

9



Affichage d'images

Ce chapitre décrit la façon d'utiliser la fonction [Affichage d'images] de GP-Pro EX et les paramètres de base pour la configurer.

Lisez tout d'abord la section «9.1 Menu de configuration» (page 9-2), puis passez à la page correspondante.

9.1	Menu de configuration.....	9-2
9.2	Remplacement d'une image grâce à Bit ON/OFF.....	9-4
9.3	Affichage d'images remplaçantes	9-10
9.4	Déplacement d'une image	9-16
9.5	Guide de configuration	9-22
9.6	Restrictions	9-48

9.1 Menu de configuration

Remplacement d'une image grâce à Bit ON/OFF	
<p>Le bit de contrôle est activé et...</p> <p>Le bit de contrôle est désactivé et...</p> <p>M100 : OFF M100 : ON M100 : OFF</p>	<p>☞ Procédure de configuration (page 9-5)</p> <p>☞ Introduction (page 9-4)</p>
<p>Affiche ou masque une image qui correspond à l'état d'un bit.</p>	
Affichage d'images remplaçantes	
<p>Les images ayant les mêmes numéros d'écran des données stockées dans l'adresse de mot spécifié sont insérées et affichées</p> <p>Adresse de mot précisée D100 [Afficher le n° d'écran]</p>	<p>☞ Procédure de configuration (page 9-11)</p> <p>☞ Introduction (page 9-10)</p>
<p>Sélectionne une image à afficher selon le contenu d'une adresse de mot.</p>	

Déplacement d'une image

Déplace et affiche une image préparée librement dans la zone précisée (position précisée)

B10

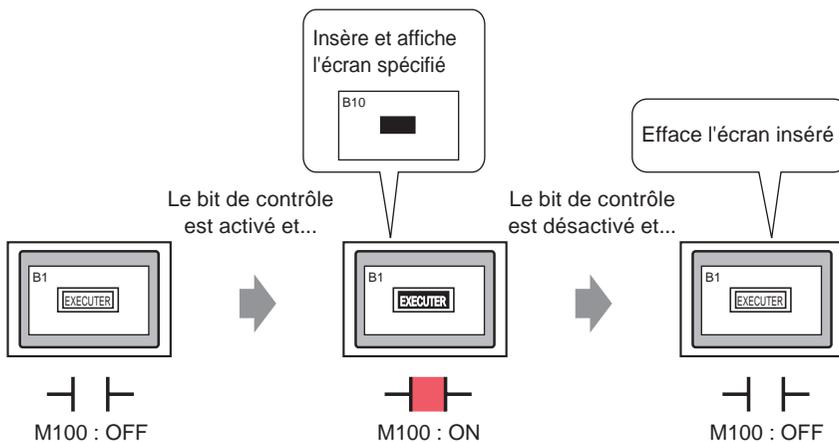
Adresse de mot précisée
D100 Données de position (coordonnée X)
D101 Données de position (coordonnée Y)

Affiche une image dans la position donnée dans les adresses de mot.

- Procédure de configuration (page 9-17)
- Introduction (page 9-16)

9.2 Remplacement d'une image grâce à Bit ON/OFF

9.2.1 Introduction

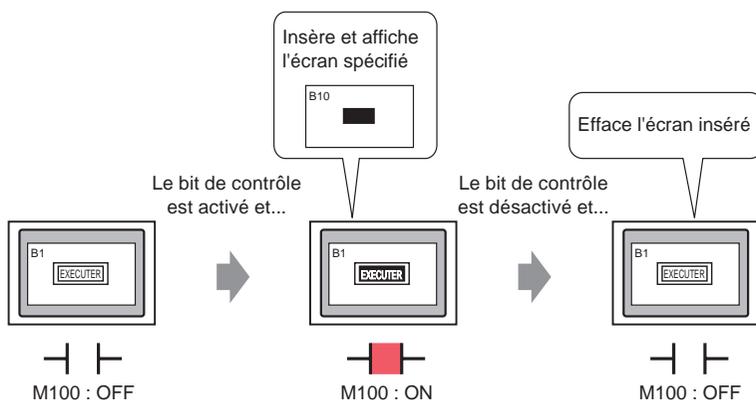


Vous pouvez insérer et afficher des images à partir d'autres écrans ou images enregistrées, selon l'état de l'adresse de bit spécifiée.

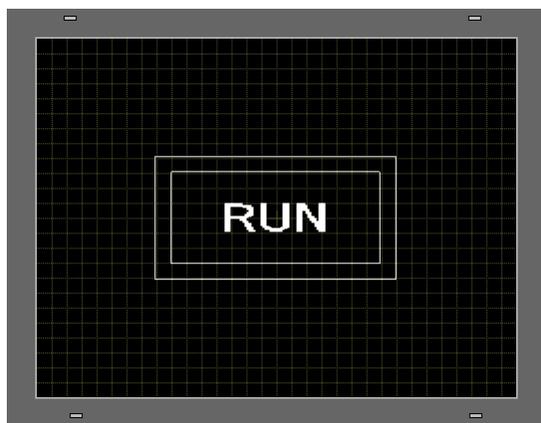
9.2.2 Procédure de configuration

REMARQUE

- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.
☞ « ■ Affichage ON/OFF » (page 9-25)
- Pour en savoir plus sur le placement d'objets ou la configuration d'adresses, de formes, de couleurs, et d'étiquettes, reportez-vous à la section « Procédure d'édition d'objets ».
☞ « 8.6.1 Edition d'objets » (page 8-46)

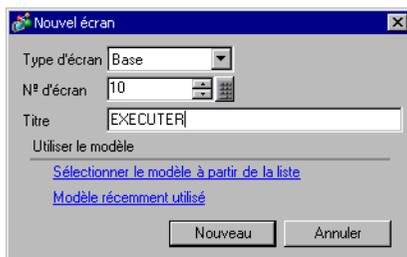


1 Créez un écran sur lequel l'opération de chargement sera effectuée. (Par exemple, Base1)

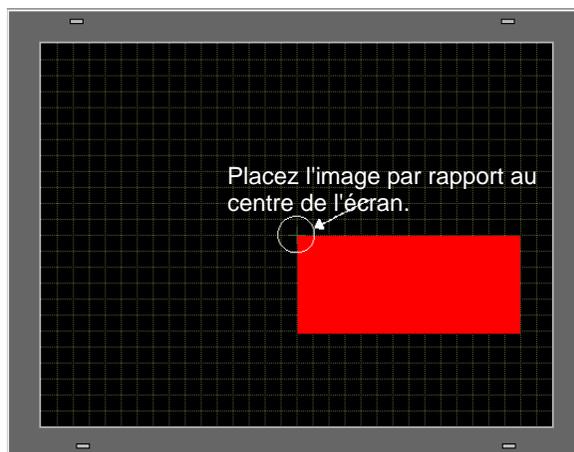


2 Dans le menu [Ecran (S)], cliquez sur [Nouvel écran (N)], ou cliquez sur .

3 Dans [Type d'écran], sélectionnez [Base], puis dans [Ecran], entrez 10 et cliquez sur [Nouveau].



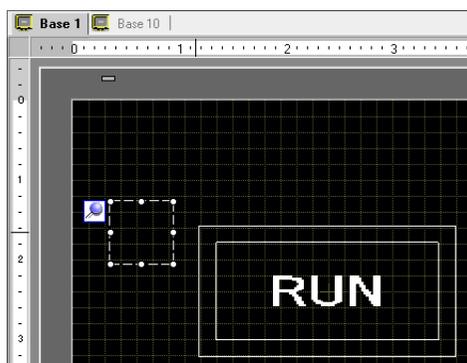
- 4 Créez un écran à insérer. Dessinez un rectangle de la même taille que celui dans Base 1. Définissez la couleur de remplissage sur Rouge. Lorsque cet écran est inséré dans un affichage d'image, la couleur qui se trouve dans la zone de chevauchement dans l'écran cible inséré sera , mais ne masquera pas complètement le contenu original.



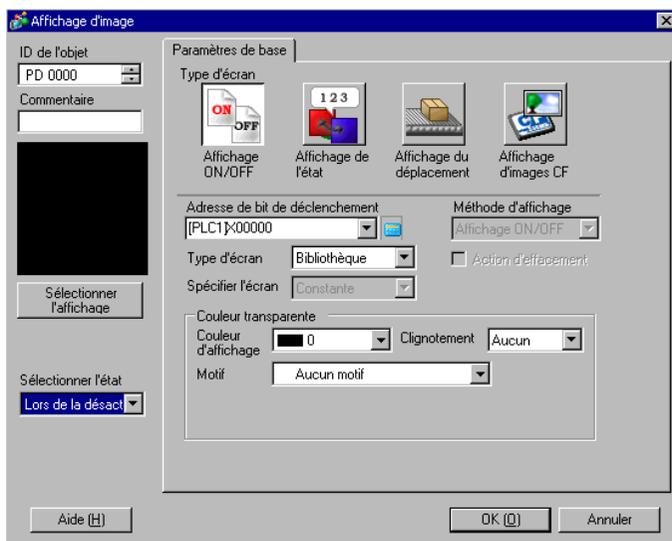
REMARQUE

- Lorsque le [Type d'affichage] d'un affichage d'image est [Affichage ON/OFF] et que vous cochez la case [Action d'effacement], il se peut que la couleur de l'image insérée change dans les parties superposées sur l'arrière-plan de l'écran cible.
☞ « ■ Combinaisons 8 couleurs » (page 9-49)
- Pour positionner un écran inséré, précisez où le centre sera placé dans l'écran cible. Donc, il sera peut-être plus facile de positionner cette image dans l'écran cible plus tard si vous dessinez votre image avec le vertex situé dans le centre de la zone de dessin.

- 5 Cliquez sur l'onglet [Base 1]. Dans le menu [Objets (P)], pointez sur [Affichage de l'image (F)], ou cliquez sur  et placez l'affichage d'image dans l'écran.



