

9



Visualizar imágenes

Este capítulo explica cómo usar el [Visualizador de imagen] de GP-Pro EX y describe formas básicas para configurarlo.

Primero lea "9.1 Menú de configuración" (página 9-2) y después consulte la página correspondiente.

9.1	Menú de configuración.....	9-2
9.2	Cambiar una imagen con Bit ON/OFF	9-4
9.3	Visualizar imágenes alternas	9-11
9.4	Mover una Imagen	9-18
9.5	Guía de configuración	9-24
9.6	Restricciones.....	9-50

9.1 Menú de configuración

Cambiar una imagen con Bit ON/OFF

Llama y muestra la pantalla especificada.

B10

El bit de monitoreo se ENCIENDE y...

El bit de monitoreo se APAGA y...

Limpia la pantalla llamada.

B1

EJECUTAR

M100 : Desactivado

M100 : ON

M100 : Desactivado

Visualiza u oculta una imagen correspondiente al estado de un bit.

- ➔ Procedimiento de configuración (página 9-5)
- ➔ Introducción (página 9-4)

Visualizar imágenes alternas

Las imágenes con los números de pantalla de los datos almacenados en la dirección de palabra especificada son llamados y mostrados.

B10

B11

B12

B13

Dirección de palabra especificada
D100 Visualizar la pantalla N.º

Selecciona una imagen para visualizar según el contenido de una dirección de palabra.

- ➔ Procedimiento de configuración (página 9-12)
- ➔ Introducción (página 9-11)

Mover una Imagen

Mueve y muestra una imagen preparada libremente en el área especificada (posición especificada)

Dirección de palabra especificada
D100 Posición de los datos (Coordenada X)
D101 Posición de los datos (Coordenada Y)

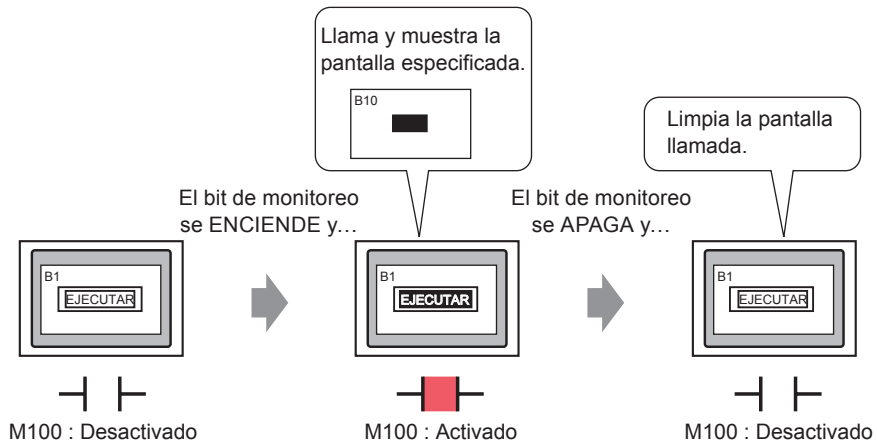
B10

Visualiza una imagen en la posición dada en las direcciones de palabra.

Procedimiento de configuración (página 9-19)
Introducción (página 9-18)

9.2 Cambiar una imagen con Bit ON/OFF

9.2.1 Introducción

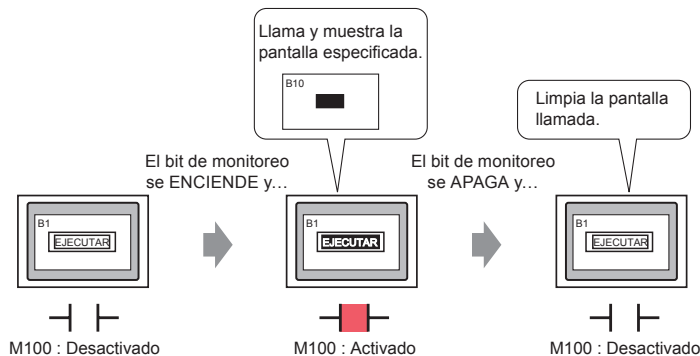


Puede llamar y visualizar imágenes desde otras pantallas o imágenes registradas, dependiendo en el estado de la dirección bit especificada.

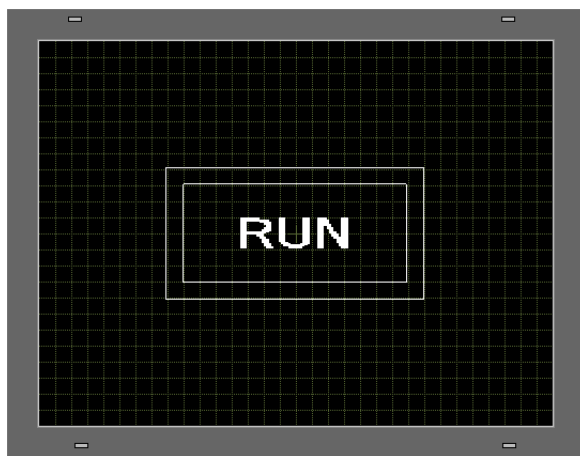
9.2.2 Procedimiento de configuración


NOTA

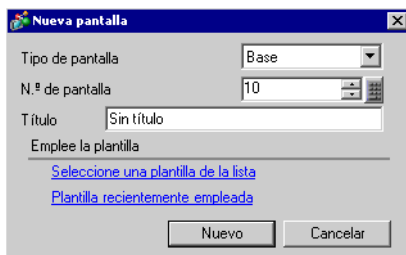
- Por más detalles, véase la Guía de configuración.
 ☞ " ■ Visualización ON/OFF" (página 9-27)
- Para obtener información detallada acerca de cómo ubicar los componentes o configurar direcciones, formas, colores y etiquetas, véase "Procedimiento para editar el objeto"
 ☞ "8.6.1 Editar objetos" (página 8-51)



1 Cree una pantalla donde se realizará la operación de carga. (Por ejemplo, Base1)

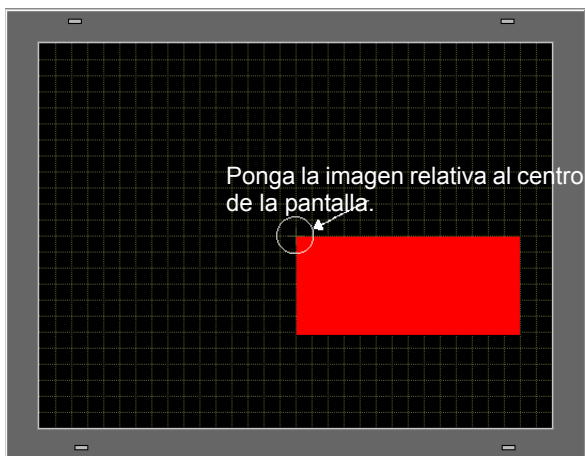


- 2 En el menú [Pantalla (S)] haga clic en el comando [Nueva pantalla (N)] o haga clic en .
- 3 En [Tipo de pantalla] seleccione [Base], en [Pantalla.] introduzca 10 y haga clic en [Nuevo].




4 Cree una pantalla para ser llamada Dibuje un rectángulo del mismo tamaño que el rectángulo en Base 1 y establezca su color de relleno en rojo. Cuando se llama a esta pantalla como un

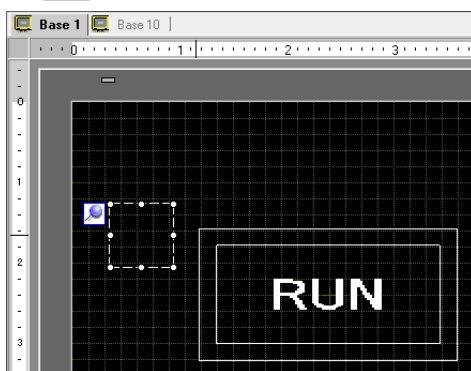
Visualizador de imagen, afectará el color en el área que se solapa en la pantalla de destino de la llamada, sin embargo no oscurecerá completamente el contenido original.



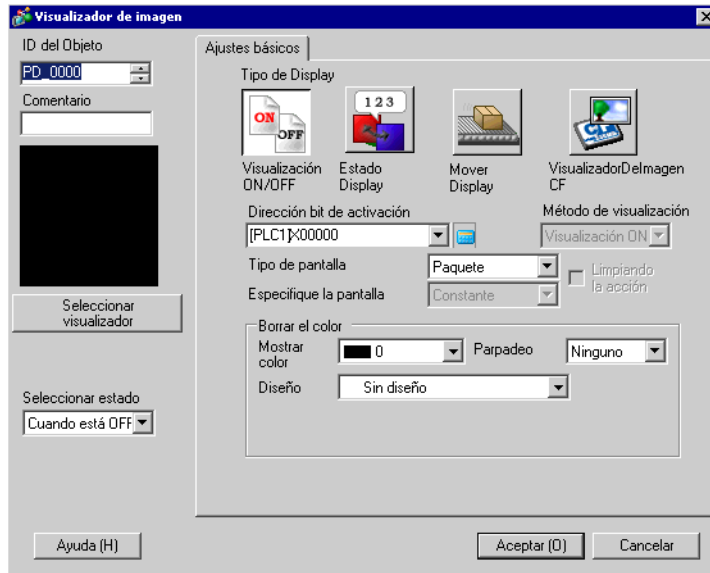
NOTA

- Cuando el [Tipo de visualización] de un visualizador de imagen está en [Visualización ON/OFF] y se selecciona la casilla [Acción Borrado], el color de la imagen llamada puede cambiar donde se solapa con el fondo de la pantalla de destino.
 - ☞ " ■ Combinaciones de 8 colores" (página 9-51)
- Para situar una pantalla llamada, especifique dónde se pondrá su centro en la pantalla de destino. Por lo tanto, si dibuja su imagen con un vértice en el centro del área de dibujo puede hacer más fácil poner esta imagen después en la pantalla de destino.

5 Haga clic en la pestaña [Base 1]. En el menú [Objetos (P)], elija [Visualizador de imagen (F)], o haga clic en  y ponga el visualizador de imagen en la pantalla.



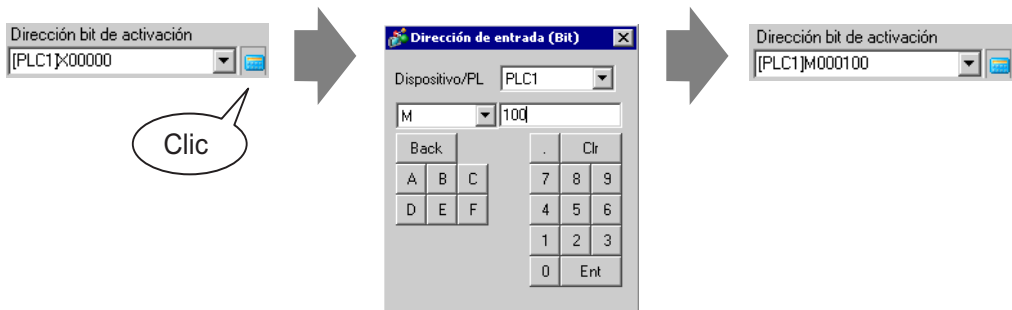
6 Haga doble clic dentro del borde del objeto de visualizador de imagen para abrir el cuadro de diálogo Visualizador de imagen.



7 Bajo tipo de visualización seleccionar [Visualización ON/OFF] y en [Dirección bit de activación] introduzca "M100".

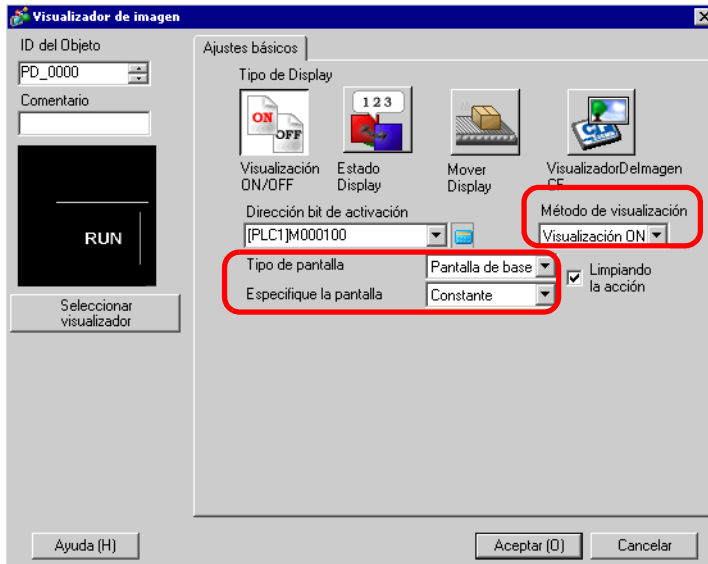
Haga clic en el icono para mostrar un teclado para introducir direcciones.

Seleccione el dispositivo "M", introduzca "100" como la dirección y pulse la tecla "Ent".



8 Defina el [Tipo de pantalla], [Especificar pantalla], [Método de visualización] y [Acción Borrado]. Por ejemplo, en [Tipo de pantalla] seleccione Pantalla base, en [Especificar la

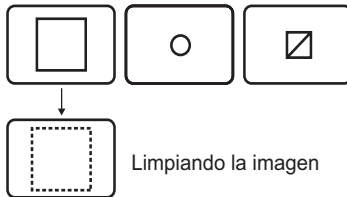
pantalla] seleccione Constante, en [Método de visualización] seleccione Visualización ON y seleccione [Acción Borrado].



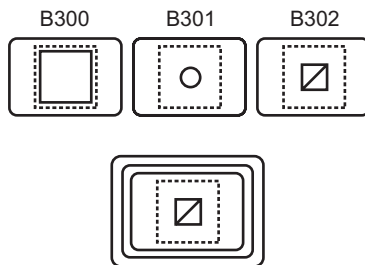
NOTA

- Si no se selecciona [Acción Borrado] cuando visualiza imágenes de tamaños diferentes al activarlas o desactivarlas, las imágenes ya visualizadas no desaparecerán. En vez de eso, las nuevas imágenes se quedarán encima. Para evitar que las imágenes queden visiblemente superpuestas, cree de la siguiente forma un fondo para limpiar.

- Imágenes que desea llamar



(1) Dibuje un fondo "rectángulo llenado" con el tamaño de la imagen que más grande que desea llamar.



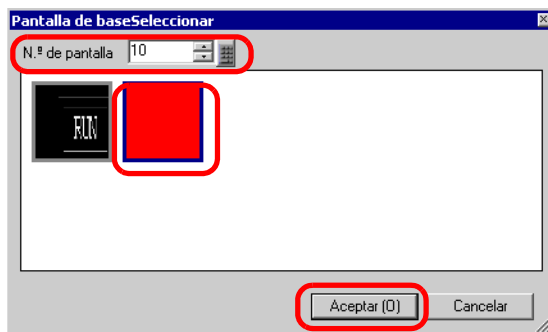
En efecto B300 y B301 son mostradas pero no pueden ser vistas debajo de B302.


