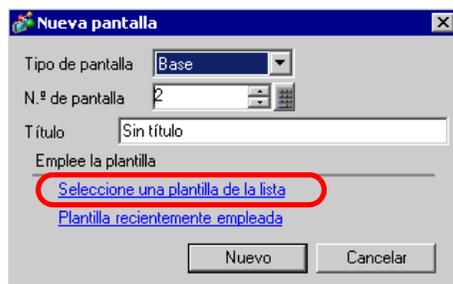


■ Ubicar una pantalla guardada como una plantilla

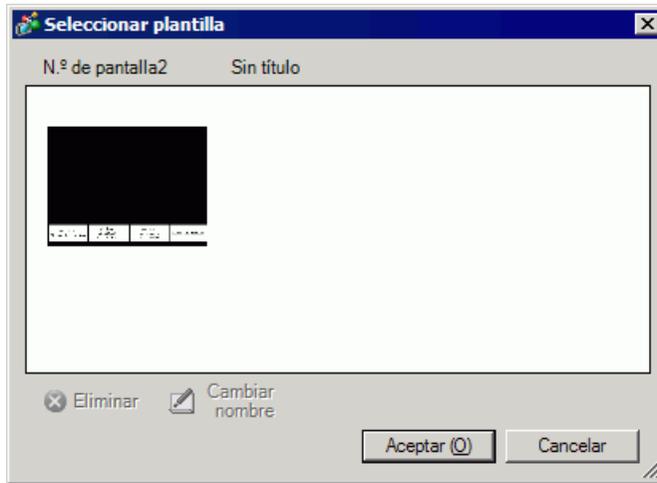
1 Desde el menú [Pantalla (S)], seleccione [Nueva pantalla (N)].



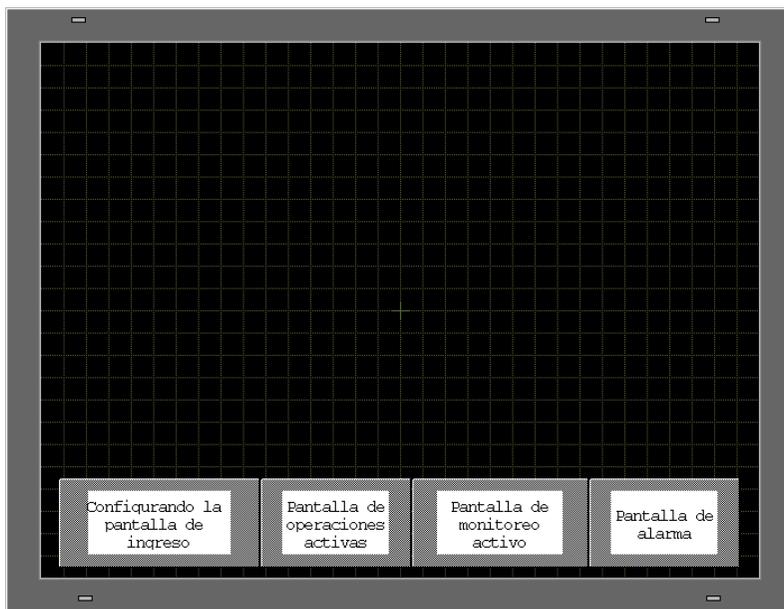
2 Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo [Nueva pantalla]. Haga clic en [Seleccionar una plantilla de la lista].



3 Se visualizan las plantillas registradas. Seleccione la pantalla que desee usar y haga clic en [Aceptar].

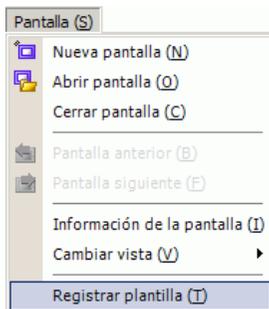


4 La plantilla se ubica en la pantalla.



■ Guardar como una plantilla

Puede registrar pantallas creadas como plantillas y usarlas nuevamente. Para convertir una pantalla en una plantilla, en el menú [Pantalla (S)], seleccione [Registrar plantilla (T)].



8.10 Pegar una imagen

8.10.1 Imagen de destino

Los datos de imagen que pueden visualizarse en la pantalla GP son los siguientes.

Imagen	Método de pegar	Descripción
Bitmap, JPEG, DPD, archivo PNG	Poner una imagen directamente en la pantalla	<p>Pega BMP, JPEG, DPD, o PNG directamente en la pantalla</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Al usar la misma imagen en varias pantallas, puede contener la capacidad de la pantalla al registrar la imagen original en "Imagen". Puede llamar a la pantalla base con una imagen ya puesta en otra pantalla base. <p>☞ "8.10.2 Procedimiento de pegado BMP/JPEG ■ Pegar imágenes directamente en la pantalla" (página 8-79)</p>
	Registrar una imagen en "Imagen (Visualizar)" y usar Llamada de pantalla	<p>Registra un archivo BMP, JPEG, DPD, o PNG como la "Imagen" y lo visualiza en la pantalla base usando Llamada de pantalla.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Puede mejorar la capacidad de la pantalla al registrar un archivo de imagen en "Imagen" y usar la misma imagen en pantallas múltiples. <p>☞ "8.10.2 Procedimiento de pegado BMP/JPEG ■ Registrar y usar imágenes" (página 8-82)</p> <p>☞ "8.7 Usar una pantalla varias veces" (página 8-65)</p>
	Registrar una imagen en "Imagen (CF)" y usar Llamada de pantalla	<p>Llama y visualiza los datos de la imagen almacenados en el Tarjeta CF en la pantalla base.</p> <p>☞ "8.7 Usar una pantalla varias veces" (página 8-65)</p>
	Llamar a la imagen de la pantalla base	<p>Llama y muestra los datos de la imagen ya creada de la pantalla base en la pantalla base.</p> <p>☞ "8.7 Usar una pantalla varias veces" (página 8-65)</p>
Símbolo	Imágenes registradas del "Registro del símbolo".	<p>Llama y visualiza los datos de la imagen punteada registrada en "Símbolo" en la pantalla base.</p> <p>☞ "8.11 Dibujar una imagen detallada" (página 8-84)</p>
Teclado	Imágenes registradas del "Teclado".	<p>Llama y visualiza el teclado registrado en la pantalla base.</p> <p>☞ "8.7 Usar una pantalla varias veces" (página 8-65)</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Puede llamar a un teclado desde un objeto de [Llamada de pantalla] en una pantalla base.

8.10.2 Procedimiento de pegado BMP/JPEG

■ Pegar imágenes directamente en la pantalla



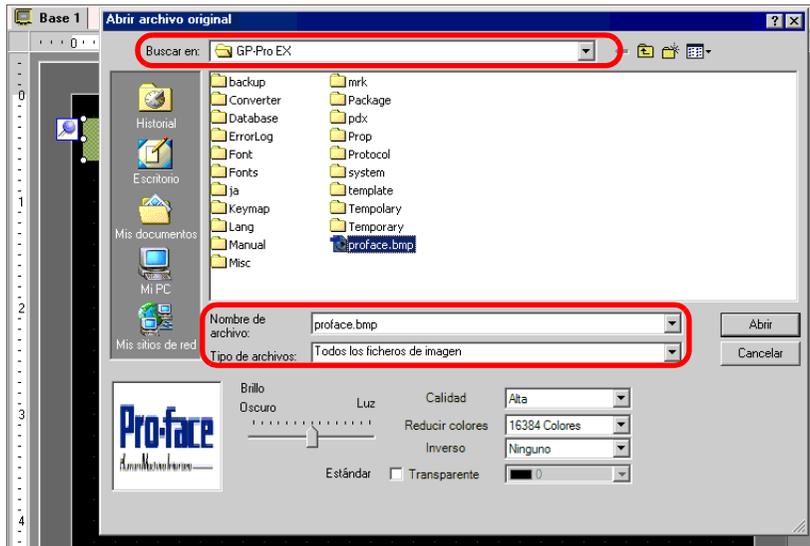
NOTA

- Sólo puede seleccionar un color en particular desde los colores utilizados y cambiar ese color al tono especificado. Para obtener información acerca del método de configuración, véase lo siguiente.
☞ "20.7.1 Guía de configuración de los [Ajustes de animación] ◆ Animación de tono" (página 20-32)

1 En el menú [Dibujar (D)], seleccione [Ubicación de la imagen (I)] o haga clic en el icono



- Haga clic en el área de dibujo de la pantalla para ubicar el objeto de la imagen. Haga doble clic en el objeto para abrir su cuadro de diálogo y defina el [Tipo de archivo] y el [Nombre del archivo] de la imagen a pegar.



NOTA

- También puede copiar mapas de bit en el ordenador. Haga clic en el área de dibujo de GP-Pro EX y en el menú [Editar] seleccione [Pegar]. Después de seleccionar el comando [Pegar], aparece el cuadro de diálogo anterior.

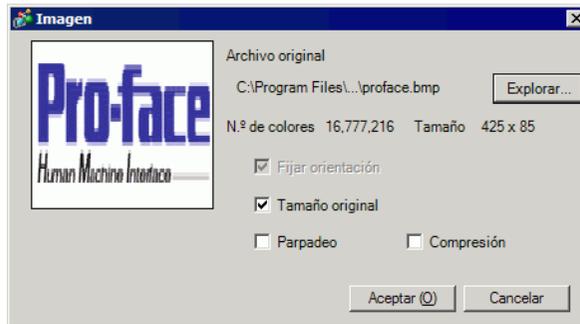
- Ajuste la calidad de la imagen y el número de colores y haga clic en [Abrir].

NOTA

- Seleccione [Transparente] para habilitar el botón [Configuración]. Haga clic en el botón, y en el cuadro [Configuraciones de color transparente] use el gotero para seleccionar el color en la imagen que se hará transparente. Esta función es útil para hacer transparente el color de fondo en las imágenes pegadas.

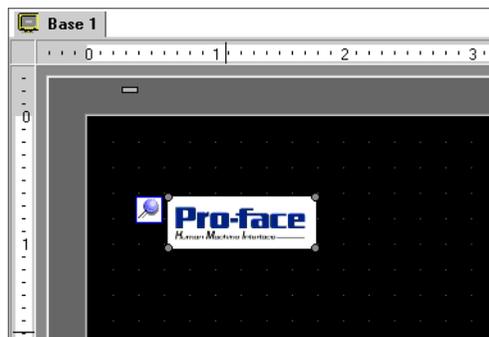


- 4 Aparecerá el siguiente cuadro de diálogo [Registro de imagen]. Defina el tamaño y la velocidad del parpadeo de la imagen que se pegará.