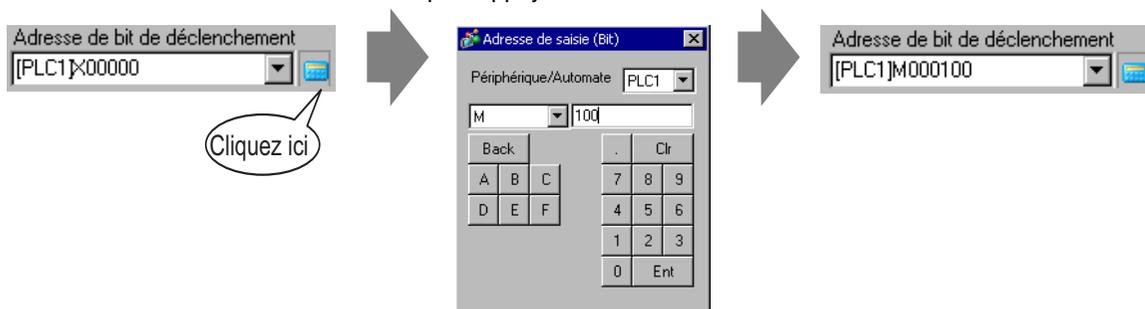
6 Cliquez deux fois sur la bordure de l'objet d'affichage d'image pour ouvrir la boîte de dialogue Affichage d'image.



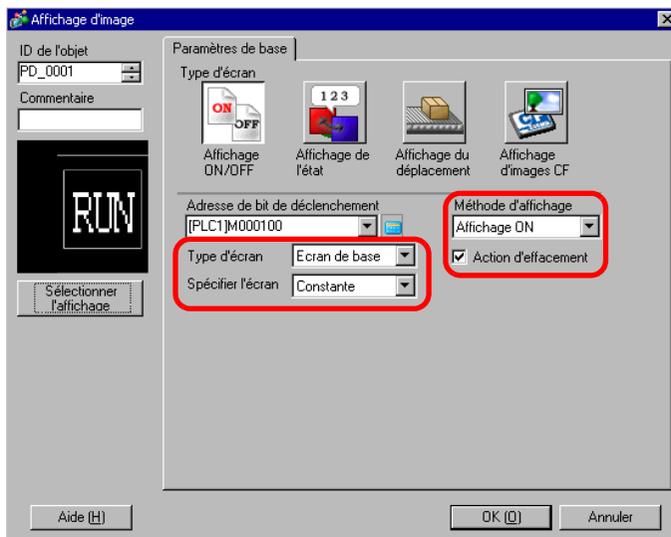
7 Dans Type d'affichage, sélectionnez [Affichage ON/OFF] et dans [Adresse de bit de déclenchement] entrez «M100».

Cliquez sur l'icône afin d'afficher un clavier de saisie d'adresse.

Sélectionnez le périphérique «M», saisissez «100» comme adresse, puis appuyez sur la touche «Ent.».



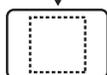
8 Définissez les paramètres [Type d'écran], [Préciser l'écran], [Méthode d'affichage] et [Action d'effacement]. Par exemple, dans [Type d'écran], sélectionnez Ecran de base, dans [Spécifier l'écran], sélectionnez Constante, dans [Méthode d'affichage], sélectionnez Affichage ON, puis sélectionnez [Action d'effacement].



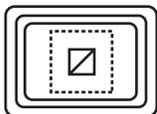
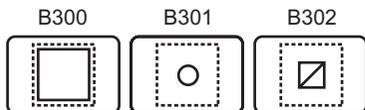
REMARQUE

- Si l'option [Action d'effacement] n'est pas sélectionnée lorsque vous affichez des images de tailles différentes en les activant ou les désactivant, les images déjà affichées ne disparaîtront pas. Plutôt, des nouvelles images seront superposées. Pour éviter un chevauchement visible, créez un arrière-plan comme suit :

- Images que vous souhaitez insérer



Effacement de l'image actuelle



En fait, les adresses «B300» et «B301» sont également affichées mais n'apparaissent pas dans l'adresse «B302»

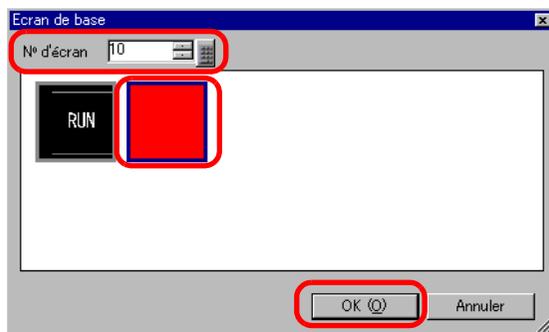
(1) Tracez un «rectangle rempli» en arrière-plan, dont la taille correspond à celle des images les plus grandes que vous souhaitez insérer.

(2) Tracez chaque image sur le «rectangle rempli».

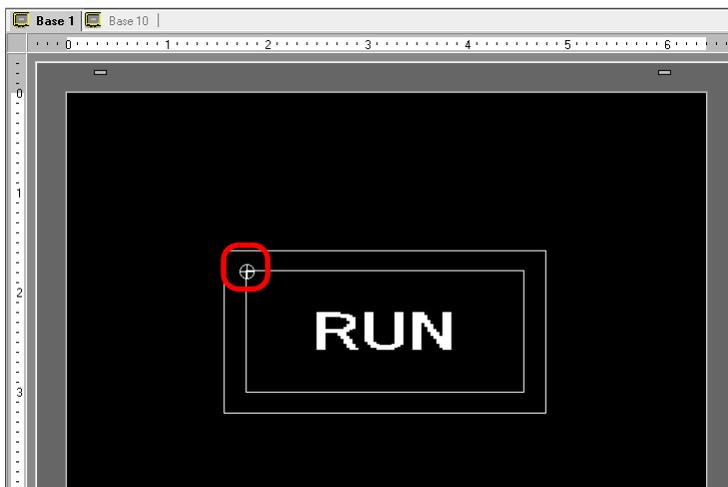


Lorsque vous insérez les images au moyen d'un affichage d'image, on dirait que seule l'image que vous venez d'insérer s'affiche.

9 Cliquez sur [Sélectionner l'affichage], sélectionnez Ecran 10, puis cliquez sur [OK].



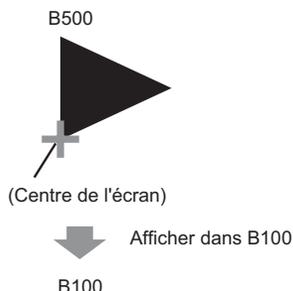
10 La boîte de dialogue [Affichage de l'image] réapparaît. Cliquez sur [OK]. Lorsque s'affiche dans l'écran, faites-le glisser pour spécifier la position de l'image insérée. 



REMARQUE

- Lorsque vous sélectionnez [Ecran de base], [Image], ou [Image Carte CF] dans [Type d'écran], l'affichage d'image placera le pointeur de position d'affichage  dans l'écran. Ce pointeur détermine le centre de l'écran que vous souhaitez insérer.

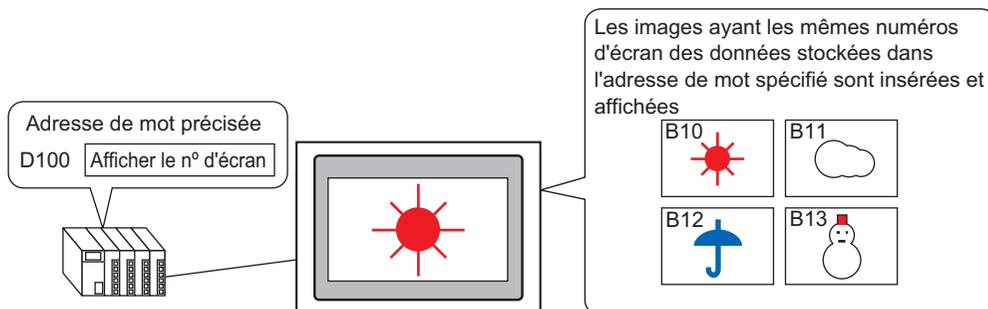
P. ex. : Ecran à appeler



L'écran à insérer s'affiche par dessus du centre du point précisé dans l'affichage d'image

9.3 Affichage d'images remplaçantes

9.3.1 Introduction

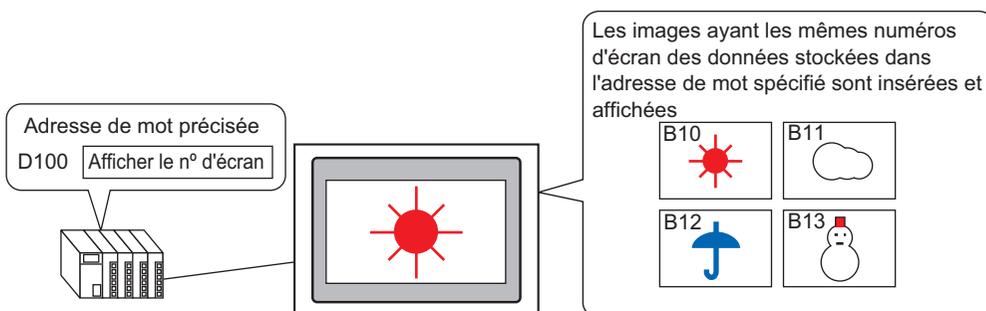


Vous pouvez insérer et afficher des images selon leurs numéros d'écran stockés dans l'adresse de mot spécifiée.

9.3.2 Procédure de configuration

REMARQUE

- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.
☞ « ■ Affichage de l'état » (page 9-31)
- Pour en savoir plus sur le placement d'objets ou la configuration d'adresses, de formes, de couleurs, et d'étiquettes, reportez-vous à la section « Procédure d'édition d'objets ».
☞ « 8.6.1 Edition d'objets » (page 8-46)

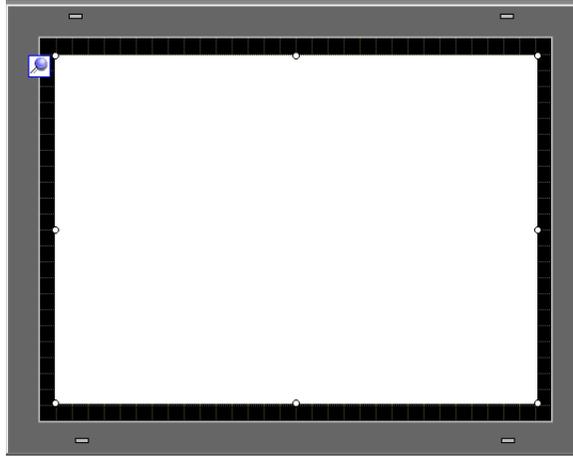


- 1 Dans le menu [Ecran (S)], cliquez sur [Nouvel écran (N)], ou cliquez sur .
- 2 Dans [Type d'écran], sélectionnez [Base], puis dans [Ecran], entrez 10 et cliquez sur [Nouveau].



