

# 20 | Animation d'objets

Ce chapitre explique les opérations de base de l'animation dans GP-Pro EX.  
Lisez tout d'abord la section «20.2 Menu de configuration» (page 20-7), puis passez à la page correspondante.

20.1	Animation - Général .....	20-2
20.2	Menu de configuration.....	20-7
20.3	Visibilité/Invisibilité d'objets .....	20-8
20.4	Déplacement d'objets pour afficher les modifications dans la condition .....	20-11
20.5	Rotation d'objets pour afficher les modifications dans la condition .....	20-17
20.6	Modification des couleurs d'objet selon les valeurs d'adresse.....	20-20
20.7	Guide de configuration .....	20-23
20.8	Restrictions .....	20-52

## 20.1 Animation - Général

### 20.1.1 À propos de l'animation

L'animation est une fonction qui vous permet de masquer temporairement des objets et des dessins, ainsi que de modifier leurs position et couleur. Cette fonction vous permet de surligner des objets spécifiques, accroître la sécurité et créer un mouvement sur l'écran.

Vous pouvez configurer l'animation suivante avec GP-Pro Ex.

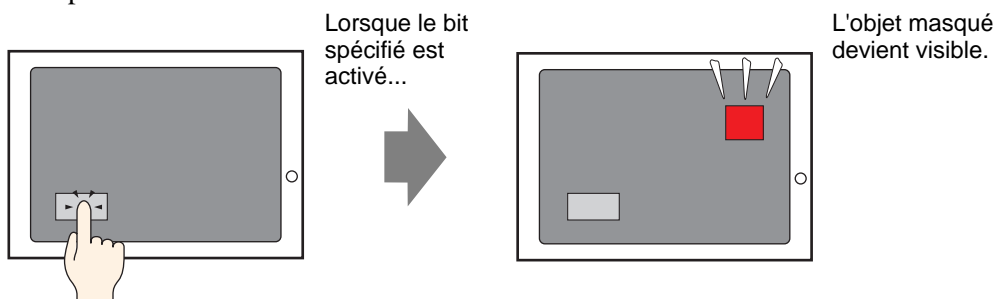
#### REMARQUE

- La section suivante fait la liste des modèles compatibles avec l'animation.  
 ➔ «1.3 Fonctions prises en charge» (page 1-7)

#### ■ Afficher/Masquer les objets

Vous pouvez masquer les dessins et les faire apparaître à l'écran, au besoin. Vous pouvez utiliser ceci comme une fonction de sécurité pour masquer les objets que seuls les utilisateurs spécifiques peuvent faire fonctionner.

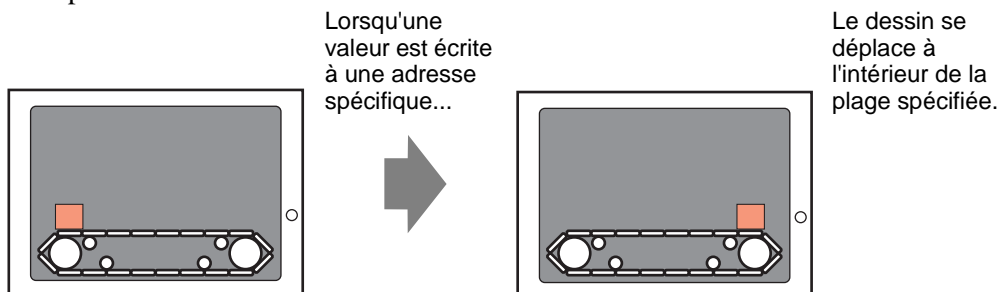
Par exemple :



#### ■ Modifier la position des dessins

Vous pouvez déplacer les dessins à l'écran pour représenter le fonctionnement réel du processus.

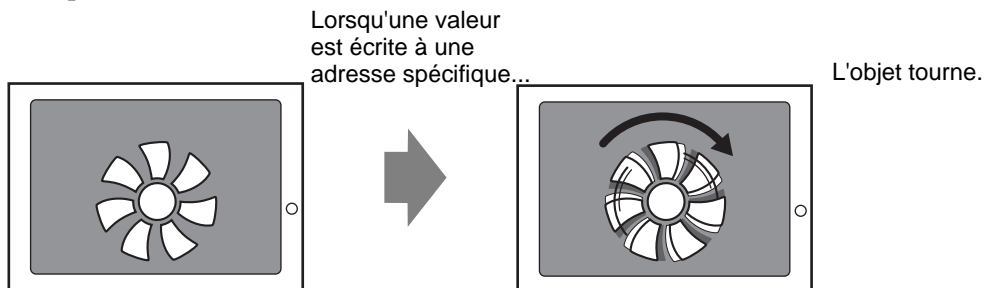
Par exemple :



## ■ Faire pivoter un objet

En faisant pivoter des objets, vous pouvez afficher la rotation de l'équipement comme un moteur ou un ventilateur, ainsi que du mouvement d'une aiguille dans un compteur afin de suivre les modifications actuelles pour la valeur.

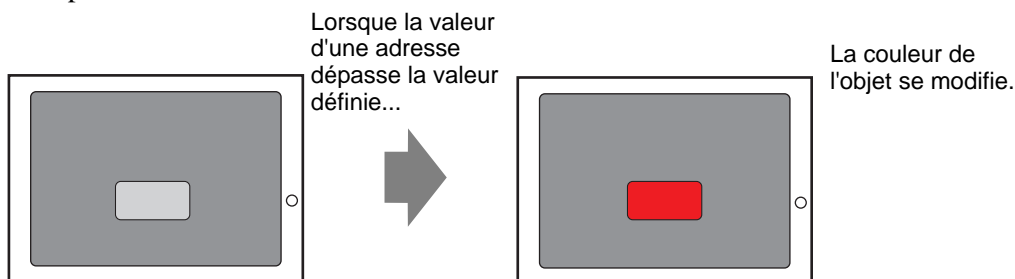
Par exemple :



## ■ Modifier les couleurs de l'objet

Vous pouvez modifier les couleurs de l'objet à des moments définis. Ceci est utile lorsque, par exemple, vous voulez surligner l'affichage en modifiant sa couleur lorsqu'elle dépasse une certaine valeur.

Par exemple :



### REMARQUE

- Lorsque vous travaillez avec les images, vous pouvez sélectionner l'une des couleurs dans l'image et modifier sa teinte. Pour des détails sur la manière de configurer ceci, voir les directives suivantes.

☞ «20.7.1 [Guide de l'animation] Guide de configuration ♦ Animation de teinte» (page 20-32)

## 20.1.2 Objets pris en charge


	Dessiner	Visibilité	Couleur	Position	Rotation	Teinte
Dessiner	Texte	O	O	O	X	X
	Point	O	O	O	O	X
	Ligne/Polyligne	O	O	O	O	X
	Rectangle	O	O	O	O	X
	Polygone	O	O	O	O	X
	Cercle/Ovale	O	O	O	O	X
	Arc	O	O	O	O	X
	Secteur	O	O	O	O	X
	Échelle (barre)	O	O	O	O	X
	Échelle (arc)	O	O	O	O	X
	Placement d'images	O	X	O	O	O
	Écran d'insertion (écran de base)	X	X	X	X	X
	Écran d'insertion (image)	X	X	X	X	X
	Écran d'insertion (image sur une carte CF)	X	X	X	X	X
	Écran d'insertion (icône)	X	X	X	X	X
	Écran d'insertion (clavier)	X	X	X	X	X
	Tableau	O	O	O	X	X
	Couleur d'arrière-plan	X	X	X	X	X
	Groupe	O	O	O	O	X
Objets	Voyant et bouton	O	X	X	X	X
	Affichage de données <sup>*1</sup>	O	X	X	X	X
	Clavier	O	X	X	X	X
	Touche	O	X	X	X	X
	Graphique	O	X	X	X	X
	Graphique de tendance historique	X	X	X	X	X
	Graphique d'affichage de bloc de données	X	X	X	X	X
	Alarme	O	X	X	X	X
	Alarme texte	X	X	X	X	X
	Affichage du message	O	X	X	X	X
	Fenêtre	X	X	X	X	X
	Lecteur vidéo	X	X	X	X	X
	Affichage DVI/du module vidéo	X	X	X	X	X
	Affichage de la fenêtre d'accès PC à distance	X	X	X	X	X
	Affichage de l'image	X	X	X	X	X
	Affichage des données d'échantillonnage	X	X	X	X	X

Suite

	Dessiner	Visibilité	Couleur	Position	Rotation	Teinte
Objets	Affichage des données spéciales (transmission de données)	X	X	X	X	X
	Affichage des données spéciales (recette)	X	X	X	X	X
	Affichage de données spéciales (Afficher le fichier CSV)	X	X	X	X	X
	Affichage de données spéciales (Gestionnaire de fichiers)	X	X	X	X	X
	Action de déclencher (action de dessiner)	X	X	X	X	X
	Graphique d'une courbe XY historique	X	X	X	X	X
	Graphique d'une courbe XY (bloc)	X	X	X	X	X
	Liste des sélecteurs	O	X	X	X	X
	Message de bulletin	O	X	X	X	X
	D-Script	X	X	X	X	X
	Bouton de liste de sélecteurs	O	X	X	X	X
	Verrouillage	O	X	X	X	X
	Sécurité	O	X	X	X	X
	Transférer les données de périphérique/automate	O	X	X	X	X
Outils avancés	Bandeau des alarmes	X	X	X	X	X

\*1 L'affichage d'entrées, un type d'affichage de données, ne prend pas en charge l'animation.

**REMARQUE**

- Lorsque des objets sont groupés, vous pouvez ajouter une animation seulement si chaque objet du groupe prend en charge cette animation. Voir les procédures suivantes pour les opérations lorsqu'une animation est ajoutée aux objets groupés.  
 «20.1.3 Animation des objets groupés» (page 20-6)
- L'animation ne fonctionne pas avec les graphiques chargés dans l'affichage de l'image.

■ **L'animation de couleur est prise en charge par les dessins**

Dessiner	Animation de couleur prise en charge
Rectangle, polygone, secteur, cercle/ovale	Premier plan/arrière-plan, ligne/bordure
Tableau	Premier plan/arrière-plan, ligne/bordure
Point	Premier plan
Ligne, polyligne, arc, échelle	Ligne/bordure
Texte	Arrière-plan, texte

### 20.1.3 Animation des objets groupés

Lorsqu'une animation est ajoutée aux objets groupés, la relation entre l'animation de groupe et l'animation d'objet individuel est expliquée ci-dessous.

**REMARQUE**

- Voir la procédure suivante pour des informations à propos des objets groupés.  
☞ «8.4.7 Association (Dissociation)» (page 8-32)

#### ■ Animation de visibilité

L'animation du groupe est prioritaire.

Lorsque l'objet groupé est affiché, vous pouvez masquer n'importe quel objet dans le groupe.

#### ■ Animation de couleur

L'animation de l'objet est prioritaire.

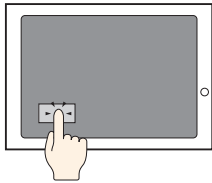
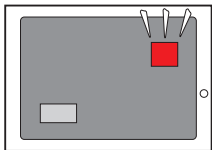
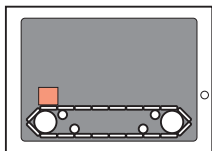
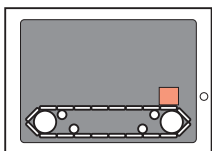
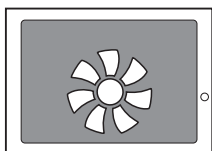
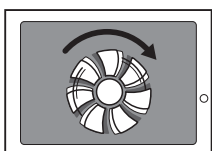

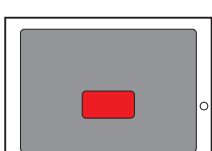
#### ■ Animation de position

- L'animation de position est ajoutée au groupe et l'animation d'objet ajouté au groupe fonctionne en premier, puis l'animation ajoutée à l'objet fonctionne.
- L'animation de position est ajoutée au groupe et la rotation est ajoutée à l'animation de position de l'objet fonctionnant pour le groupe. Par conséquent, les coordonnées de la rotation (centre de la rotation) configurées sur les objets se déplaceront. La rotation d'objets fonctionnant après le mouvement est complète.

#### ■ Animation de rotation

- Lorsque la rotation est ajoutée au groupe, la coordonnées (centre de la rotation) est configurée pour tout le groupe. La coordonnées (centre de la rotation) pour chaque objet est aussi maintenue.
- La rotation est ajoutée au groupe et l'animation d'objet ajouté au groupe fonctionne en premier. Par conséquent, les coordonnées de la rotation (centre de la rotation) configurées sur les objets se déplaceront. La rotation d'objets fonctionnant après le mouvement est complète.  
Les coordonnées (centre de la rotation) sont différentes entre le groupe et l'objet.
- La rotation est ajoutée au groupe et l'animation de position est ajoutée à la rotation d'un objet fonctionnant pour le groupe. Par conséquent, les coordonnées X et Y de l'objet utilisée pour le mouvement d'animation de position seront pivotées. L'animation de position sur l'objet fonctionnant après la rotation est complète.

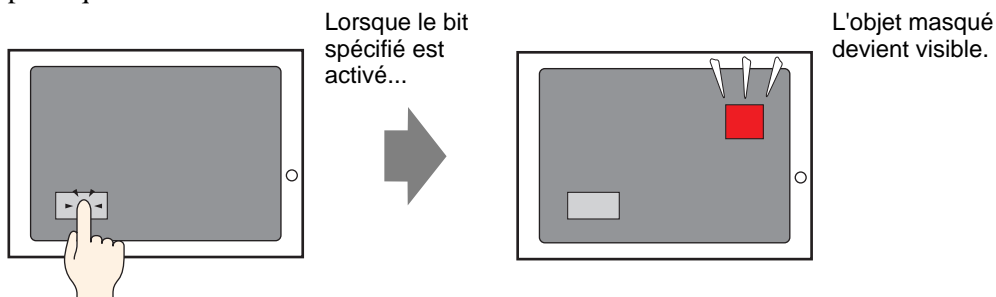
## 20.2 Menu de configuration

Visibilité/Invisibilité d'objets		
 <p>Lorsque le bit spécifié est activé...</p>	 <p>L'objet masqué devient visible.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Procédure de configuration (page 20-8)</li> <li>☞ Introduction (page 20-8)</li> </ul>
Déplacement d'objets pour afficher les modifications dans la condition		
 <p>Lorsqu'une valeur est écrite à une adresse spécifique...</p>	 <p>Le dessin se déplace à l'intérieur de la plage spécifiée.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Procédure de configuration (page 20-11)</li> <li>☞ Introduction (page 20-11)</li> </ul>
Rotation d'objets pour afficher les modifications dans la condition		
 <p>Lorsqu'une valeur est écrite à une adresse spécifique...</p>	 <p>L'objet tourne.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Procédure de configuration (page 20-17)</li> <li>☞ Introduction (page 20-17)</li> </ul>
Modification des couleurs d'objet selon les valeurs d'adresse		
 <p>Lorsqu'une valeur dépasse une certaine valeur...</p>	 <p>La couleur de l'objet placé se modifie.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☞ Procédure de configuration (page 20-17)</li> <li>☞ Introduction (page 20-20)</li> </ul>

## 20.3 Visibilité/Invisibilité d'objets

### 20.3.1 Introduction

Configurez l'animation de visibilité pour afficher ou masquer des objets (visible/invisible). Basculez entre la visibilité et l'invisibilité selon un déclenchement défini, comme lorsque le bit spécifique est activé.