**NOTA**

- Cuando se selecciona [Tamaño original], se pone una imagen con el mismo tamaño que la imagen original. Después de ponerla no puede cambiar el tamaño de la imagen.
- Cuando se selecciona [Fijar orientación], se pone una imagen con la razón de horizontal a vertical fija de la imagen original.

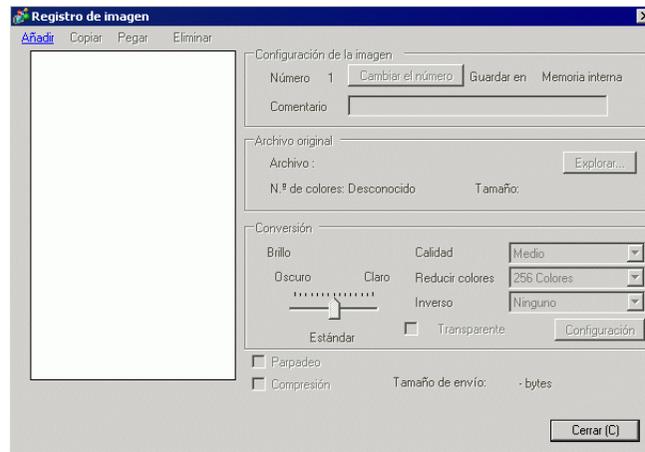
- 5 Haga clic en [Aceptar] y se colocará la imagen designada.



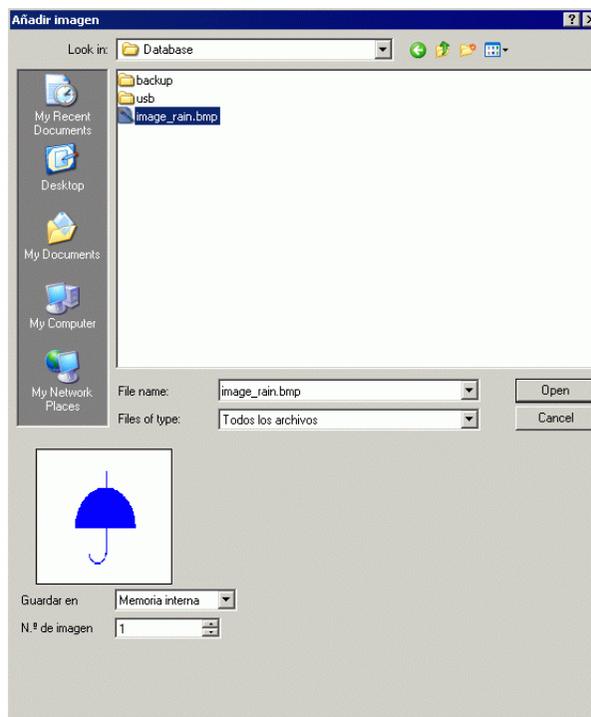
■ Registrar y usar imágenes

Al usar el Registro de imagen y sus imágenes, puede reducir el volumen de los datos de imagen.

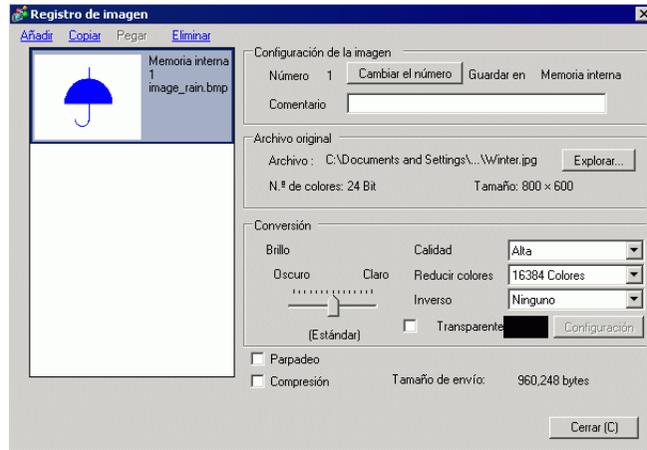
- 1 En el menú [Ajustes comunes (R)], seleccione [Registro de imagen (I)], o bien haga clic en  para mostrar el siguiente cuadro de diálogo.



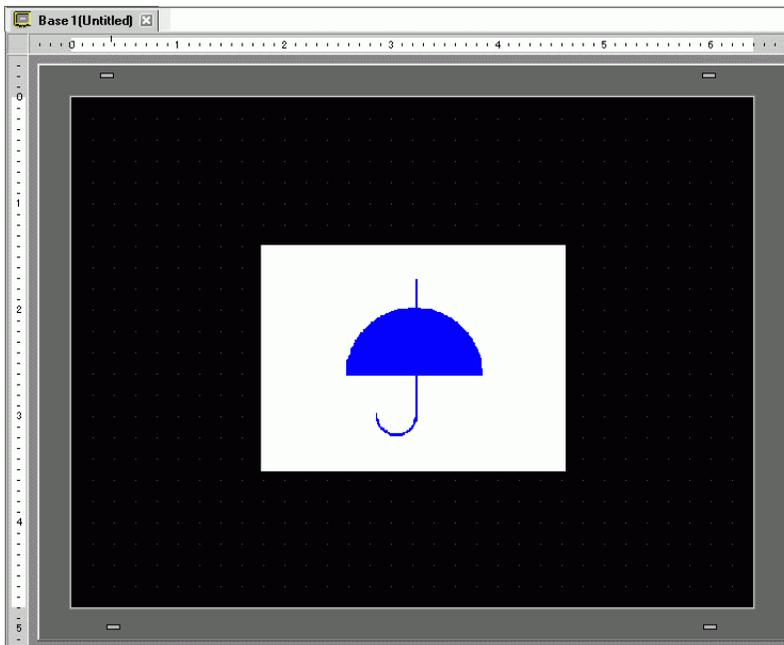
- 2 Haga clic en [Añadir]. Aparece el cuadro de diálogo [Añadir imagen]. Seleccione un gráfico y haga clic en [Abrir].



3 Si es necesario, agregue comentarios a las imágenes, ajuste el brillo o los colores y haga clic en [Cerrar]. El registro de la imagen se ha finalizado.



4 La imagen registrada puede cargarse en la pantalla. A continuación se describen los pasos.
☞ "8.7 Usar una pantalla varias veces" (página 8-65)

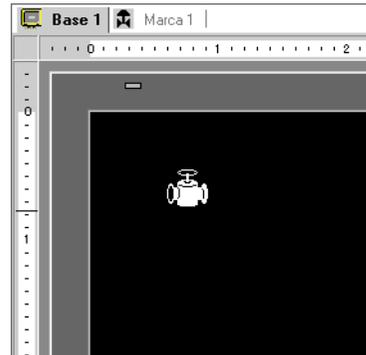
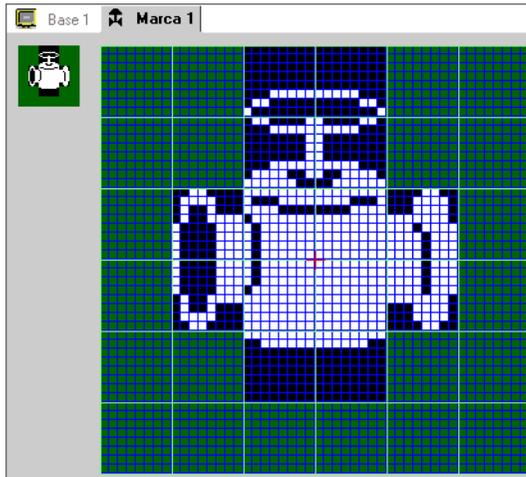


8.11 Dibujar una imagen detallada

8.11.1 Dibujar una válvula

■ Introducción

Puede llamar y visualizar datos de imagen creados en un Símbolo a la pantalla base. En [Registro del símbolo] puede usar puntos para dibujar sus propios símbolos o imágenes.

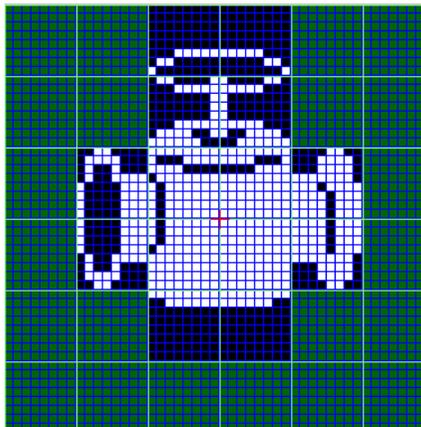


■ Procedimiento de configuración

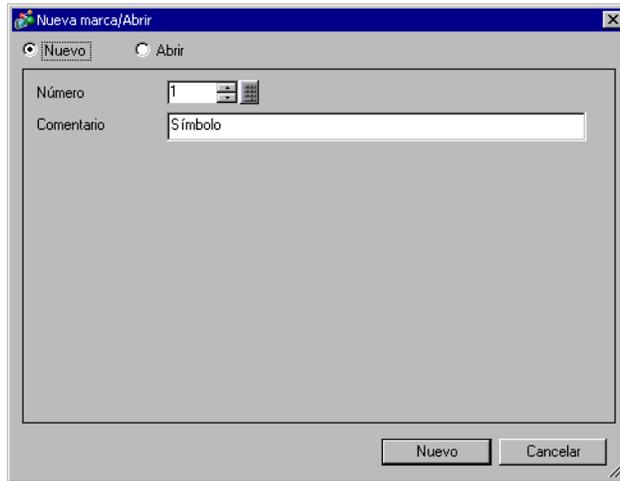
NOTA

- Por más detalles, véase la Guía de configuración.
☞ "8.13.4 Guía de ajustes comunes del registro del símbolo" (página 8-112)