3 Créez un arrière-plan à l'écran à insérer.

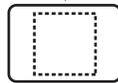
B10



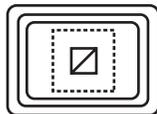
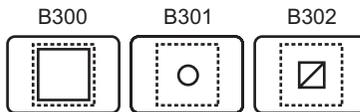
REMARQUE

- Lorsque le [Type d'affichage] d'un affichage d'image est [Affichage de l'état], les images insérées seront superposées. Pour éviter un chevauchement visible, créez un arrière-plan dans l'écran inséré pour effacer l'image précédente.

- Images que vous souhaitez insérer



Effacement de l'image actuelle



En fait, les adresses «B300» et «B301» sont également affichées mais n'apparaissent pas dans l'adresse «B302»

(1) Tracez un «rectangle rempli» en arrière-plan, dont la taille correspond à celle des images les plus grandes que vous souhaitez insérer.

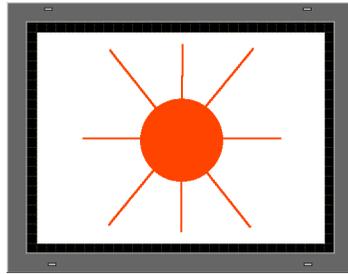
(2) Tracez chaque image sur le «rectangle rempli».



Lorsque vous insérez les images au moyen d'un affichage d'image, on dirait que seule l'image dont le numéro d'écran est dans l'adresse de mot s'affiche.

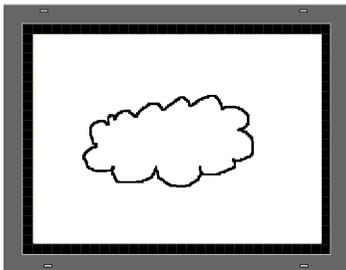
4 Tracez une image dans l'écran à insérer.

B10

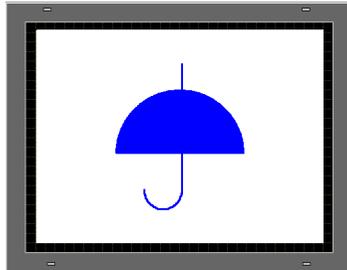


5 Répétez les étapes 1 à 4 pour créer les écrans de base 11, 12 et 13 supplémentaires.

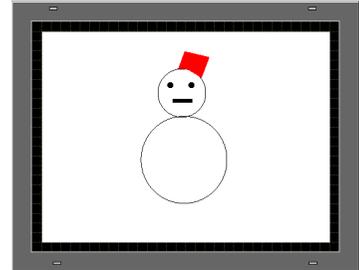
B11



B12



B13

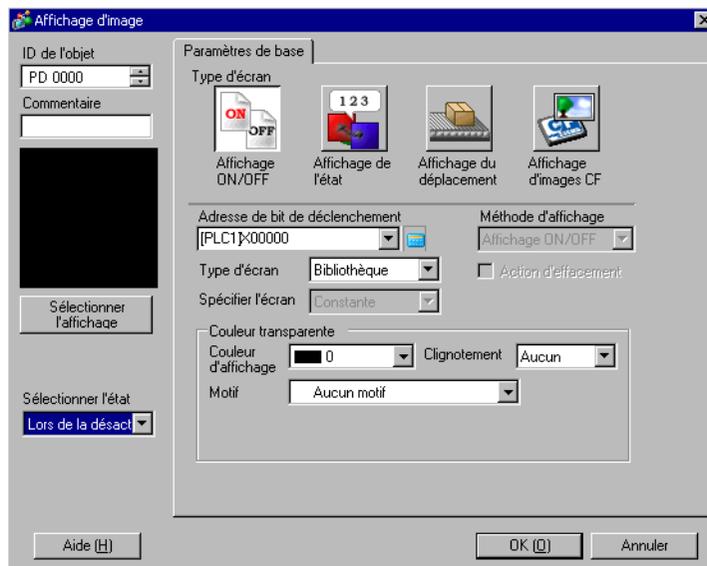


REMARQUE

- Pour positionner un écran inséré, précisez où le centre sera placé dans l'écran cible. Donc, il sera peut-être plus facile de positionner cette image dans l'écran cible plus tard si vous dessinez votre image avec le vertex situé dans le centre de la zone de dessin.

6 Cliquez sur l'onglet [Base 1]. Dans le menu [Objets (P)], pointez sur [Affichage de l'image (F)], ou cliquez sur , et placez l'affichage d'image n'importe où dans l'écran.

7 Cliquez deux fois sur la bordure de l'objet d'affichage d'image pour ouvrir la boîte de dialogue Affichage d'image.



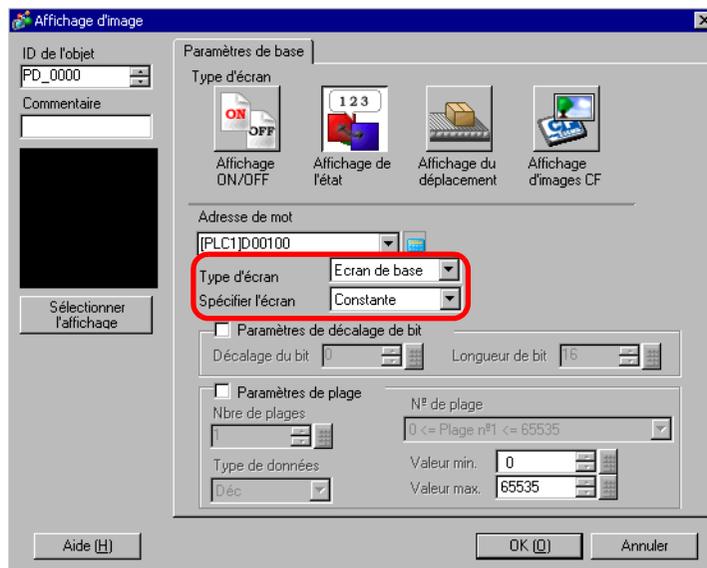
8 Dans Type d'affichage, sélectionnez [Affichage de l'état] et dans [Adresse de mot] entrez «M100».

Cliquez sur l'icône afin d'afficher un clavier de saisie d'adresse.

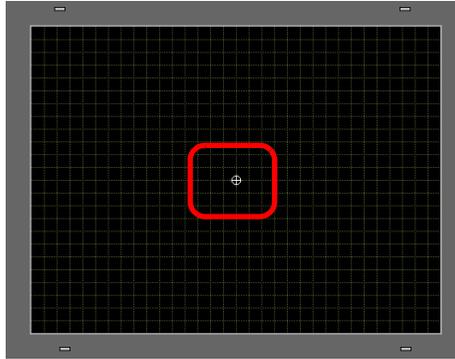
Sélectionnez le périphérique «D», saisissez «100» comme adresse, puis appuyez sur la touche «Entrée».



9 Définissez les paramètres [Type d'écran] et [Spécifier l'écran]. Par exemple, dans [Type d'écran], sélectionnez [Ecran de base], et dans [Spécifier l'écran], sélectionnez [Constante].



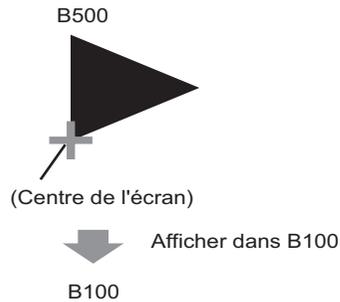
10 Cliquez sur [OK] pour préciser la position des images insérées.



REMARQUE

- Lorsque vous sélectionnez [Ecran de base], [Image], ou [Image Carte CF] dans [Type d'écran], l'affichage d'image placera le pointeur de position d'affichage  dans l'écran. Ce pointeur détermine le centre de l'écran que vous souhaitez insérer.

P. ex. : Ecran à appeler



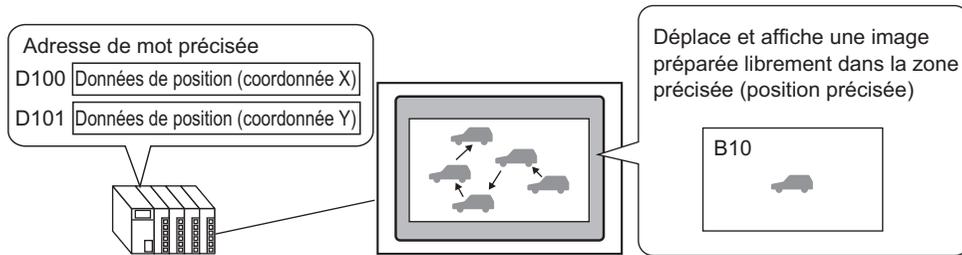
 (80,40)  (160,40)  (240,40)  (320,40)

Point de spécification de l'affichage de l'image

L'écran à insérer s'affiche par dessus du centre du point précisé dans l'affichage d'image

9.4 Déplacement d'une image

9.4.1 Introduction

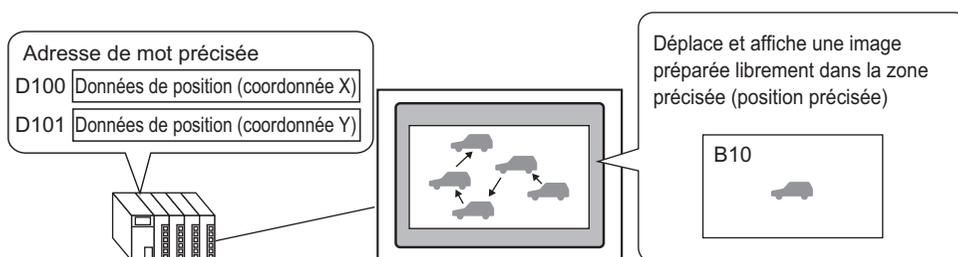


Vous pouvez stocker les coordonnées en X/Y dans l'adresse de mot précisée et charger des images à partir d'autres écrans d'affichage vers les coordonnées précisées. Vous déplacez également l'affichage dans une ligne droite entre deux points.