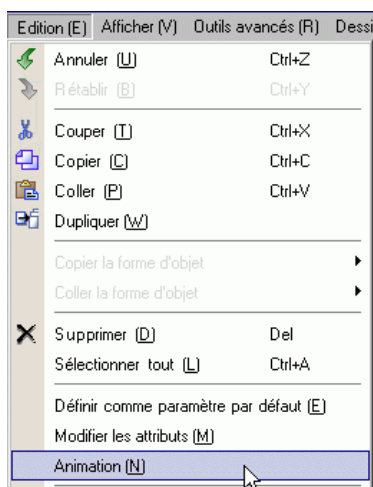
### 20.3.2 Procédure de configuration

Affichez un bouton masqué en activant UN bit M100.

#### REMARQUE

- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.  
 ☞ «20.7 Guide de configuration» (page 20-23)

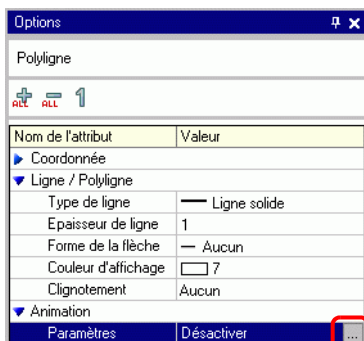
- 1 Sélectionnez le bouton que vous voulez afficher ou masquer. À partir du menu [Édition (E)], sélectionnez [Animation (N)] ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Animation (N)].



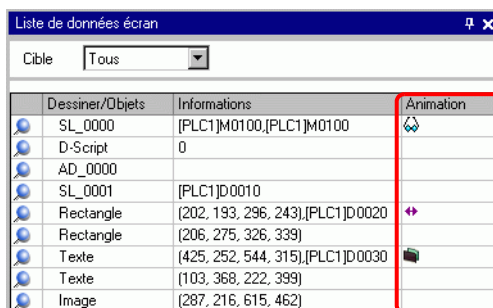


**REMARQUE**

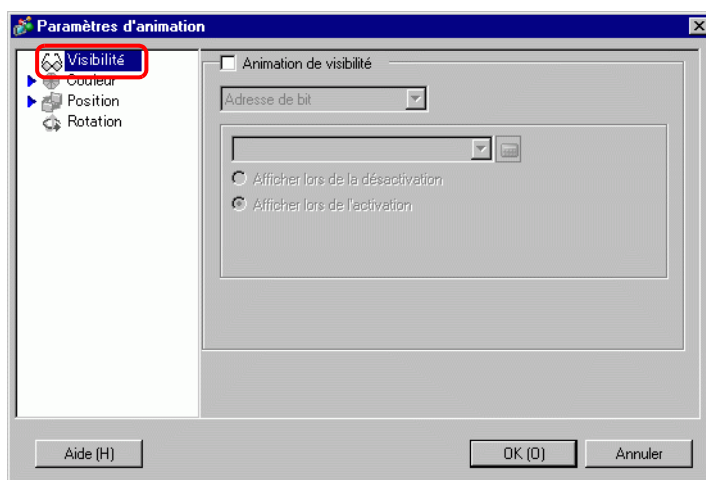
- Vous pouvez afficher la boîte de dialogue Animation en utilisant l'une des procédures suivantes.
  - Sélectionnez un dessin, puis dans la fenêtre [Propriétés (P)], sélectionnez [Animation] et cliquez sur l'ellipse [...].



- Dans la [Liste de données écran], double-cliquez sur le champ d'objets [Animation] que vous voulez éditer.



2 La boîte de dialogue [Paramètres d'animation] apparaît. Sur le panneau gauche, sélectionnez [Animation de visibilité].



3 Cochez la case [Animation de visibilité].

4 Sélectionnez l' [Adresse de bit] et entrez l'adresse utilisée (M100) utilisée pour faire fonctionner l'opération de visibilité.

### 20.3.3 Animation de visibilité : Fonctionnement

Cette section décrit comment un objet se comporte lorsqu'il est utilisé avec la fonction Visible/Invisible.

#### ■ Lorsqu'un objet est masqué

- Si vous touchez la zone d'un objet masqué, ses opérations tactiles associées ne fonctionneront pas. Cependant, elle poursuit ses procédés internes, comme obtenir des valeurs d'adresses spécifiées.

#### ■ Lorsqu'un objet affiché est masqué

- Lorsqu'un objet est masqué alors qu'il est touché, les opérations tactiles associées ne fonctionneront pas.
- Même si le verrouillage est activé, l'animation de visibilité fonctionne.
- Si un objet sécurisé est masqué au beau milieu de ses opérations tactiles, l'écran de mot de passe sécuritaire sera affiché. Une fois le mot de passe entré afin de supprimer la sécurité, l'objet restera masqué, mais vous serez en mesure de faire fonctionner n'importe quelle fonction configurée sur l'objet.
- Lorsqu'un bouton configuré à ACTIVER est masqué, les fonctions configurées dans le bouton ne fonctionneront pas.
- Si l'affichage de données est configuré pour permettre l'entrée lorsque le bit est activé et que l'affichage de données est masqué, son état «ON» est conservé même masqué. Par conséquent, lorsque l'objet est à nouveau affiché, il retournera à son état d'entrée. Vous ne pouvez pas entrer de données lorsque l'affichage de données est masqué.
- Le buzzer tactile est désactivé lorsque le bouton est masqué.
- Même si le bouton d'affichage d'une fenêtre est masqué, sa fenêtre popup associée est toujours affichée.
- Même si un objet d'alarme est masqué, son sous-écran d'affichage associé sera toujours affiché.
- Lorsqu'une alarme est masquée pendant qu'elle est en mode figé, le mode figé ne peut pas être supprimé.
- Lorsqu'une courbe de tendance historique est masquée pendant l'affichage de données historiques, vous ne pouvez quitter l'affichage de données historiques.

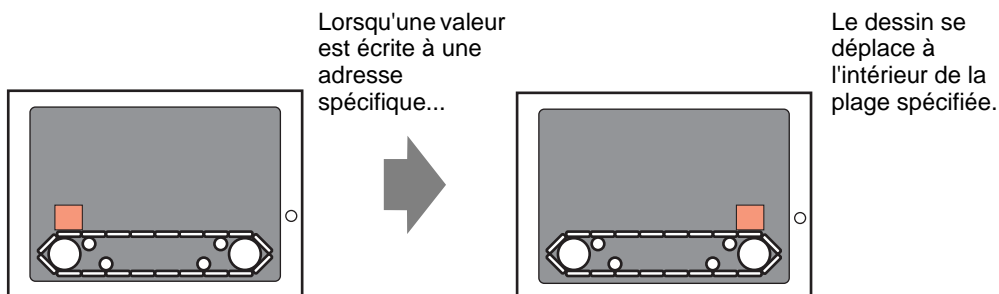
#### ■ Lorsqu'un objet masqué est affiché

- Lorsqu'un objet devient visible au beau milieu d'un toucher, les actions tactiles associées ne fonctionneront pas jusqu'à ce que vous touchiez l'objet de nouveau.
- Lorsqu'un objet devient visible, l'objet est affiché dans le même état qu'il était avant d'être masqué, selon les exceptions suivantes.
  - Si le curseur de l'alarme est déplacé pendant que l'alarme est masqué, le curseur de l'alarme s'affiche dans sa nouvelle position.
  - La liste des sélecteurs est fermée, même si la liste était ouverte lorsque l'objet était masqué.
- Lorsque la valeur d'un mot se modifie alors que l'affichage est masqué, l'affichage est mis à jour avec les nouvelles valeurs lorsqu'il sera affiché de nouveau.
- Lorsqu'une [condition de mise à jour d'affichage] de l'affichage de texte est définie sur [Bit ON], l'affichage de texte est mis à jour même masqué.

## 20.4 Déplacement d'objets pour afficher les modifications dans la condition

### 20.4.1 Introduction

Configurez une animation qui gère le déplacement des objets sur l'écran. Les objets peuvent se déplacer horizontalement ou verticalement, selon les valeurs d'adresse précisées.



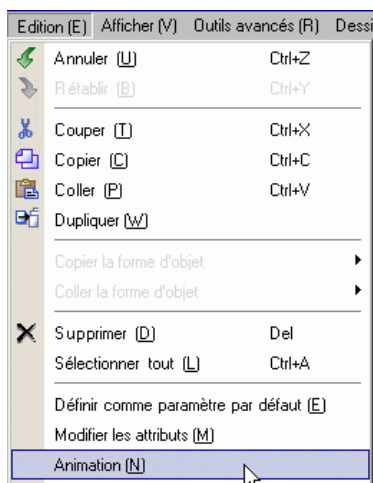
### 20.4.2 Procédure de configuration

Utilisez la position actuelle comme le point de départ et définissez le point de fin horizontal sur 200 pixels. La plage valide est de 0 à 200.

#### REMARQUE

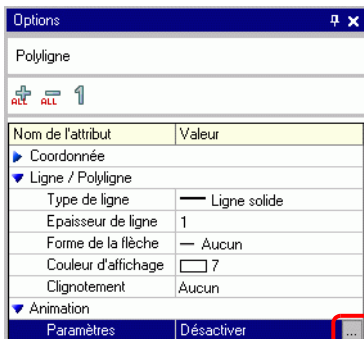
- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.  
 «20.7 Guide de configuration» (page 20-23)

- 1 Sélectionnez l'objet à déplacer à partir du menu [Édition (E)], sélectionnez [Animation (N)] ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Animation (N)].

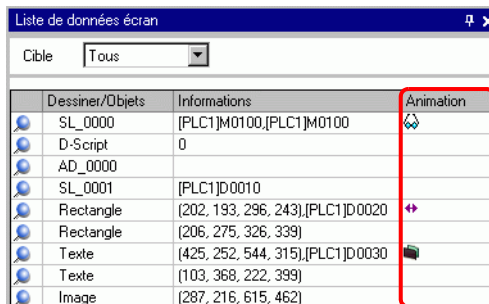


**REMARQUE**

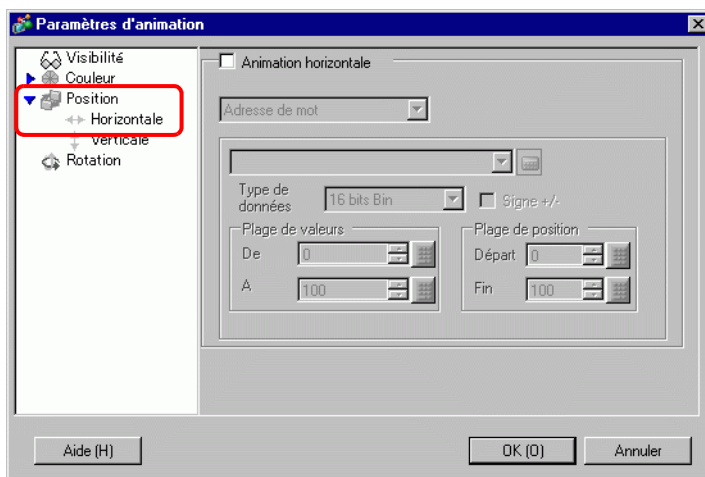
- Vous pouvez afficher la boîte de dialogue Animation en utilisant l'une des procédures suivantes.
  - Sélectionnez un dessin, puis dans la fenêtre [Propriétés (P)], sélectionnez [Animation] et cliquez sur l'ellipse [...].



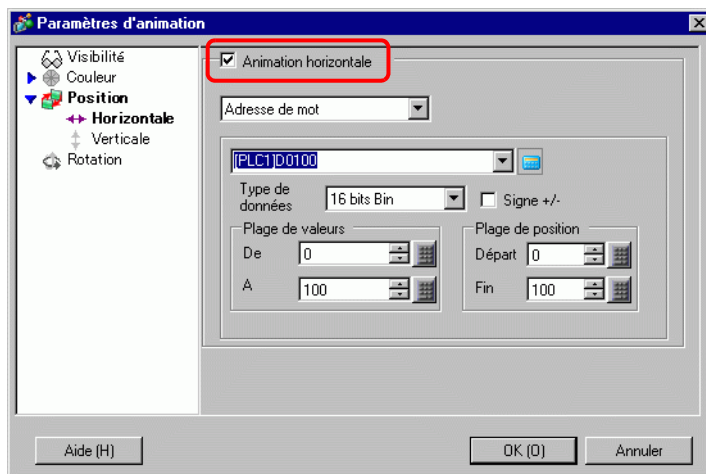
- Dans la [Liste de données écran], double-cliquez sur le champ d'objets [Animation] que vous voulez éditer.



2 La boîte de dialogue [Paramètres d'animation] apparaît. Sur le panneau gauche, développez [Position] et sélectionnez [Horizontale].



3 Cochez la case [Animation horizontale].



4 Entrez l'adresse qui définit la valeur du déplacement. (Par exemple, D100).

5 Sélectionnez le [Type de données]. Par exemple, 16 Bit Bin.

6 Pour l' [Échelle de valeurs], entrez les valeurs [De] et [À]. Par exemple, De = 0, À = 100.

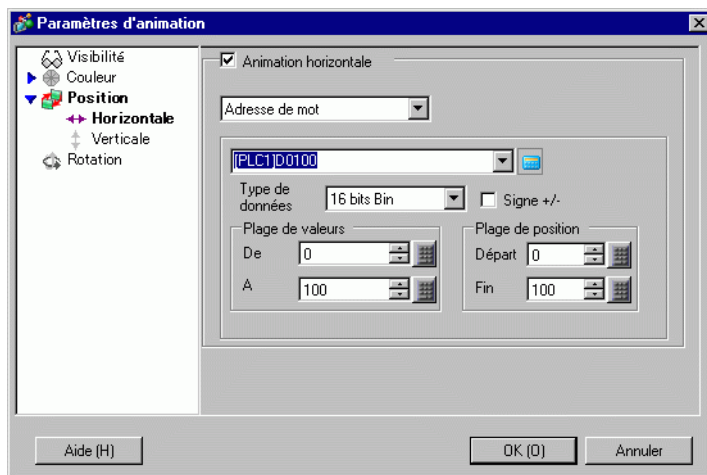
**REMARQUE**

- Dans l'éditeur plein écran, si vous placez un objet à l'extérieur de la zone visible de l'écran, vous pouvez spécifier le point comme 0 dans l' [Échelle des valeurs]. Vous pouvez déplacer et afficher l'objet depuis l'extérieur de la zone d'écran. Dans le champ [À] de l' [Échelle de valeurs], veuillez entrer une valeur plus petite ou égale à la taille de l'écran. Sinon, l'objet ne sera pas affiché.