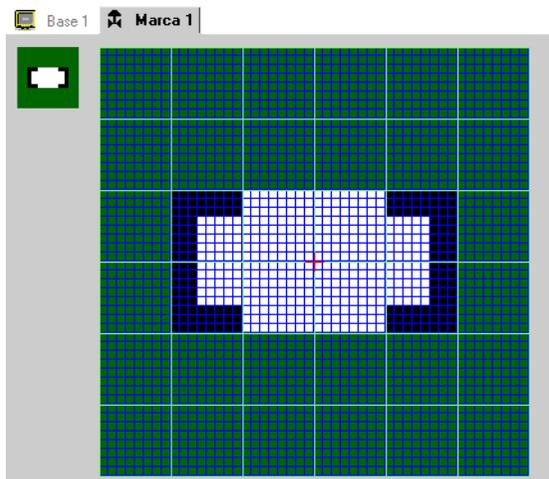
Para dibujar una válvula con puntos:



- 1 Desde el menú [Ajustes comunes (R)], haga clic en [Registro del símbolo (M)]. Seleccione [Nuevo] e introduzca el [Número] y [Comentario] y haga clic en [Nuevo]. (Por ejemplo, [Número]=1, [Comentario]=Símbolo)

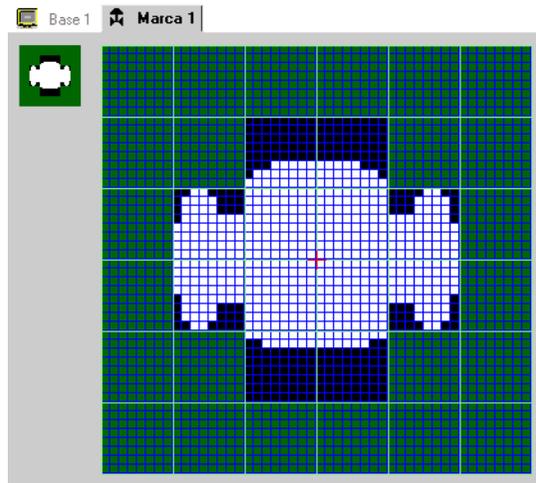


- 2 Cree un contorno del cuerpo de la válvula con un rectángulo. Desde el menú [Dibujo (D)], seleccione [Rectángulo llenado]. Póngalo después de arrastrarlo para ajustar el tamaño y la ubicación del rectángulo.

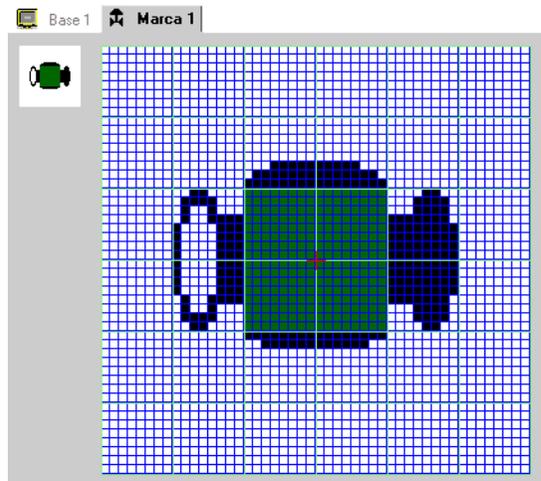
**NOTA**

- Desde el menú [Editar (E)], haga clic en [Deshacer (U)] para anular el comando.

- 3 Cree una abertura de válvula con una elipse. En el menú [Dibujo], seleccione [Círculo/Elipse llenado (C)] y ponga el objeto en la pantalla después de ajustar el tamaño y la ubicación de la elipse.

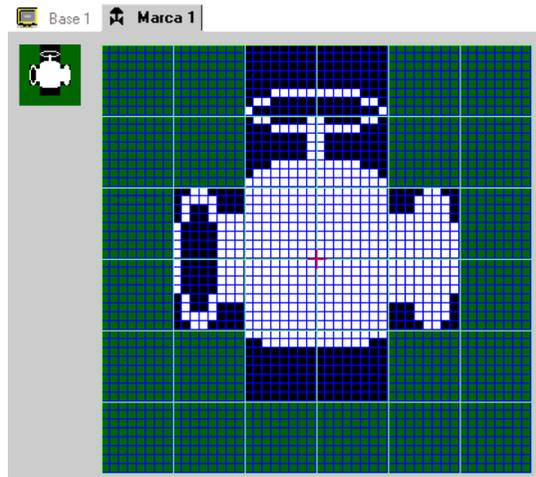


- 4 Cree un perfil de la abertura de la válvula usando [Inversión del color]. Desde el menú [Editar], seleccione [Inversión del color (Y)] para invertir el punto en el lienzo. En este estado, desde el menú [Dibujo], seleccione [Círculo/Elipse llenado] para poner después de ajustar el tamaño y la ubicación de la elipse. Después de ponerlo en la pantalla, haga clic de nuevo en [Inversión del color (Y)] para volver al estado de lienzo.

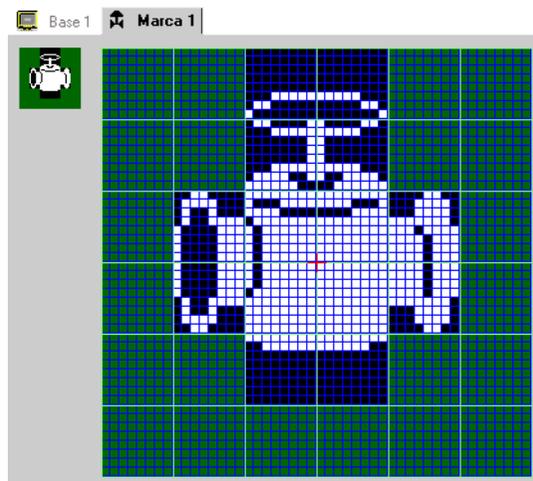


- 5 Cree la parte de la manija con una elipse y un rectángulo. En el menú [Dibujo], seleccione [Círculo/Elipse (C)] o [Rectángulo llenado (T)].

Haga clic en [Rectángulo Llenado (T)] y ponga el objeto en la pantalla después de ajustar el tamaño y la ubicación del óvalo o rectángulo.



6 Afine cada objeto usando puntos. Desde el menú [Dibujar (D)], seleccione [Punto (D)]. Para dibujar puede hacer clic para Activar (blanco) y haga clic derecho para Desactivar (negro).



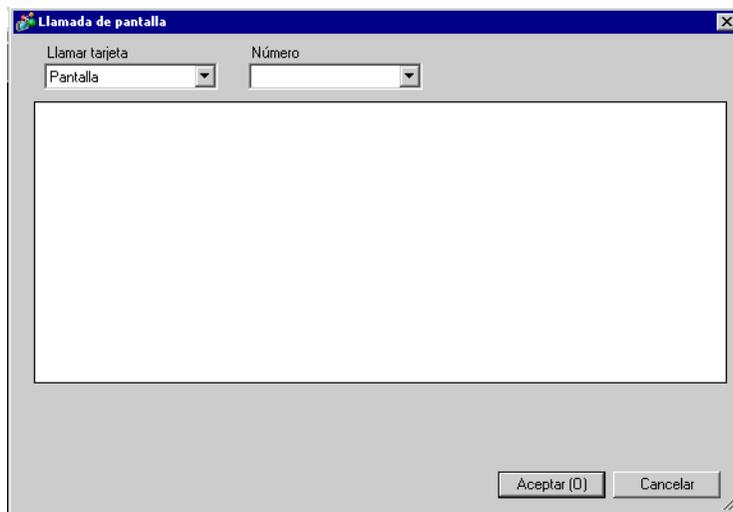
7 Haga clic en la pestaña [Base 1] y abra una pantalla base para poner el símbolo. Desde el menú [Dibujar (D)] haga clic en [Llamada de pantalla (O)].



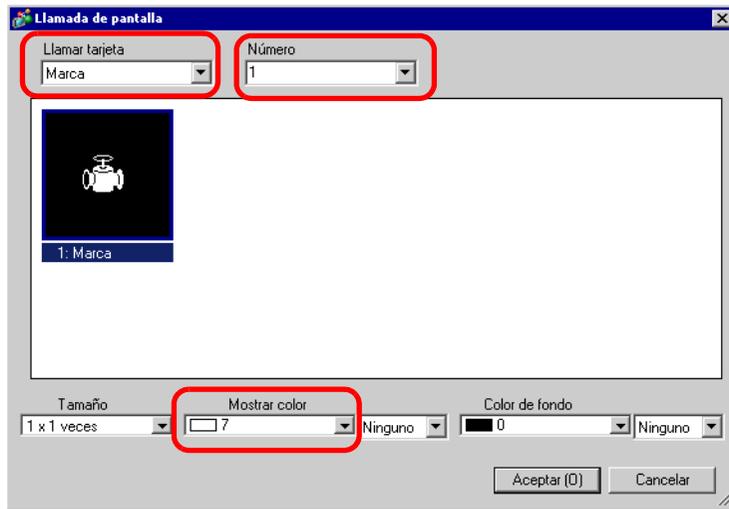
NOTA

- En el menú [Pantalla (S)] seleccione en [Nueva pantalla (N)] para crear una pantalla de base nueva.

8 Haga clic en la pantalla de dibujo y el borde punteado se ubica en la pantalla. Aparecerá el cuadro de diálogo [Pantalla de llamada].



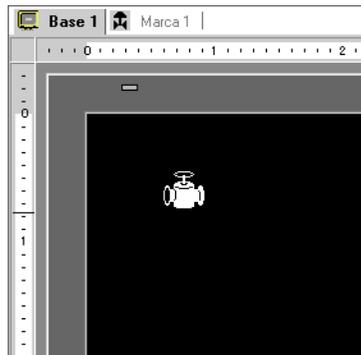
9 Seleccione [Registro del símbolo] desde [Tipo pantalla] y seleccione el número de símbolo registrado en [Número]. (Por ejemplo, 1)



NOTA

- Puede designar el color del símbolo creado.

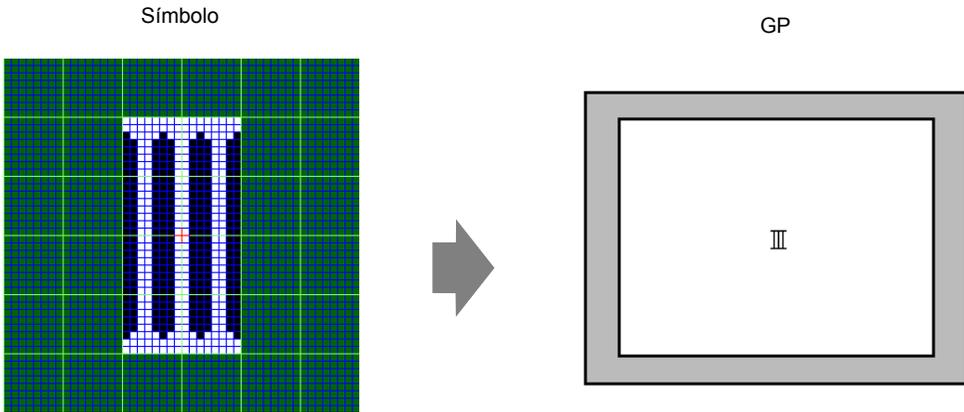
10 Seleccione una imagen y haga clic en [Aceptar] para visualizar la imagen designada.