9.4.2 Procédure de configuration

REMARQUE

- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.
☞ « ■ Affichage de déplacement » (page 9-37)
- Pour en savoir plus sur le placement d'objets ou la configuration d'adresses, de formes, de couleurs, et d'étiquettes, reportez-vous à la section « Procédure d'édition d'objets ».
☞ « 8.6.1 Edition d'objets » (page 8-46)

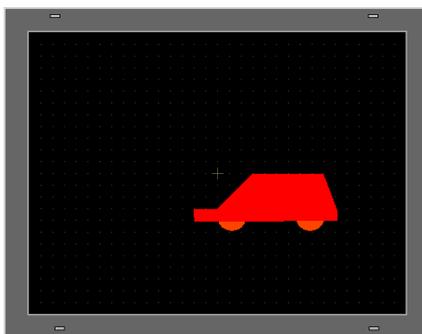


1 Dans le menu [Ecran (S)], cliquez sur [Nouvel écran (N)], ou cliquez sur .

2 Dans [Type d'écran], sélectionnez [Base], puis dans [Ecran], entrez 10 et cliquez sur [Nouveau].



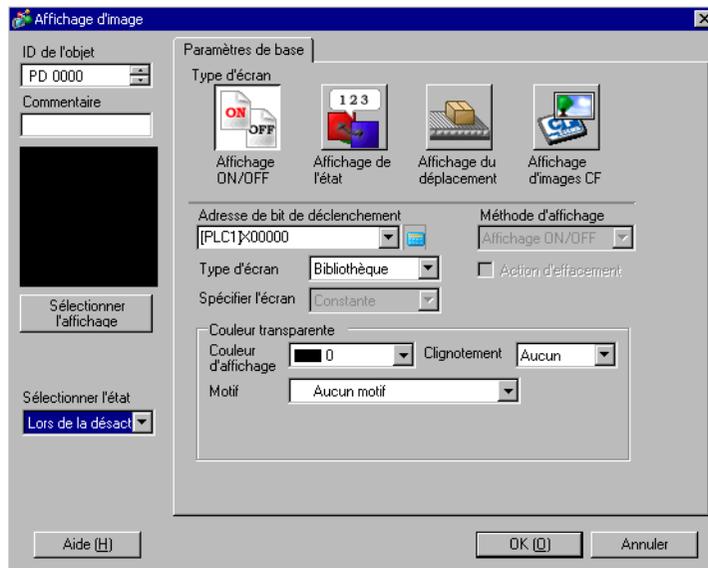
3 Créez un écran à insérer.



REMARQUE

- Pour positionner un écran inséré, précisez où le centre sera placé dans l'écran cible. Donc, il sera peut-être plus facile de positionner cette image dans l'écran cible plus tard si vous dessinez votre image avec le vertex situé dans le centre de la zone de dessin.

- 4 Cliquez sur l'onglet [Base 1]. Dans le menu [Objets (P)], pointez sur [Affichage de l'image (F)], ou cliquez sur , et placez l'affichage d'image n'importe où dans l'écran.
- 5 Cliquez deux fois sur la bordure de l'objet d'affichage d'image pour ouvrir la boîte de dialogue Affichage d'image.



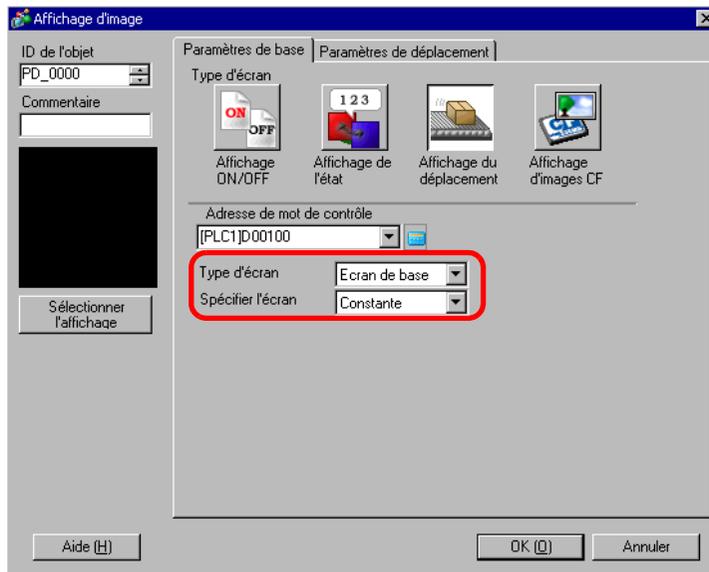
- 6 Dans [Afficheur], sélectionnez [Affichage du déplacement] et dans [Adresse de mot de contrôle], entrez «D100».

Cliquez sur l'icône afin d'afficher un clavier de saisie d'adresse.

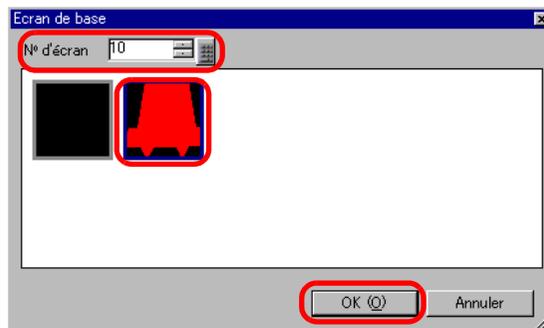
Sélectionnez le périphérique «D», saisissez «100» comme adresse, puis appuyez sur la touche «Entrée».



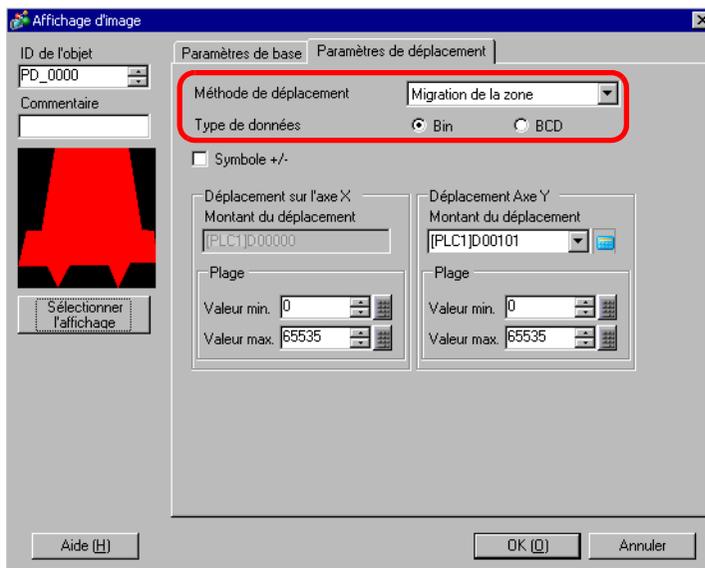
7 Dans [Type d'écran], sélectionnez [Ecran de base], et dans [Spécifier l'écran], sélectionnez [Constante].



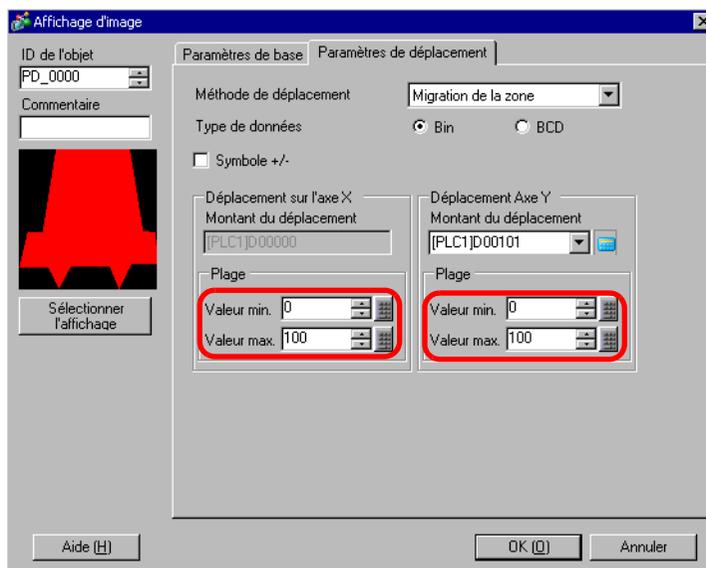
8 Cliquez sur [Sélectionner l'affichage], sélectionnez Ecran 10, puis cliquez sur [OK].



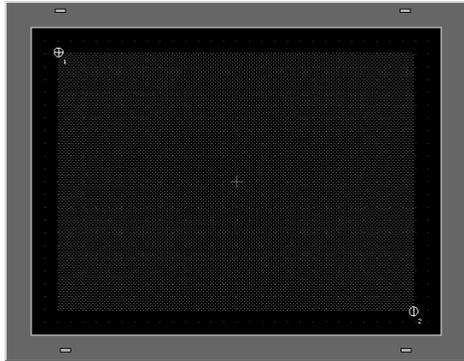
9 Dans la boîte de dialogue Affichage d'image, cliquez sur l'onglet [Déplacer]. Dans la [Méthode de déplacement], sélectionnez Migration de la zone, et dans le [Type de données], sélectionnez Bin.



10 A la fois dans [Déplacement Axe X] et [Déplacement Axe Y], entrez les valeurs min. et max. Par exemple, dans [Déplacement Axe X], définissez une valeur max. de 100 et une valeur min. de 0, et dans [Déplacement Axe Y], définissez une valeur max. de 100 et une valeur min. de 0.

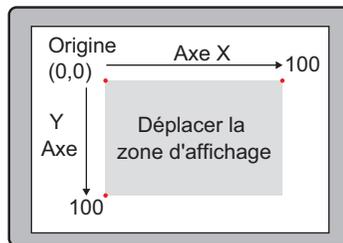


11 Dans l'écran de base 1, précisez une position de départ pour l'image insérée.



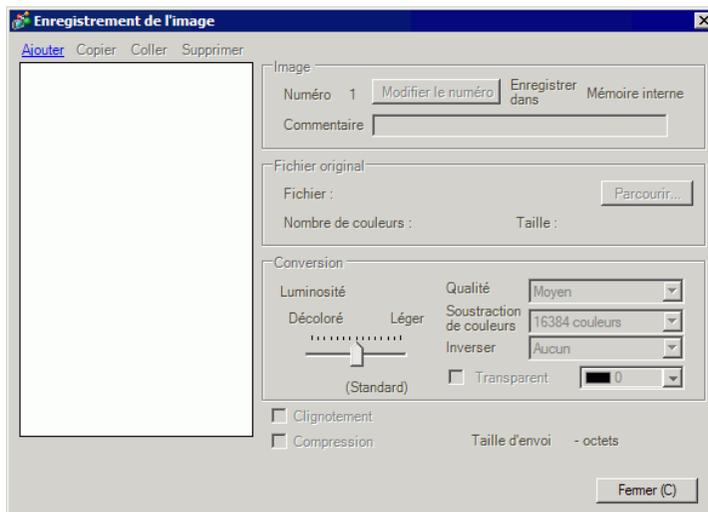
REMARQUE

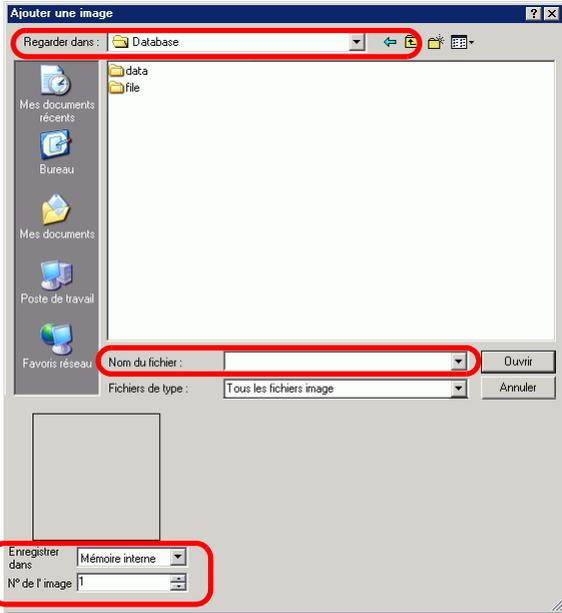
- Dans l'exemple, la distance de déplacement dans les sens X et Y est la suivante :