7 Sélectionnez les points de [Départ] et de [Fin] de la plage de positions. Par exemple, Départ = 0 et Fin = 200.

8 Cliquez sur [OK (O)].

### 20.4.3 Fonctionnement de l'animation de position



Exemple de configuration : Animation horizontale

Expression = D100

Échelle de valeurs De = 0  
À = 100

Plage de positions Départ = 0  
Fin = 200

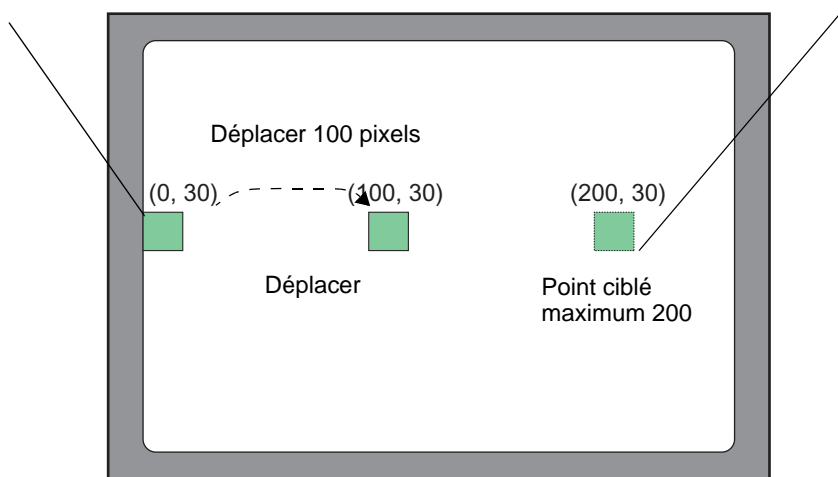
**REMARQUE**

- Dans l'éditeur plein écran, si vous placez un objet à l'extérieur de la zone visible de l'écran, vous pouvez spécifier le point comme 0 dans l' [Échelle des valeurs]. Vous pouvez déplacer et afficher l'objet depuis l'extérieur de la zone d'écran. Dans le champ [À] de l' [Échelle de valeurs], veuillez entrer une valeur plus petite ou égale à la taille de l'écran. Sinon, l'objet ne sera pas affiché.

## ■ [D100] = 50

La coordonnée du coin supérieur gauche de l'objet est calculée en ajoutant la valeur de [Départ] de la [Plage de positions] à la coordonnée là où l'objet était placé.

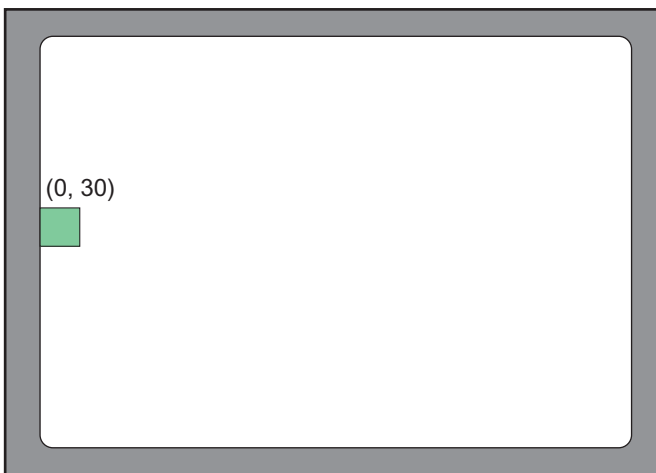
La coordonnée obtenue en ajoutant la valeur de [Fin] de la [Plage de positions] à la coordonnée là où l'objet était placé vous donne le point ciblé maximum.



\* (0,30) réfère aux coordonnées X et Y du coin supérieur gauche de l'objet.

Puisque la différence entre les champs [De] et [À] de l' [Échelle des valeurs] est de 100, la somme des mouvements est calculée selon le ratio entre la valeur dans l'adresse est de D100 et 100.

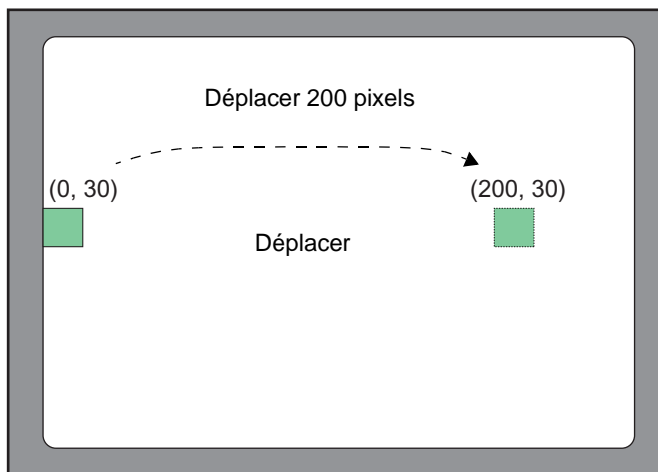
## ■ [D100] = -10



\* (0,30) se réfère aux coordonnées X et Y du coin supérieur gauche de l'objet.

Lorsque la valeur emmagasinée est plus petite que la valeur [De] de l' [Échelle des valeurs], l'objet n'est pas déplacé de sa position de [Départ].

■ [D100] = 300



\* (0,30) se réfère aux coordonnées X et Y du coin supérieur gauche de l'objet.

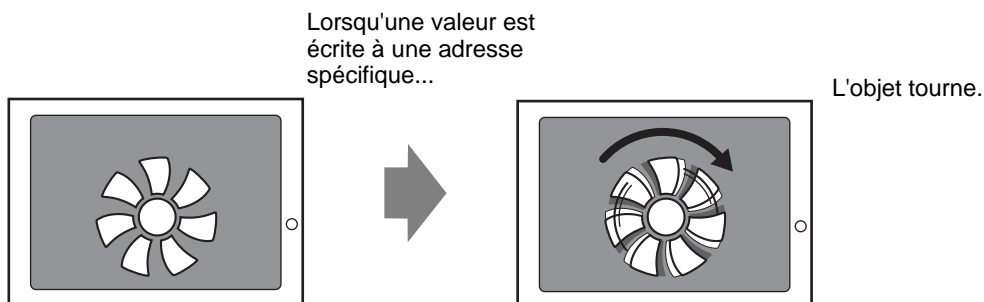
Lorsque la valeur emmagasinée est plus grande que la valeur [À] de l' [Échelle des valeurs], l'objet se déplace seulement jusqu'à sa position de [Fin].



## 20.5 Rotation d'objets pour afficher les modifications dans la condition

### 20.5.1 Introduction

Configurez une animation qui fait pivoter un objet sur l'écran.  
Les objets peuvent pivoter selon les valeurs d'adresse précisées.



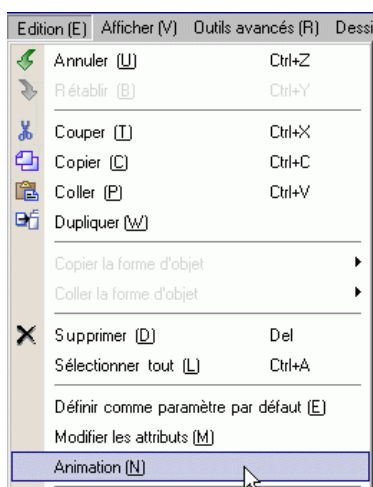
### 20.5.2 Procédure de configuration

Utilisez la position actuelle comme le point de départ et définissez la rotation à droite sur 360 pixels.

#### REMARQUE

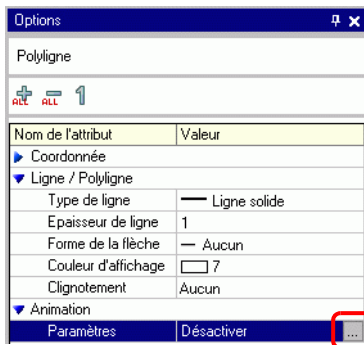
- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.  
☞ «20.7 Guide de configuration» (page 20-23)

- 1 Sélectionnez l'objet à déplacer à partir du menu [Édition (E)], sélectionnez [Animation (N)] ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Animation (N)].

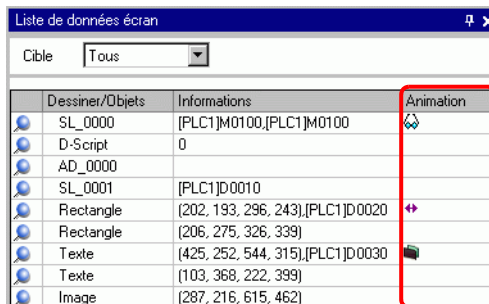


**REMARQUE**

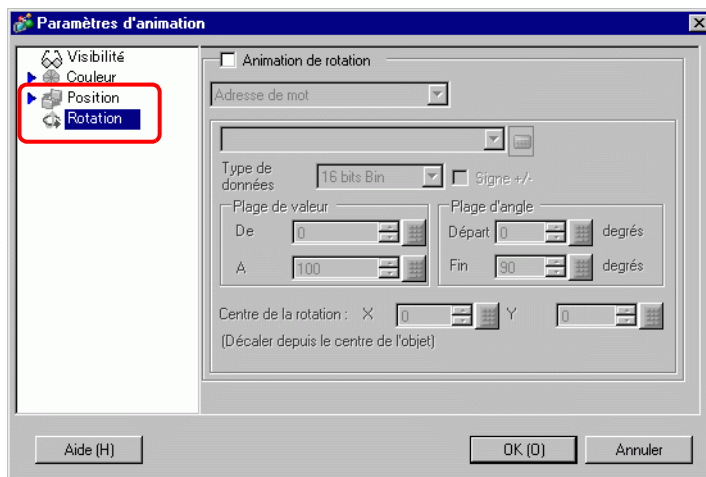
- Vous pouvez afficher la boîte de dialogue Animation en utilisant l'une des procédures suivantes.
  - Sélectionnez un dessin, puis dans la fenêtre [Propriétés (P)], sélectionnez [Animation] et cliquez sur l'ellipse [...].



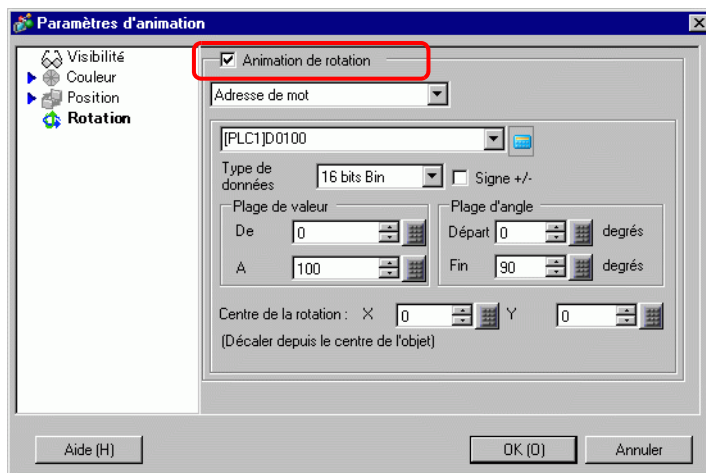
- Dans la [Liste de données écran], double-cliquez sur le champ d'objets [Animation] que vous voulez éditer.



2 La boîte de dialogue [Paramètres d'animation] apparaît. Sur le panneau gauche, sélectionnez [Rotation].



3 Cochez la case [Animation de rotation].



4 Entrez l'adresse qui définit la valeur de la rotation. (Par exemple, D100).

5 Sélectionnez le [Type de données]. Par exemple, 16 Bit Bin.

6 Pour l' [Échelle de valeurs], entrez les valeurs [De] et [À]. Par exemple, Départ = 0 et Fin = 100.

**REMARQUE**

- Dans l'éditeur plein écran, si vous placez un objet à l'extérieur de la zone visible de l'écran, vous pouvez spécifier le point comme 0 dans l' [Échelle des valeurs]. Vous pouvez tourner et afficher l'objet depuis l'extérieur de la zone d'écran. Selon la valeur que vous avez définie dans le champ À de l' [Échelle de valeurs], l'objet peut être pivoté à l'extérieur de la zone d'affichage de l'écran jusqu'à ce qu'il ne soit plus affiché.

7 Sélectionnez les degrés de [Départ] et de [Fin] de la plage des angles.  
Par exemple, Départ = 0 et Fin = 360.

8 Cliquez sur [OK (O)].

**REMARQUE**

- Lorsque la valeur de départ de la plage des angles est plus grande que la valeur de fin, l'objet tournera dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Vous pouvez définir des valeurs négatives

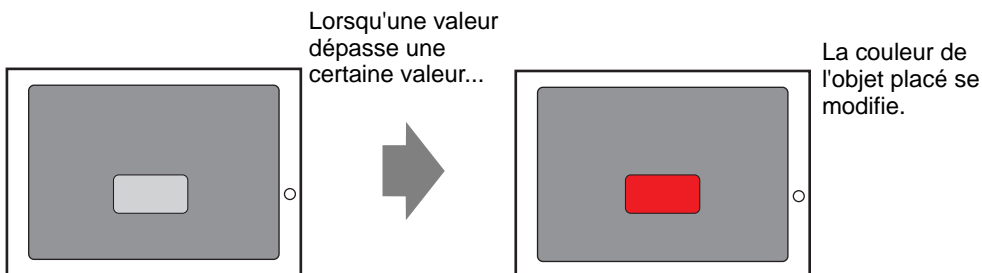
## 20.6 Modification des couleurs d'objet selon les valeurs d'adresse

### 20.6.1 Introduction

Configurez une animation qui modifie les couleurs d'un objet à l'écran.

Les objets peuvent être modifiés selon les valeurs d'adresse précisées.

Ceci est utile lorsque, par exemple, vous voulez surligner l'affichage en modifiant sa couleur lorsqu'elle dépasse une certaine valeur.