8.11.2 Visualizar un carácter externo al código de carácter

Dibuje un carácter externo con puntos en el símbolo. Puede visualizar caracteres externos registrados en la pantalla.

Puede registrar caracteres externos registrados sólo cuando selecciona la fuente estándar ASCII (fuente bitmap) y el tamaño de la fuente de 8 x 16 puntos o mayor.



■ Procedimiento de configuración

Puede visualizar el carácter creado en la pantalla al reemplazar un carácter en el marco en la tabla de códigos de caracteres con él. El siguiente procedimiento es para reemplazar el carácter "?" (89h) en la tabla de códigos de caracteres (Página de códigos 850) con el carácter "III", que fue creado con puntos, y para mostrar el carácter "III" en la pantalla GP.

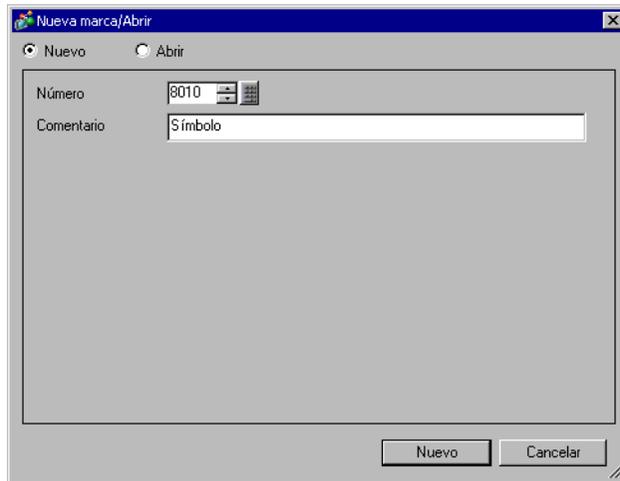
◆ Tabla de códigos de caracteres

La siguiente es la tabla de códigos de caracteres de la Página de códigos 850, el código de caracteres usado en GP.

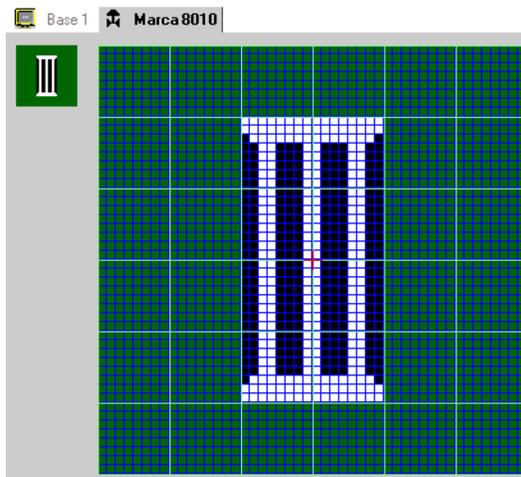
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	a	b	c	d	e	f
0	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	■
8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

Corresponde a 89h "?"

- 1 Desde el menú [Ajustes comunes (R)], haga clic en [Registro del símbolo (M)]. Seleccione [Nuevo] e introduzca el número del símbolo "8010" en el [Número] que corresponde al carácter ? (89h) en la tabla de códigos de caracteres, y haga clic en [Nuevo].
☞ " ■ Tabla de códigos de entrada" (página 8-94)



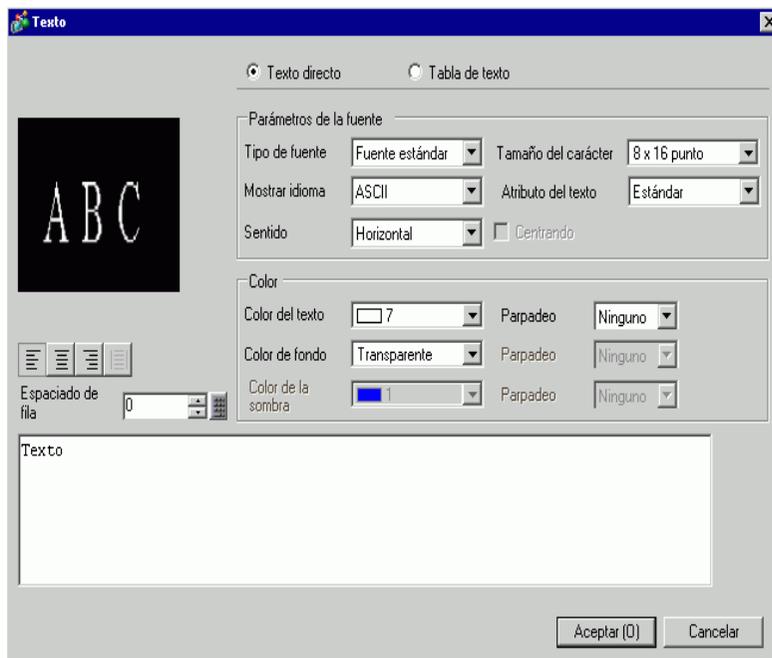
- 2 Dibuje un carácter especial. Cree "III" para visualizarlo en la pantalla.



3 Haga clic en la pestaña [Base 1], seleccione el menú [Dibujo (D)], luego seleccione [Texto (S)].

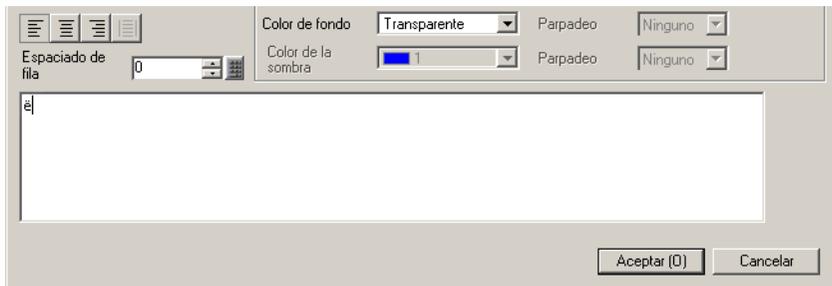


4 Ponga el texto en la pantalla y haga doble clic para abrir el cuadro de diálogo [Texto].



5 En el área para introducir textos, mientras mantiene pulsada la tecla [Alt], introduzca el [Código de entrada] "0235", que corresponde al código del texto (89h). Al soltar la tecla [Alt], se introduce ?. Haga clic en [Aceptar].

☞ " ■ Tabla de códigos de entrada" (página 8-94)



NOTA

- El carácter puesto en la pantalla de dibujo se muestra como "?". Sin embargo, en la pantalla trasferida a la GP aparecerá "III".

■ Cómo visualizar caracteres cuyo código de carácter no aparece en la lista

Los símbolos dibujados para los números de símbolo desde 8001 a 8128 se tratan como los caracteres de los códigos de caracteres desde 80h a FFh. Por ejemplo, 8001 corresponde a 80h, y 8002 a 81h.

Si crea símbolos para estos números de símbolo, serán registrados como caracteres externos. Al introducir el código de entrada correspondiente a un número de símbolo en la pantalla base, el carácter visualizado en la pantalla base se visualiza como un carácter externo registrado en la GP.

■ Tabla de códigos de entrada

Origen del visualizador de marca	Código del texto Página 851 del código	Ingresar código (Alt + Código)	Origen del visualizador de marca	Código del texto Página 851 del código	Ingresar código (Alt + Código)	Origen del visualizador de marca	Código del texto Página 851 del código	Ingresar código (Alt + Código)
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 Crear una pantalla animada controlando los colores y la visualización de dibujos

8.12.1 Tipos de animación que pueden configurarse

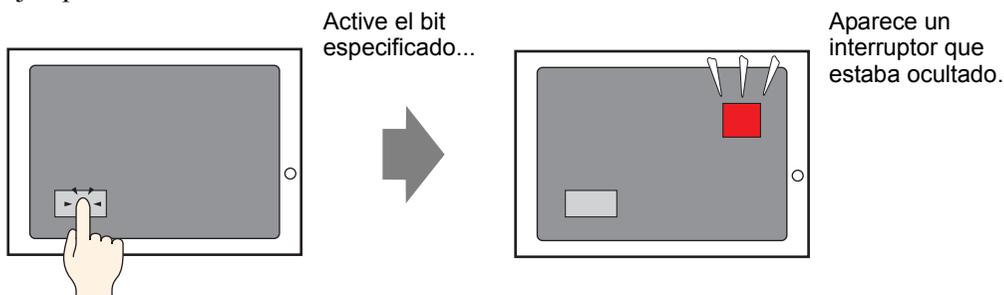
NOTA

- Para obtener más información acerca de la animación, véase el siguiente capítulo.
☞ "Capítulo 20 Animación de los objeto de pantalla", página 20-1)

■ Mostrar/Ocultar el dibujo

El dibujo se puede ocultar una vez y volver a mostrarse cuando sea necesario. También se puede usar como una función de seguridad (por ejemplo, manteniéndolo oculto de forma que sólo una persona específica pueda usarlo).

Por ejemplo:



■ Cambiar la posición del dibujo

Al mover el dibujo se pueden mostrar los cambios en situaciones reales en la pantalla.

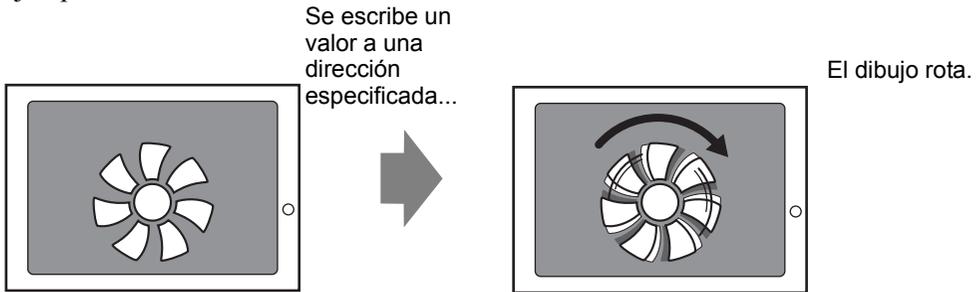
Por ejemplo:



■ Rotar los dibujos

El dibujo se puede rotar para mostrar la rotación de equipos como ventiladores y motores.