9.5 Guide de configuration

9.5.1 Guide de configuration de l'outil avancé (Enregistrement d'image)



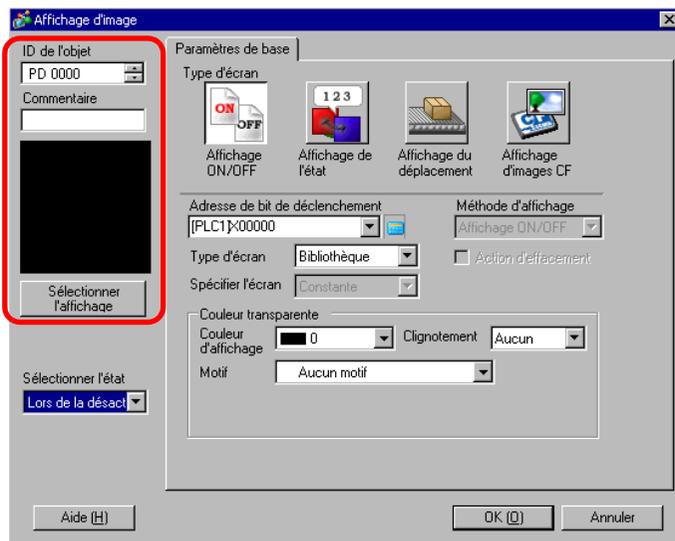
Paramètre	Description
Ajouter	<p>La boîte de dialogue [Ajouter une image] apparaît. Précisez [Chercher dans], [Nom du fichier], [Enregistrer dans] et [Numéro d'image] pour ajouter une image.</p> 
Copier	Copie les données de l'image sélectionnée.
Coller	Colle les données d'image copiées.
Supprimer	Supprime les données de l'image sélectionnée.
Liste d'images	Affiche une liste des images configurées.

Suite

Paramètre	Description
Paramètres d'image	Affiche les renseignements configurés pour l'image.
Numéro	Affiche le nombre configuré pour l'image.
Modifier le numéro	Remplace le numéro d'image par une valeur comprise entre 1 et 8999.
Enregistrer dans	Affiche la [Variable interne] ou la [Carte CF] comme emplacement où l'image est enregistrée.
Commentaire	Affiche le commentaire configuré pour l'image.
Fichier original	Affiche les renseignements pour l'image source de l'image sélectionnée.
Fichier	Affiche le chemin d'accès du fichier original.
Parcourir	Définissez la référence d'image.
Nombre de couleurs	Affiche le nombre de couleurs de l'image, selon le nombre de bits.
Taille	Affiche la largeur et la hauteur de l'image en pixels.
Convertir le traitement	Sert à convertir l'image.
Luminosité	Règle la luminosité de l'image.
Qualité	Configure la qualité de l'image. Sélectionnez [Aucun réglage], [Grossier], [Moyen] ou [Fin].
Réduire les couleurs	Réduit le nombre de couleurs d'image.
Dupliquer	Inverse l'apparence de l'image. Sélectionnez [Aucun], [Portrait] ou [Paysage].
Clignotement	Configure le clignotement de l'image.
Compression	Comprime la taille de l'image.
Envoyer la taille	Affiche la taille de l'image en octets.

9.5.2 Guide de configuration de l'affichage d'image

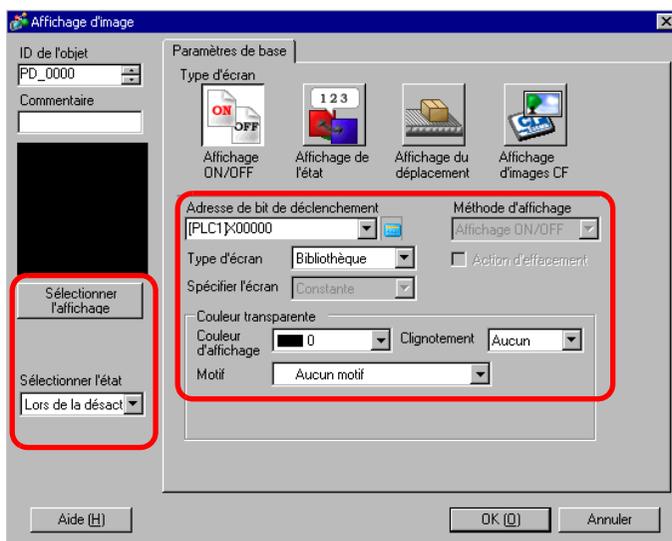
■ Commun à tous les objets

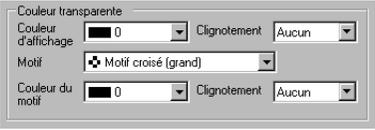


Paramètre	Description
ID de l'objet	Un numéro ID est automatiquement affecté aux objets. ID d'affichage image : PD_**** (4 chiffres) La partie «lettre» est fixe. Vous pouvez modifier la partie numérique à l'intérieur de la plage de 0000 à 9999.
Commentaire	Le commentaire de chaque objet peut contenir jusqu'à 20 caractères.
Sélectionner l'affichage	Vous pouvez sélectionner un écran à insérer avec un affichage d'image.

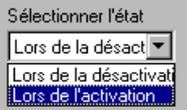
■ Affichage ON/OFF

◆ Paramètres simples (lorsque vous sélectionnez une bibliothèque)

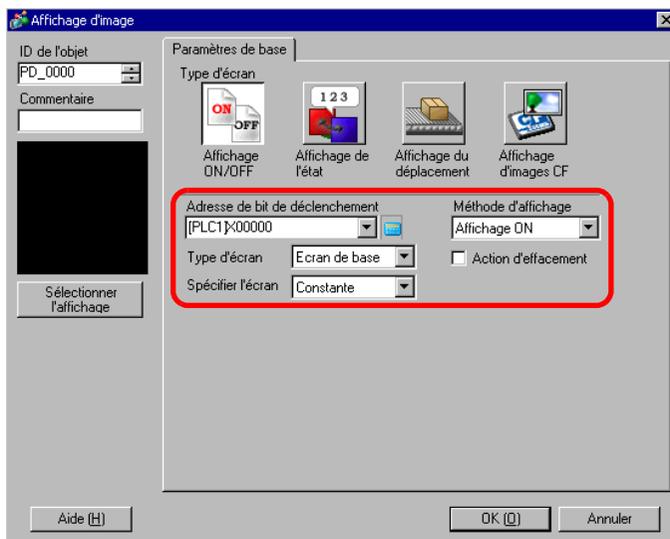


Paramètre	Description
Adresse du bit de déclenchement	Précisez l'adresse de bit à surveiller (bit de surveillance).
Type d'écran	Sélectionnez le type d'écran à afficher.
Bibliothèque	Affiche une image enregistrée dans [Bibliothèque].
Couleur transparente	Configurez la couleur de l'arrière-plan d'une image enregistrée dans [Bibliothèque]. <div style="text-align: center;">  </div>
Couleur d'affichage	Définissez la couleur de l'arrière-plan de l'image à insérer.
Motif	Définissez le motif de l'arrière-plan de l'image à insérer.
Couleur du motif	Définissez la couleur de l'arrière-plan du motif à insérer.
Clignotement	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet. REMARQUE <ul style="list-style-type: none"> 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)
Sélectionner l'affichage	Sélectionnez une image enregistrée dans la [Bibliothèque].
Supprimer	Supprime la [Bibliothèque] sélectionnée.

Suite

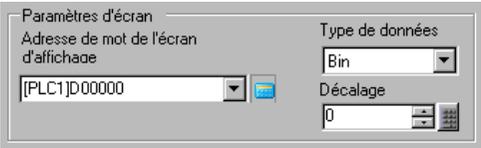
Paramètre	Description
Sélectionner l'état	<p>Sélectionnez Lors de l'activation ou Lors de la désactivation, cliquez sur [Sélectionner l'affichage] et précisez une image à afficher.</p> 

◆ Paramètres simples (écran de base, image et image CF)

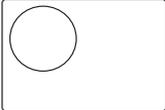


Paramètre	Description
Adresse du bit de déclenchement	Précisez l'adresse de bit à surveiller (bit de surveillance).
Méthode d'affichage	Sélectionnez la méthode d'affichage, [Affichage ON] ou [Affichage OFF].
Affichage ON	Affiche une image d'écran dont l'adresse de bit déclenchée est activée.
Affichage OFF	Affiche une image d'écran dont l'adresse de bit déclenchée est désactivée.
Type d'écran	Sélectionnez le type d'écran à afficher.
Ecran de base	Affiche un écran d'affichage.
Image (afficheur)	Affiche un écran d'image.
Image (CF)	Affiche un écran image enregistré dans une carte CF.
Spécifier l'écran	Sélectionnez la méthode de désignation d'un écran à afficher, [Constante] ou [Adresse].