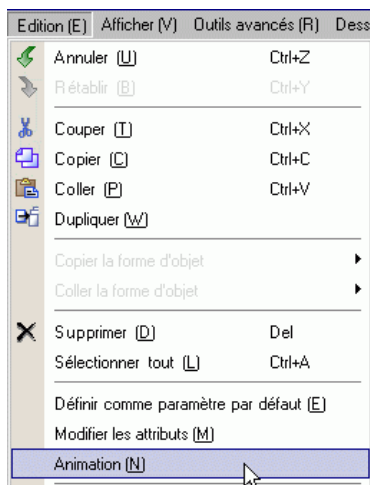
### 20.6.2 Procédure de configuration

Configurez une animation qui modifie la couleur d'arrière-plan du texte du vert au rouge lorsque M100 est activé.

#### REMARQUE

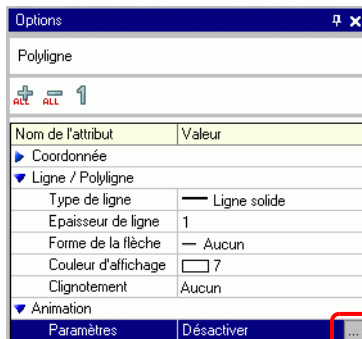
- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.  
 ☞ «20.7 Guide de configuration» (page 20-23)

- 1 Sélectionnez l'objet qui modifiera sa couleur d'arrière-plan à partir du menu [Édition (E)], sélectionnez [Animation (N)] ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Animation (N)].

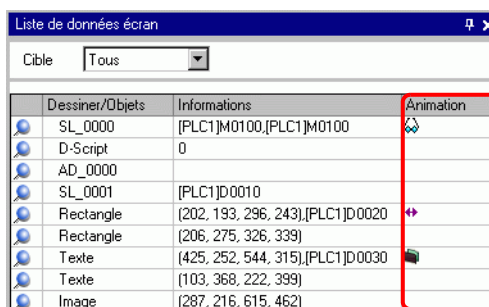


**REMARQUE**

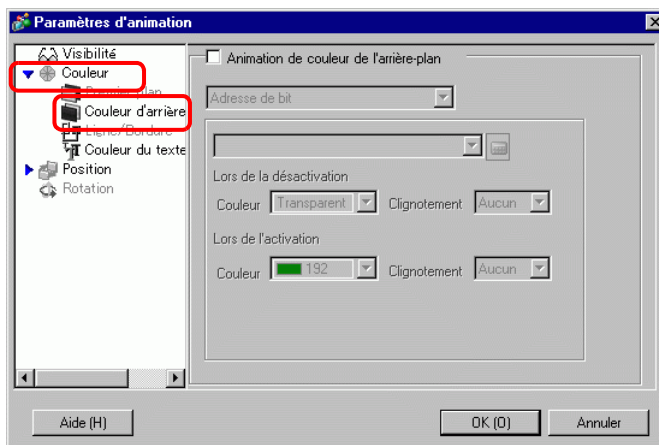
- Vous pouvez afficher la boîte de dialogue Animation en utilisant l'une des procédures suivantes.
  - Sélectionnez un dessin, puis dans la fenêtre [Propriétés (P)], sélectionnez [Animation] et cliquez sur l'ellipse [...].



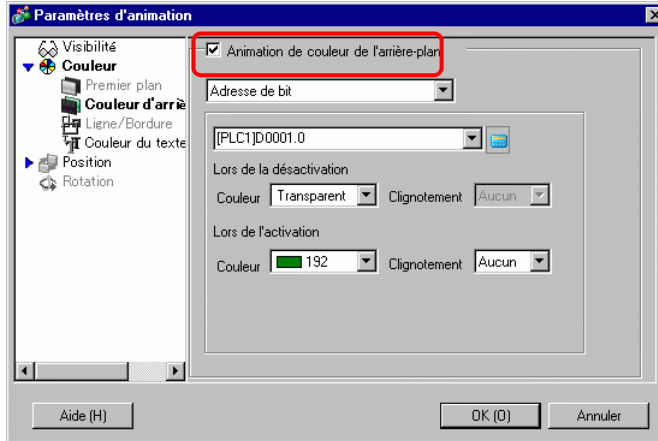
- Dans la [Liste de données écran], double-cliquez sur le champ d'objets [Animation] que vous voulez éditer.



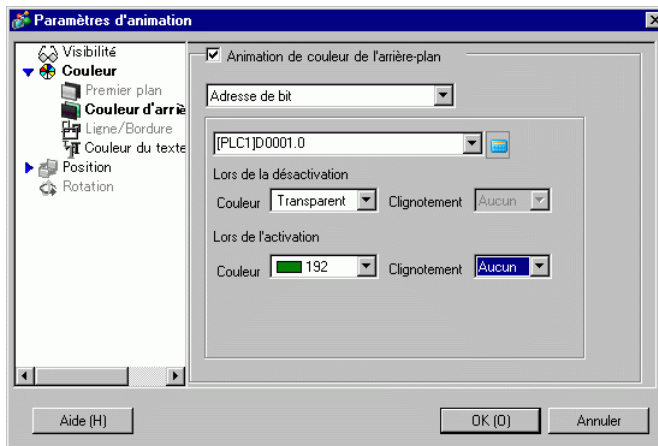
2 La boîte de dialogue [Paramètres d'animation] apparaît. Sur le panneau gauche, développez [Couleur] et sélectionnez [Arrière-plan].



## 3 Cochez la case [Animation de la couleur d'arrière-plan].



## 4 Sélectionnez [Adresse de bit], puis définissez l'adresse. Par exemple, M100) Pour [Lorsque OFF], définissez la [Couleur] sur Vert. Pour [Lorsque ON], définissez la [Couleur] sur rouge, puis cliquez sur [OK].



### REMARQUE

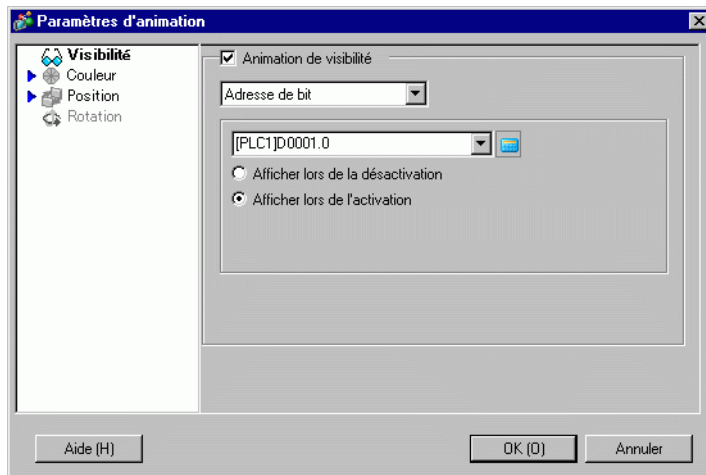
- L'animation de couleur fonctionne uniquement si l'objet est configuré avec le remplissage.
- Lors de l'utilisation du clignotement, le clignotement configuré dans l'objet est écrasé par le clignotement configuré dans l'animation de couleur.

## 20.7 Guide de configuration

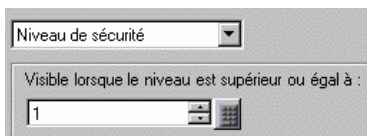
### 20.7.1 [Guide de l'animation] Guide de configuration

#### ■ Animation de visibilité

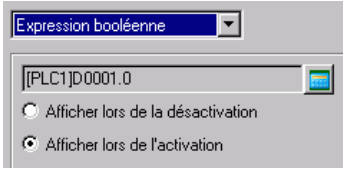

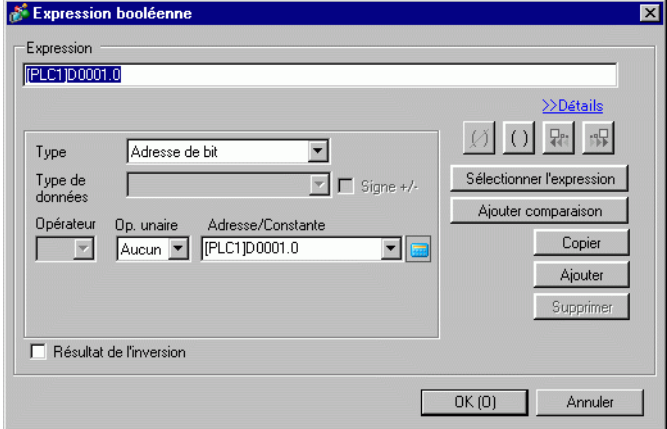
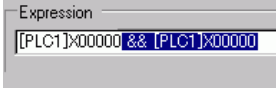
Configurez l'animation de visibilité pour afficher ou masquer des objets.



Paramètre	Description
Animation de visibilité	Ajoutez l'animation de visibilité.
Adresse de bit	L'animation de visibilité est basée sur la valeur ON/OFF de l'adresse bit spécifiée.
Affiché lorsque OFF	L'objet est visible lorsque l'adresse bit spécifiée est OFF.
Affiché lorsque ON	L'objet est visible lorsque l'adresse bit spécifiée est ON.
Niveau de sécurité	L'objet est affiché seulement lorsque vous vous connectez à un niveau égal ou plus élevé que le niveau de sécurité défini.
Visible lorsque le niveau est plus élevé ou égal à	Définissez le niveau de sécurité minimum requis pour afficher l'objet. Configurez une valeur entre 1 et 15.








Suite

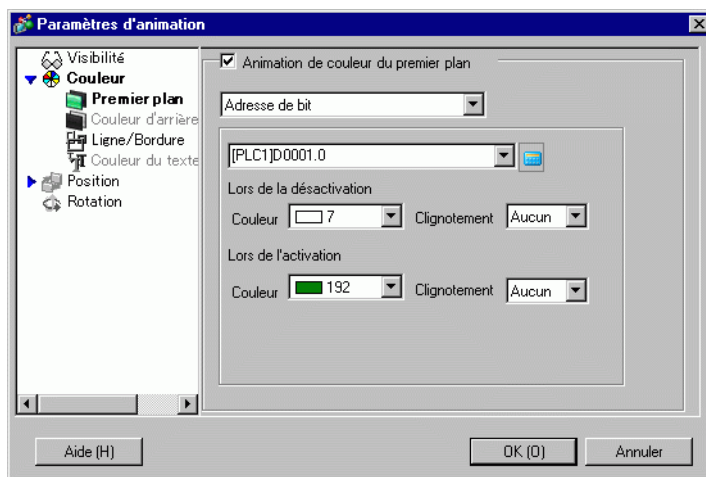
Paramètre	Description
Animation de visibilité	<p>L'animation de visibilité est basée sur la valeur ON/OFF de l'expression de bit spécifiée.</p> 
	<p><b>Affiché lorsque OFF</b> L'objet est visible lorsque l'expression de bit spécifiée est OFF.</p>
	<p><b>Affiché lorsque ON</b> L'objet est visible lorsque l'expression de bit spécifiée est ON.</p>
	<p> Cliquez sur  pour afficher la boîte de dialogue [Expression Booléenne]. Définissez les détails de l'expression.</p> 
	<p><b>Expression</b> Définissez l'expression. Vous ne pouvez pas taper l'expression. Cliquez à l'intérieur de l'expression pour sélectionner et définir cette portion.</p> 
<p><b>Type</b> Sélectionnez le type d'une expression conditionnelle.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adresse de bit</li> </ul> <p>Configure les adresses de bit dans l'expression.</p>	
<p><b>Type de données</b> Sélectionnez le type de données. Si vous définissez le [Type] sur [Adresse de mot], sélectionnez [16 bits Bin], [16 bits BCD], [32 bits Bin] ou [32 bits BCD]. Si vous sélectionnez [Type] = [Constant], sélectionnez [Dec], [Hex] ou [Octale].</p>	
<p><b>Opérateur</b> Configurez un opérateur. Sélectionnez &amp;&amp; ou   .</p> <p>Si vous ajoutez une comparaison à l'expression, sélectionnez &gt;, &lt;, &gt;=, &lt;=, =, !=.</p>	

Suite



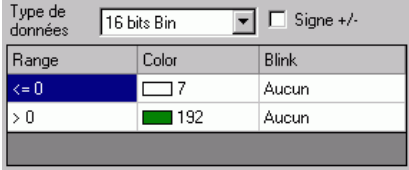
Paramètre		Description	
Animation de visibilité	Expression	Op. unaire	Définissez un opérateur unaire. ! ou Aucun est disponible. Si vous ajoutez une comparaison à l'expression, sélectionnez "-", "~", ou Aucun.
		Adresse	Configurer l'adresse.
		Inversez le résultat	Inverse le résultat de l'expression conditionnelle.
		Développer	Élargit la zone Expression du script.
			Supprime les parenthèses configurées avec  .
			Ajoute des parenthèses autour de la portion sélectionnée de l'expression.
			Déplace la portion sélectionnée au côté gauche de l'opérateur.
			Déplace la portion sélectionnée au côté droit de l'opérateur.
		Sélectionner l'expression	Sélectionne l'expression entière.
		Ajouter une comparaison	Ajoute une comparaison à l'expression.
		Copier	Copie et ajoute l'expression sélectionnée. <b>REMARQUE</b> • L'expression ne peut être copiée lors de l'utilisation d'un opérateur de comparaison.
		Ajouter	Ajoute une condition à l'expression. Veuillez entrer l'adresse manuellement.
		Supprimer	Supprime la portion sélectionnée de l'expression. Vous ne pouvez pas sélectionner et supprimer l'expression entière.