(2) Dibuje cada una de las imágenes en el "rectángulo llenado".



Cuando llama a las imágenes con un visualizador de imagen, parece que sólo la imagen con el número de pantalla que llamó se visualiza ahora.


9 Haga clic en [Seleccionar visualizador], seleccione Pantalla 10 luego haga clic en [Aceptar].



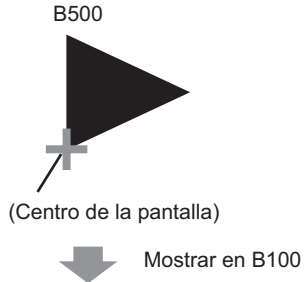
10 El cuadro de diálogo [Visualizador de imagen] aparece de nuevo. Haga clic en [Aceptar]. Cuando  aparece en la pantalla, arrástrelo para especificar la posición de la imagen llamada.



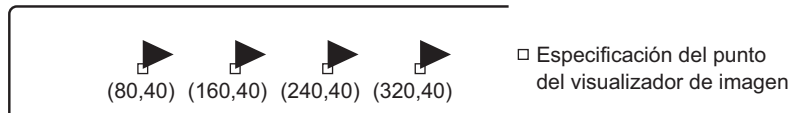
NOTA

- Si selecciona [Pantalla base], [Imagen] o [Imagen Tarjeta CF] en [Tipo de pantalla], el visualizador de imagen pondrá el puntero del valor de la posición  en la pantalla. Este puntero determina el centro de la pantalla que desea llamar.

ej.) Pantalla a llamar



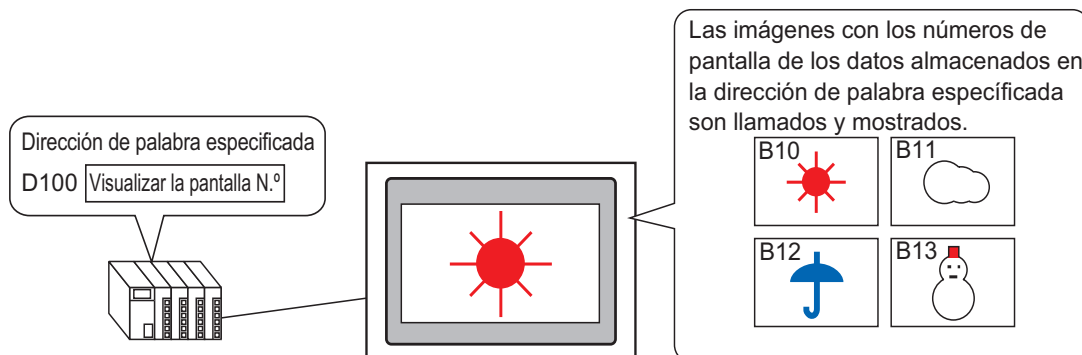
B100 Acercamiento



La pantalla a llamar es mostrada con su centro sobreponiendo el punto

9.3 Visualizar imágenes alternas

9.3.1 Introducción

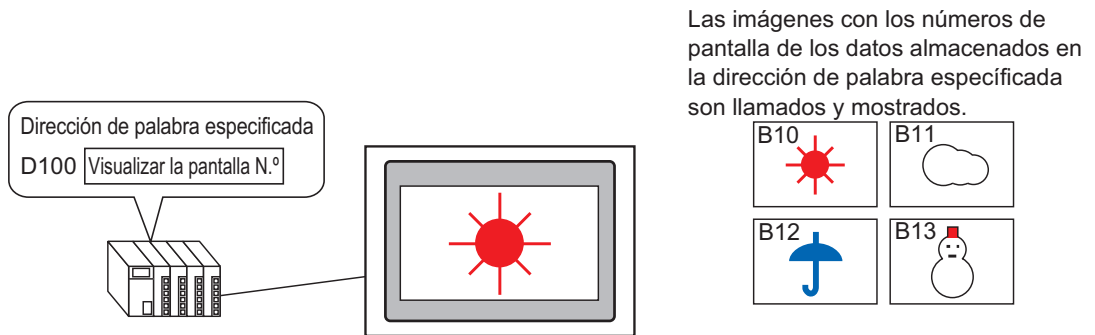



Puede llamar y visualizar imágenes por sus números de pantalla almacenados en la dirección de palabra especificada.

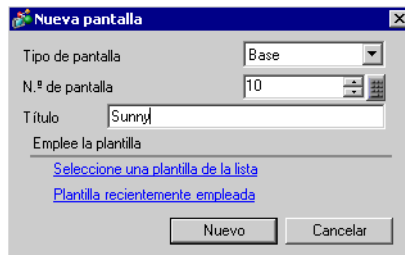
9.3.2 Procedimiento de configuración

NOTA

- Por más detalles, véase la Guía de configuración.
 ☞ " ■ Visualizador de estado" (página 9-33)
- Para obtener información detallada acerca de cómo ubicar los componentes o configurar direcciones, formas, colores y etiquetas, véase "Procedimiento para editar el objeto"
 ☞ "8.6.1 Editar objetos" (página 8-51)



- 1 En el menú [Pantalla (S)] haga clic en el comando [Nueva pantalla (N)] o haga clic en .
- 2 En [Tipo de pantalla] seleccione [Base], en [Pantalla.] introduzca 10 y haga clic en [Nuevo].



3 Cree un fondo en la pantalla que se llamará.

B10



NOTA

- Cuando el [Tipo de visualizador] de un Visualizador de imagen es [Visualizador de estado], las imágenes llamadas quedarán una encima de la otra. Para evitar la superposición visible, cree un fondo en la pantalla de llamada para limpiar la imagen anterior.

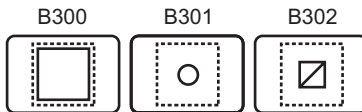
- Imágenes que desea llamar



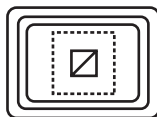
(1) Dibuje un fondo "rectángulo llenado" con el tamaño de la imagen que más grande que desea llamar.



Limpiando la imagen



(2) Dibuje cada una de las imágenes en el "rectángulo llenado".



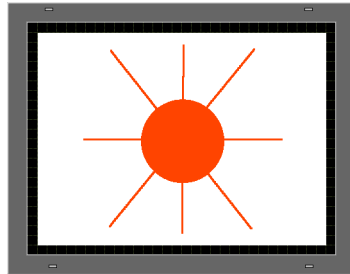
En efecto B300 y B301 son mostradas pero no pueden ser vistas debajo de B302.



Cuando llama a las imágenes con un visualizador de imagen, parece que sólo la imagen con el número de pantalla en la dirección de palabra que llamó se visualiza ahora.

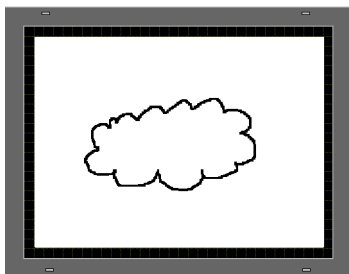
4 Dibuje una imagen en la pantalla que se llamará

B10

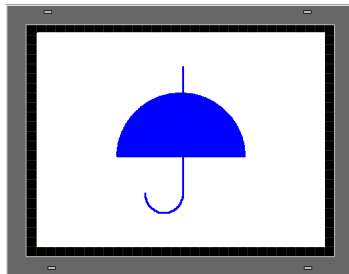


5 Repita los pasos 1-4 para crear pantallas adicionales Base 11, Base 12 y Base 13.

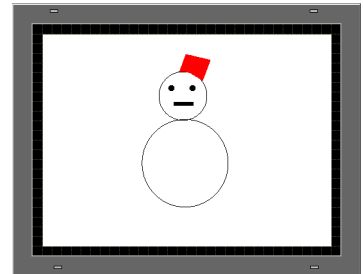
B11



B12




B13

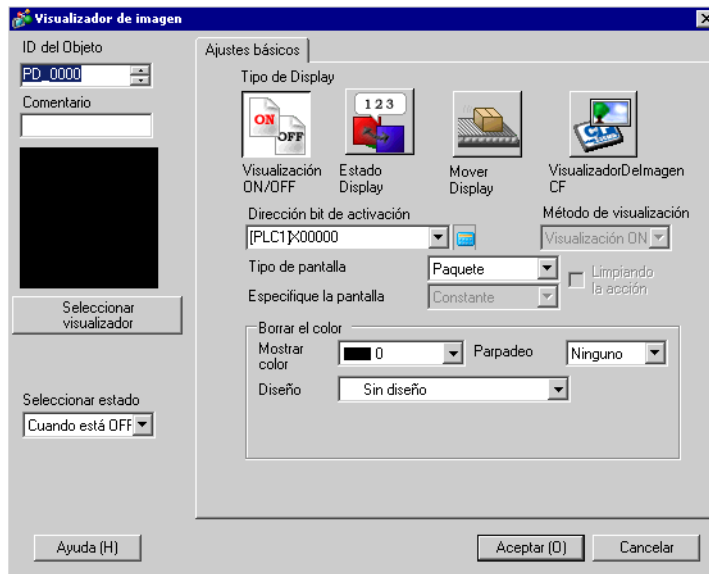


NOTA

- Para situar una pantalla llamada, especifique dónde se pondrá su centro en la pantalla de destino. Por lo tanto, si dibuja su imagen con un vértice en el centro del área de dibujo puede hacer más fácil poner esta imagen después en la pantalla de destino.

6 Haga clic en la pestaña [Base 1]. En el menú [Objetos (B)] elija [Visualizador de imagen (F)], o haga clic en  y ponga el visualizador de imagen en cualquier parte de la pantalla.

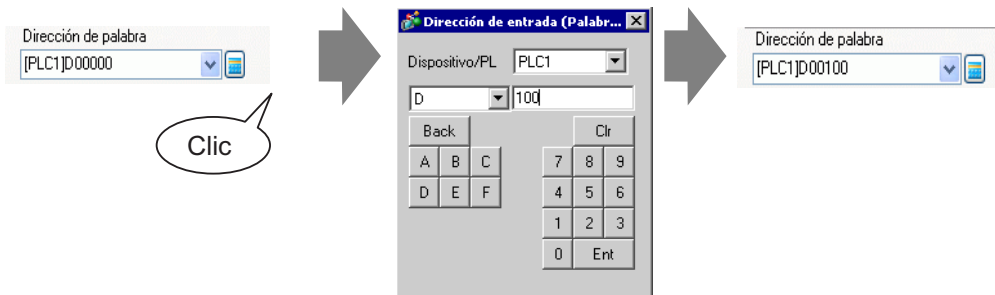
7 Haga doble clic dentro del borde del objeto de visualizador de imagen para abrir el cuadro de diálogo Visualizador de imagen.



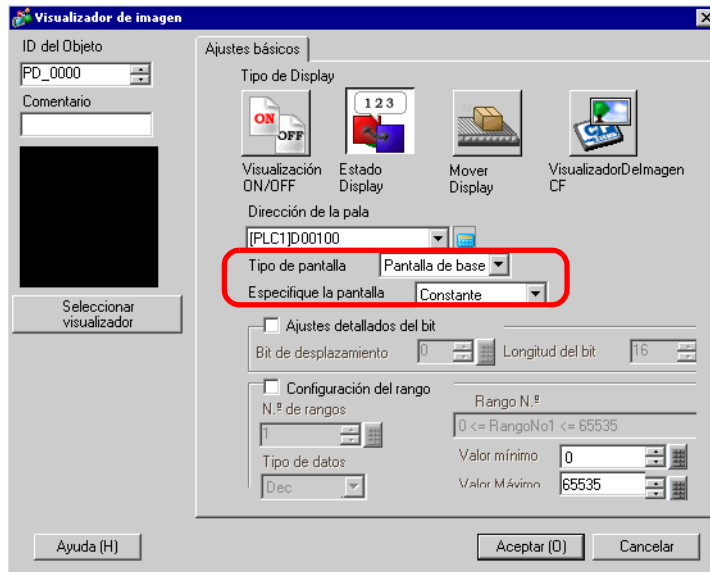
8 Bajo Tipo de visualización seleccione [Visualizador de estado] y en [Dirección de palabra] introduzca "D100".

Haga clic en el icono para mostrar un teclado para introducir direcciones.

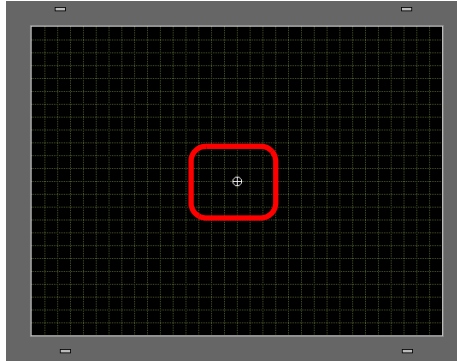
Seleccione el dispositivo "D", introduzca "100" como la dirección y presione la tecla Ent.




9 Configure el [Tipo de pantalla] y [Especificar la pantalla] Por ejemplo, en [Tipo de pantalla] seleccione [Pantalla base] y en [Especificar la pantalla] seleccione [Constante].



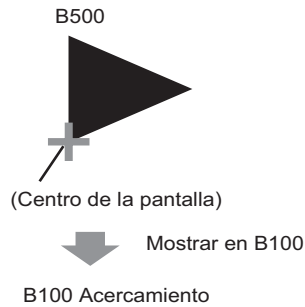
10 Haga clic en [Aceptar] para especificar la posición de las imágenes llamadas.



NOTA

- Si selecciona [Pantalla base], [Imagen] o [Imagen Tarjeta CF] en [Tipo de pantalla], el visualizador de imagen pondrá el puntero del valor de la posición  en la pantalla. Este puntero determina el centro de la pantalla que desea llamar.

ej.) Pantalla a llamar

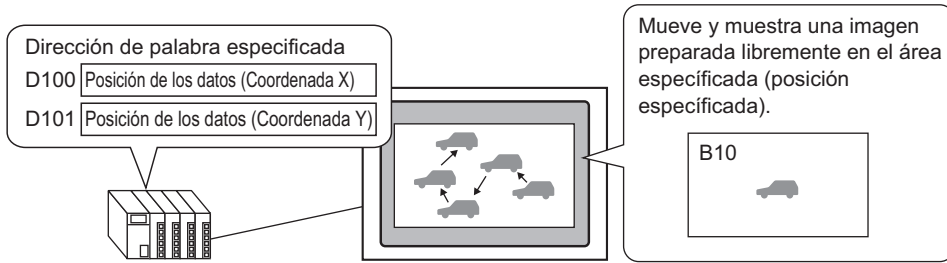


Especificación del punto del visualizador de imagen

La pantalla a llamar es mostrada con su centro sobreponiendo el punto especificado en la imagen mostrada.