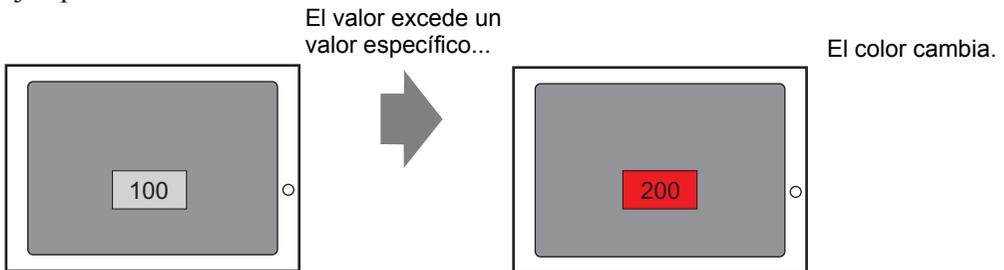
Por ejemplo:



■ Cambiar el color del dibujo

El color del dibujo puede cambiarse en un momento arbitrario. Cambie el color a medida que el valor excede un valor específico y cuando quiera distinguir entre los mensajes de error.

Por ejemplo:

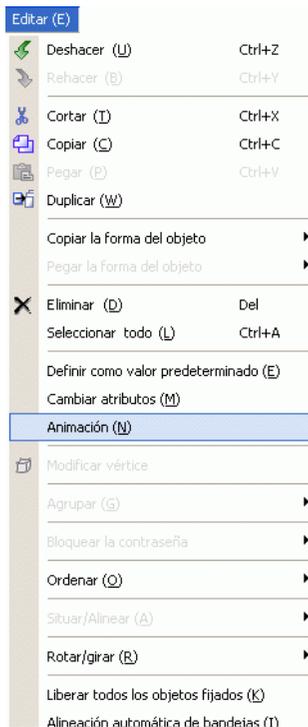


8.12.2 Procedimiento de configuración

NOTA

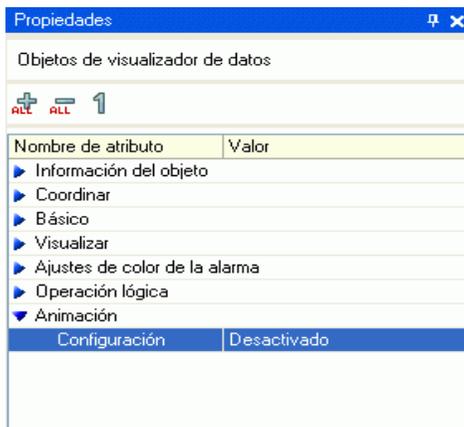
- Consulte la Guía de ajustes de la animación para obtener información detallada.
☞ "20.7 Guía de configuración" (página 20-23)

1 Seleccione un dibujo para el cual desea configurar la animación y haga clic en [Animación (N)] en el menú [Editar (E)].

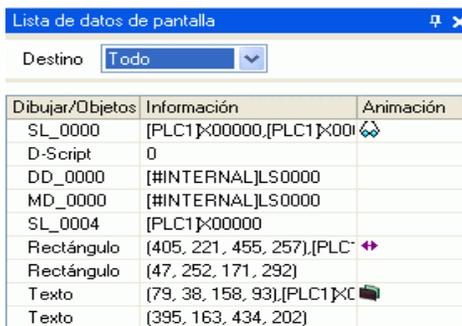


NOTA

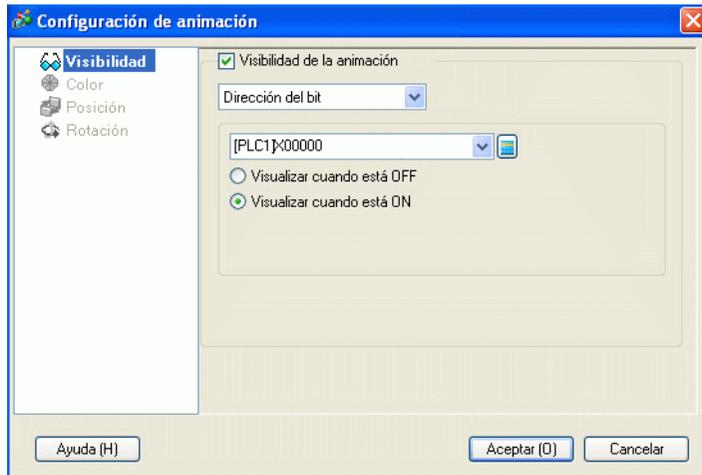
- La pantalla de ajustes de la animación también puede mostrarse de la siguiente forma.
 - Seleccione un dibujo y haga clic en  en [Propiedades] - [Animación].



- En la [Lista de datos de pantalla], haga doble clic en la columna [Animación] del objeto que desea editar.



- 2 Aparecerá el cuadro de diálogo [Ajustes de animación]. Seleccione el tipo de animación desde la lista en el lado izquierdo de la pantalla. Configure la animación en el lado derecho de la pantalla.

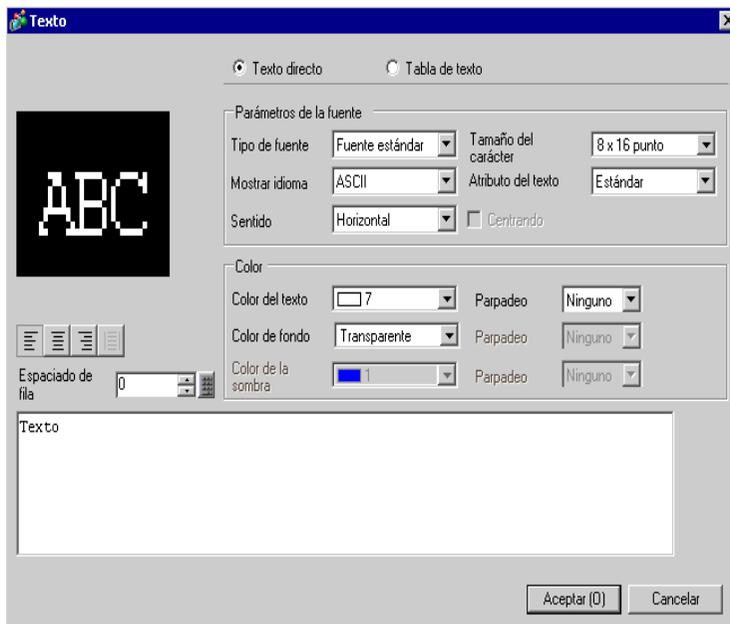


NOTA

- El tipo de animación que puede configurarse varía según los objetos y dibujos seleccionados.
☞ "20.1.2 Objetos soportados" (página 20-4)

8.13 Guía de configuración

8.13.1 Guía de configuración del texto



Configuración	Descripción
Texto directo	Introduzca un texto en la ventana Introducir texto y la póngalo directamente en la pantalla como texto fijo.
Tipo de fuente	<p>Seleccione entre [Fuente estándar], [Fuente Stroke] y [Fuente imagen].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fuente estándar Puede seleccionar la fuente bitmap de ya sea [ASCII], [Japonés], [Chino (tradicional)], [Chino (simplificado)] o [Coreano]. <p>IMPORTANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fuente estándar se convertirá en una fuente bitmap. La velocidad de visualización es más rápida con otras fuentes, sin embargo los caracteres pueden tener contornos dentados o verse distorsionados si se agrandan/reducen demasiado. • Las fuentes estándar japonés y ASCII se transfieren a la GP. Para usar fuentes estándar de chino (simplificado), coreano, o chino (tradicional), debe añadir la fuente en [Ajustes del sistema/Fuente]. <p>☞ "6.2 Definir la fuente Stroke y fuente estándar" (página 6-3)</p>

Sigue

Configuración		Descripción
Texto directo	Tipo de fuente	<ul style="list-style-type: none"> • Fuente Stroke Puede seleccionar la fuente vectorial de ya sea [ASCII], [Japonés], [Chino (tradicional)], [Chino (simplificado)], [Coreano], [Cirílico], o [Tailandés]. <p>IMPORTANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • La fuente stroke se convertirá en una fuente vectorial. Los caracteres se visualizan con contornos suaves si se agrandan, pero la velocidad de visualización es más lenta que con la fuente estándar. • La fuente Stroke ASCII se transferirá a la unidad GP. Para usar la fuente stroke del japonés, chino (simplificado), coreano, chino (tradicional), cirílico o tailandés, debe añadir el idioma en [Ajustes del sistema/ Fuente]. <p>☞ "6.2 Definir la fuente Stroke y fuente estándar" (página 6-3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fuente imagen Muestra una fuente de Windows como datos bitmap. <p>☞ "6.3 Imagen de fuente" (página 6-14)</p>
	Tamaño del texto	<p>Seleccione el tamaño del texto. Cada tipo de fuente tiene un rango de tamaños diferente.</p> <p>Fuente estándar Puede seleccionar el tamaño de la fuente desde ya sea [8 x 8 píxeles] a [64 x 128 píxeles] en incrementos de unidades de 8 píxeles, o puede seleccionar un tamaño de fuente fijo de [6 x 10 píxeles], [8 x 13 píxeles], o [13 x 23 píxeles]. Cuando se usan tamaños fijos, sólo puede visualizar caracteres alfanuméricos de un byte.</p> <p>Fuente Stroke: 6 a 127</p> <p>Cuando esté seleccionada la casilla [Ajustar tamaño del texto automáticamente], defina el [Tamaño máximo] y [Tamaño mínimo] de la fuente.</p>
	Idioma	Elija un idioma para visualizar el texto, ya sea [ASCII], [Japonés], [Chino (tradicional)], [Chino (simplificado)], [Coreano], [Cirílico] o [Tailandés].
	Atributos del texto	<p>Cuando [Tipo de fuente] es [Fuente estándar] o [Fuente Stroke], seleccione entre los siguientes atributos de texto.</p> <p>Fuente estándar: Elija entre [Estándar], [Negrita] y [Sombra] (Cuando use un tamaño de fuente fijo [6 x 10], seleccione entre [Estándar] y [Sombra].)</p> <p>Fuente Stroke: Elija entre [Estándar], [Negrita] y [Contorno]</p>
	Orientación	Seleccione entre [Vertical] y [Horizontal].
	Centrado	Si selecciona "Vertical ", alinee el centro del texto con caracteres de uno y dos bytes.
	Campo Introducir texto	Si se selecciona [Texto directo], introduzca la cadena de caracteres.
	Tabla de texto	<p>Use textos desde una tabla de texto guardada anteriormente.</p> <p>☞ "17.4 Cambiar el idioma de un texto (Multilinguaje)" (página 17-16)</p>