## ■ Animation de couleur

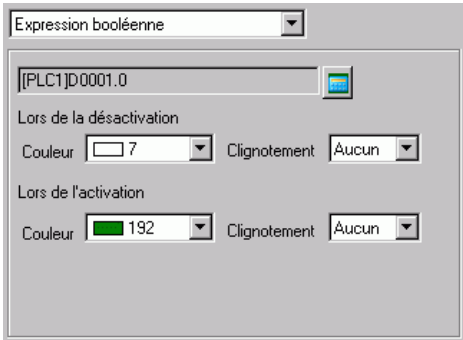

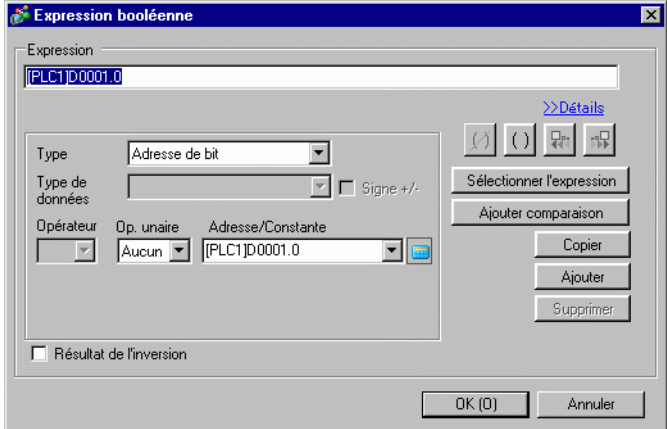


Paramètre	Description	
Couleur	<p>Sélectionnez l'objet que vous voulez configurer avec l'animation de couleur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animation de la couleur d'avant-plan Modifiez la couleur de remplissage de l'objet.</li> <li>• Animation de couleur d'arrière-plan Configurez la couleur d'arrière-plan de l'objet.</li> <li>• Animation de couleur de la ligne/bordure Modifiez la couleur de la ligne ou de la bordure de l'objet.</li> <li>• Animation de couleur du texte Configurez la couleur de texte de l'objet.</li> </ul>	
Adresse de bit	La couleur se modifie lorsque le bit précisé s'active ou se désactive.	
Lorsque OFF	Couleur	Définit la couleur lorsque le bit spécifié est OFF.
	Clignotement	<p>Sélectionnez la vitesse du clignotement.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)</p>
Lorsque ON	Couleur	Définit la couleur lorsque le bit spécifié est activé.
	Clignotement	<p>Sélectionnez la vitesse du clignotement.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)</p>

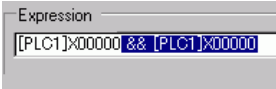





Suite

Paramètre		Description
Couleur	Adresse de mot	<p>La couleur se modifie lorsque la valeur est modifiée dans l'adresse de mot précisée.</p> 
	Type de données	Sélectionnez le type de données. Lors de l'utilisation de l' [Adresse de mot], sélectionnez [16 Bit Bin], [16 Bit BCD], [32 Bit Bin] ou [32 Bit BCD].
	Signe +/-	Définit si le signe négatif est utilisé dans l'affichage. Configuré lorsque vous souhaitez afficher des valeurs négatives. Les valeurs négatives sont traitées à l'aide de l'option Complément à 2. Celle-ci est disponible lorsque le [Type de données] est [16 bits Bin] ou [32 bits Bin].
	Plage	Définir l'échelle de valeurs pour la couleur associée.
	Couleur	Sélectionnez la couleur pour chaque plage spécifiée.
	Clignotement	<p>Sélectionnez la vitesse du clignotement.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)</p>
	Ajouter	Ajoute une plage de couleur.
	Supprimer	Supprime la plage sélectionnée.

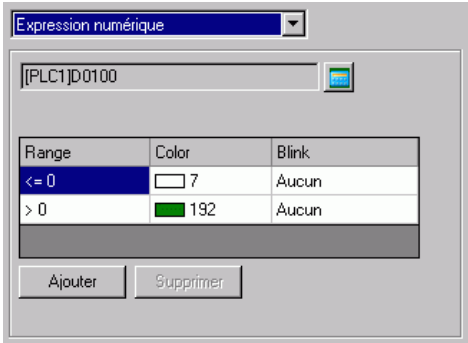

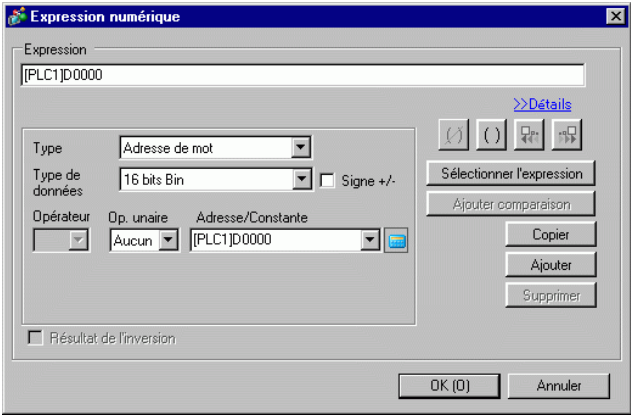
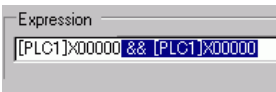
Suite

Paramètre		Description	
Couleur	Expression	<p>La couleur se modifie lorsque la valeur de l'expression précisée est modifiée.</p> 	
	Lorsque OFF	Couleur	Sélectionnez la couleur lorsque l'expression spécifiée est désactivée.
		Clignotement	<p>Sélectionnez la vitesse du clignotement.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)</p>
	Lorsque ON	Couleur	Sélectionnez la couleur lorsque l'expression spécifiée est activée.
		Clignotement	<p>Sélectionnez la vitesse du clignotement.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)</p>
			<p> Cliquez sur  pour afficher la boîte de dialogue [Expression Booléenne]. Définissez les détails de l'expression.</p> 






Suite

Paramètre		Description
Couleur Expression	Expression	Définissez l'expression. Vous ne pouvez pas taper l'expression. Cliquez à l'intérieur de l'expression pour sélectionner et définir cette portion. 
	Type	Sélectionnez le type d'expression conditionnelle. • Adresse de bit Configurer les adresses de bit dans l'expression.
	Opérateur	Configurez un opérateur. Sélectionnez && ou   . Si vous ajoutez une comparaison à l'expression, sélectionnez >, <, >, <, =, =, ==, ou !=.
	Op. unaire	Configurez un opérateur unaire. ! ou Aucun est disponible. Si vous ajoutez une comparaison à l'expression, sélectionnez «-», «~» ou Aucun.
	Adresse	Configurer l'adresse.
	Inverser le résultat	Inverse le résultat de l'expression conditionnelle.
	Développer	Élargit la zone Expression du script.
		Supprime les parenthèses configurées avec  .
		Ajoute des parenthèses autour de la portion sélectionnée de l'expression.
		Déplace la portion sélectionnée au côté gauche de l'opérateur.
		Déplace la portion sélectionnée au côté droit de l'opérateur.
	Sélectionner l'expression	Sélectionne l'expression entière.
	Ajouter une comparaison	Ajoute une comparaison à l'expression.
	Copier	Copie et ajoute l'expression sélectionnée. <b>REMARQUE</b> • L'expression ne peut être copiée lors de l'utilisation d'un opérateur de comparaison.
	Ajouter	Ajoute une condition à l'expression. Veuillez entrer l'adresse manuellement.
Supprimer	Supprime la portion sélectionnée de l'expression. Vous ne pouvez pas sélectionner et supprimer l'expression entière.	

Suite

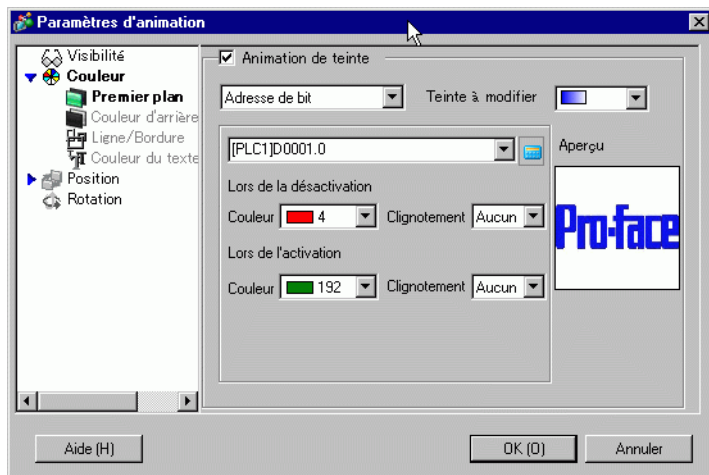
Paramètre	Description
Couleur	<p>La couleur se modifie pour correspondre à la valeur dans l'adresse associée.</p> 
	<p>Plage</p> <p>Définir l'échelle de valeurs pour la couleur associée.</p>
	<p>Couleur</p> <p>Sélectionnez la couleur pour chaque plage spécifiée.</p>
	<p>Clignotement</p> <p>Sélectionnez la vitesse du clignotement.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système.</li> </ul> <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)</p>
	<p>Ajouter</p> <p>Ajoute une plage de couleur.</p>
	<p>Supprimer</p> <p>Supprime la plage sélectionnée.</p>
	<p> Cliquez sur [  ] pour afficher la boîte de dialogue [Expression de valeur]. Définissez les détails de l'expression.</p> 
<p>Expression</p>	<p>Définissez l'expression. Vous ne pouvez pas taper l'expression. Cliquez à l'intérieur de l'expression pour sélectionner et définir cette portion.</p> 

Suite

Paramètre		Description
Couleur Expression	Type	Sélectionnez le type d'expression conditionnelle : [Adresse du mot] ou [Constant]. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adresse de mot Configurer les adresses de mot dans l'expression.</li> <li>• Constante Configure des valeurs pour modifier la couleur entre 0 et 4294967295.</li> </ul>
	Type de données	Sélectionnez le type de données. Si vous définissez le [Type] sur [Adresse de mot], sélectionnez [16 bits Bin], [16 bits BCD], [32 bits Bin] ou [32 bits BCD]. Si vous sélectionnez [Type] = [Constant], sélectionnez [Dec], [Hex] ou [Octale].
	Signe +/-	Définit si le signe négatif est utilisé dans l'affichage. Configuré lorsque vous souhaitez afficher des valeurs négatives. Les valeurs négatives sont traitées à l'aide de l'option Complément à 2. Celle-ci est disponible lorsque le [Type de données] est [16 bits Bin] ou [32 bits Bin].
	Opérateur	Configurez un opérateur. +, -, /, *, &,  , ^, %, << et >> sont disponibles.
	Op. unaire	Configurez un opérateur unaire. ~ ou Aucun est disponible.
	Adresse	Configurer l'adresse.
	Développer	Élargit la zone Expression du script.
		Supprime les parenthèses configurées avec  .
		Ajoute des parenthèses autour de la portion sélectionnée de l'expression.
		Déplace la portion sélectionnée au côté gauche de l'opérateur.
		Déplace la portion sélectionnée au côté droit de l'opérateur.
	Sélectionner l'expression	Sélectionne l'expression entière.
	Ajouter une comparaison	Ajoute une condition à l'expression.
	Copier	Copie et ajoute l'expression sélectionnée. <b>REMARQUE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'expression ne peut être copiée lors de l'utilisation d'un opérateur de comparaison.</li> </ul>
	Ajouter	Ajoute une condition à l'expression. Veuillez entrer l'adresse manuellement.
Supprimer	Supprime la portion sélectionnée de l'expression. Vous ne pouvez pas sélectionner et supprimer l'expression entière.	

◆ Animation de teinte

Ceci peut être appliqué aux images seulement. Dans l'image, développez [Couleur] et sélectionnez [Couleur de l'avant-plan] pour afficher la paramètre [Teinte].



**REMARQUE**

- Selon la [Teinte ciblée], il est possible que la luminosité ou le contraste ne puissent pas être modifiés depuis l'image originale, ce qui peut avoir pour résultat une teinte différente de la couleur spécifiée.

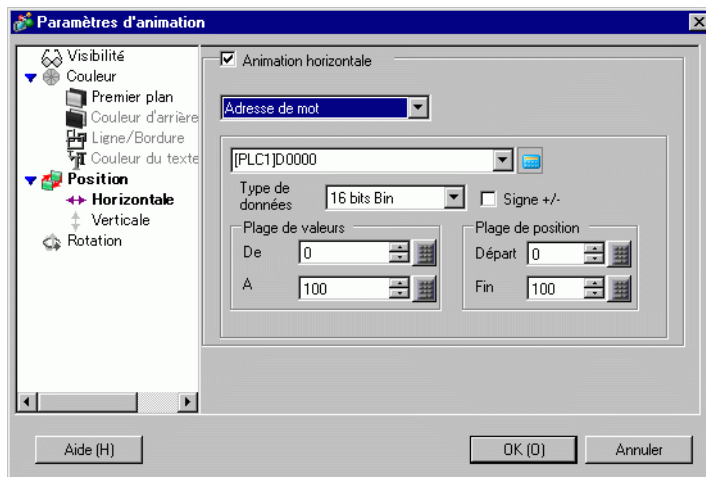
Paramètre		Description	
Animation de teinte	Teinte ciblée	Sélectionnez la couleur qui sera modifiée dans l'animation de teinte. La liste affiche les vingt meilleures couleurs utilisées dans l'image sélectionnée. Vous pouvez modifier seulement l'une de ces couleurs spécifiées. Comme solution de rechange, vous pouvez modifier l'image entière dans une couleur fade en sélectionnant [TOUT].	
	Lorsque OFF	Couleur	Sélectionnez la couleur lorsque l'expression spécifiée est désactivée.
		Clignotement	Sélectionnez la vitesse du clignotement. <b>REMARQUE</b> • Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)
	Lorsque ON	Couleur	Sélectionnez la couleur lorsque l'expression spécifiée est activée.
		Clignotement	Sélectionnez la vitesse du clignotement. <b>REMARQUE</b> • Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système. ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)
	Aperçu		Donne un aperçu de l'image spécifiée.



■ Animation de position


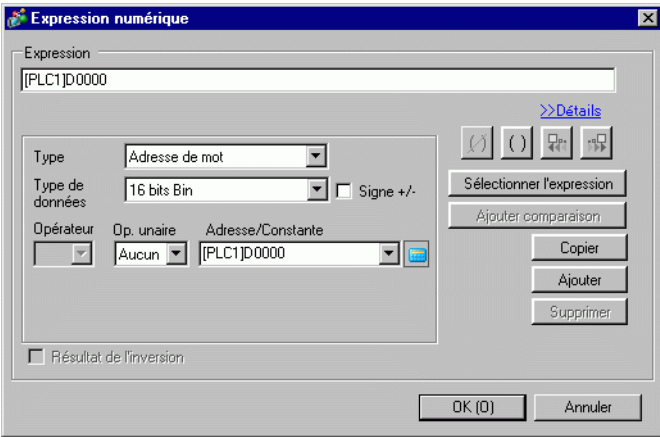
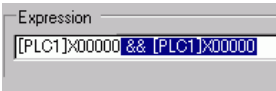
◆ Animation horizontale

Configure l'animation qui déplace les objets horizontalement par rapport a une valeur définie.