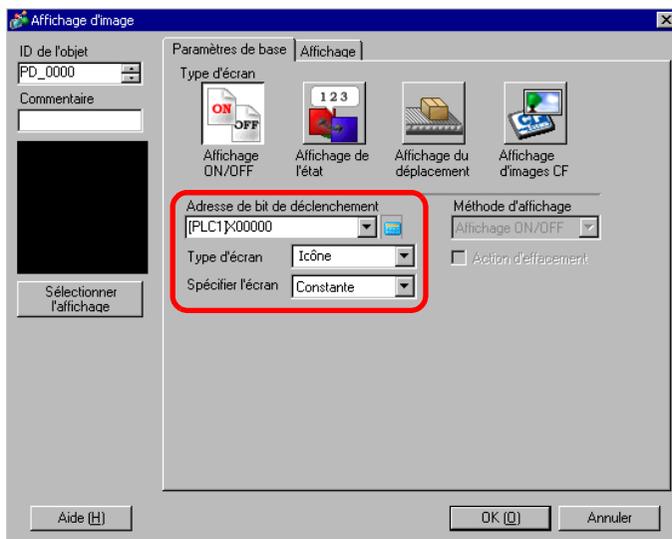
Suite

Paramètre	Description
Constante	L'image d'écran à afficher est fixe. Cliquez sur [Sélectionner l'affichage] et précisez l'écran que vous souhaitez afficher.
Adresse	<p>L'image dans l'écran affiché est variable. Vous pouvez modifier et afficher les écrans en stockant les numéros d'écran dans l'adresse de l'écran d'affichage. Le type d'écran à afficher est fixe.</p> 
Paramètres d'écran	Configurez l'écran pour qu'il s'affiche avec un paramètre variable.
Adresse de spécification du numéro d'écran	Définissez l'adresse de mot où le numéro d'écran à afficher est stocké.
Type de données	Choisissez le type de données de l'adresse de l'écran d'affichage, [Bin] ou [BCD].
Décalage	Configurez la valeur de décalage de 0 à 9999. Une image d'écran avec la valeur de décalage ajoutée au numéro d'écran stocké dans l'adresse du numéro d'écran d'affichage s'affiche.

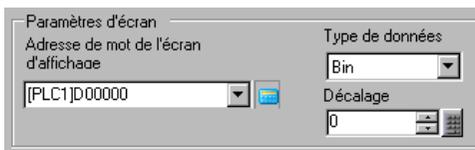
Suite

Paramètre	Description
Action d'effacement	<p>Si vous cochez cette case, l'image écran basculera entre Affichage/Masquage, selon la modification de l'adresse de bit déclenchée. Si elle n'est pas cochée, l'image affichée antérieurement demeurera.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si vous souhaitez insérer et afficher des figures ou du texte dans l'écran de base en sélectionnant [Action d'effacement], ils apparaîtront dans l'affichage XOR (la couleur de la zone superposée sera différente de celle précisée). Soyez attentifs lorsque vous placez une couleur par dessus une autre. <p>☞ «9.6.1 Restrictions relatives à l'affichage d'image (Affichage ON/OFF)» (page 9-48)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si la cible qui chevauche est une police d'image, celle-ci n'aura pas un affichage XOR. • Si vous affichez un écran image en sélectionnant [Action d'effacement], l'affichage sera écrasé et l'effacement écrasera la plage d'affichage de l'écran image avec la couleur noire. <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;"> <p>Ecran de base</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Ecran d'image</p>  </div> </div> <div style="text-align: center; margin: 10px 0;">  </div> <div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: flex-start; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="font-size: small;"> <p>Efface la plage d'une image dans un écran avec un rectangle rempli en noir. Vous ne pouvez pas voir le «rectangle à ligne pointillée» qui se trouve dans la figure de gauche en dessous du rectangle rempli en noir.</p> </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> • Si vous sélectionnez [Action d'effacement] et que les images suivantes utilisent un ou plusieurs points identiques dans leurs dessins, elles ne s'afficheront pas correctement. <ul style="list-style-type: none"> • Des images disposant des lignes avec un épaisseur de plus d'un point. • Des rectangles, des cercles ou des polygones configurées avec un [Cadre], un [Remplissage] et une [Ombre]. • Du texte pour lequel l'[Attribut de texte] est configuré à [Ombre].

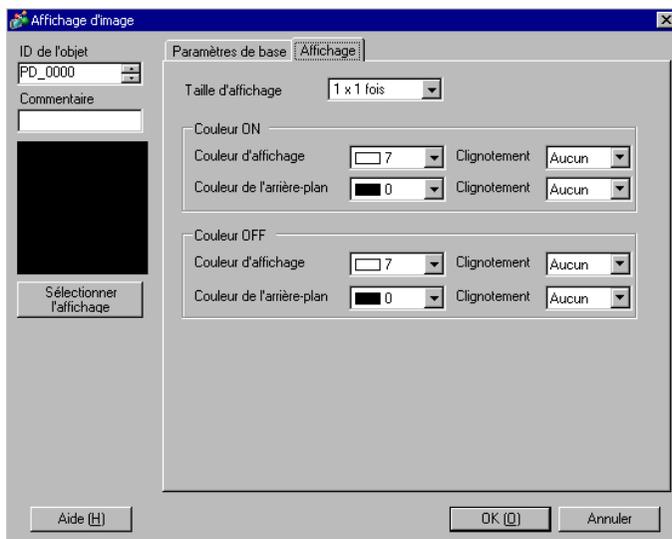
◆ Paramètres simples (lorsque vous sélectionnez une icône)



Paramètre	Description
Adresse du bit de déclenchement	Précisez l'adresse de bit à surveiller (bit de surveillance).
Type d'écran	Sélectionnez le type d'écran à afficher.
Icône	Affiche une image enregistrée à l'écran Icône.
Spécifier l'écran	Sélectionnez la méthode de désignation d'un écran à afficher, [Constante] ou [Adresse].
Constante	L'affichage d'icône à afficher est fixe. Cliquez sur [Sélectionner l'affichage] et précisez l'écran que vous souhaitez afficher.
Adresse	L'affichage d'icône à afficher est variable. Vous pouvez modifier et afficher les écrans en stockant les numéros d'écran dans le Mot d'écran d'affichage.
Adresse de spécification du numéro d'écran	Définissez l'adresse de mot où le numéro d'écran à afficher est stocké.
Type de données	Choisissez le type de données de l'adresse de l'écran d'affichage, [Bin] ou [BCD].
Décalage	Définissez une valeur de décalage entre 0 et 8999. Un écran d'icône s'affiche. Il est défini par la valeur dans l'adresse de l'écran d'affichage plus la valeur de décalage.



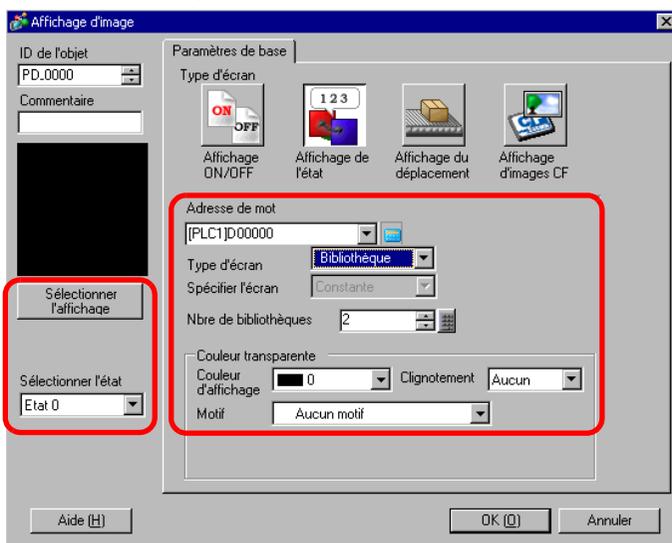
◆ Paramètres d'affichage (lorsque vous sélectionnez une icône)



Paramètre	Description
Taille d'affichage	Configurez la taille d'affichage d'une image enregistrée dans l'écran Icône. Configurez à l'intérieur de la plage de taille minimale (1 x 1) et de taille maximale (8 x 8).
Couleur ON	Configurez la couleur de l'icône à afficher lorsque l'adresse de bit de déclenchement est activée.
Couleur d'affichage	Sélectionnez la couleur pour l'icône à afficher.
Couleur d'arrière-plan	Sélectionnez la couleur de l'arrière-plan pour l'icône à afficher.
Clignotement	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir entre différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur de l'arrière-plan]. REMARQUE <ul style="list-style-type: none"> 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)
Couleur OFF	Configurez la couleur de l'écran d'icône à afficher lorsque l'adresse de bit de déclenchement se désactive.
Couleur d'affichage	Sélectionnez la couleur pour l'icône à afficher.
Couleur d'arrière-plan	Sélectionnez la couleur de l'arrière-plan pour l'icône à afficher.
Clignotement	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir entre différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur de l'arrière-plan]. REMARQUE <ul style="list-style-type: none"> 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)

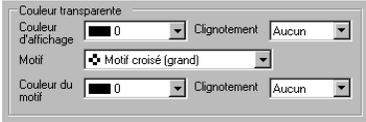
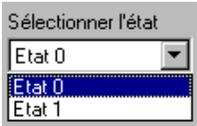
■ Affichage de l'état

◆ Paramètres simples (lorsque vous sélectionnez une bibliothèque)

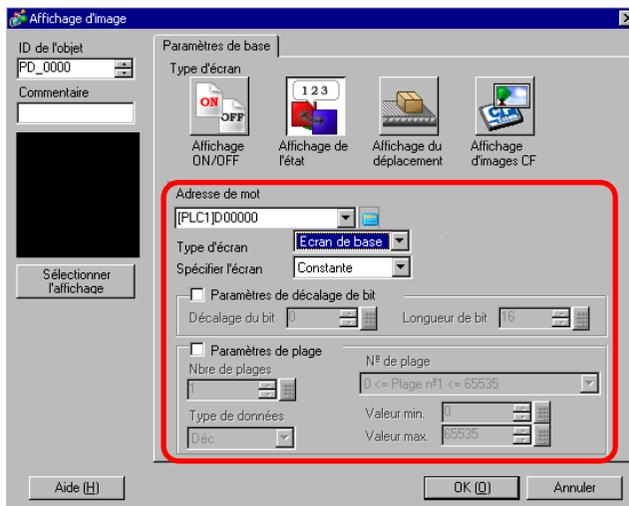


Paramètre	Description
Adresse de mot	Définissez l'adresse de mot pour modifier l'affichage. Les écrans changent et s'affichent conformément aux changements de données d'adresse de mot configurés.
Type d'écran	Sélectionnez le type d'écran à afficher.
Bibliothèque	Affiche une image enregistrée dans [Bibliothèque].
Spécifier l'écran	Fixé sur «Constante». Précisez la bibliothèque à afficher à partir de [Sélectionner l'affichage].
Nombre de bibliothèques	<p>Sélectionnez le nombre d'images de bibliothèque à changer, [2], [4], [8] ou [16].</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Les images de bibliothèque change pour répondre aux changements d'état des bits séquentiels, en commençant par le bit 00 dans l'adresse de mot précisée. Pour répondre au [Nombre de bibliothèques], les bits sont affectés automatiquement, à partir du bit 00 de l'adresse de mot précisée. <div style="text-align: center;"> </div>

Suite

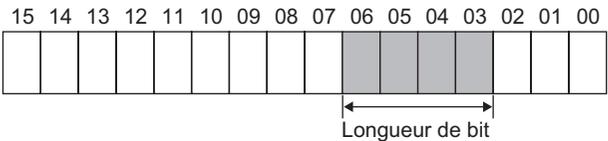
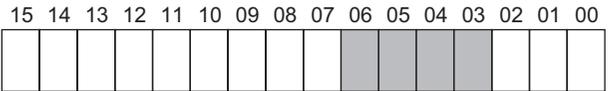
Paramètre	Description
Couleur transparente	Définissez la couleur de l'arrière-plan d'une image enregistrée dans [Bibliothèque]. 
Couleur d'affichage	Définissez la couleur de l'arrière-plan de l'image à insérer.
Motif	Définissez le motif de l'arrière-plan de l'image à insérer.
Couleur du motif	Définissez la couleur de l'arrière-plan du motif à insérer.
Clignotement	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur du motif] de l'objet. REMARQUE <ul style="list-style-type: none"> 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)
Sélectionner l'affichage	Sélectionnez une image enregistrée dans la bibliothèque.
Supprimer	Supprime la [Bibliothèque] sélectionnée.
Sélectionner l'état	Sélectionnez chaque état, de l'état 0 à l'état 15 (max.), cliquez sur [Sélectionner l'affichage] et précisez une image d'écran à afficher. 