9.4 Mover una Imagen

9.4.1 Introducción

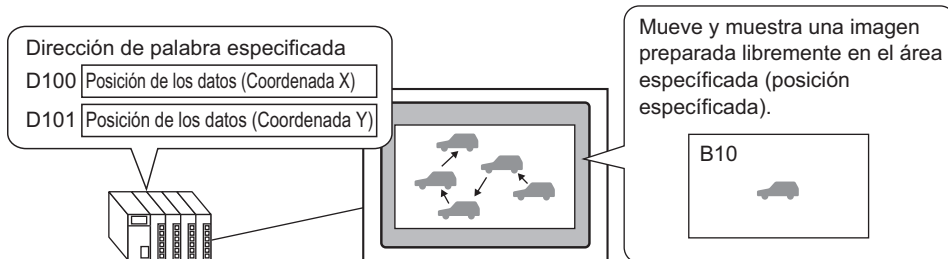



Puede almacenar las coordenadas X/Y en la dirección de palabra especificada y cargar imágenes desde otras pantallas del visualizador a las coordenadas especificadas.. También puede mover el visualizador en una línea recta entre dos puntos.

9.4.2 Procedimiento de configuración

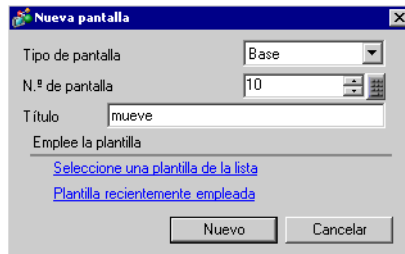
NOTA

- Por más detalles, véase la Guía de configuración.
 ☞ " ■ Visualizador de movimiento" (página 9-39)
- Para obtener información detallada acerca de cómo ubicar los componentes o configurar direcciones, formas, colores y etiquetas, véase "Procedimiento para editar el objeto"
 ☞ "8.6.1 Editar objetos" (página 8-51)

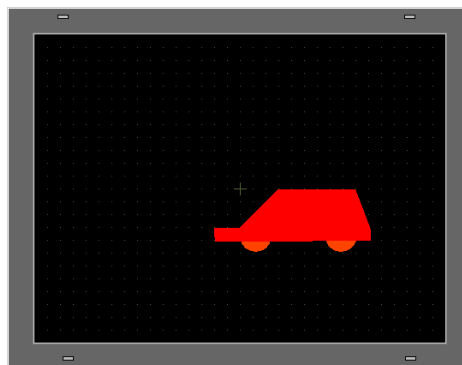


1 En el menú [Pantalla (S)] haga clic en el comando [Nueva pantalla (N)] o haga clic en .

2 En [Tipo de pantalla] seleccione [Base], en [Pantalla.] introduzca 10 y haga clic en [Nuevo].




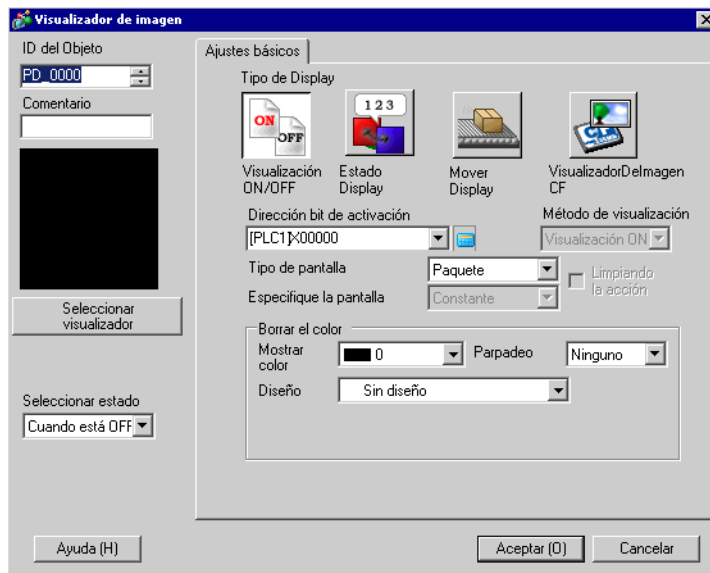
3 Cree una pantalla para ser llamada



NOTA

- Para situar una pantalla llamada, especifique dónde se pondrá su centro en la pantalla de destino. Por lo tanto, si dibuja su imagen con un vértice en el centro del área de dibujo puede hacer más fácil poner esta imagen después en la pantalla de destino.

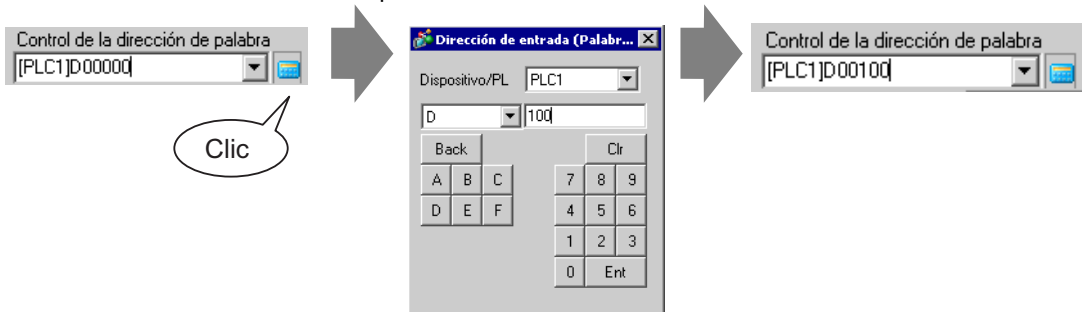
- 4 Haga clic en la pestaña [Base 1]. En el menú [Objetos (B)] elija [Visualizador de imagen (F)], o haga clic en  y ponga el visualizador de imagen en cualquier parte de la pantalla.
- 5 Haga doble clic dentro del borde del objeto de visualizador de imagen para abrir el cuadro de diálogo Visualizador de imagen.



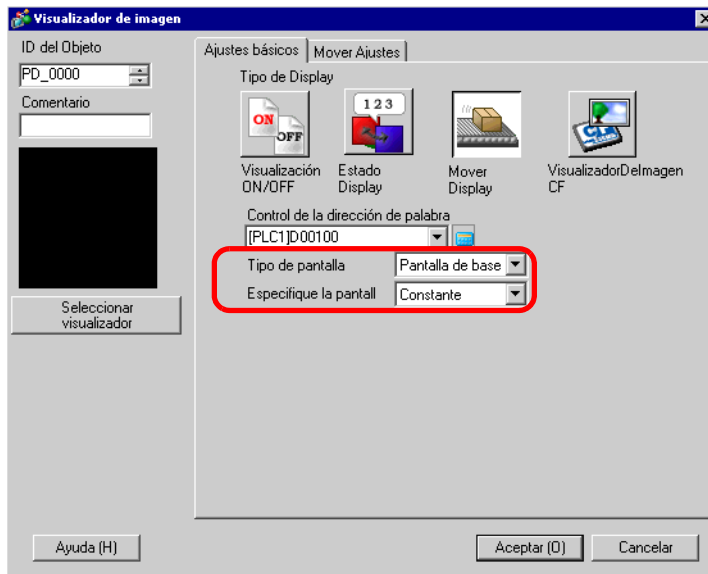
- 6 Bajo [Unidad de visualización] seleccione [Visualizador de movimiento] y en [Dirección de palabra de control] introduzca "D100".

Haga clic en el icono para mostrar un teclado para introducir direcciones.

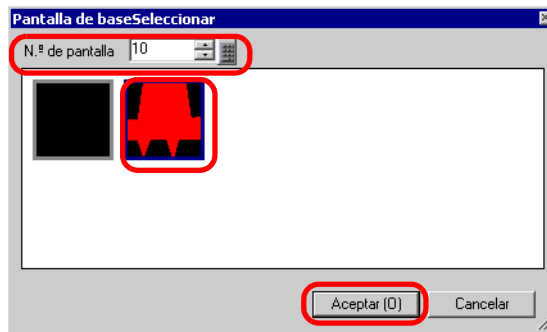
Seleccione el dispositivo "D", introduzca "100" como la dirección y presione la tecla Ent.



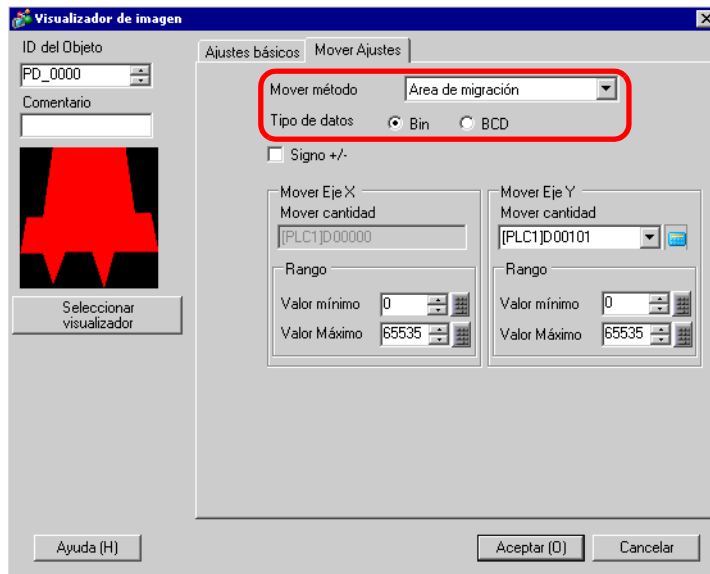
7 En [Tipo de pantalla] seleccione [Pantalla de base] y en [Especificar la pantalla] seleccione [Constante].



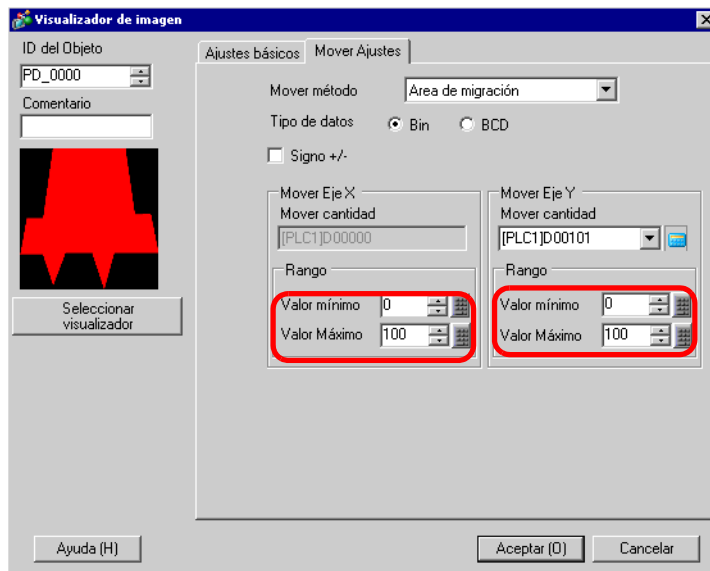
8 Haga clic en [Seleccionar visualizador], seleccione Pantalla 10 y haga clic en [Aceptar].



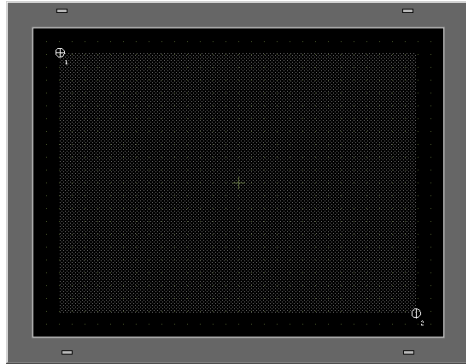
- 9 En el cuadro de dialogo Visualizador de imagen, haga clic en la pestaña [Mover]. En [Método de movimiento] seleccione el área de migración y en [Tipo de datos] seleccione Bin.



- 10 Bajo [Mover eje X] y [Mover eje Y] introduzca los valores Mín y Máx. Por ejemplo, para [Mover eje X] establezca el Máx en 100 y el valor Mín en 0, y para [Mover eje Y] establezca el valor Máx en 100 y el valor Mín en 0.

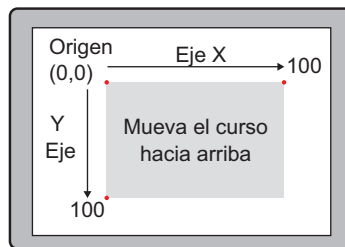


11 En la pantalla base 1, especifique una posición de origen para la imagen llamada.



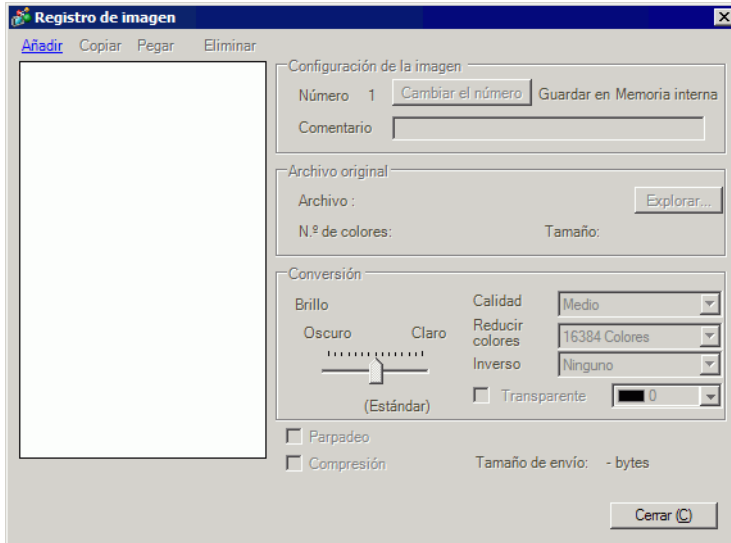
NOTA

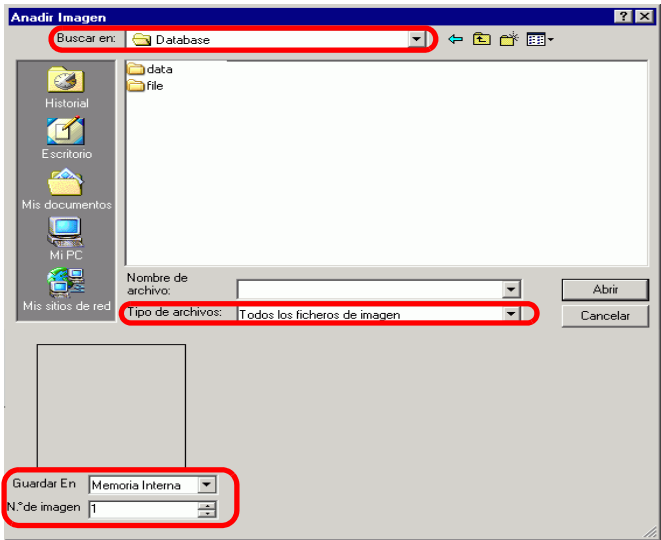
- En el ejemplo, la distancia movida en las direcciones X e Y sería la siguiente:



9.5 Guía de configuración

9.5.1 Guía de ajustes comunes de (Registro de imagen)



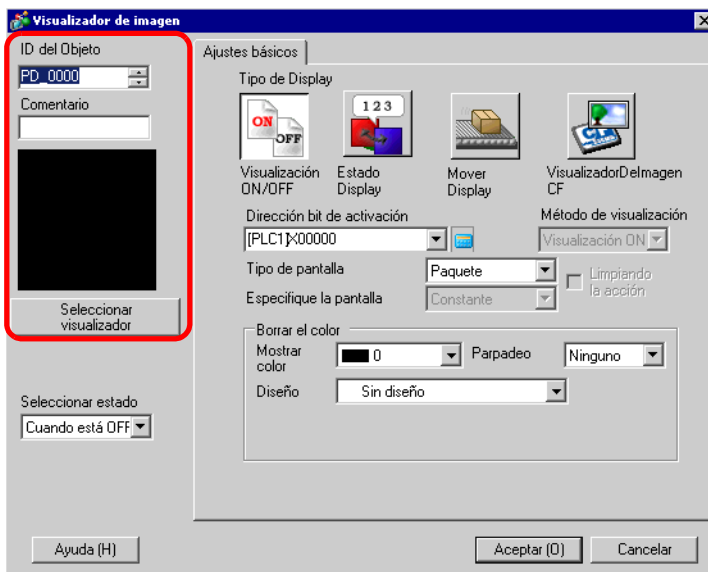
Configuración	Descripción
<p>Añadir</p>	<p>Aparece el cuadro de diálogo [Añadir imagen]. Especifique [Buscar en], [Nombre del archivo], [Guardar en] y [No. de imagen] para añadir una imagen.</p> 
Copiar	Copia la imagen seleccionada.
Pegar	Pega la imagen seleccionada.
Eliminar	Borra la imagen seleccionada.
Lista de imágenes	Muestra una lista de las imágenes definidas Sigue

Sigue

Configuración	Descripción
Configuración de la imagen	Muestra la información definida para la imagen.
Número	Muestra el número definido para la imagen
Cambiar el número	Cambie el número de la imagen a cualquier valor entre 1 y 8999.
Guardar en	Muestra la [Memoria interna] o [Tarjeta CF] como la ubicación donde se guarda la imagen.
Comentario	Muestra el comentario definido para la imagen.
Archivo original	Muestra la información para la imagen fuente de la imagen seleccionada.
Archivo	Muestra la ruta del archivo original.
Explorar	Configure la referencia de la imagen
No. de colores	Muestra el número de los colores de la imagen por el número de bits.
Tamaño	Muestra el ancho y alto de la imagen en píxeles.
Conversión	Se usa para convertir la imagen.
Brillo	Ajusta el brillo de la imagen.
Calidad	Define la calidad de la imagen. Seleccione [Sin ajuste], [Alta], [Medio] o [Baja].
Reducir colores	Reduce el número de colores de imagen.
Espejo	Refleja la apariencia de la imagen. Seleccione [Ninguno], [Vertical] u [Horizontal].
Parpadeo	Define el parpadeo de la imagen.
Comprimir	Comprime el tamaño de la imagen.
Tamaño de envío	Muestra el tamaño de la imagen en bytes.

9.5.2 Guía de configuración del visualizador de imagen

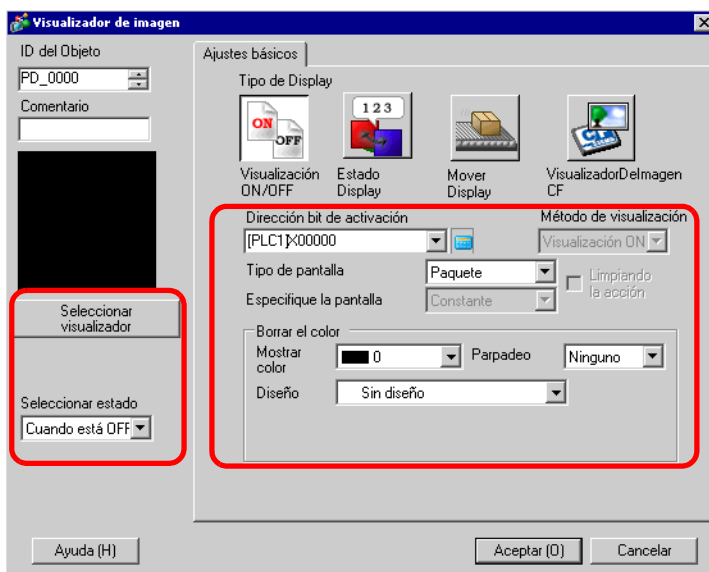
■ Común a todos los objetos



Configuración	Descripción
ID del objeto	A los objetos se les asigna un número ID de forma automática. ID del visualizador de imagen PD_**** (4 dígitos) La parte alfabética es fija. Puede cambiar la parte numérica dentro del rango de 0000-9999.
Comentario	El comentario de cada objeto puede tener hasta 20 caracteres.
Seleccionar visualizador	Puede seleccionar una pantalla a llamar con un visualizador de imagen.

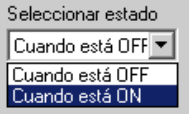
■ Visualización ON/OFF

◆ Ajustes básicos (al seleccionar un Bloque)

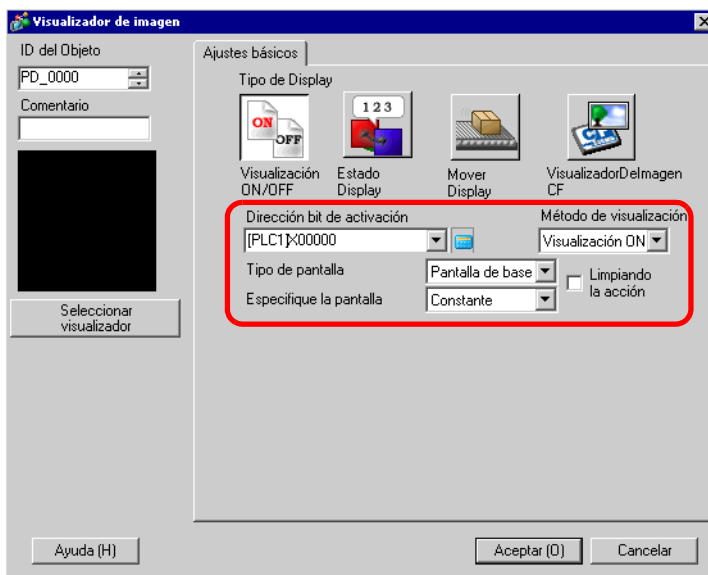


Configuración	Descripción
Dirección bit de activación	Especifique la dirección del bit para monitorear (bit de monitorización).
Tipo de pantalla	Seleccione el tipo de pantalla a visualizar
Bloque	Muestra una imagen registrada en [Bloque].
Color sin texto	Defina el color de fondo para una imagen registrada en [Bloque]. <div style="text-align: center;"> </div>
Color	Defina el color del fondo para la imagen a llamar.
Diseño	Defina el diseño de fondo para la imagen a llamar.
Color del diseño	Defina el color del diseño de fondo para la imagen a llamar.
Parpadeo	Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">NOTA</div> <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 ■ Lista de colores compatibles" (página 8-41)</p>
Seleccionar visualizador	Seleccione un imagen registrada en [Bloque].
Eliminar	Elimina el [Bloque] seleccionado.

Sigue

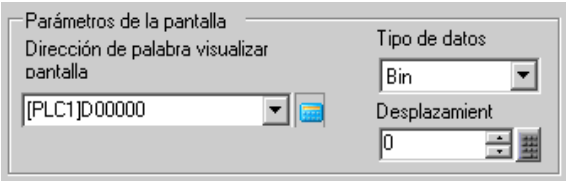
Configuración	Descripción
Seleccionar estado	<p>Seleccione Cuando está ON o Cuando está OFF, haga clic en [Seleccionar visualizador] y especifique la imagen que se visualizará.</p> 

◆ Ajustes básicos (para Pantalla base, Imagen e Imagen CF)

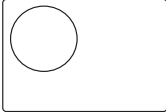


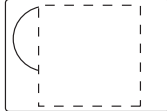


Configuración	Descripción
Dirección bit de activación	Especifique la dirección del bit para monitorear (bit de monitorización).
Método de visualización	Seleccione el método de visualización desde [Visualización ON] o [Visualización OFF].
Visualización ON	Visualiza una imagen de pantalla con la Dirección de bit de activación activada.
Visualización OFF	Visualiza una imagen de pantalla con la Dirección de bit de activación desactivada
Tipo de pantalla	Seleccione el tipo de pantalla a visualizar
Pantalla base	Muestra una pantalla base.
Imagen (Unidad de visualización)	Visualiza una pantalla de imagen.
Imagen (CF)	Muestra una pantalla de imagen guardada en una tarjeta CF.
Especificar la pantalla	Seleccione el método de designación de una pantalla a visualizar entre [Constante] o [Dirección].

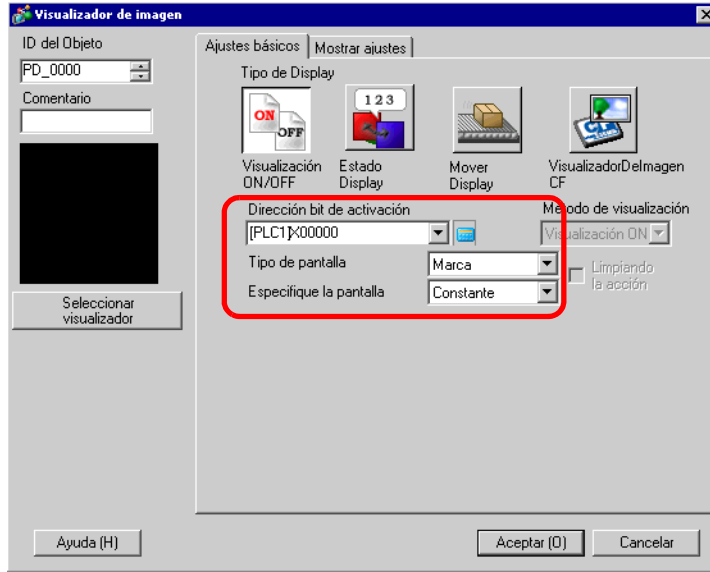
Sigue

Configuración	Descripción								
Constante	Se fija una imagen de pantalla para visualizar. Haga clic en [Seleccionar visualizador] y especifique la pantalla que desea visualizar.								
Dirección	<p>La imagen en la pantalla de visualización es variable. Puede cambiar y visualizar pantallas al almacenar los números de la pantalla en visualizar direcciones de palabra. Se fija un tipo de pantalla para visualizar.</p> 								
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td data-bbox="196 614 241 1033" style="width: 15%;">Ajustes de la pantalla</td> <td data-bbox="241 614 419 1033">Defina la pantalla a visualizar con una configuración variable.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="196 683 241 819">Dirección de especificación del número de pantalla</td> <td data-bbox="241 683 419 819">Defina la dirección de palabra donde se almacena el número de pantalla para visualizar.</td> </tr> <tr> <td data-bbox="196 819 241 890">Tipo de datos</td> <td data-bbox="241 819 419 890">Elija el tipo de dato de la dirección de la pantalla, ya sea [Bin] o [BCD].</td> </tr> <tr> <td data-bbox="196 890 241 1033">Desplazamiento</td> <td data-bbox="241 890 419 1033">Defina el valor de desplazamiento desde 0 a 9999. Se mostrará una imagen en pantalla con el valor de desplazamiento añadido al número de la pantalla almacenado en la dirección del número de la pantalla de visualización.</td> </tr> </table>	Ajustes de la pantalla	Defina la pantalla a visualizar con una configuración variable.	Dirección de especificación del número de pantalla	Defina la dirección de palabra donde se almacena el número de pantalla para visualizar.	Tipo de datos	Elija el tipo de dato de la dirección de la pantalla, ya sea [Bin] o [BCD].	Desplazamiento	Defina el valor de desplazamiento desde 0 a 9999. Se mostrará una imagen en pantalla con el valor de desplazamiento añadido al número de la pantalla almacenado en la dirección del número de la pantalla de visualización.	
Ajustes de la pantalla	Defina la pantalla a visualizar con una configuración variable.								
Dirección de especificación del número de pantalla	Defina la dirección de palabra donde se almacena el número de pantalla para visualizar.								
Tipo de datos	Elija el tipo de dato de la dirección de la pantalla, ya sea [Bin] o [BCD].								
Desplazamiento	Defina el valor de desplazamiento desde 0 a 9999. Se mostrará una imagen en pantalla con el valor de desplazamiento añadido al número de la pantalla almacenado en la dirección del número de la pantalla de visualización.								