Sigue

Configuración		Descripción
Tabla de texto	Tipo de fuente	<p>Seleccione [Fuente estándar] o [Fuente stroke].</p> <ul style="list-style-type: none"> Fuente estándar Puede seleccionar la fuente bitmap de ya sea [ASCII], [Japonés], [Chino (tradicional)], [Chino (simplificado)] o [Coreano]. <p>IMPORTANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> La fuente estándar se convertirá en una fuente bitmap. La velocidad de visualización es más rápida con otras fuentes, sin embargo los caracteres pueden tener contornos dentados o verse distorsionados si se agrandan/ reducen demasiado. Las fuentes estándar japonés y ASCII se transfieren a la GP. Para usar fuentes estándar de chino (simplificado), coreano, o chino (tradicional), debe añadir la fuente en [Ajustes del sistema/Fuente]. <p>☞ "6.2 Definir la fuente Stroke y fuente estándar" (página 6-3)</p>
	Tipo de fuente	<ul style="list-style-type: none"> Fuente Stroke Puede seleccionar la fuente vectorial de ya sea [ASCII], [Japonés], [Chino (tradicional)], [Chino (simplificado)], [Coreano], [Cirílico], o [Tailandés]. <p>IMPORTANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> La fuente stroke se convertirá en una fuente vectorial. Los caracteres se visualizan con contornos suaves si se agrandan, pero la velocidad de visualización es más lenta que con la fuente estándar. La fuente Stroke ASCII se transferirá a la unidad GP. Para usar la fuente stroke del japonés, chino (simplificado), coreano, chino (tradicional), cirílico o tailandés, debe añadir el idioma en [Ajustes del sistema/Fuente]. <p>☞ "6.2 Definir la fuente Stroke y fuente estándar" (página 6-3)</p>
	Tamaño del texto	<p>Seleccione el tamaño del texto. Cada tipo de fuente tiene un rango de tamaños diferente.</p> <p>Fuente estándar Puede seleccionar el tamaño de la fuente desde ya sea [8 x 8 píxeles] a [64 x 128 píxeles] en incrementos de unidades de 8 píxeles, o puede seleccionar un tamaño de fuente fijo de [6 x 10 píxeles], [8 x 13 píxeles], o [13 x 23 píxeles]. Cuando se usan tamaños fijos, sólo puede visualizar caracteres alfanuméricos de un byte.</p> <p>Fuente Stroke: 6 a 127</p> <p>Cuando esté seleccionada la casilla [Ajustar tamaño del texto automáticamente], defina el [Tamaño máximo] y [Tamaño mínimo] de la fuente.</p>
	Ajustar tamaño del texto automáticamente	<p>Con el rango de tamaños de texto máximo y mínimo que se ha configurado, el tamaño de la fuente se ajusta al texto de forma automática.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> El rango no se puede definir cuando la Fuente estándar está seleccionada.
	Tamaño máximo	6-127
	Tamaño mínimo	6-127

Sigue

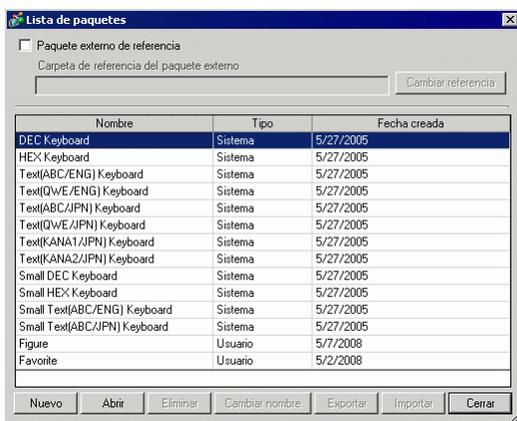
Configuración		Descripción
Tabla de texto	Atributos del texto	Cuando [Tipo de fuente] es [Fuente estándar] o [Fuente Stroke], seleccione entre los siguientes atributos de texto. Fuente estándar: Elija entre [Estándar], [Negrita] y [Sombra] (Cuando use un tamaño de fuente fijo [6 x 10], seleccione entre [Estándar] y [Sombra].) Fuente Stroke: Elija entre [Estándar], [Negrita] y [Contorno]
	Orientación	Seleccione entre [Vertical] y [Horizontal].
	Centrado	Si selecciona "Vertical", alinee el centro del texto con caracteres de uno y dos bytes.
	Seleccionar el texto	Seleccione un texto desde la Tabla de texto.
Color del texto		Defina el color del texto.
Color del fondo		Defina el color de fondo para el texto.
Color de la sombra		Si el menú [Tipo de fuente] - comando [Fuente estándar] y el menú [Atributo del texto] - comando [Sombra] están seleccionados, defina el color para la sombra del texto.
Idioma		Elija un idioma para visualizar el texto, ya sea [ASCII], [Japonés], [Chino (tradicional)], [Chino (simplificado)], [Coreano], [Cirílico] o [Tailandés].
Espaciado entre líneas		Defina un valor desde 0 a 255. Esto sólo aplica cuando agrega filas de texto múltiples en el campo [Texto]. Esta opción no puede usarse cuando [Tipo de fuente] está definido como [Fuente imagen].
Alinear		Especifica si el texto se fija al centro de los objetos.

NOTA

- Seleccione el texto puesto en la pantalla y presione la tecla [F2], y podrá modificar el texto en la etiqueta de forma directa.

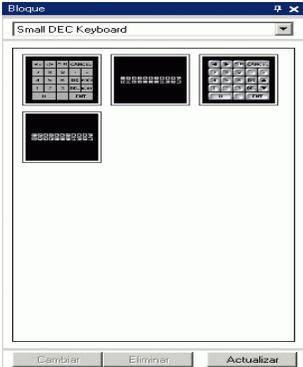
8.13.2 Guía de configuración de la lista de bloques

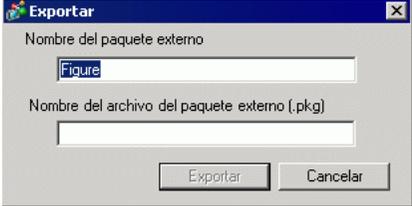
Muestra la lista de bloques registrada en GP-Pro EX. Puede registrar objetos, dibujos y teclados etc., creados por el usuario. Un [Bloque] puede almacenar una combinación de 200 dibujos, objetos y teclados. Si un dibujo u objeto está registrado en grupos múltiples, se cuenta como uno en la cuenta del bloque.



Configuración	Descripción
Paquete externo de referencia	<p>Configura referencias de bloques externos.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si se habilita, enumera los bloques registrados y los bloques de carpetas de referencia registrados. • Si la carpeta de referencia no se encuentra, aparece un mensaje de error y la lista sólo muestra los bloques registrados.
Carpeta de referencia del paquete externo	<p>Muestra la ubicación de la carpeta de referencia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambiar referencia Muestra un cuadro de diálogo para cambiar la referencia a bloques externos. Introduzca la ubicación de la carpeta en forma directa, o bien haga clic en [Explorar] y seleccione la carpeta desde el cuadro [Buscar carpeta].

Sigue

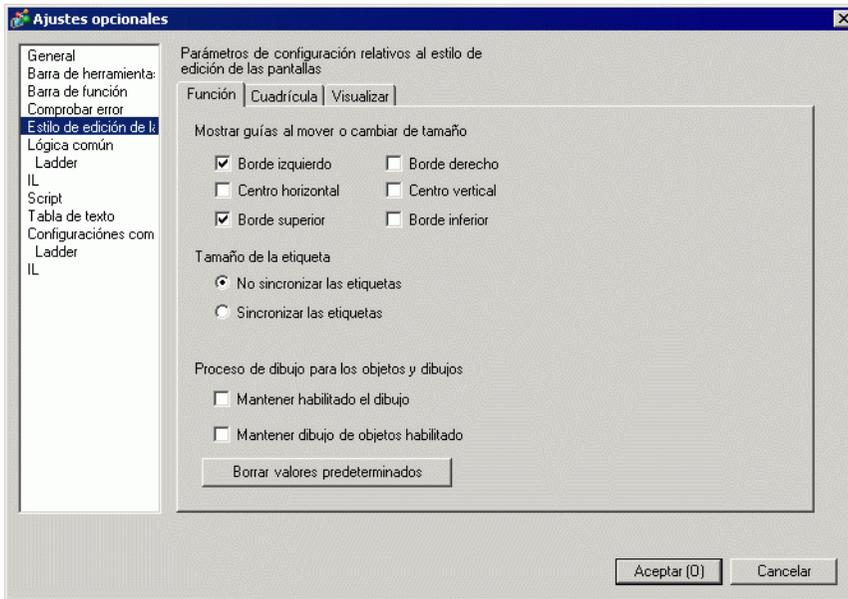
Configuración	Descripción
Lista de bloques	<p>Muestra una lista de bloques.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nombre Muestra los nombres de todos los bloques registrados en un archivo de proyecto. • Tipo Muestra los tipos de bloques entre los tres siguientes tipos. Sistema : Bloque registrado Usuario : Bloque creado por el usuario Externo : Bloque externo • Fecha de creación Muestra las fechas cuando se registraron los bloques.
Nuevo	<p>Muestra el cuadro de diálogo [Nuevo bloque]. Defina el nombre de un objeto, dibujo, teclado, etc. nuevo para registrar en el bloque usando un máximo de 64 caracteres.</p> 
Abrir	<p>Muestra la ventana [Bloque]. Puede registrar objetos, dibujos y teclados arrastrándolos desde una pantalla de dibujo. Puede arrastrar y soltar objetos, dibujos y teclados registrados en el [Objeto] en la pantalla de dibujo.</p>  <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • También puede mostrar la ventana [Bloque] desde el menú [Ver (V)]. Seleccione [Área de trabajo (W)] y haga clic en [Bloque (K)].
Eliminar	<p>Elimina los objetos, dibujos, teclados, etc. antes registrados en [Bloque].</p>
Cambiar nombre	<p>Muestra el cuadro de diálogo [Renombrar bloque]. Cambia el nombre de los objetos, dibujos, teclados, etc. antes registrados en [Bloque]. Defina un nombre nuevo de hasta 64 caracteres.</p> 