◆ Paramètres simples (écran de base, image et image CF)

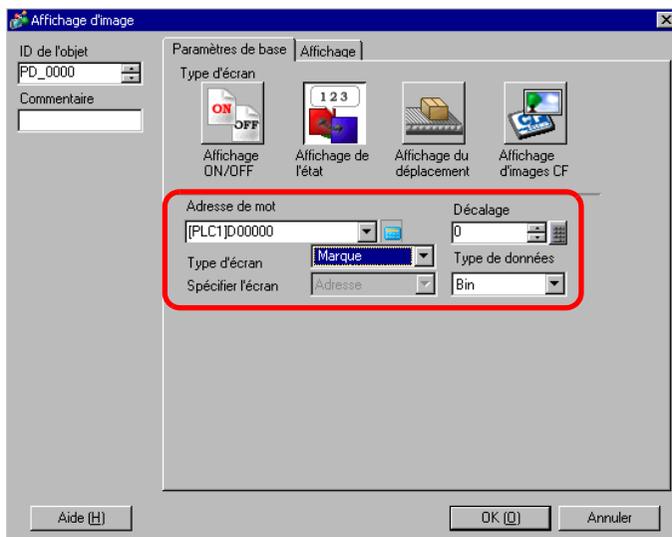


Paramètre	Description
Adresse de mot	<ul style="list-style-type: none"> Lorsque les [Paramètres détaillés du bit] ou les [Paramètres de plage] ne sont pas configurés : Définissez l'adresse de mot pour modifier l'affichage. L'écran dont le numéro d'écran est stocké dans cette adresse de mot s'affiche. Lorsque les [Paramètres détaillés du bit] ou les [Paramètres de plage] sont configurés : Change les écrans de façon séquentielle, en commençant par l'écran supérieur précisé dans [Sélectionner l'affichage], selon la synchronisation des changements d'adresse de bit dans cette adresse de mot. (Paramètres détaillés du bit) Ou change les écrans de façon séquentielle, en commençant par l'écran supérieur précisé dans [sélectionner l'affichage] pour répondre à la plage des modifications de données.
Type d'écran	Sélectionnez le type d'écran à afficher.
Écran de base	Affiche un écran d'affichage.
Image (afficheur)	Affiche un écran d'image.
Image (CF)	Affiche un écran image enregistré dans une carte CF.
Spécifier l'écran	Sélectionnez la méthode de désignation d'un écran à afficher, [Constante] ou [Adresse].
Paramètres détaillés du bit	Définissez le bit dans l'adresse de mot à assigner à l'affichage. Les données d'affichage sont déterminées par les paramètres de [Décalage du bit] et de [Longueur de bit].
Décalage du bit	<p>Définissez le bit de l'adresse de mot qui commencera l'assignation pour l'affichage. Configurez la valeur de décalage de 0 à 15. Définissez «0» lorsque vous utilisez toutes les adresses de mot ou lorsque les paramètres de décalage ne sont pas nécessaires.</p>

Suite

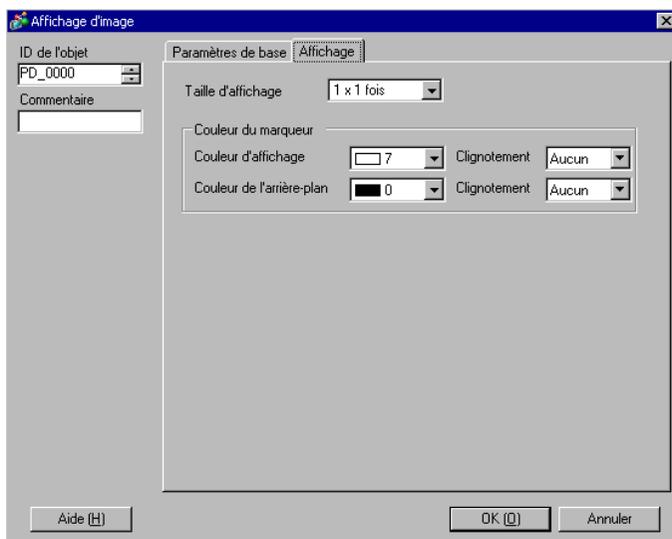
Paramètre		Description
Paramètres détaillés du bit	Longueur de bit	<p>Définissez le nombre de bits dans l'adresse de mot à assigner pour l'affichage. Définissez une [Longueur de bit] entre 1 et 16. Si le décalage de bit n'est pas nul, définissez une longueur de bit à l'intérieur de la plage [Décalage de bit] + [Longueur de bit] ≤ 16. Le nombre d'écrans à modifier se détermine par les paramètres [Longueur de bit].</p> 
	Paramètres de plage	<p>Définissez le nombre d'images à modifier et les valeurs de données à modifier pour chaque écran. La plage des données à utiliser dépend des paramètres [Détails du bit].</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Les données de changement d'affichage sont les bits configurés pour la longueur des données, en commençant par le nombre de bits configurés pour le [Décalage du bit] après le bit 0. <p>Par exemple, lorsque le décalage de bit est de «3» et que la longueur de bit est de «4», les 4 bits suivants sont utilisés comme données pour modifier l'affichage.</p> 
	Nombre de plages	<p>Définissez le nombre d'écran à changer pour le nombre de plages. La plage des paramètres varie entre 1 et 32. Cependant, les valeurs qui dépassent la [Longueur de bit] ne peuvent pas être affichées. Par exemple, lorsque la longueur de bit est de «4», le nombre de plages est de 1 à 16.</p>
	Type de données	<p>Sélectionnez le type des données des paramètres de plage [Valeur min.] et [Valeur max.], [Déc.], [Hex] ou [BCD].</p>
	N° de plage	<p>Sélectionnez le [Numéro de plage] à configurer.</p>
	Min	<p>Configurez la valeur minimale de la plage sélectionnée.</p>
	Max	<p>Configurez la valeur maximale de la plage sélectionnée.</p>

◆ Paramètres simples (icône)



Paramètre	Description
Adresse de mot	Définissez l'adresse de mot pour modifier l'affichage. Stocke les numéros d'écran d'icône à afficher dans l'adresse de mot configurée.
Type d'écran	Sélectionnez le type d'écran à afficher.
Icône	Affiche une image enregistrée à l'écran Icône.
Spécifier l'écran	Configuré à [Adresse]. Le numéro de l'écran de l'écran d'icône à afficher est stocké dans l'adresse configurée à l'[Adresse de mot].
Décalage	Définissez une valeur de décalage entre 0 et 8999. Un écran d'icône s'affiche. Il est défini par la valeur dans l'adresse de mot plus la valeur de décalage.
Type de données	Sélectionnez le type de données du numéro stocké, [Bin] ou [BCD].

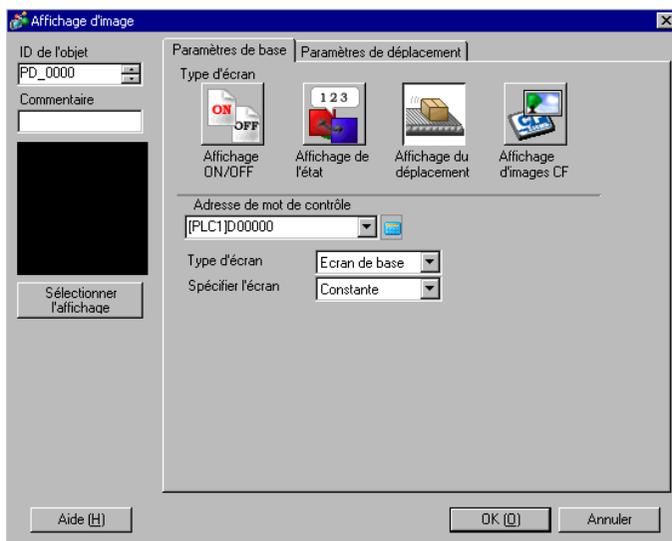
◆ Affichage (lorsque vous sélectionnez une icône)



Paramètre	Description
Taille d'affichage	Configurez la taille d'affichage d'une image enregistrée dans l'écran Icône. Configurez à l'intérieur de la plage de taille minimale (1 x 1) et de taille maximale (8 x 8).
Couleur de l'icône	Définissez la couleur d'une image enregistrée dans l'écran Icône.
Couleur d'affichage	Sélectionnez la couleur pour l'icône à afficher.
Couleur d'arrière-plan	Sélectionnez la couleur de l'arrière-plan pour l'icône à afficher.
Clignotement	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir entre différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur de l'arrière-plan]. <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; display: inline-block; margin-top: 5px;">REMARQUE</div> <ul style="list-style-type: none"> • 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)