Sigue

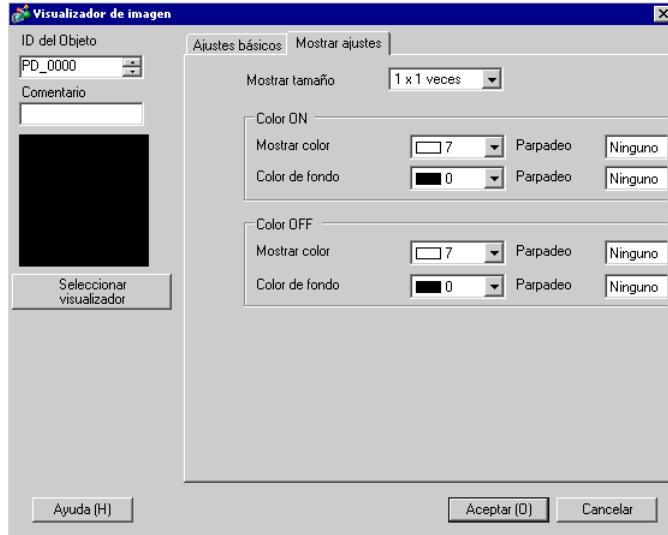
Configuración	Descripción
Acción Borrado	<p>Si esta casilla está seleccionada, la imagen en pantalla cambiará entre Visualizar/Ocultar de acuerdo con el cambio de la dirección bit de activación. Si no esta seleccionada, la imagen antes activada permanecerá.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si desea llamar y visualizar figuras o texto en la pantalla base con [Acción Borrado] seleccionada, estarán en Visualización XOR (el color del área superpuesta será distinto al color especificado). Tenga cuidado cuando ponga un color sobre otro. <p>☞ "9.6.1 Restricciones para el Visualizador de imagen (Visualización ON/OFF)" (página 9-50)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si el destino superpuesto es una fuente imagen, no tendrá la visualización XOR. • Si visualiza una pantalla de imagen con [Acción borrado] seleccionada, la visualización será sobrescrita y la acción de borrado sobrescribirá el rango de visualización de la pantalla con negro <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>Pantalla de base</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Imagen de la pantalla</p>  </div> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <p style="margin-left: 200px;">Esto elimina el rango de una imagen en una pantalla mediante un rectángulo negro. El rectángulo de líneas entrecortadas en la figura izquierda no puede ser visto bajo el rectángulo negro</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con [Acción Borrado] seleccionado, si las siguientes imágenes usan dos o más de los mismos puntos en sus dibujos, no se mostrarán correctamente. <ul style="list-style-type: none"> • Imágenes con líneas con un ancho de más de un punto • Rectángulos, círculos, polígonos configurados con [Marco], [Relleno] y [Sombra]. • Texto con [Atributo del texto] establecido en [Sombra]

◆ Ajustes básicos (para seleccionar un símbolo)



Configuración	Descripción
Dirección bit de activación	Especifique la dirección del bit para monitorear (bit de monitorización).
Tipo de pantalla	Seleccione el tipo de pantalla a visualizar
Símbolo	Muestra una imagen registrada en la pantalla de símbolo.
Especificar la pantalla	Seleccione el método de designación de una pantalla a visualizar entre [Constante] o [Dirección].
Constante	Se fija una pantalla símbolo para visualizar. Haga clic en [Seleccionar visualizador] y especifique la pantalla que desea visualizar.
Dirección	Una pantalla símbolo para visualizar es variable. Puede cambiar y visualizar pantallas al almacenar los números de la pantalla en la visualización de palabra de pantalla. <div data-bbox="555 1226 1035 1381" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>Parámetros de la pantalla</p> <p>Dirección de palabra visualizar pantalla: [PLC1]D00000</p> <p>Tipo de datos: Bin</p> <p>Desplazamiento: 0</p> </div>
Dirección de especificación del número de pantalla	Defina la dirección de palabra donde se almacena el número de pantalla para visualizar.
Tipo de datos	Elija el tipo de dato de la dirección de la pantalla, ya sea [Bin] o [BCD].
Desplazamiento	Defina el valor de desplazamiento desde 0 a 8999. Aparece una ventana de Símbolo. Es definida por el valor en la dirección del número de pantalla más el offset.

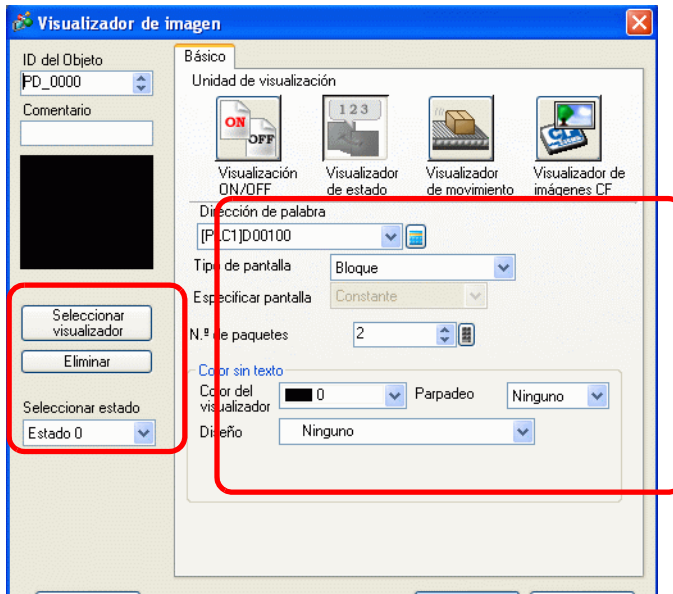
◆ Ajustes del display (para seleccionar un símbolo)



Configuración	Descripción
Tamaño del display	Defina el tamaño de la visualización de una imagen registrada en la pantalla Símbolo dentro del rango del tamaño mínimo (1 x 1) y el tamaño máximo (8 x 8).
Color ON	Defina el color del símbolo a visualizar cuando la dirección del bit de activación se activa.
Color	Seleccione un color para el símbolo a visualizar.
Color del fondo	Seleccione un color de fondo para el símbolo a visualizar.
Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir diferentes configuraciones de parpadeo para el [Color] y [Color del fondo].</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 ■ Lista de colores compatibles" (página 8-41)</p>
Color OFF	Defina el color de la pantalla del símbolo a visualizar cuando la dirección del bit de activación se desactiva.
Color	Seleccione un color para el símbolo a visualizar.
Color del fondo	Seleccione un color de fondo para el símbolo a visualizar.
Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir diferentes configuraciones de parpadeo para el [Color] y [Color del fondo].</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 ■ Lista de colores compatibles" (página 8-41)</p>

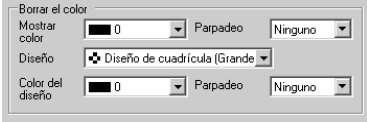

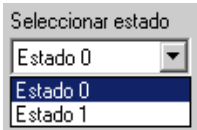
■ Visualizador de estado

◆ Ajustes básicos (para seleccionar un Bloque)

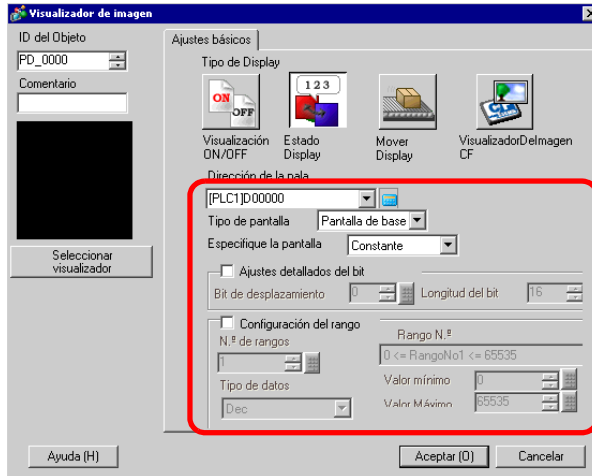


Configuración	Descripción
Dirección de palabra	Defina la dirección de palabra para cambiar la visualización. Las pantallas se cambian y se visualizan de acuerdo con los cambios de los datos de una dirección de palabra definida
Tipo de pantalla	Seleccione el tipo de pantalla a visualizar
Bloque	Muestra una imagen registrada en [Bloque].
Especificar la pantalla	Fijo con "Constante". Especifique el bloque a visualizar desde [Seleccionar visualizador].
Número de bloques	<p>Seleccione el número de imágenes de bloque para cambiar desde [2], [4], [8], o [16].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Las imágenes en el bloque cambian en respuesta al cambio de estado de los bits en secuencia comenzando del bit 00 en la dirección de palabra especificada. En respuesta al [N.º de bloques], los bits se asignan automáticamente desde bit 00 de la dirección de palabra. <div style="text-align: center;"> </div>

Sigue

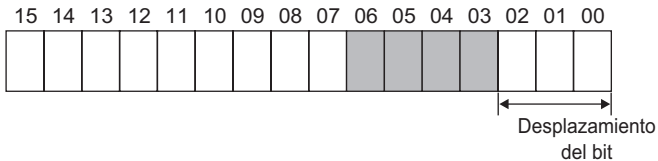
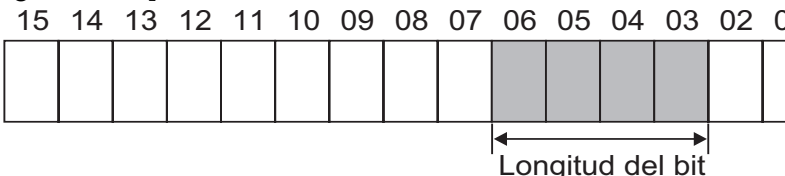
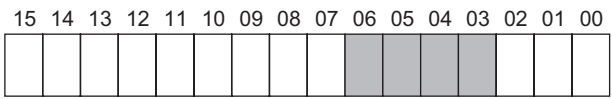
Configuración	Descripción
Color sin texto	Defina el color de fondo para una imagen registrada en [Bloque]. 
Color	Defina el color del fondo para la imagen a llamar.
Diseño	Defina el diseño de fondo para la imagen a llamar.
Color del diseño	Defina el color del diseño de fondo para la imagen a llamar.
Parpadeo	Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir configuraciones de parpadeo diferentes para el [Color] y [Color del diseño] del objeto. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 5px 0;">NOTA</div> <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 ■ Lista de colores compatibles" (página 8-41)</p>
Seleccionar visualizador	Seleccione un imagen registrada en [Bloque].
Eliminar	Elimina el [Bloque] seleccionado.
Seleccionar estado	Seleccione cada estado desde Estado 0 a Estado 15 (máx.), haga clic en [Seleccionar visualizador], y especifique una imagen de pantalla a visualizar. 

◆ Ajustes básicos (para Pantalla base, Imagen e Imagen CF)

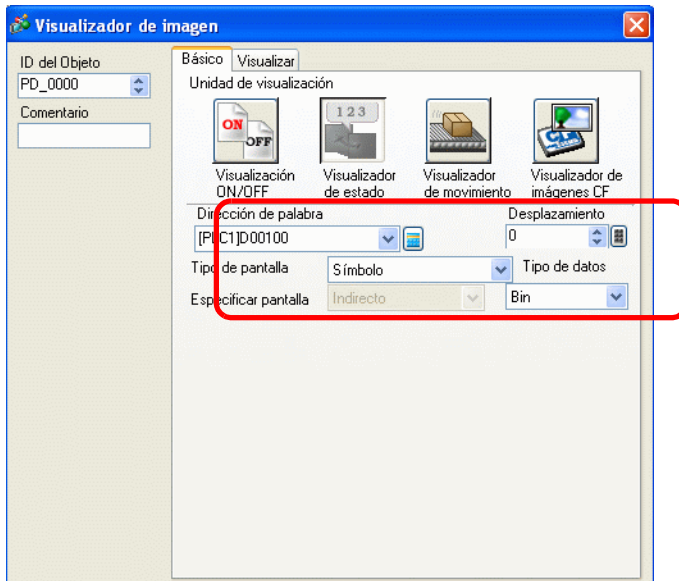


Configuración	Descripción
Dirección de palabra	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando no se define [Ajustes detallados del bit] o [Configuración del rango]: Defina la dirección de palabra para cambiar la visualización. Se visualizará la pantalla con el número de pantalla almacenado en esta dirección de palabra. • Cuando se define [Ajustes detallados del bit] o [Configuración del rango]: Cambia pantallas en forma secuencial desde la pantalla superior especificada desde [Seleccionar visualizador] en el tiempo de cambios de la dirección del bit en esta dirección de palabra. (Ajustes detallados del bit) O cambia pantallas en forma secuencial desde la pantalla superior especificada desde [Seleccionar visualizador] en respuesta al rango de cambios de datos.
Tipo de pantalla	Seleccione el tipo de pantalla a visualizar
Pantalla base	Muestra una pantalla base.
Imagen (Unidad de visualización)	Visualiza una pantalla de imagen.
Imagen (CF)	Muestra una pantalla de imagen guardada en una tarjeta CF.
Especificar la pantalla	Seleccione el método de designación de una pantalla a visualizar entre [Constante] o [Dirección].
Ajustes detallados del bit	Defina cual bit en la dirección palabra se asignará para la visualización. Los datos visualizados son determinados por las configuraciones [Bit de desplazamiento] y [Longitud de bit].

Sigue

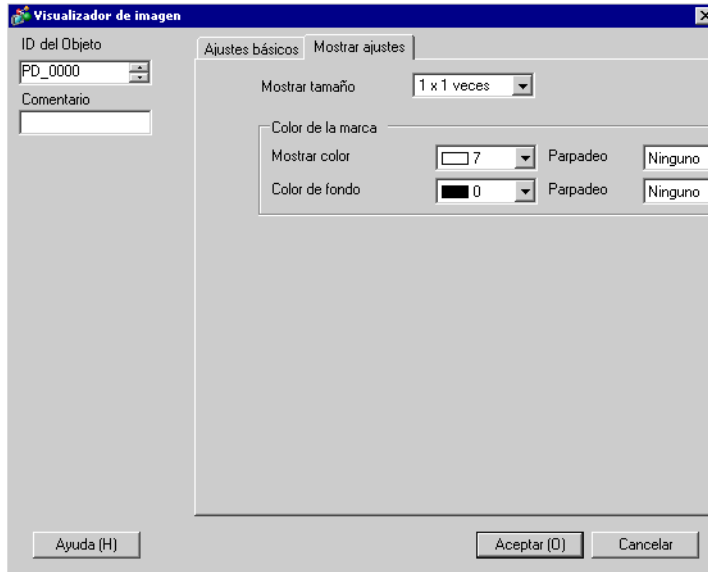
Configuración		Descripción
	Desplazamiento de bit	<p>Defina cual bit en la dirección de palabra se activará para asignar para la visualización. Defina el valor de desplazamiento desde 0 a 15. Defina "0" cuando use todas las direcciones de palabra o cuando las configuraciones de desplazamiento no se necesitan.</p> 
Ajustes detallados del bit	Longitud de bit	<p>Defina el número de bits en una dirección de palabra para asignar para la visualización. Configure la [Longitud de bit] desde 1 a 16. Si el bit de desplazamiento no es cero, establezca el longitud del bit dentro del rango de [Bit de desplazamiento] + [Longitud de bit] ≤ 16. El número de pantallas que hay que cambiar es determinado por las configuraciones de [Longitud de bit].</p> 
Configuración del rango		<p>Defina el número de imágenes que hay que cambiar y los valores de datos que hay que cambiar en cada pantalla. El rango de datos usados depende de los Ajustes detallados del bit.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Los datos para el cambio de visualizador son los bits configurados para la longitud de los datos, comenzando desde el número de bits definidos para el [Bit de desplazamiento] después del bit 0. <p>Por ejemplo, cuando el bit de desplazamiento es "3" y la longitud en bits "4", se usan los 4 bits siguientes como datos para cambiar el visualizador.</p> 
	N.º de rangos	<p>Defina el número de pantallas a cambiar como el número de rangos. El rango de configuración es de 1 a 32. Sin embargo, los valores que exceden la [Longitud de bit] no se pueden mostrar. Por ejemplo, cuando la longitud de bit es "4", el número de rangos es de 1 a 16.</p>
	Tipo de datos	<p>Seleccione el tipo de datos de ya sea [Dec], [Hex] o [BCD] y seleccione los valores [Mín] y [Máx] en Configuración del rango.</p>
	N.º de rango	<p>Seleccione el [N.º de Rango] que se definirá.</p>
	Mín	<p>Defina el valor mínimo del rango seleccionado.</p>
	Máx	<p>Defina el valor máximo del rango seleccionado.</p>

◆ Ajustes básicos(para símbolo)



Configuración	Descripción
Dirección de palabra	Defina la dirección de palabra para cambiar la visualización. Almacena los números de pantalla de símbolo para visualizar en la dirección de palabra definida.
Tipo de pantalla	Seleccione el tipo de pantalla a visualizar
Símbolo	Muestra una imagen registrada en la pantalla de símbolo.
Especificar la pantalla	Fijada con [Dirección]. El número de la pantalla símbolo que se visualizará se almacena en la dirección definida en la [Dirección de palabra].
Desplazamiento	Defina el valor de desplazamiento desde 0 a 8999. Aparece una ventana de Símbolo. Es definida por el valor en la dirección de palabra más el offset.
Tipo de datos	Seleccione el tipo de datos del número almacenado entre [Bin] y [BCD].