Paramètre		Description
Animation horizontale	Adresse de mot	Type de données Sélectionnez le type de données. Les types de données [16 Bit Bin], [32 Bit Bin], [16 Bit BCD], ou [32 Bit BCD] sont disponibles.
		Signe +/- Définit si le signe négatif est utilisé dans l'affichage. Configuré lorsque vous souhaitez afficher des valeurs négatives. Les valeurs négatives sont traitées à l'aide de l'option Complément à 2. Celle-ci est disponible lorsque le [Type de données] est [16 bits Bin] ou [32 bits Bin].
		Plage de valeurs Configurez la plage de valeurs pour l'adresse. Ceci correspond aux valeurs de [Départ] et de [Fin] de la plage de positions. <ul style="list-style-type: none"> <li>De Spécifie le point de départ duquel il se déplacera.</li> <li>À Spécifie le point de fin. L'objet ne se déplace pas plus loin.</li> </ul>
		Plage de positions Configure la plage de mouvements pour l'objet (comme un décalage de l'emplacement original de l'objet). <ul style="list-style-type: none"> <li>Départ Définit le point de départ pour le mouvement de l'objet. Cette valeur est un décalage de la coordonnée originale de l'objet.</li> <li>Fin Définit le point de fin pour le mouvement de l'objet. Cette valeur est un décalage de la coordonnée originale de l'objet.</li> </ul>

Suite

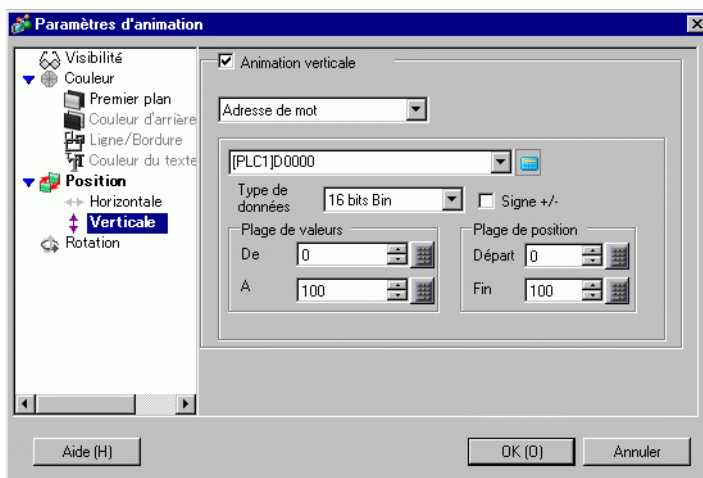
	Paramètre	Description
Animation horizontale	Expression	<p>Cliquez sur [  ] pour afficher la boîte de dialogue [Expression de valeur]. Définissez les détails de l'expression.</p> 
	Plage de valeurs	<p>Configurez la plage de valeurs pour l'adresse. Ceci correspond aux valeurs de [Départ] et de [Fin] de la plage de positions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De Spécifie le point de départ duquel il se déplacera.</li> <li>• À Spécifie le point de fin. L'objet ne se déplace pas plus loin.</li> </ul>
	Plage de positions	<p>Configure la plage de mouvements pour l'objet (comme un décalage de l'emplacement original de l'objet).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Départ Définit le point de départ pour le mouvement de l'objet. Cette valeur est un décalage de la coordonnée originale de l'objet.</li> <li>• Fin Définit le point de fin pour le mouvement de l'objet. Cette valeur est un décalage de la coordonnée originale de l'objet.</li> </ul>
	Expression	<p>Définissez l'expression. Vous ne pouvez pas taper l'expression. Cliquez à l'intérieur de l'expression pour sélectionner et définir cette portion.</p> 
	Type	<p>Sélectionnez le type d'une expression conditionnelle : [Adresse du mot] ou [Constant].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adresse de mot Configure les adresses de mot dans l'expression.</li> <li>• Constante Entrez les valeurs qui définissent le déplacement entre 0 et 4294967295.</li> </ul>

Suite

Paramètre		Description	
Animation horizontale	Expression	Type de données	Sélectionnez le type de données. Si vous définissez le [Type] sur [Adresse de mot], sélectionnez [16 bits Bin], [16 bits BCD], [32 bits Bin] ou [32 bits BCD]. Si vous définissez le [Type] sur [Constante], sélectionnez [Déc.], [Hex] ou [Octal].
		Signe +/-	Définit si le signe négatif est utilisé dans l'affichage. Configuré lorsque vous souhaitez afficher des valeurs négatives. Les valeurs négatives sont traitées à l'aide de l'option Complément à 2. Celle-ci est disponible lorsque le [Type de données] est [16 bits Bin] ou [32 bits Bin].
		Opérateur	Configurez un opérateur. +, -, /, *, &,  , ^, %, << et >> sont disponibles.
		Op. unaire	Configurez un opérateur unaire. ~ ou Aucun est disponible.
		Adresse	Configurer l'adresse.
		Développer	Élargit la zone Expression du script.
			Supprime les parenthèses configurées avec  .
			Ajoute des parenthèses autour de la portion sélectionnée de l'expression.
			Déplace la portion sélectionnée au côté gauche de l'opérateur.
			Déplace la portion sélectionnée au côté droit de l'opérateur.
		Sélectionner l'expression	Sélectionne l'expression entière.
		Ajouter une comparaison	Ajoute une condition à l'expression.
		Copier	Copie et ajoute l'expression sélectionnée. <b>REMARQUE</b> • L'expression ne peut être copiée lors de l'utilisation d'un opérateur de comparaison.
		Ajouter	Ajoute une condition à l'expression. Veuillez entrer l'adresse manuellement.
Supprimer	Supprime la portion sélectionnée de l'expression. Vous ne pouvez pas sélectionner et supprimer l'expression entière.		


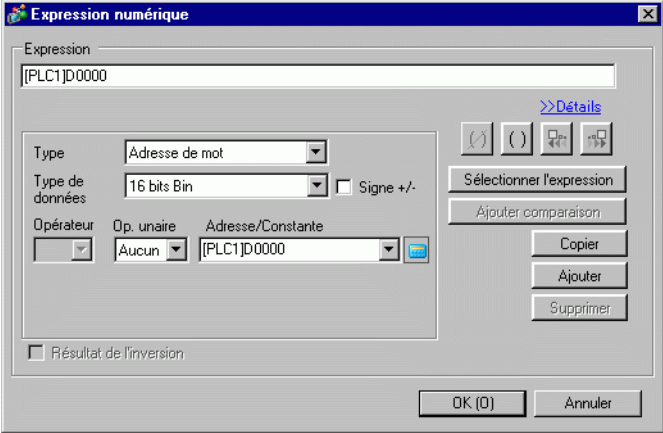
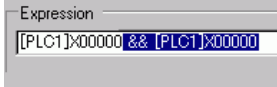
◆ Animation verticale

Configure l'animation qui déplace les objets verticalement par rapport a une valeur définie.








Paramètre		Description	
Animation verticale	Adresse de mot	Type de données	Sélectionnez le type de données. Les types de données [16 Bit Bin], [32 Bit Bin], [16 Bit BCD], ou [32 Bit BCD] sont disponibles.
		Signe +/-	Définit si le signe négatif est utilisé dans l'affichage. Configuré lorsque vous souhaitez afficher des valeurs négatives. Les valeurs négatives sont traitées à l'aide de l'option Complément à 2. Celle-ci est disponible lorsque le [Type de données] est [16 bits Bin] ou [32 bits Bin].
		Plage de valeurs	Configurez la plage de valeurs pour l'adresse. Ceci correspond aux valeurs de [Départ] et de [Fin] de la plage de positions. <ul style="list-style-type: none"> <li>• De Spécifie le point de départ duquel il se déplacera.</li> <li>• À Spécifie le point de fin. L'objet ne se déplace pas plus loin.</li> </ul>
		Plage de positions	Configure la plage de mouvements pour l'objet (comme un décalage de l'emplacement original de l'objet). <ul style="list-style-type: none"> <li>• Départ Définit le point de départ pour le mouvement de l'objet. Cette valeur est un décalage de la coordonnée originale de l'objet.</li> <li>• Fin Définit le point de fin pour le mouvement de l'objet. Cette valeur est un décalage de la coordonnée originale de l'objet.</li> </ul>

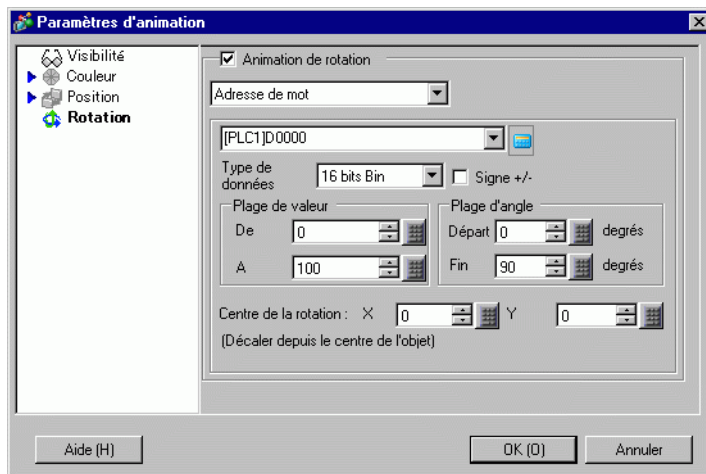
Suite

	Paramètre	Description
Animation verticale	Expression	<p>Cliquez sur [  ] pour afficher la boîte de dialogue [Expression de valeur]. Définissez les détails de l'expression.</p> 
	Plage de valeurs	<p>Configurez la plage de valeurs pour l'adresse. Ceci correspond aux valeurs de [Départ] et de [Fin] de la plage de positions.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• De Spécifie le point de départ duquel il se déplacera.</li> <li>• À Spécifie le point de fin. L'objet ne se déplace pas plus loin.</li> </ul>
	Plage de positions	<p>Configure la plage de mouvements pour l'objet (comme un décalage de l'emplacement original de l'objet).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Départ Définit le point de départ pour le mouvement de l'objet. Cette valeur est un décalage de la coordonnée originale de l'objet.</li> <li>• Fin Définit le point de fin pour le mouvement de l'objet. Cette valeur est un décalage de la coordonnée originale de l'objet.</li> </ul>
	Expression	<p>Définissez l'expression. Vous ne pouvez pas taper l'expression. Cliquez à l'intérieur de l'expression pour sélectionner et définir cette portion.</p> 
	Type	<p>Sélectionnez le type d'une expression conditionnelle : [Adresse du mot] ou [Constant].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adresse de mot Configure les adresses de mot dans l'expression.</li> <li>• Constante Entrez les valeurs qui définissent le déplacement entre 0 et 4294967295.</li> </ul>

Suite


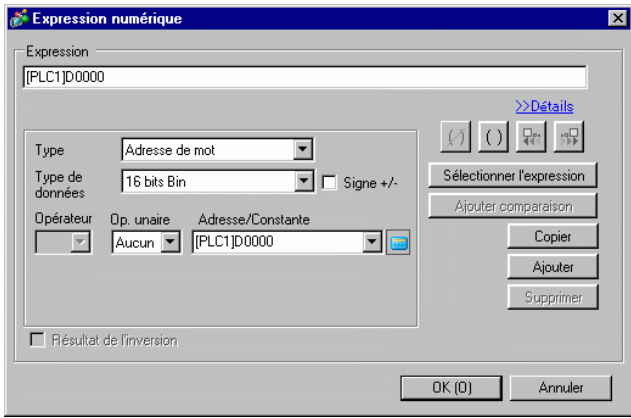
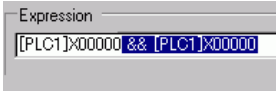





Paramètre		Description	
Animation verticale	Expression	Type de données	Sélectionnez le type de données. Si vous définissez le [Type] sur [Adresse de mot], sélectionnez [16 bits Bin], [16 bits BCD], [32 bits Bin] ou [32 bits BCD]. Si vous définissez le [Type] sur [Constante], sélectionnez [Déc.], [Hex] ou [Octal].
		Signe +/-	Définit si le signe négatif est utilisé dans l'affichage. Configuré lorsque vous souhaitez afficher des valeurs négatives. Les valeurs négatives sont traitées à l'aide de l'option Complément à 2. Celle-ci est disponible lorsque le [Type de données] est [16 bits Bin] ou [32 bits Bin].
		Opérateur	Configurez un opérateur. +, -, /, *, &,  , ^, %, << et >> sont disponibles.
		Op. unaire	Configurez un opérateur unaire. ~ ou Aucun est disponible.
		Adresse	Configurer l'adresse.
		Développer	Élargit la zone Expression du script.
			Supprime les parenthèses configurées avec  .
			Ajoute des parenthèses autour de la portion sélectionnée de l'expression.
			Déplace la portion sélectionnée au côté gauche de l'opérateur.
			Déplace la portion sélectionnée au côté droit de l'opérateur.
		Sélectionner l'expression	Sélectionne l'expression entière.
		Ajouter une comparaison	Ajoute une condition à l'expression.
		Copier	Copie et ajoute l'expression sélectionnée. <b>REMARQUE</b> • L'expression ne peut être copiée lors de l'utilisation d'un opérateur de comparaison.
		Ajouter	Ajoute une condition à l'expression. Veuillez entrer l'adresse manuellement.
Supprimer	Supprime la portion sélectionnée de l'expression. Vous ne pouvez pas sélectionner et supprimer l'expression entière.		

## ■ Animation de rotation



Paramètre		Description	
Animation de rotation	Adresse de mot	Type de données	Sélectionnez le type de données. Les types de données [16 Bit Bin], [32 Bit Bin], [16 Bit BCD], ou [32 Bit BCD] sont disponibles.
		Signe +/-	Définit si le signe négatif est utilisé dans l'affichage. Configuré lorsque vous souhaitez afficher des valeurs négatives. Les valeurs négatives sont traitées à l'aide de l'option Complément à 2. Celle-ci est disponible lorsque le [Type de données] est [16 bits Bin] ou [32 bits Bin].
		Plage de valeurs	Configurez la plage de valeurs pour l'adresse. Ceci correspond aux valeurs de [Départ] et de [Fin] de la plage des angles. <ul style="list-style-type: none"> <li>• De Spécifie le point de départ duquel il se déplacera.</li> <li>• À Spécifie le point de fin. L'objet ne tourne pas plus loin.</li> </ul>
		Plage des angles	Configure la plage des angles de rotation pour l'objet (comme un décalage de l'emplacement original de l'objet). <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• L'angle de rotation est défini en divisant la plage des angles par la plage de valeurs, lequel ne peut résulter d'unités de degré simple. Pour s'assurer que la rotation ait bien lieu dans les unités d'un degré, utiliser les paramètres suivants. (Plage de valeurs à - Plage de valeurs de) = (Plage des angles de fin - Plage des angles de départ)</li> </ul>
		Centre de rotation	Configure le point central de la rotation. [X] est le décalage gauche ou droit provenant d'après le point central de l'objet. [Y] est le décalage haut ou bas d'après le point central de l'objet.