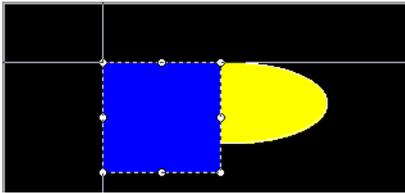
Configuración	Descripción
Exportar	<p>Transfiere paquetes creados por los usuarios a la [Carpeta de referencia del paquete externo].</p> 
Importar	<p>Importa como bloques externos de bloques de usuario seleccionados de la lista.</p>
Cerrar	<p>Cierra el cuadro de diálogo [Lista de bloques].</p>

8.13.3 Guía de configuración de preferencias [Estilo de edición de pantalla]

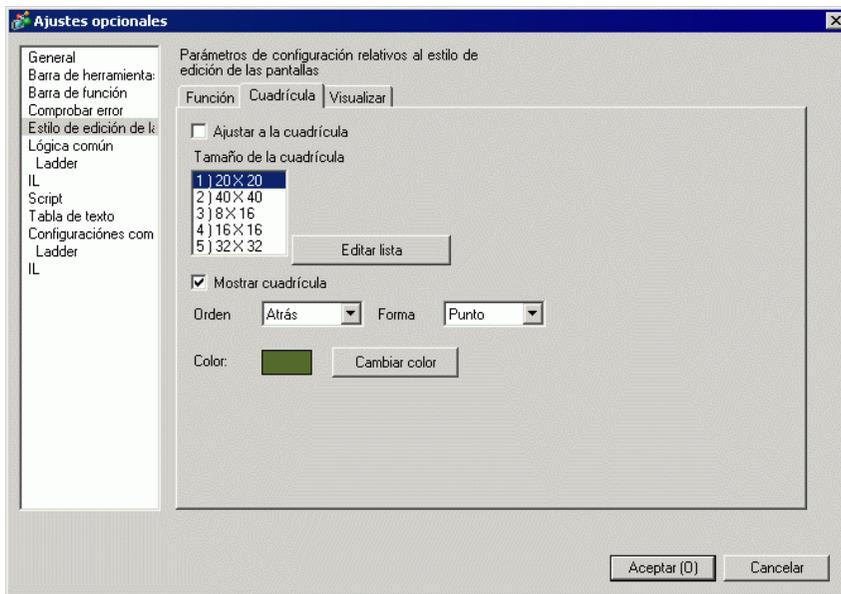
En el menú [Ver (V)], haga clic en [Ajustes opcionales (O)]. Aparecerá el cuadro de diálogo [Preferencias]. Seleccione [Estilo de edición de pantallas] en la ventana izquierda.

■ Acción



Configuración	Descripción
Mostrar guía al mover o cambiar tamaño	<p>Esta función es válida cuando se alinea un objeto con un objeto puesto con anterioridad.</p> <p>Las línea guía se visualizan en los puntos designados (el borde izquierdo y borde superior, etc.).</p> 
Proceso para cambiar el tamaño de la etiqueta	<p>Defina si el tamaño de la etiqueta (texto) también cambiará si el tamaño del objeto cambia.</p>
Proceso de dibujo para los objetos/dibujos	<p>Especifique los dibujos y objetos pueden colocarse de forma continua cuando se crean.</p> <p>Si cancela la colocación continua, haga clic derecho en el área de la pantalla que no está en uso o seleccione el menú y los iconos de otras funciones.</p>
Borrar valores predeterminados	<p>Haga clic derecho en Dibujar/Objetos. Desde el menú, restablezca los atributos predeterminados de Dibujar/Objetos configurados en [Definir como valores predeterminados de los objetos].</p>

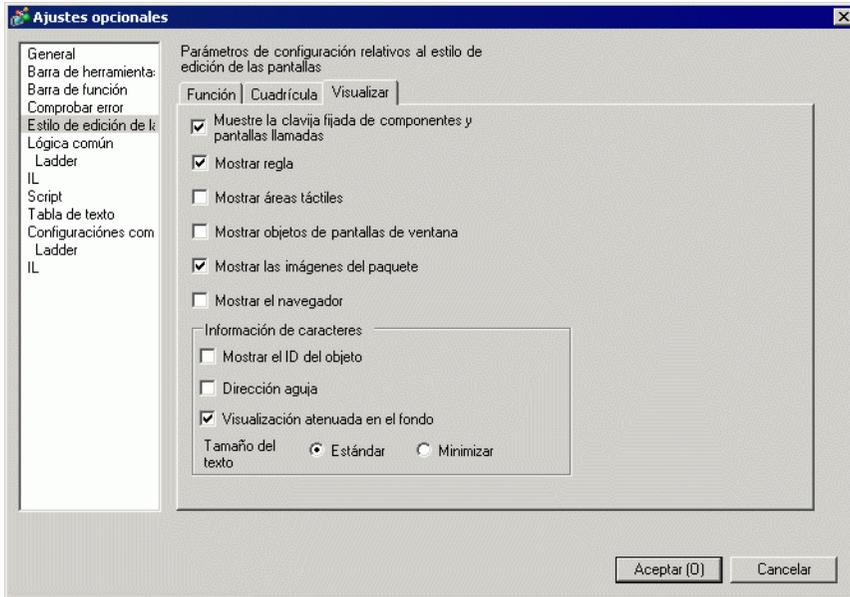
■ Cuadrícula

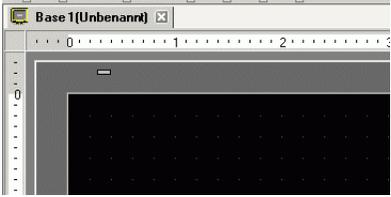


Configuración	Descripción
Ajustar a la cuadrícula	<p>La posición del cursor se determina según el tamaño de la cuadrícula, entonces no tiene que precisar la posición.</p> <p>☞ "8.9 Crear una pantalla desde una plantilla" (página 8-72)</p>
Tamaño de la cuadrícula (píxeles)	<p>Seleccione el tamaño de la cuadrícula desde una lista.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Editar la lista <p>Si la lista no tiene el tamaño deseado, muestre el cuadro de diálogo [Editar tamaño de la cuadrícula] y especifique el ancho y alto.</p> <div data-bbox="635 1085 1016 1232" style="text-align: center;"> </div>

Configuración	Descripción
<p>Mostrar cuadrícula</p>	<p>Designe si mostrará o no la cuadrícula.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orden Seleccione el orden de visualización, ya sea [Atrás] o [Adelante]. • Forma Seleccione la forma, ya sea [Punto] o [Cuadrícula]. • Especificación del color Muestre los colores definidos. Para cambiar de color, haga clic en [Cambiar color] y seleccione el color que quiera mostrar desde la paleta de colores. 

■ Visualizar



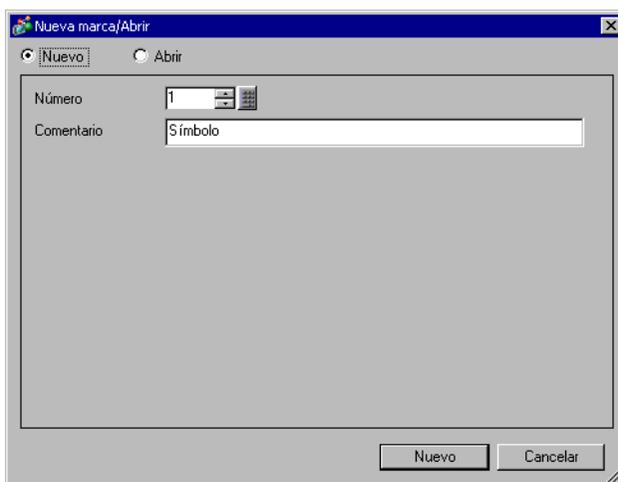
Configuración	Descripción
Mostrar la chincheta de objetos y pantallas llamadas	<p>Especifique si se mostrará un símbolo de chincheta y un icono de salto cuando seleccione los objetos.</p>  <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si se hace clic en el símbolo de chincheta, las funciones Mover y Editar objeto quedarán bloqueadas y el símbolo de chincheta será rojo. • Haga clic en el icono de salto para abrir la pantalla que se llamará.
Mostrar regla	<p>Muestra las reglas en la parte superior y costado izquierdo de la pantalla.</p> 
Mostrar el área táctil	<p>Designe si se muestra o no el Área válida de entradas táctiles.</p> <p>IMPORTANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ubique cada objeto de forma que las áreas táctiles no se superpongan
Mostrar objetos de pantallas de ventana	<p>Especifique si se muestra o no la Pantalla de objetos de ventana.</p>
Mostrar imágenes de bloque	<p>Ponga el cursor en la figura en la ventana [Bloque] para mostrar las imágenes de la figura.</p>

Sigue

Configuración	Descripción								
<p>Mostrar el navegador</p>	<p>Mostrar el navegador Mostrar/Ocultar los objetos puestos</p> <p>Mueva el cursor cerca del icono [Mostrar el navegador] en la parte superior derecha de la pantalla de dibujo para mostrar el navegador.</p>  <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Haga clic en el icono [Mostrar el navegador]  para ocultar los objetos en el orden que se pusieron en la pantalla.  Haga clic en el icono para mostrar los objetos en orden. • Los objetos ocultos por [Mostrar el navegador] tienen filas de objetos atenuados en la ventana [Lista de datos de pantalla]. Seleccione los objetos grises en la lista para mostrarlos. • Seleccione [Mostrar el navegador] -  y arrástrelo a la izquierda o a la derecha para mostrar/ocultar el objeto. 								
<p>Información de caracteres</p>	<p>Designe si se mostrará o no la información de los caracteres de los objetos colocados en los objetos y el formato de visualización.</p> <table border="1" data-bbox="161 967 1251 1282"> <tbody> <tr> <td data-bbox="161 967 373 1039">Mostrar la ID del objeto</td> <td data-bbox="373 967 1251 1039">Designe si se mostrará o no el número ID del objeto colocado.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="161 1039 373 1110">Mostrar dirección</td> <td data-bbox="373 1039 1251 1110">Designe si se mostrará o no la dirección configurada para el objeto.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="161 1110 373 1213">Visualización atenuada en el fondo</td> <td data-bbox="373 1110 1251 1213">Designe si el fondo aparecerá semitransparente cuando se muestre la ID del objeto y las direcciones.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="161 1213 373 1282">Tamaño del texto</td> <td data-bbox="373 1213 1251 1282">Seleccione el tamaño del texto para la ID del objeto y las direcciones, ya sea [Estándar] o [Reducido].</td> </tr> </tbody> </table>	Mostrar la ID del objeto	Designe si se mostrará o no el número ID del objeto colocado.	Mostrar dirección	Designe si se mostrará o no la dirección configurada para el objeto.	Visualización atenuada en el fondo	Designe si el fondo aparecerá semitransparente cuando se muestre la ID del objeto y las direcciones.	Tamaño del texto	Seleccione el tamaño del texto para la ID del objeto y las direcciones, ya sea [Estándar] o [Reducido].
Mostrar la ID del objeto	Designe si se mostrará o no el número ID del objeto colocado.								
Mostrar dirección	Designe si se mostrará o no la dirección configurada para el objeto.								
Visualización atenuada en el fondo	Designe si el fondo aparecerá semitransparente cuando se muestre la ID del objeto y las direcciones.								
Tamaño del texto	Seleccione el tamaño del texto para la ID del objeto y las direcciones, ya sea [Estándar] o [Reducido].								