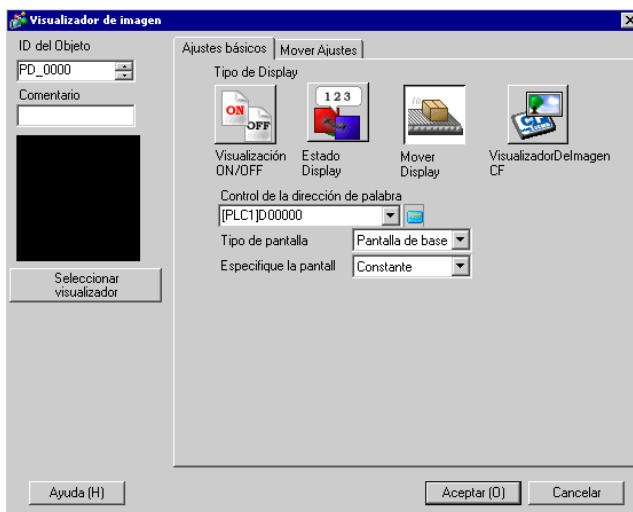
◆ Ajustes del display (para seleccionar un símbolo)



Configuración	Descripción
Tamaño del display	Defina el tamaño de la visualización de una imagen registrada en la pantalla Símbolo dentro del rango del tamaño mínimo (1 x 1) y el tamaño máximo (8 x 8).
Color del símbolo	Defina el color de una imagen registrada en la pantalla símbolo.
Color	Seleccione un color para el símbolo a visualizar.
Color del fondo	Seleccione un color de fondo para el símbolo a visualizar.
Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir diferentes configuraciones de parpadeo para el [Color] y [Color del fondo].</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 ■ Lista de colores compatibles" (página 8-41)</p>

■ Visualizador de movimiento

◆ Ajustes básicos



Configuración	Descripción								
Dirección de palabra de control	Defina la dirección de palabra que almacena la cantidad de movimiento. Mueve y visualiza una imagen de la pantalla en respuesta a los datos almacenados.								
Tipo de pantalla	<p>Seleccione el tipo de pantalla a visualizar</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Con un visualizador de movimiento, una pantalla que se va a llamar aparece con el centro sobre la posición de la coordenada (valor de la posición) definida en el visualizador de imagen. 								
<table border="1"> <tr> <td>Pantalla base</td> <td>Muestra una pantalla base.</td> </tr> <tr> <td>Imagen (Unidad de visualización)</td> <td>Visualiza una pantalla de imagen.</td> </tr> <tr> <td>Tarjeta CF de imagen</td> <td>Muestra una pantalla de imagen guardada en una tarjeta CF.</td> </tr> <tr> <td>Símbolo</td> <td>Muestra una imagen registrada en la pantalla Símbolo</td> </tr> </table>	Pantalla base	Muestra una pantalla base.	Imagen (Unidad de visualización)	Visualiza una pantalla de imagen.	Tarjeta CF de imagen	Muestra una pantalla de imagen guardada en una tarjeta CF.	Símbolo	Muestra una imagen registrada en la pantalla Símbolo	
Pantalla base	Muestra una pantalla base.								
Imagen (Unidad de visualización)	Visualiza una pantalla de imagen.								
Tarjeta CF de imagen	Muestra una pantalla de imagen guardada en una tarjeta CF.								
Símbolo	Muestra una imagen registrada en la pantalla Símbolo								
Especificar la pantalla	Seleccione el método de designación de una pantalla a visualizar entre [Constante] o [Dirección].								
Constante	Se fija una pantalla símbolo para visualizar. Haga clic en [Seleccionar visualizador] y especifique la pantalla que desea visualizar.								
Dirección	<p>La imagen en la pantalla de visualización es variable. El usar la Dirección de especificación del número de pantalla le permite cambiar la imagen en pantalla en forma dinámica</p>								

Sigue

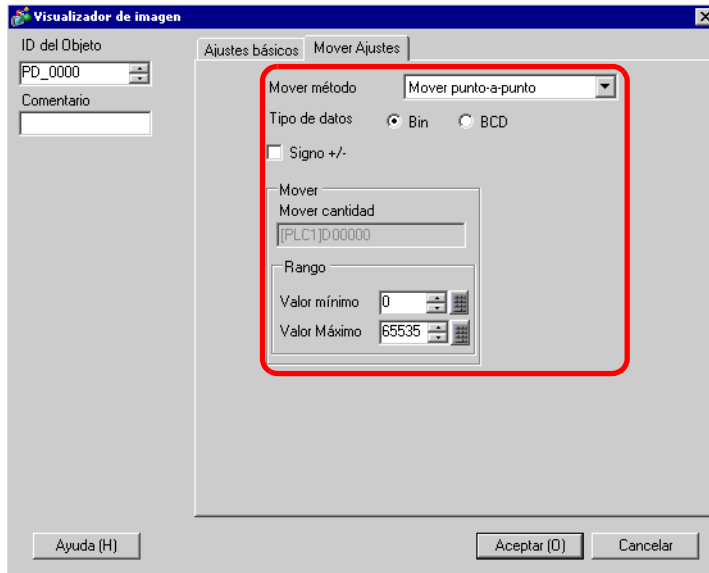
Configuración		Descripción
Especificar la pantalla	Dirección	Especificar la dirección del número de la pantalla
		Tipo de datos
		Valor del desplazamiento

Defina la dirección donde se almacena el número de pantalla a visualizar.

Seleccione el tipo datos de la dirección del visualizador de pantalla desde [Bin] o [BCD].

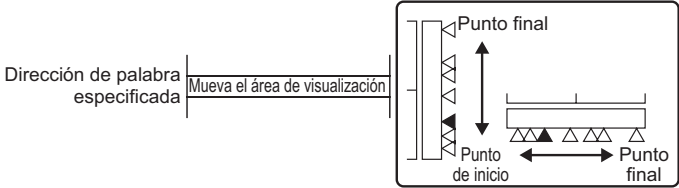

Defina el valor de desplazamiento. Se mostrará una imagen de pantalla con el valor de desplazamiento añadido al número de la pantalla almacenado en la dirección del número de la pantalla.

◆ Ajustes de movimiento (para Pantalla base, Imagen e Imagen CF)



Configuración	Descripción
Método de movimiento	Seleccione el método de movimiento entre [Área de migración] y [Mover punto a punto].
Área de migración Biblioteca	<p>Mueve y muestra una biblioteca libremente en el área especificada.</p> <ul style="list-style-type: none"> Área de migración <p>Una pantalla que se va a llamar se mueve en un área. Dos palabras son usadas para los datos.</p> <div style="text-align: center;"> </div>

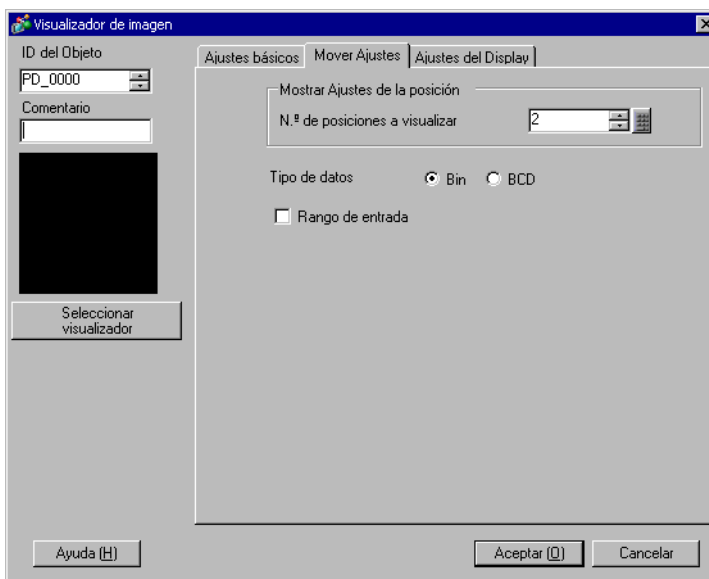
Sigue

Configuración		Descripción
Método de movimiento	Mover punto a punto	<p>Mueve y muestra una pantalla en la línea entre los dos puntos especificados.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mover punto a punto Una pantalla que se llamará se mueve en forma lineal entre dos puntos. Se usa una palabra para los datos. 
Tipo de datos		Seleccione el tipo de datos de la dirección de palabras para almacenar la cantidad movida de ya sea [Bin] o [BCD].
Signo +/-		Seleccione si desea visualizar datos negativos. Esto puede definirse sólo cuando el tipo de datos es [Bin].
Mover		Defina la cantidad de movimiento y el rango.
	Cantidad de movimiento	<p>Defina la dirección de palabra que almacena la cantidad de movimiento. Mueve y visualiza otras imágenes de pantalla por los cambios de datos en la dirección de palabra definida.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Para el área de migración, configure dos direcciones de palabra para almacenar la cantidad de movimiento en la coordenada X e Y.
	Rango	<p>Defina el rango de movimiento. Por ejemplo, Mover punto a punto con valor máximo de "100" y valor mínimo de "0"</p>  <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Para [Área de migración], defina el rango de datos de una dirección de palabra para almacenar cada cantidad movida en la coordenada X e Y.

Sigue

Configuración		Descripción												
Mover	Rango	Defina el valor mínimo del rango. El rango de configuración depende de las configuraciones de [Tipo de datos] y [Signo +/-].												
	Mín	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tipo de datos</th> <th>Signo</th> <th>Rango de entrada</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bin</td> <td>Ninguno</td> <td>0 ~ 65534</td> </tr> <tr> <td>Bin</td> <td>ON</td> <td>-32768 ~ 32766</td> </tr> <tr> <td>BCD</td> <td>-</td> <td>0 ~ 9998</td> </tr> </tbody> </table>	Tipo de datos	Signo	Rango de entrada	Bin	Ninguno	0 ~ 65534	Bin	ON	-32768 ~ 32766	BCD	-	0 ~ 9998
Tipo de datos	Signo	Rango de entrada												
Bin	Ninguno	0 ~ 65534												
Bin	ON	-32768 ~ 32766												
BCD	-	0 ~ 9998												
	Máx	Defina el valor máximo del rango. El rango de configuración depende de las configuraciones de [Tipo de datos] y [Signo +/-].												
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>Tipo de datos</th> <th>Signo</th> <th>Rango de entrada</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bin</td> <td>Ninguno</td> <td>1 ~ 65535</td> </tr> <tr> <td>Bin</td> <td>ON</td> <td>-32767 ~ 32767</td> </tr> <tr> <td>BCD</td> <td>-</td> <td>1 ~ 9999</td> </tr> </tbody> </table>	Tipo de datos	Signo	Rango de entrada	Bin	Ninguno	1 ~ 65535	Bin	ON	-32767 ~ 32767	BCD	-	1 ~ 9999
Tipo de datos	Signo	Rango de entrada												
Bin	Ninguno	1 ~ 65535												
Bin	ON	-32767 ~ 32767												
BCD	-	1 ~ 9999												

◆ Ajustes de movimiento (para seleccionar un símbolo)

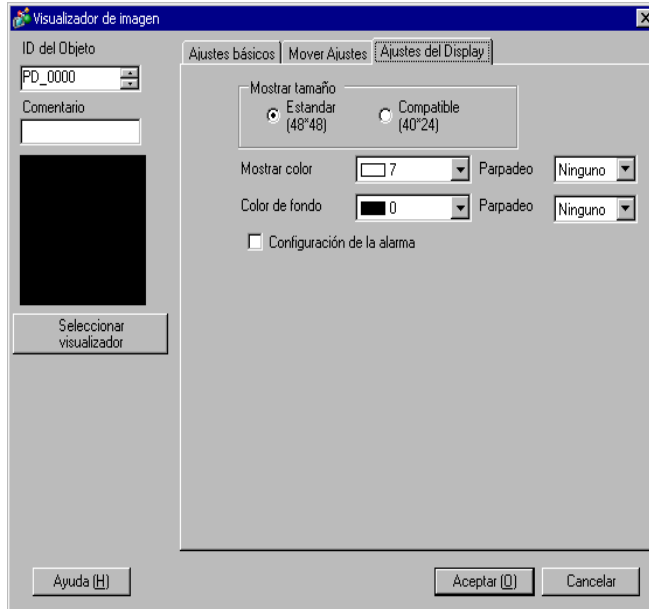


Configuración	Descripción
Ajustes de la posición	Defina las coordenadas de la visualización.
N.º de posiciones a visualizar	Defina el número de posiciones de visualización a ubicar en la pantalla.
Tipo de datos	Seleccione el tipo de dato de la dirección de palabra de control para almacenar el valor de la posición de ya sea "Bin" o "BCD".