Suite

Paramètre	Description
Expression numérique	<p>Cliquez sur  pour afficher la boîte de dialogue [Expression de valeur]. Définissez les détails de l'expression.</p> 
Expression	<p>Définissez l'expression. Vous ne pouvez pas taper l'expression. Cliquez à l'intérieur de l'expression pour sélectionner et définir cette portion.</p> 
Type	<p>Sélectionnez le type d'une expression conditionnelle : [Adresse du mot] ou [Constante].</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Adresse de mot Configure les adresses de mot dans l'expression.</li> <li>• Constante Entrez les valeurs qui définissent la rotation entre 0 et 4294967295.</li> </ul>
Type de données	<p>Sélectionnez le type de données. Si vous définissez le [Type] sur [Adresse de mot], sélectionnez [16 bits Bin], [16 bits BCD], [32 bits Bin] ou [32 bits BCD]. Si vous définissez le [Type] sur [Constante], sélectionnez [Déc.], [Hex] ou [Octal].</p>
Signe +/-	<p>Définit si le signe négatif est utilisé dans l'affichage. Cette option est configurée lorsque vous voulez afficher les valeurs négatives. Les valeurs négatives sont traitées à l'aide de l'option Complément à 2. Celle-ci est disponible lorsque le [Type de données] est [16 bits Bin] ou [32 bits Bin].</p>
Opérateur	<p>Configurez un opérateur. +, -, /, *, &amp;,  , ^, %, &lt;&lt; et &gt;&gt; sont disponibles.</p>
Op. unaire	<p>Configurez un opérateur unaire. ~ ou Aucun est disponible.</p>
Adresse	<p>Configurer l'adresse.</p>
Développer	<p>Élargit la zone Expression du script.</p>
	<p>Supprime les parenthèses configurées avec .</p>
	<p>Ajoute des parenthèses autour de la portion sélectionnée de l'expression.</p>
	<p>Déplace la portion sélectionnée au côté gauche de l'opérateur.</p>
	<p>Déplace la portion sélectionnée au côté droit de l'opérateur.</p>

Suite



Paramètre		Description	
Animation de rotation	Expression numérique	Sélectionner l'expression	Sélectionne l'expression entière.
		Ajouter une comparaison	Ajoute une condition à l'expression.
		Copier	Copie et ajoute l'expression sélectionnée. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-bottom: 5px;">REMARQUE</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>L'expression ne peut être copiée lors de l'utilisation d'un opérateur de comparaison.</li> </ul>
		Ajouter	Ajoute une condition à l'expression. Veuillez entrer l'adresse manuellement.
		Supprimer	Supprime la portion sélectionnée de l'expression. Vous ne pouvez pas sélectionner et supprimer l'expression entière.

## ■ À propos des expressions

Vous pouvez configurer des conditions d'animation à l'aide d'expressions.

L'expression est configurée en combinant l'adresse de bit, l'adresse de mot, les constants et les opérateurs.

Les expressions peuvent inclure les expressions logiques et arithmétiques. Les expressions logiques ont une sortie vraie ou fausse. Par exemple, les expressions arithmétiques  $A > B$  ont une sortie de valeur numérique. Par exemple,  $A + B$ .

Pour l'expression booléenne, l'état ON/OFF est déterminé à savoir si l'expression l'évalue à vrai ou faux.

Si l'opération est configurée en fonction ON, elle fonctionne lorsque l'expression est vraie et ne fonctionne pas lorsque l'expression est fausse.

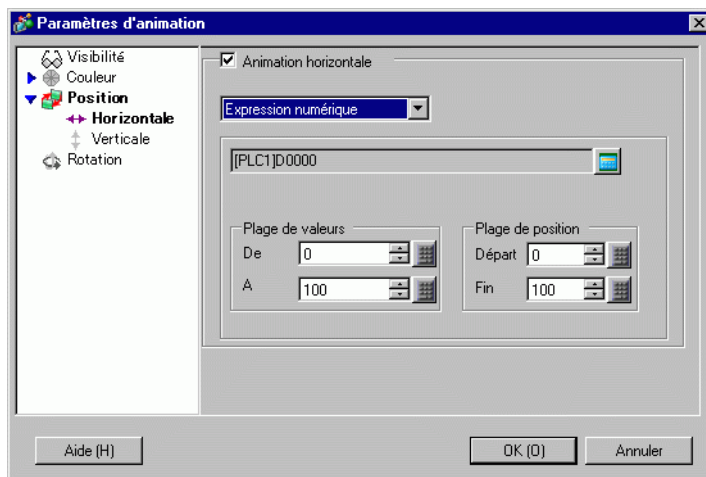
Pour l'expression de valeur, l'opération est déterminée par une valeur numérique.


## ◆ Expression de valeur

Exemple de configuration : Animation horizontale

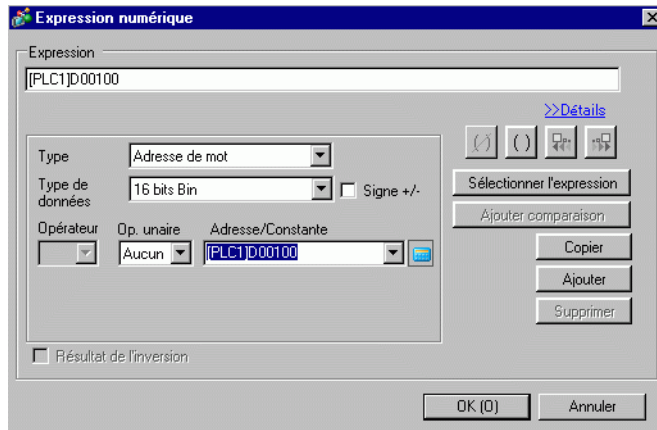
Position déterminée par le total de  $D100 + D200$  (16 Bit Bin), multiplié par 10

- 1 Sélectionnez l'objet à déplacer à partir du menu [Édition (E)], sélectionnez [Animation (N)] ou cliquez avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Animation (N)].
- 2 La boîte de dialogue [Paramètres d'animation] apparaît. Sur le panneau gauche, développer [Position] et sélectionnez [Horizontale].

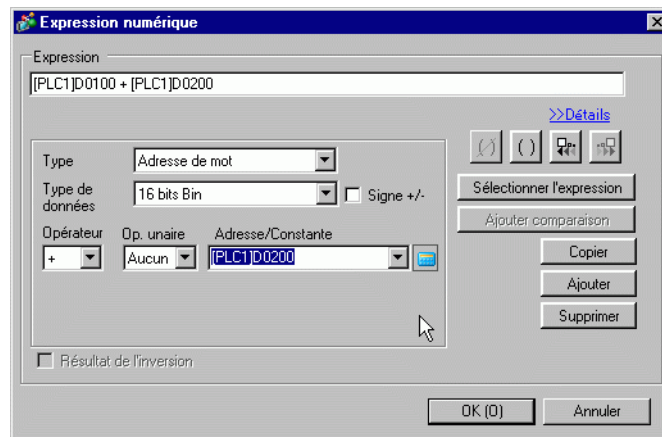



- 3 Cochez la case [Animation horizontale]. Sélectionnez [Expression numérique]. Cliquez sur  pour afficher la boîte de dialogue [Expression Booléenne].

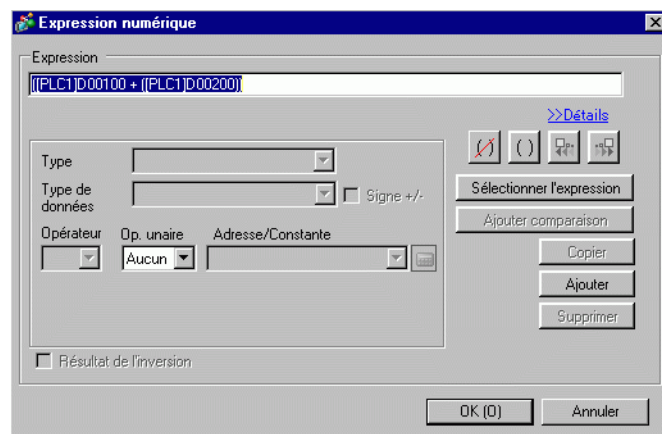
4 Sélectionnez l'expression, puis définissez l'[Adresse] sur D100.



5 Lorsque vous cliquez sur [Ajouter], une autre composante est ajoutée à l'expression. Définissez son [Adresse] sur D200.



6 En utilisant la souris, sélectionnez l'expression entière et cliquez sur .



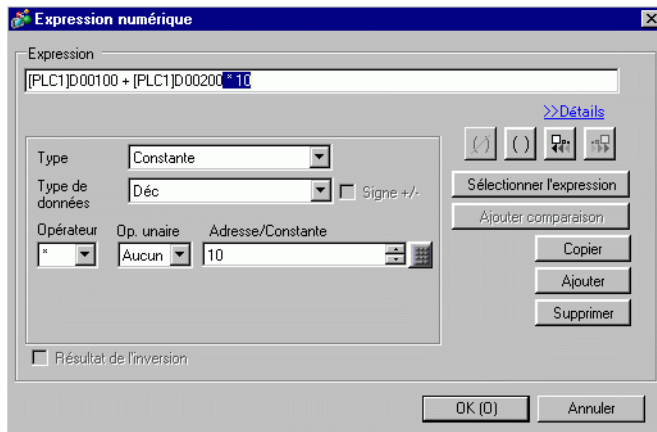
7 Cliquez sur [Ajouter]. Sélectionnez la composante de l'expression ajoutée et configurer les actions suivantes.

Type = Constant

Type de données= Déc

Opérateur = \*

Valeur = 10

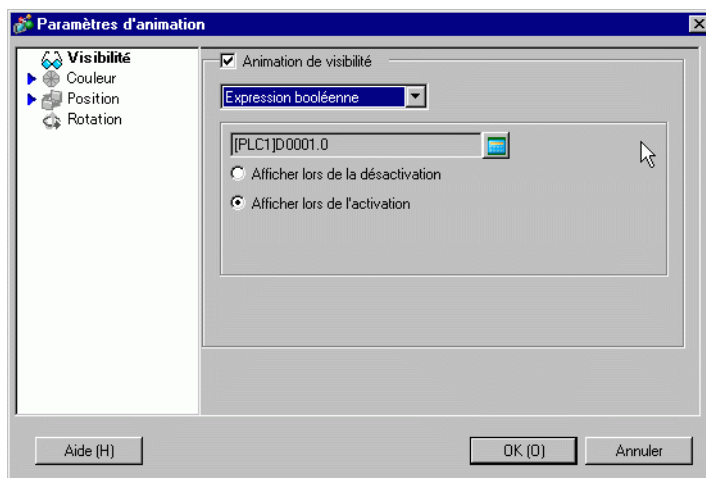



8 Cliquez sur [OK (O)].

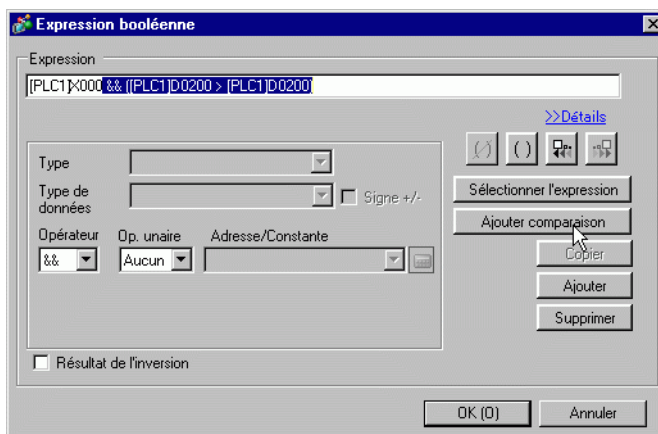
## ◆ Expression booléenne

Exemple de configuration : L'animation de visibilité affiche l'objet lorsque D100>D200

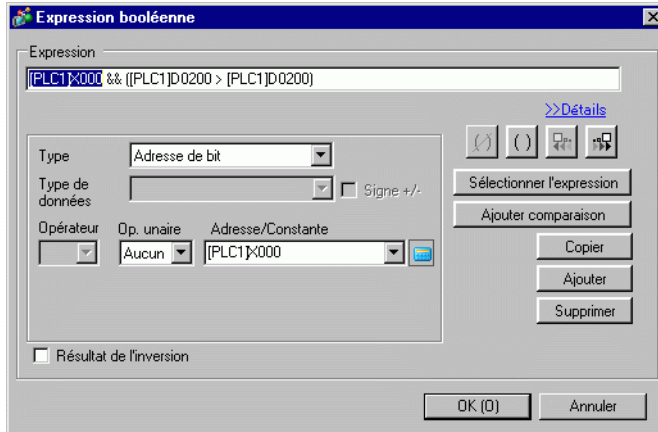
- 1 Sélectionnez l'objet que vous voulez afficher ou masquer. À partir du menu [Édition (E)], sélectionnez [Animation (N)] ou cliquer avec le bouton droit de la souris et sélectionnez [Animation (N)].
- 2 La boîte de dialogue [Paramètres d'animation] apparaît. Sur le panneau gauche, sélectionnez [Animation de visibilité].
- 3 Cochez la case [Animation de visibilité].  
Sélectionnez [Expression booléenne] et l'option [Affiché lorsque ON].



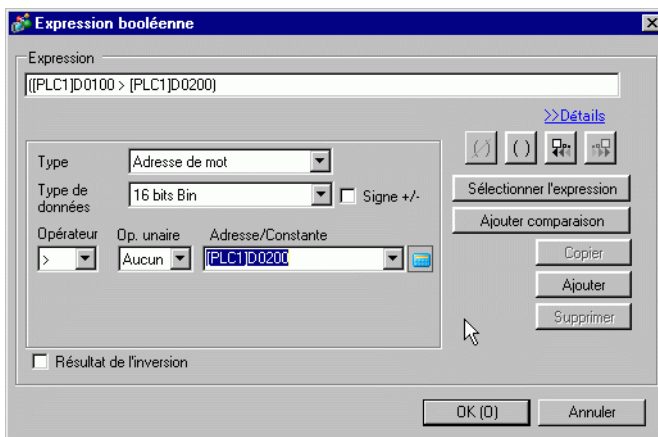
- 4 Cliquez sur  pour afficher la boîte de dialogue [Expression Booléenne].
- 5 Sélectionnez l'expression et cliquez sur [Ajouter la comparaison].



6 Sélectionnez la portion inutile ([PLC1]X0000) et cliquez sur [Supprimer].




7 Sélectionnez l'adresse sur le côté gauche de l'expression et modifiez son [Adresse] à D100. Sélectionnez l'adresse sur le côté gauche de l'expression et modifiez son [Adresse] à D200. Configurez aussi l' [Opérateur] à >.