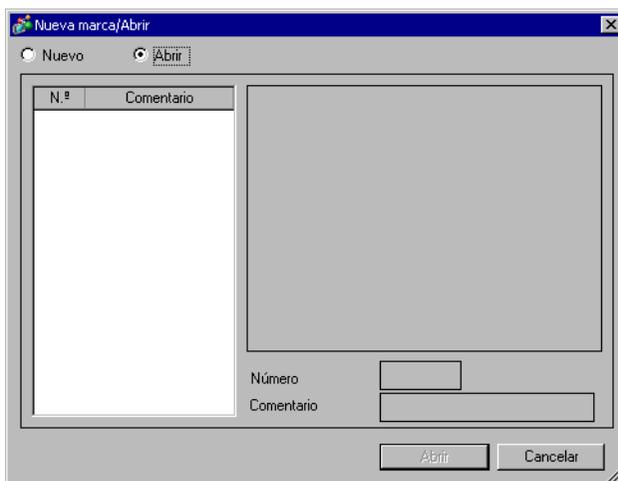
8.13.4 Guía de ajustes comunes del registro del símbolo

■ Nuevo



Configuración	Descripción
Nuevo	Crea una nueva pantalla de [Registro del símbolo].
Abir	Abre una pantalla [Registro del símbolo] creada anteriormente.
Número	Defina el número de la pantalla [Registro del símbolo] desde 1 a 8999.
Comentario	Introduzca un comentario de hasta 30 caracteres para la pantalla [Registro del símbolo].

■ Abrir

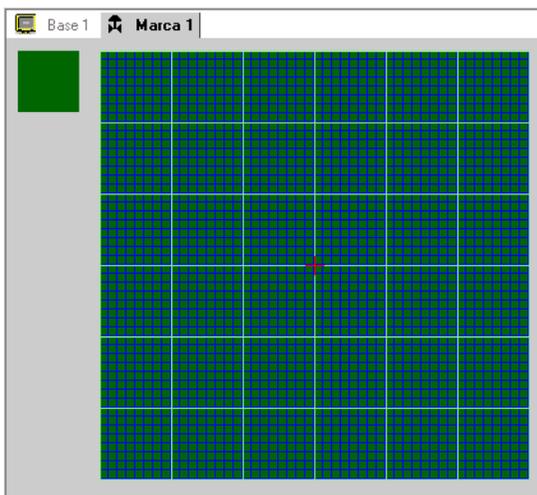


Configuración	Descripción
Nuevo	Crea una nueva pantalla de [Registro del símbolo].
Abir	Abre una pantalla [Registro del símbolo] creada anteriormente.
Lista de símbolos	Muestra la lista de pantallas del [Registro del símbolo] en el archivo del proyecto.

Sigue

Configuración	Descripción
Número	Muestra el número de cada pantalla [Registro del símbolo].
Comentario	Muestra el comentario para cada pantalla [Registro del símbolo].
Vista previa del símbolo	Proporciona una visualización previa de los símbolos en la pantalla [Registro del símbolo] seleccionado en la lista de símbolos.
Número	Muestra el número de la pantalla [Registro del símbolo] seleccionada en la lista de símbolos.
Comentario	Muestra el comentario para la pantalla [Registro del símbolo] seleccionada en la lista de símbolos.

■ Registro del símbolo



Configuración	Descripción
Área de vista previa	Proporciona una visualización previa del tamaño de visualización del símbolo en la pantalla.
Área de dibujo	<p>Se usa para dibujar símbolos usando las operaciones de dibujo a continuación que pueden seleccionarse desde el menú y la barra de herramientas.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Punto] • [Línea] • [Rectángulo] • [Círculo/Óvalo] • [Rectángulo llenado] • [Círculo/Elipse llenado] • [Relleno] • [Texto] • [Tamaño del dibujo] <p>Los siguientes elementos aparecen en el área de dibujo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origen • Cuadrícula de puntos de 48 x 48 • Bordes del cuadrante (área de puntos de 8 x 8) • Punto ON, Punto OFF (Negro), Punto OFF (Transparente)

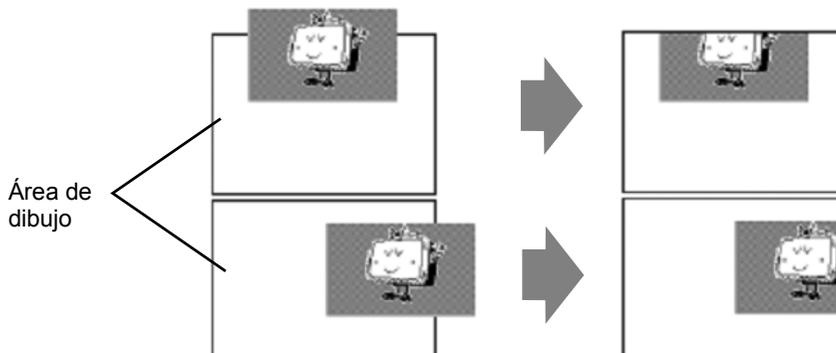
8.14 Restricciones

8.14.1 Restricciones para dibujar (Texto)

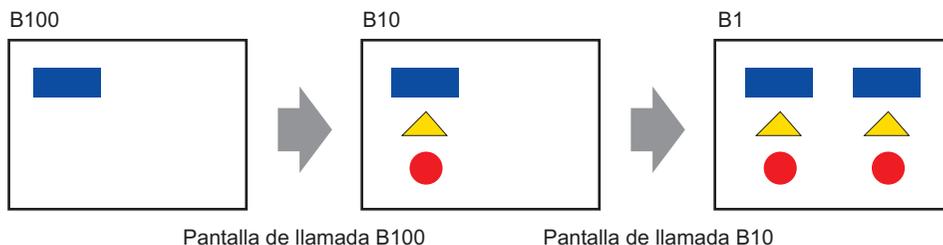
- El grosor de algunas letras puede cambiar cuando se agranda o rota el texto.
- Para caracteres con un código de carácter (0x80 a 0xFF), la forma de los caracteres cambiará debido a las diferencias de fuente entre GP-Pro EX y la GP.

8.14.2 Restricciones para pegar BMP/JPEG

- Si define el color de fondo de la pantalla usada para llamar una pantalla, los objetos puestos en la pantalla no se visualizan en GP.
- Para una pantalla de imagen de datos a color, la capacidad de datos es grande, pero la velocidad de visualización en GP es rápida. Para una pantalla de imagen de datos monocroma, la velocidad de visualización en la GP es de alguna forma lenta, pero se puede guardar la capacidad de datos. Convierte pantallas según el propósito.
- Si una pantalla de imagen se pone más allá del área de dibujo, el objeto que está fuera del área no se visualiza en la GP.



- Anidación de hasta 10 capas (llamada jerarquía) hasta 10-capas, si está disponible (11-plegues). Sin embargo, si la memoria restante en el PC disminuye durante la operación, puede omitirse la visualización en la pantalla. Cuando se transfiere, los objetos anidados se muestran en la GP normalmente. Por ejemplo, anidación de doble capa (triple).



8.14.3 Restricciones en el registro del bloque

- Los bloques se registran y se guardan cuando cierra el proyecto de GP-Pro EX.
- Se pueden registrar hasta 200 objetos en un bloque. Para registrar más de 200 objetos, cree un nuevo bloque y regístrelos en una categoría nueva.

8.14.4 Restricciones en los símbolos

- Reconozca el carácter externo registrado después de la transmisión de datos de la pantalla en la unidad de visualización. El texto correspondiente al código de texto de entrada se visualiza en GP-Pro EX.
- Los caracteres externos pueden registrarse sólo cuando se selecciona la fuente estándar de inglés con un tamaño de fuente de 8 x 16 píxeles o mayor. No se soporta fuentes de 8 x 8 píxeles.
- Para crear un carácter externo, dibújelo con caracteres de un byte (dentro de 8 x 16 puntos) con referencia al origen al área de creación del símbolo (0,0).
- No se puede rotar los caracteres externos
- Cuando imprime texto en alarma, los caracteres externos no se imprimen. Según el tipo de impresora, los resultados son los siguientes:
Para NEC PR201, EPSON ESC/P, HP Láser Jet y Texto ASCII:
Impresión de código directo de los códigos de texto.
Para EPSON PM/Stylus:
Impresión de imagen de caracteres de Página de códigos 850
- Si estuviera usando el código de carácter (0x80 a 0xFF) de las fuentes estándar occidentales en un archivo CSV mientras registra símbolos externos, y desea visualizar los símbolos en el visualizador de datos especiales [Visualización CSV] y [Transmisión de datos CSV] en GP, ellos se convertirán a los caracteres externos que fueron registrados en la pantalla de símbolos.

8.14.5 Restricciones para la visualización de pantalla

Cuando reduce el área de edición de la pantalla con la función zoom, algunos dibujos pueden no mostrarse en la forma correcta, según el aumento.