Sigue

Configuración	Descripción												
Rango de entrada	<p>Defina el rango de datos de la dirección de palabra. Mueve y visualiza datos en porcentaje de acuerdo con las configuraciones. Los datos están fijos como binarios. El rango de configuración depende de las configuraciones del [Signo].</p> <div data-bbox="618 320 1064 490" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <input checked="" type="checkbox"/> Rango de entrada Longitud del bit: <input type="text" value="16"/> Valor mínimo: <input type="text" value="0"/> Introducir signo: <input type="text" value="Ninguno"/> Valor Máximo: <input type="text" value="65535"/> </div> <p style="text-align: center;">Lista de los valores mínimo/máximo del rango de entrada</p> <table border="1" style="margin: 10px auto; width: 80%;"> <thead> <tr> <th>Signo</th> <th>Mín</th> <th>Máx</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Ninguno</td> <td>0 ~ 65534</td> <td>1 ~ 65535</td> </tr> <tr> <td>Complemento a 2</td> <td>-32768 ~ 32766</td> <td>-32767 ~ 32767</td> </tr> <tr> <td>Signo MSB</td> <td>-32767 ~ 32766</td> <td>-32766 ~ 32767</td> </tr> </tbody> </table> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin: 10px 0;">NOTA</div> <ul style="list-style-type: none"> • Si no se define el rango de entrada, se visualiza una pantalla en la posición de datos almacenada en la dirección de palabra de control. 	Signo	Mín	Máx	Ninguno	0 ~ 65534	1 ~ 65535	Complemento a 2	-32768 ~ 32766	-32767 ~ 32767	Signo MSB	-32767 ~ 32766	-32766 ~ 32767
Signo	Mín	Máx											
Ninguno	0 ~ 65534	1 ~ 65535											
Complemento a 2	-32768 ~ 32766	-32767 ~ 32767											
Signo MSB	-32767 ~ 32766	-32766 ~ 32767											
Longitud de bit	Defina la longitud de bit válida de los datos almacenados en la dirección de palabra.												
Signo	Seleccione el signo de entrada de ya sea [Ninguno], [Complemento a 2] o [Signo MSB].												
Mín	Defina el valor mínimo del rango de entrada.												
Máx	Defina el valor máximo del rango de entrada.												

◆ Ajustes del display (para seleccionar un símbolo)



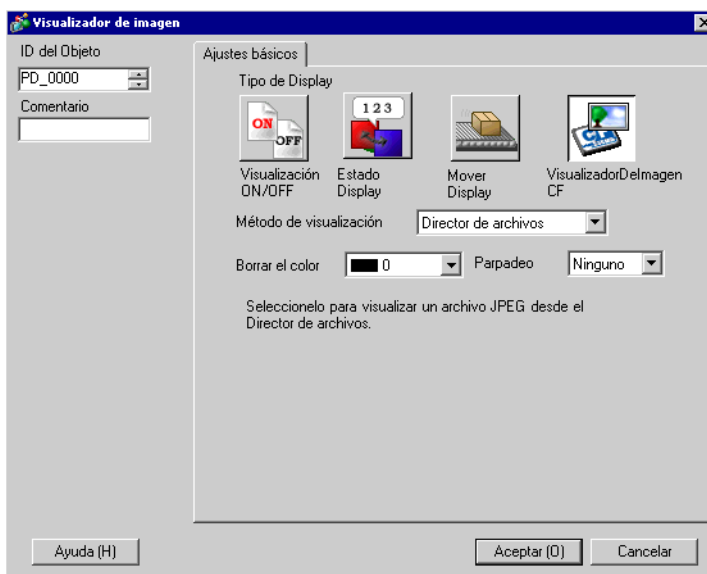
Configuración	Descripción
<p>Tamaño del display</p>	<p>Seleccione el tamaño de una pantalla de símbolo a visualizar de ya sea [Estandar (48 x 48)] o [Compatible (40 x 24)].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estándar Seleccione este cuando quiera usar un símbolo que cubrirá el marco en negrita en la siguiente figura. • Compatible Seleccione esto cuando use un símbolo creado dentro de los bordes de línea en negrita en las siguientes figuras, o bien cuando use un símbolo creado en GP-PRO II/III. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;"> <p>Horizontal</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Vertical</p> </div> </div>
Color	<p>Seleccione un color para el símbolo a visualizar.</p>
Color del fondo	<p>Seleccione un color de fondo para el símbolo a visualizar.</p>

Sigue

Configuración	Descripción
Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir diferentes configuraciones de parpadeo para el [Color] y [Color del fondo].</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 ■ Lista de colores compatibles" (página 8-41)</p>
Alarma	<p>Defina si se usa o no la alarma. Con las configuraciones de alarma, puede mostrar que el valor de la posición excede el rango de configuración del valor límite superior/valor límite inferior al cambiar el color de fondo/ color de la visualización de la pantalla de símbolo.</p> <div data-bbox="583 633 1039 813" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><input checked="" type="checkbox"/> Configuración de la alarma</p> <p>Valor del límite inferior: <input type="text" value="1"/></p> <p>Valor del límite superior: <input type="text" value="99"/></p> <p>Mostrar color: <input type="text" value="7"/> Parpadeo: <input type="text" value="Ninguno"/></p> <p>Color de fondo: <input type="text" value="0"/> Parpadeo: <input type="text" value="Ninguno"/></p> </div>
Límite inferior	Defina el valor límite inferior de la alarma desde 1 a 98.
Límite superior	Límite superior Defina el valor límite superior de la alarma desde 2 a 99.
Color	Configure un color que mostrará el símbolo cuando la alarma esté activa.
Color del fondo	Seleccione un color de fondo que mostrará el símbolo cuando la alarma esté activa.
Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo. Puede elegir diferentes configuraciones de parpadeo para el [Color] y [Color del fondo].</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 ■ Lista de colores compatibles" (página 8-41)</p>

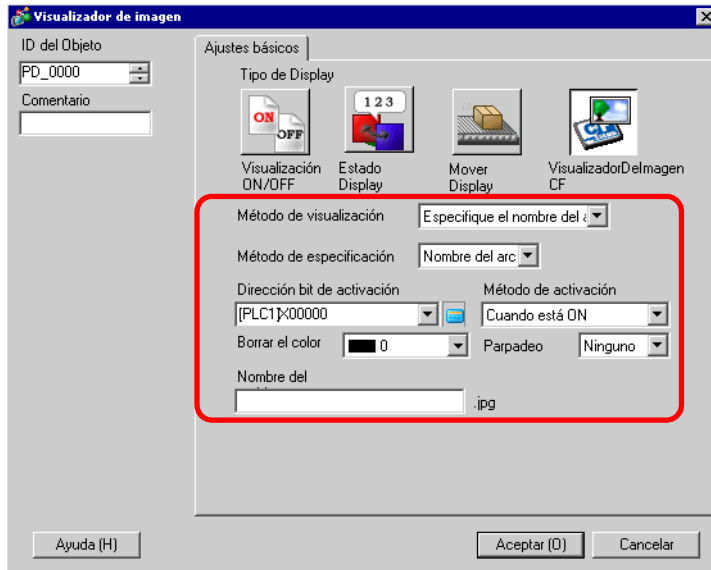
■ Visualizador de imágenes CF

◆ Ajustes básicos (Administrador de archivos)



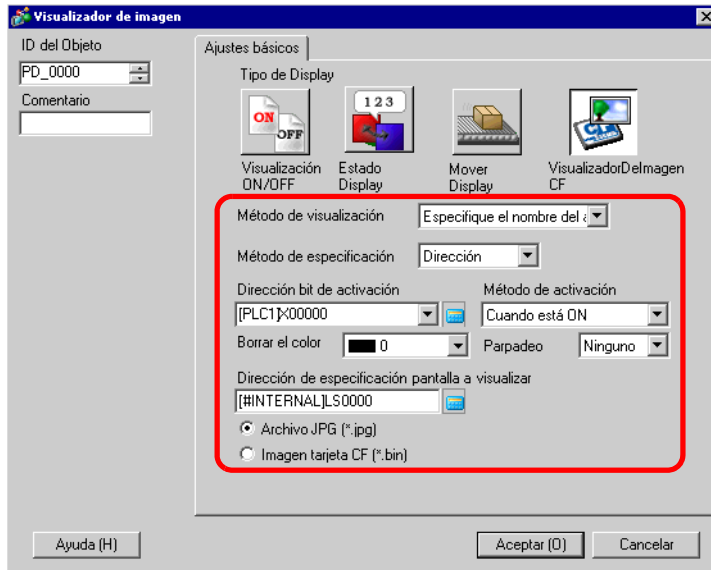
Configuración	Descripción
Método de visualización	Defina el método para visualizar un archivo guardado en una tarjeta CF.
Administrador de archivos	<p>Visualiza la imagen del archivo JPEG con el [Administrador de archivos] en el visualizador de datos especial.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Para obtener información detallada acerca del visualizador de datos especial [Administrador de archivos]: <ul style="list-style-type: none"> ☞ "25.10.2 [Visualizador de datos especial] Guía de configuración ■ Administrador de archivos" (página 25-92)
Color sin texto	Defina el color cuando no se visualiza una imagen.
Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo.</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 ■ Lista de colores compatibles" (página 8-41)

◆ Ajustes básicos (Especificar el nombre del archivo - Nombre del archivo)



Configuración	Descripción
Método de visualización	Defina el método para visualizar un archivo guardado en una tarjeta CF.
Especifique el nombre del archivo	Especifica el nombre de un archivo JPEG almacenado en una tarjeta CF y muestra la imagen.
Método de especificación	Defina el método para especificar un archivo guardado en una tarjeta CF.
Nombre del archivo	Especifica en forma directa un nombre de archivo de imagen a visualizar y visualiza la imagen en la pantalla.
Dirección bit de activación	Defina la dirección bit que controla la visualización de la imagen.
Método de activación	Defina si se visualiza una imagen con la dirección bit ON u OFF.
Color sin texto	Defina el color cuando no se visualiza una imagen.
Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo.</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 ■ Lista de colores compatibles" (página 8-41)</p>
Nombre del archivo	Introduzca el nombre del archivo de imagen a visualizar.

◆ Ajustes básicos (Especificar el nombre del archivo - Dirección)



Configuración	Descripción
Método de visualización	Defina el método para visualizar un archivo guardado en una tarjeta CF.
Especifique el nombre del archivo	Especifica el nombre del archivo de imagen (archivo convertido BMP o JPEG) o un archivo JPEG almacenado en una tarjeta CF y visualiza la imagen.
Método de especificación	Defina el método para especificar un archivo guardado en una tarjeta CF.
Dirección	Especifica el nombre del archivo de imagen a visualizar en la dirección y visualiza la imagen en la pantalla.
Dirección bit de activación	Defina la dirección bit que controla la visualización de la imagen.
Método de activación	Defina si se visualiza una imagen con la dirección bit ON u OFF.
Color sin texto	Defina el color cuando no se visualiza una imagen.
Parpadeo	<p>Seleccione el parpadeo y la velocidad del parpadeo.</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 ■ Lista de colores compatibles" (página 8-41)</p>

Sigue

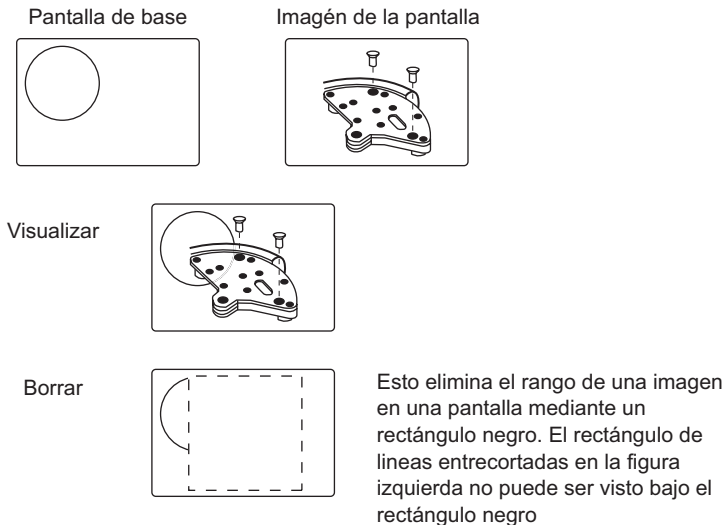
Configuración	Descripción																											
<p>Dirección de especificación de la pantalla a visualizar</p>	<p>Defina la dirección que especifica el archivo de imagen a visualizar.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Especifique los datos a almacenar con una ruta completa (nombre de la carpeta y nombre del archivo). La ruta completa debe constar de 20 caracteres de un byte (10 palabras) o menos. Si tiene menos de 20 caracteres, asegúrese de almacenar "00h" al final. • Ponga " \ " entre el nombre de la carpeta y el nombre del archivo en una ruta completa . • El nombre del archivo debe tener 8 caracteres de un byte o menos. Sólo los archivos Bin y JPEG son compatibles. • Sólo las direcciones internas de la GP (LS o USR) pueden definirse en [Dirección de especificación de la pantalla a visualizar]. <p>Por ejemplo, visualizar un archivo de imagen (LOGO.Bin) en la carpeta [DATA] en una tarjeta CF (Dirección de especificación de la pantalla a visualizar: LS1000)</p> <table border="1" data-bbox="432 772 631 956"> <tr> <td></td> <td colspan="2" style="text-align: center;">16 Bit</td> <td></td> </tr> <tr> <td>LS1000</td> <td>'D'</td> <td>'A'</td> <td rowspan="6" style="vertical-align: middle;">(Ejemplo de la configuración)</td> </tr> <tr> <td>LS1001</td> <td>'T'</td> <td>'A'</td> </tr> <tr> <td>LS1002</td> <td>'\'</td> <td>'L'</td> </tr> <tr> <td>LS1003</td> <td>'O'</td> <td>'G'</td> </tr> <tr> <td>LS1004</td> <td>'O'</td> <td>00h</td> </tr> <tr> <td>LS1005</td> <td>00h</td> <td>00h</td> </tr> <tr> <td>:</td> <td>:</td> <td>:</td> <td></td> </tr> </table>		16 Bit			LS1000	'D'	'A'	(Ejemplo de la configuración)	LS1001	'T'	'A'	LS1002	'\'	'L'	LS1003	'O'	'G'	LS1004	'O'	00h	LS1005	00h	00h	:	:	:	
	16 Bit																											
LS1000	'D'	'A'	(Ejemplo de la configuración)																									
LS1001	'T'	'A'																										
LS1002	'\'	'L'																										
LS1003	'O'	'G'																										
LS1004	'O'	00h																										
LS1005	00h	00h																										
:	:	:																										
<p>Archivo JPG (*.jpg)</p>	<p>Seleccione esto cuando visualiza un archivo JPG.</p>																											
<p>Imagen CF (*.Bin)</p>	<p>Seleccione esta opción esto cuando especifica un archivo de imagen (*.bin) guardado en una carpeta de tarjeta CF o tarjeta CF.</p>																											

9.6 Restricciones

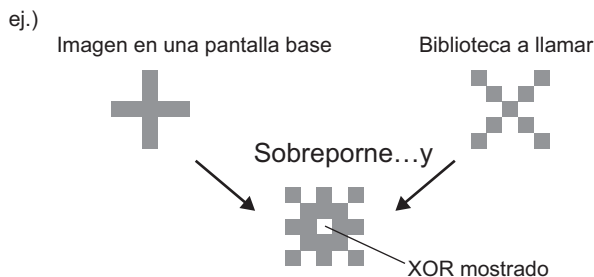
9.6.1 Restricciones para el Visualizador de imagen (Visualización ON/OFF)

Cuando el [Tipo de pantalla] es [Pantalla base], [Imagen] o [Imagen Tarjeta CF]

- Las pantallas ubicadas fuera del rango de visualización de la GP como resultado de una llamada de pantalla con un visualizador de imagen se descartan y no se visualizan en la pantalla.
- El visualizador de imagen sólo puede llamar imágenes o dibujos regulares. No puede llamar los tipos de funciones que están disponibles en el menú Objeto. Puede llamar y visualizar esas funciones usando la Visualización de la ventana.
 ☞ "12.2 Crear ventanas" (página 12-4)
- Si selecciona [Acción Borrado] para una imagen, un área rectangular del tamaño de la imagen será borrada y quedará en negro.