8 Cliquez sur OK.

◆ **Opérateurs : Ordre de priorité**

Type	Opérateur	Niveau de priorité
Parenthèses	()	<div style="text-align: center;">                     Haut                        Bas                 </div>
Opérateur unaire	! ~ -	
Multiplication/Division/Module	* / %	
Addition/Soustraction	+ -	
Décalage	<< >>	
Comparaison	< <= > >=	
Égalité	== !=	
Bitwise AND	&	
Bitwise XOR	^	
Bitwise OR		
ET logique	&&	
OU logique		

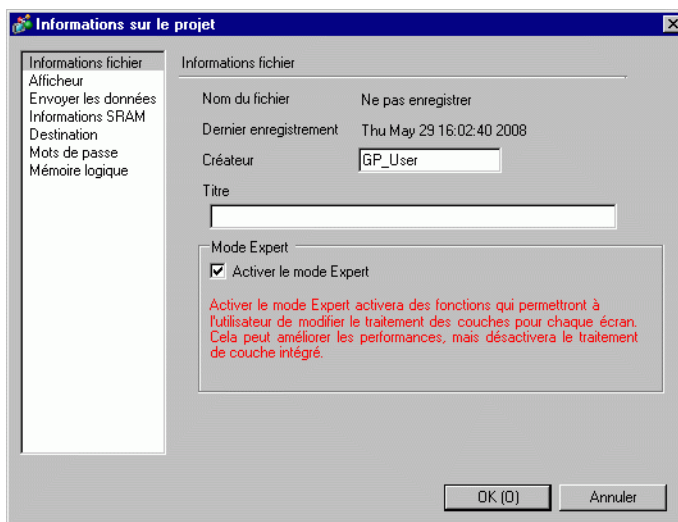
Par exemple,  $A \gg B + C$

Après le calcul de  $B + C$ , décalez  $A$  à droite par la valeur  $B + C$ .

**REMARQUE**

- Lors de l'utilisation d'un opérateur de comparaison, la valeur sur le côté droit de la comparaison se situe entre 0 et 63.
- Lors de l'utilisation d'un opérateur de module, les valeurs sur les côtés gauche et droit de la comparaison se situe entre 1 et 9223372036854775807.

## 20.7.2 [Information du projet] [Information du fichier] [mode Expert] Guide de configuration



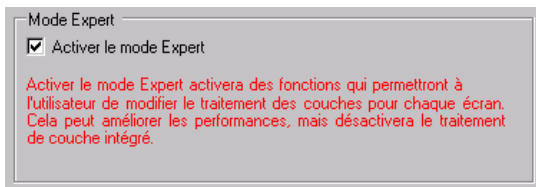
Paramètre	Description
Activer le mode Expert	<p>Lorsque sélectionné, vous pouvez modifier la position du séparateur de couche, l'interface entre la couche de base et la couche du haut. Un exemple d'utilisation peut être d'ajouter l'animation sur la couche de base d'un objet lorsque la vitesse de l'affichage est lente en raison d'un trop grand nombre d'objets sur la couche avant.</p> <p><b>REMARQUE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Si vous retournez au mode normal de l'écran après l'édition dans le mode Expert, le séparateur des couches est réinitialisé et toutes les couches seront perdues.</li> <li>• L'ajout d'une animation à la couche de base peut entraîner un ordre d'affichage différent entre l'afficheur et l'éditeur d'écran.</li> <li>• Reportez-vous aux actions suivantes pour en savoir plus sur la façon d'éditer dans le mode Expert.</li> </ul>



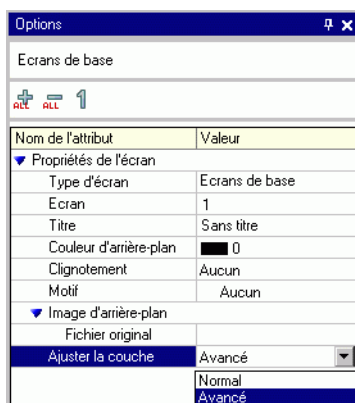
## ■ Edition dans le mode Expert

Suivez les étapes suivantes pour éditer dans le mode Expert.

- 1 Dans le menu [Projet (F)], pointez sur [Informations] et sélectionnez [Informations projet]. Sélectionnez [Informations fichier] et, dans la zone [mode Expert], cochez la boîte [Activer le mode Expert].

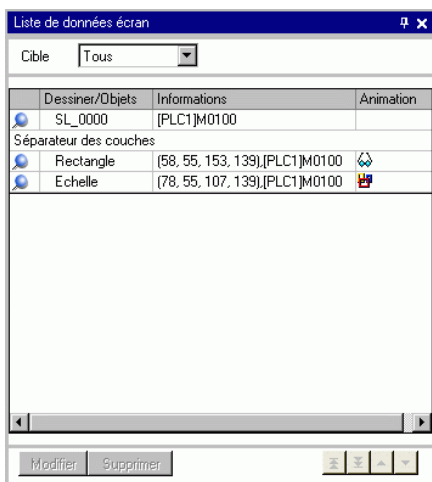


- 2 Sélectionnez [Afficher (V)], [Espace de travail (W)], et cliquez sur [Options (P)]. Sélectionnez l'écran de base. Dans la boîte de dialogue [Propriétés], développez [Image d'arrière-plan] et configurez [Ajuster la couche] à [Avancé].



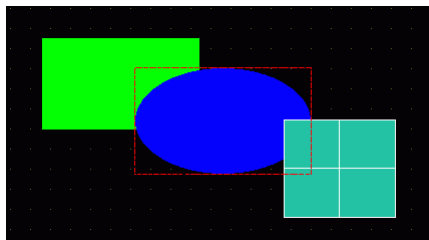
- 3 Sélectionnez [Afficher (V)], [Espace de travail (W)], et cliquez sur [Liste des données à l'écran (L)]. Le séparateur des couches est affiché entre les objets de couche de base et de couche avant.

Vous pouvez modifier la position du séparateur des couches avec les flèches au coin inférieur droit de la boîte de dialogue.

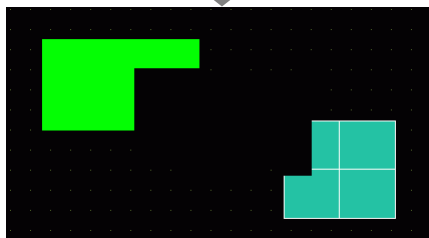


**REMARQUE**

- Lorsque l'animation fonctionne sur la couche de base, l'objet configuré avec l'animation est masqué, incluant quelques ou tous autres objets dans la zone de sélection (zone rectangulaire sur l'éditeur d'écran lorsque l'objet est sélectionné).



Animation : lors du masquage de l'ovale bleu...

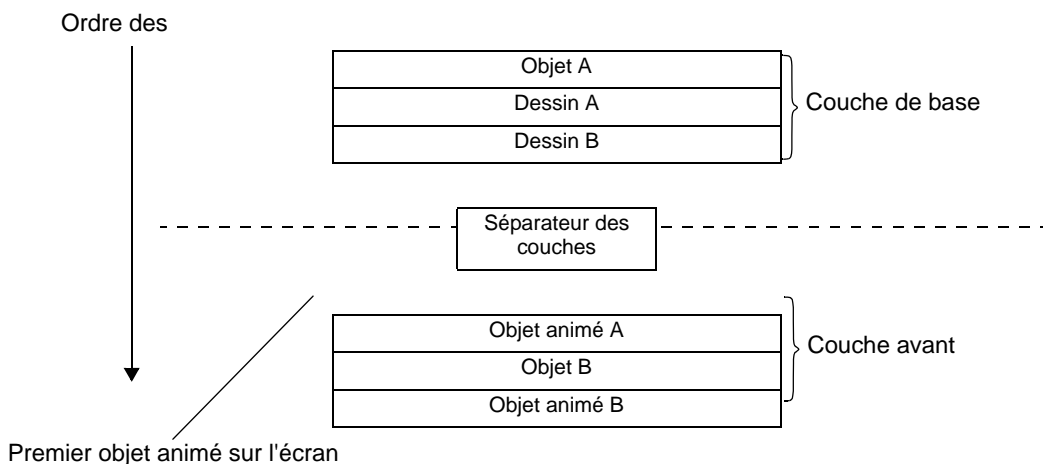


Tous les dessins dans la zone de sélection (zone rectangulaire jointe en une ligne pointillée rouge).

- Sur la couche de base, si un objet Afficher la valeur limite se retrouve dans son état d'affichage, la zone rectangulaire de la portion numérique revient à l'écran.

## ■ À propos du séparateur des couches

Les couches avant et de base sont générées comme objets séparés dans l'ordre des dessins, pour le premier objet ou dessin configuré avec l'animation et le reste des objets et des dessins. Les objets de la couche avant affichent les objets déversés dans la couche de base.



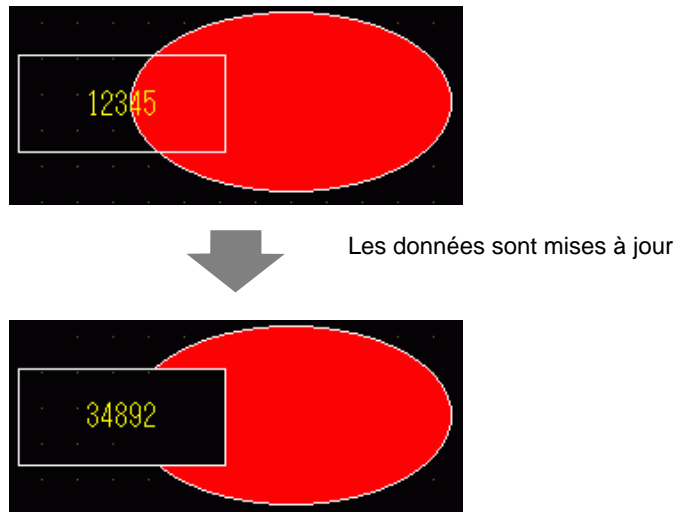
### REMARQUE

- Les objets qui ne prennent pas en charge l'animation ne peuvent exister sur la couche avant ; donc, ces objets, en dépit de l'ordre des dessins, sont placés sur la couche de base.
- La présence de trop d'objets dans la couche avant peuvent réduire la vitesse des dessins à l'écran.
- Voir les informations suivantes à propos de la modification de la position du séparateur des couches pour améliorer la vitesse des dessins à l'écran.  
☞ «20.7.2 [Information du projet] [Information du fichier] [mode Expert] Guide de configuration» (page 20-48)
- Lorsqu'un bouton est configuré avec [Affichage inversé] et l'animation, il y a un léger délai pour que celui-ci soit renversé.
- Si des objets se chevauchent sur la couche avant ou un objet sur la couche avant chevauche un objet sur la couche de base, l'Affichage inversé ne se produit pas lorsque vous touchez la portion chevauchée.
- S'il y a un séparateur des couches pour des objets chargés, le séparateur est appliqué au premier séparateur de couche dans l'ordre des dessins, y compris les écrans insérés.
- Les D-scripts ou les actions de déclenchement configurés sur la couche avant et sur les écrans insérés s'exécutent après le dernier objet sur la couche de base.
- Lorsque les objets Affichage des données (Affichage numérique, Affichage texte, Affichage Date/Heure), Graphique, Courbe de tendance historique, Graphique d'affichage de bloc de données et Voyant/Bouton sont dessinés se chevauchant et que l'animation est ajoutée à un objet sur la couche de base, juste après les écrans de modification, les objets non-animés apparaissent derrière l'objet animé.

## 20.8 Restrictions

- L'animation ne peut pas être ajoutée aux écrans Window des modèles de série GP3200 et ST3000.
- Lorsqu'un bouton est configuré avec [Affichage inversé] et l'animation, il y a un léger délai pour que celui-ci soit renversé.
- Les différences suivantes existent entre les opérations d'expression de l'animation et D-Script. Par conséquent, les résultats de calcul peuvent être différents même si vous utilisez la même formule.
  - Les opérations de décalage sont un décalage arithmétique.
  - OU logique et ET logique dans BCD sont calculés après une conversion binaire.
  - L'ordre de préférence pour les opérations est &, ^, |, &&, et donc ||.
  - L'expression est calculée avec des valeurs de 64 bits (de -9223372036854775808 à 9223372036854775807), alors que les résultats du calcul sont affichés avec des valeurs de 32 bits (de -2147483648 à 2147483647). Si le calcul dépasse les valeurs de 64 bits ou le résultat dépasse les valeurs de 32 bits, les résultats ne seront pas affichés correctement. Si le résultat du calcul de l'expression est extérieur à la plage de valeurs de 32 bits, l'opération d'animation est traitée comme suit.
    - Moins que la plage signée de 32 bits (moins que -2147483648)  
->Résultats de la valeur minimum de la plage signée de 32 bits (-2147483648).
    - Plus que la plage signée de 32 bits (plus que 2147483647)  
->Résultats de la valeur maximum de la plage signée de 32 bits (2147483647).
- Lorsqu'une rotation est ajoutée à l'objet courbé, il peut sembler moins rond sur l'afficheur que sur l'éditeur écran.
- Si des objets se chevauchent sur la couche avant ou un objet sur la couche avant chevauche un objet sur la couche de base, l'Affichage inversé ne se produit pas lorsque vous touchez la portion chevauchée.
- Même si le bouton d'affichage d'une fenêtre est masqué, sa fenêtre popup associée est toujours affichée.
- Même si un objet d'alarme est masqué, son sous-écran d'affichage associé sera toujours affiché.
- Lorsqu'une alarme est masquée pendant que l'alarme est en mode figé, le mode figé ne peut pas être supprimé.
- Lorsqu'une courbe de tendance historique est masquée pendant l'affichage de données historiques, vous ne pouvez quitter l'affichage de données historiques.

- Lorsque vous utilisez un affichage des données avec une fade couleur claire sur la couche de base, une fois le chargement de ses données d'affichage, la zone de données rectangulaire devient remplie par la couleur d'arrière-plan.



- Lorsque l'icône de déplacement de l'affichage de l'image chevauche un objet animé sur la couche de base, une portion de l'objet animé peut demeurer affichée.
- L'animation ne peut être ajoutée à un objet lorsque celui-ci utilise une ombre. Aussi, vous ne pouvez ajouter une ombre à un objet animé. Cependant, vous pouvez ajouter l'animation à un groupe qui contient un objet configuré avec une ombre et cette ombre devient aussi animée.
- Lorsque vous ajoutez l'animation à un groupe qui a des objets d'ombre sur la couche de base, la zone de dessin rectangulaire d'un objet peut effacer l'ombre. Lors de l'utilisation de l'animation de couleur et lorsque les objets sont configurés sans une image, l'ombre peut apparaître en avant de l'objet.
- Lorsque l'icône de déplacement de l'affichage de l'image chevauche un objet animé sur la couche de base, une portion de l'objet animé peut demeurer affichée.