- Cuando llama figuras o texto con [Acción Borrado] seleccionado, si hay un color por sobre el otro el color de las áreas una encima de la otras serán diferentes del color especificado. Tenga cuidado cuando ponga un color encima de otro.



■ Combinaciones de 8 colores

Tabla de combinación de colores

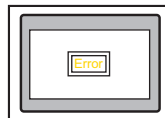
	Azul	Verde	Celeste	Rojo	Morado	Amarillo	Blanco
Azul	Negro	Celeste	Verde	Morado	Rojo	Blanco	Amarillo
Verde	Celeste	Negro	Azul	Amarillo	Blanco	Rojo	Morado
Celeste	Verde	Azul	Negro	Blanco	Amarillo	Morado	Rojo
Rojo	Morado	Amarillo	Blanco	Negro	Azul	Verde	Celeste
Morado	Rojo	Blanco	Amarillo	Azul	Negro	Celeste	Verde
Amarillo	Blanco	Rojo	Morado	Verde	Celeste	Negro	Azul
Blanco	Amarillo	Morado	Rojo	Celeste	Verde	Azul	Negro

* Cuando el mismo color se superpone, pasa a ser "Negro"

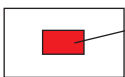
Por ejemplo:

El visualizador de imagen en una pantalla base con las siguientes configuraciones

- Configuración del visualizador de imagen
 - Método de visualización: Visualización ON
 - Especificar pantalla: Constante
 - Tipo de pantalla: Pantalla de base 300

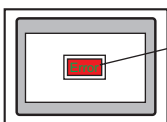


- B300



Muestra el color configurado a Rojo.

Cuando el bit se activa, B300 se visualiza y el interruptor se ve al revés.



¡Quiero mostrar el texto Error en Amarillo!



El texto "Error" debe ser definido a "Verde".

■ Visualización de 256 colores

Puede calcular el resultado de dos colores superpuestos al determinar los códigos RGB de los códigos de color superpuestos, y llevar a cabo una operación XOR.

NOTA

- Los códigos de color son los valores numéricos que aparecen cuando selecciona el color.



■ Códigos de color

Tabla de código RGB para 256 colores

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

Por ejemplo:

Superponer los códigos de color "20" y "120"

Busque el código RGB de cada color en la "Tabla de código de 256 colores RGB" en la página previa.

Código del color "20": Código RGB "40h"

Código del color "120": Código RGB "C0h"

Sus datos en la GP son los siguientes.

Código del color "20": CódigoRGB "40h"

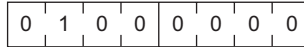


Código del color "120": CódigoRGB "C0h"

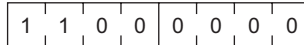


Operar por XOR para visualizar XOR.

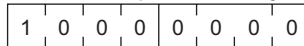
Código del color "20": CódigoRGB "40h"



Código del color "120": CódigoRGB "C0h"




Resultado de la operación: CódigoRGB 80h

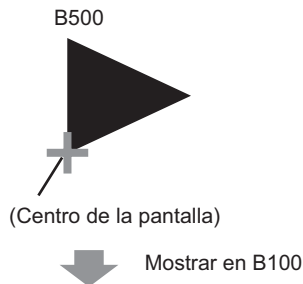


Desde el resultado de la operación, cuando los códigos de color "20" y "120" se superponen, se visualiza un color con el siguiente código de color.

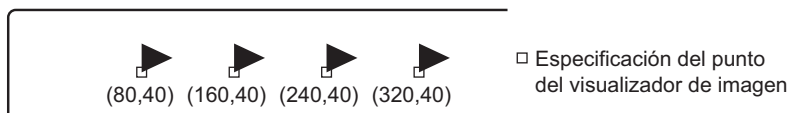
Código del color "255": Código RGB "80h"

- Cuando seleccione [Pantalla base], [Imagen], o [Imagen Tarjeta CF] en [Tipo de pantalla], el visualizador de imagen pondrá el puntero del valor de la posición  en la pantalla. Este puntero determina el centro de la pantalla que desea llamar.

ej.) Pantalla a llamar



B100 Acercamiento



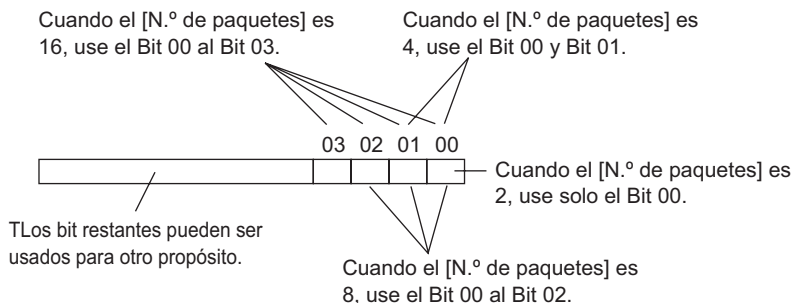
La pantalla a llamar es mostrada con su centro sobreponiendo el punto especificado en la imagen mostrada.

- Al seleccionar [Acción Borrado], las imágenes que usan dos o más puntos en el proceso de dibujo (líneas de 3 puntos o 5 puntos, líneas con flecha de 2 puntos o caracteres elevados, etc.) no pueden visualizarse en una pantalla a visualizar.
- Si el destino superpuesto es una fuente imagen, no tendrá la visualización XOR.
- Sólo cuando el [Tipo de pantalla] es [Símbolo] y [Especificar pantalla] es [Constante], puede definir la filigrana al color de fondo tanto cuando el bit está ON como cuando está OFF.

9.6.2 Restricciones para el visualizador de imagen (Visualizador de estado)


Quando se selecciona [Bloque] en el campo [Tipo de pantalla]

- Las imágenes que se llamarán cambian en respuesta al cambio de estado de los bits en secuencia, comenzando desde el bit 00 en la dirección de palabra especificada. En respuesta al [N.º de bloques] (2, 4, 8, o 16), los bits se asignan desde la dirección de palabra especificada 00 bit de forma automática.



- Si se selecciona un bloque indefinido, el visualizador de imagen no mostrará nada. Por ejemplo, cuando el [N.º de bloques] es 16 y son los únicos bloques registrados son los bloques de 0 a 6, los estados 4 a 15 sólo mostrarán el rectángulo de fondo.

Quando el [Tipo de pantalla] es [Pantalla base], [Imagen] o [Imagen Tarjeta CF]

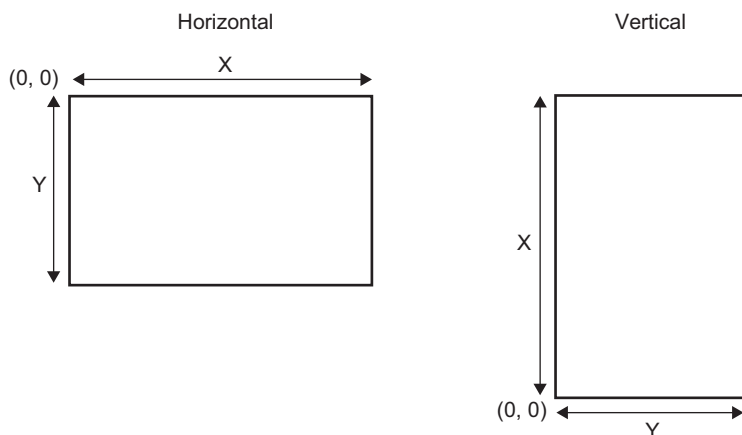
- El visualizador de imagen pone el punto de especificación del valor de la posición del visualizador  en la pantalla. El punto de especificación se pone con referencia al centro de la pantalla que desea llamar. La pantalla que se llamará se muestra con su centro por sobre el punto especificado en el visualizador de imagen.

9.6.3 Restricciones para el visualizador de imagen (Visualizador de movimiento)

- Cuando opera dos o más visualizadores de imagen con visualizadores de movimiento en la misma pantalla, el movimiento no debiera superponerse. Si los visualizadores de movimiento están superpuestos, es posible que las imágenes no se visualicen correctamente.

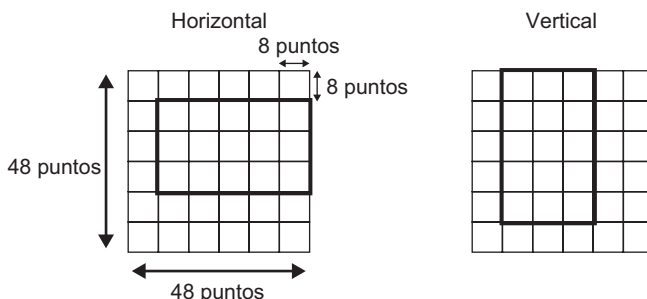
Cuando el [Tipo de pantalla] es [Pantalla base], [Imagen] o [Imagen Tarjeta CF]

- Si otra imagen ya está dibujada en la ubicación donde mueve y muestra una imagen de pantalla, la parte superpuesta de la pantalla llamada y la imagen tendrán la visualización XOR.
- Las imágenes con líneas con un ancho de 3 a 9 puntos no se pueden mostrar en la pantalla.
- Cuando se selecciona vertical como orientación, el sistema de coordenadas [Área de migración] es de la siguiente forma.



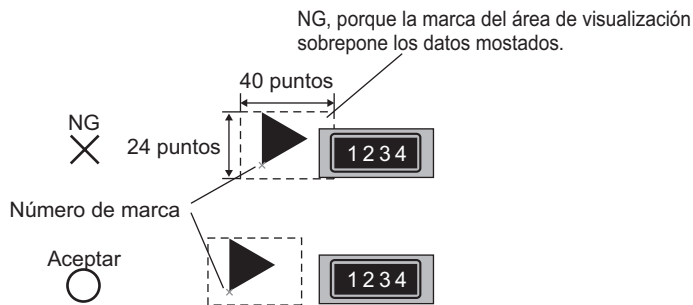
Cuando el [Tipo de pantalla] es [Símbolo]

- Cuando mueve y muestra un símbolo sobre los bordes en negrita en las siguientes figuras, la pestaña [Visualizar] en Visualizador de imagen, seleccione la opción [Estándar (48x48)] para el [Tamaño de visualizador]. Tenga en cuenta que las visualizaciones fuera del borde de líneas pueden permanecer.

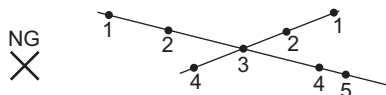


- Si una pantalla de símbolo mostrada en un visualizador de imagen se superpone en otro objeto, es posible que no se visualice correctamente. Las posiciones superpuestas

definidas en visualizadores de imagen múltiple también pueden causar una visualización incorrecta.



Las dos imágenes muestran posiciones superpuestas, causando una visualización impropia.



- No puede visualizar los símbolos en dos o más ubicaciones al mismo tiempo en un visualizador de imagen.
- Los símbolos no se visualizan cuando la [Dirección de palabra de control] de los datos del valor de la posición es 0.
- Si los intervalos del valor de la visualización definidos son pequeños y las áreas de visualización de los símbolos están superpuestos, los símbolos permanecen en la pantalla. Al configurar una posición de visualización, crea suficientes intervalos, tomando en cuenta un área de visualización del símbolo.
- Cuando [Especificar la pantalla] es [Dirección] y se llaman símbolos de tamaños diferentes, si un símbolo más pequeño se llama después de una símbolo más grande, el símbolo anterior permanece en la pantalla.
- Para el visualizador de imagen, cuando el [Tipo de pantalla] del visualizador de movimiento es [Símbolo], puede poner hasta 30 símbolos en una pantalla. Puede definir 99 valores de posición en un visualizador de imagen. El número total de posiciones por pantalla deberá estar dentro de 512.

9.6.4 Restricciones para visualizador de imagen (Visualizador de imágenes CF)

- Los archivos JPEG en la tarjeta CF sólo pueden visualizarse en hasta 1024 x 768 píxeles.
- Si borra una imagen de archivo JPEG con el visualizador de datos especial [Administrador de archivos], la imagen se seguirá mostrada. La imagen se borra al sobrescribirse con el cambio de pantalla u otra imagen.
- Sólo puede mostrar un visualizador de imagen interactuando con un Administrador de archivo en una pantalla. Cuando se muestran varios visualizadores de imagen a la vez al ponerlos en una pantalla, actúan en el siguiente orden de prioridad.
 1. Los que están ubicados en una pantalla base
 2. Los que están ubicados en una ventana local
 3. Los que están ubicados en una ventana global
- Para un archivo JPEG, la imagen se muestra con referencia a la esquina superior izquierda del área visualizada. Sin embargo, si una imagen es más grande que el área de visualización, sólo se muestra la parte que cae en el área de visualización a desde la esquina superior izquierda. Cuando se actualiza el visualizador, el área de visualización se llena con el color sin texto.
- Los archivos JPEG mostrados no se pueden borrar en forma automática. Los archivos JPEG que aparecen cuando la dirección de bit de activación se activa (o desactiva) permanecerán visualizados cuando la dirección de bit activada se desactive (o active)
- Para los archivos JPEG en la tarjeta CF, aunque la [Orientación cambie y el visualizador de imagen se rote, los archivos JPEG no aparecerán rotados. Si desea rotar y visualizar una imagen, cargue una imagen en una tarjeta CF que ya se ha rotado.
- Cuando se usan múltiples visualizadores de imagen en una pantalla para mostrar archivos JPEG, y cuando sucede un cambio de pantalla, el orden en que los objetos se muestran pueden ser distinto al orden de dibujo.

Cuando el [Método de visualización] es [Especificar el nombre del archivo], y el [Método de especificación] es [Dirección]

- Especifique los datos a almacenar con una ruta completa (nombre de la carpeta y nombre del archivo). La ruta completa debe constar de 20 caracteres de un byte (10 palabras) o menos. Si tiene menos de 20 caracteres, asegúrese de almacenar "00h" al final.
- Ponga " \" entre el nombre de la carpeta y el nombre del archivo en una ruta completa .
- El nombre del archivo debe tener 8 caracteres de un byte o menos. Sólo los archivos Bin y JPEG son compatibles.
- Sólo las direcciones internas de la GP (LS o USR) pueden definirse en [Dirección de especificación de la pantalla a visualizar].