■ Affichage de déplacement

◆ Paramètres simples



Paramètre	Description
Adresse de mot de contrôle	Définissez l'adresse de mot pour stocker le montant du déplacement. Déplace et affiche une image d'écran pour répondre aux données stockées.
Type d'écran	Sélectionnez le type d'écran à afficher. REMARQUE <ul style="list-style-type: none"> A l'aide de l'affichage de déplacement, un écran à insérer s'affiche et son centre chevauche la position des coordonnées (position de l'affichage) configurée dans l'affichage d'image.
Ecran de base	Affiche un écran d'affichage.
Image (afficheur)	Affiche un écran d'image.
Carte CF de l'image	Affiche un écran image enregistré dans une carte CF.
Icône	Affiche une image enregistrée à l'écran Icône.
Spécifier l'écran	Sélectionnez la méthode de désignation d'un écran à afficher, [Constante] ou [Adresse].
Constante	L'affichage d'icône à afficher est fixe. Cliquez sur [Sélectionner l'affichage] et précisez l'écran que vous souhaitez afficher.
Adresse	L'image dans l'écran affiché est variable. Utilisez l'adresse de spécification du numéro d'écran pour changer l'image d'écran de façon dynamique. <div data-bbox="587 1570 1092 1731" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Spécifier l'écran</p> <p>Adresse de spécification du n° d'écran</p> <p>[PLC1]D00001</p> <p>Type de données: Bin Valeur du décalage: 0</p> </div>

Suite

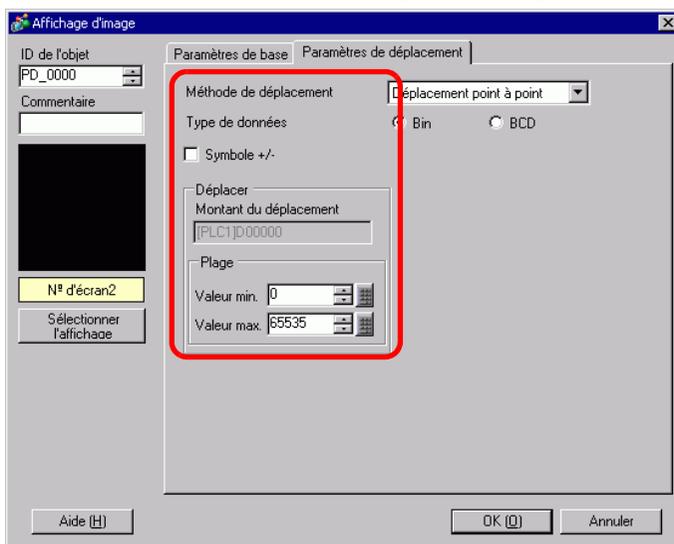
Paramètre		Description
Spécifier l'écran	Adresse	Préciser l'adresse de l'écran
		Type de données
		Valeur du décalage

Définissez l'adresse où le numéro d'écran à afficher est stocké.

Sélectionnez le type de données de l'adresse de l'écran d'affichage, [Bin] ou [BCD].

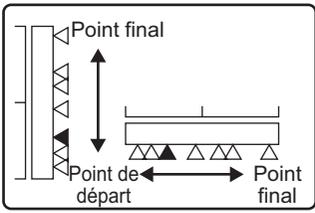
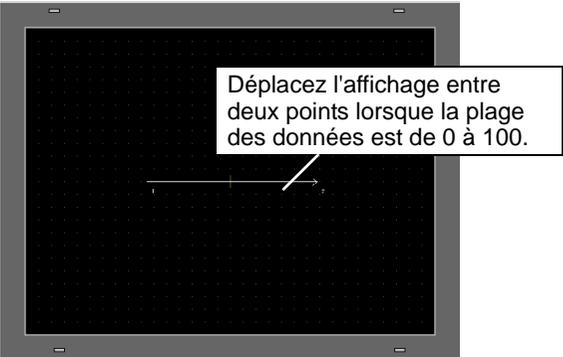
Définissez la valeur de décalage. Une image d'écran avec la valeur de décalage ajoutée au numéro d'écran stocké dans l'adresse de numéro d'écran d'affichage s'affiche.

◆ Paramètres de base (écran de base, image, et image CF)



Paramètre	Description
Méthode de déplacement	Sélectionnez la méthode de déplacement, [Migration de la zone] ou [Déplacement point à point].
Migration de la zone	<p>Déplace et affiche librement une bibliothèque dans la zone précisée.</p> <ul style="list-style-type: none"> Migration de la zone <p>Un écran à insérer se déplace dans une zone. Deux mots sont utilisés pour les données.</p>

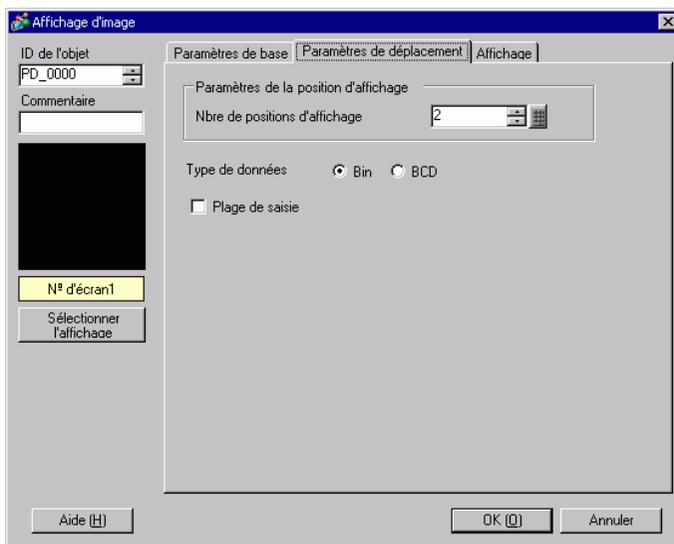
Suite

Paramètre		Description
Méthode de déplacement	Déplacement point à point	<p>Déplace et affiche un écran sur la ligne, entre les deux points précisés.</p> <ul style="list-style-type: none"> Déplacement point à point Un écran à insérer se déplace linéairement entre deux points. Un mot est utilisé pour les données. 
	Type de données	Sélectionnez le type de données de l'adresse de mot pour stocker le montant du déplacement, [Bin] ou [BCD].
Signe +/-	Sélectionnez cette option si vous souhaitez afficher des données négatives. Vous ne pouvez configurer cette option que si le type de données est [Bin].	
Déplacer	Définissez le montant de déplacement et la plage.	
Montant du déplacement		<p>Définissez l'adresse de mot pour stocker le montant du déplacement. Déplace et affiche d'autres images d'écran selon les changements de données dans l'adresse de mot configurée.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Pour la migration de la zone, définissez deux adresses de mot pour stocker le montant de déplacement sur les coordonnées X et Y.
	Plage	<p>Définissez la plage de déplacement. Par exemple, pour un déplacement point à point disposant d'une valeur maximale de «100» et d'une valeur minimale de «0»</p>  <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Pour la [migration de la zone], configurez la plage de données d'une adresse de mot pour stocker chaque montant de déplacement sur les coordonnées en X et les coordonnées en Y.

Suite

Paramètre		Description												
Déplacer	Plage	<p>Définissez la valeur minimum de la plage. La plage de paramètres dépend des paramètres [Type de données] et [Signe +/-].</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Type de données</th> <th>Signe d'entrée</th> <th>Plage d'entrée</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bin</td> <td>Aucune</td> <td>0 ~ 65534</td> </tr> <tr> <td>Bin</td> <td>Activé</td> <td>-32768 ~ 32766</td> </tr> <tr> <td>BCD</td> <td>—</td> <td>0 ~ 9998</td> </tr> </tbody> </table>	Type de données	Signe d'entrée	Plage d'entrée	Bin	Aucune	0 ~ 65534	Bin	Activé	-32768 ~ 32766	BCD	—	0 ~ 9998
	Type de données		Signe d'entrée	Plage d'entrée										
Bin	Aucune	0 ~ 65534												
Bin	Activé	-32768 ~ 32766												
BCD	—	0 ~ 9998												
Min	<p>Définissez la valeur maximum de la plage. La plage de paramètres dépend des paramètres [Type de données] et [Signe +/-].</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Type de données</th> <th>Signe d'entrée</th> <th>Plage d'entrée</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Bin</td> <td>Aucune</td> <td>1 ~ 65535</td> </tr> <tr> <td>Bin</td> <td>Activé</td> <td>-32767 ~ 32767</td> </tr> <tr> <td>BCD</td> <td>—</td> <td>1 ~ 9999</td> </tr> </tbody> </table>	Type de données	Signe d'entrée	Plage d'entrée	Bin	Aucune	1 ~ 65535	Bin	Activé	-32767 ~ 32767	BCD	—	1 ~ 9999	
Type de données	Signe d'entrée	Plage d'entrée												
Bin	Aucune	1 ~ 65535												
Bin	Activé	-32767 ~ 32767												
BCD	—	1 ~ 9999												
	Max													

◆ Paramètres de déplacement (lorsque vous sélectionnez une icône)

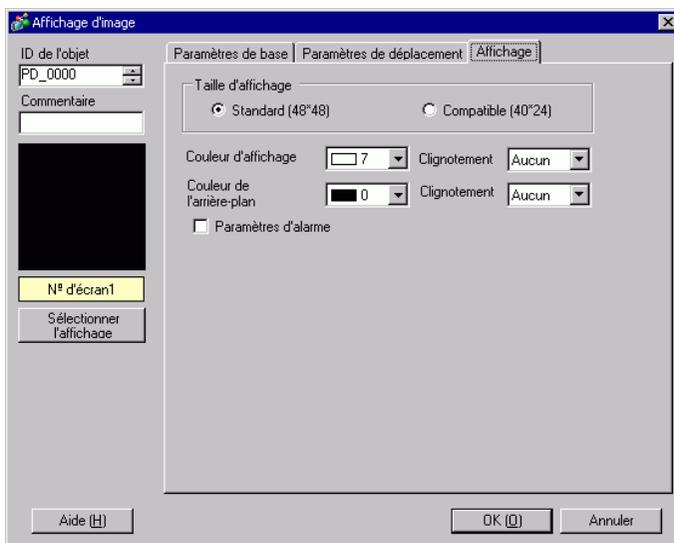


Paramètre	Description
Paramètres de position d'affichage	Définit les coordonnées d'affichage.
Nombre de positions d'affichage	Définissez le nombre de positions de l'affichage pour le placement.
Type de données	Sélectionnez le type de données de l'adresse de mot de contrôle pour stocker la position de l'affichage, «Bin» ou «BCD».

Suite

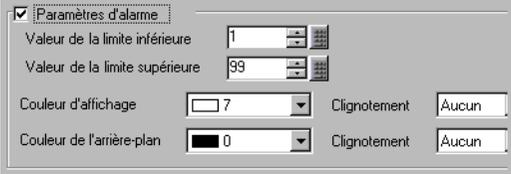
Paramètre	Description												
Plage d'entrée	<p>Configurez la plage de données de l'adresse de mot de contrôle. Déplace et affiche les données en pourcentage, conformément aux paramètres.</p> <p>Les données sont fixes et binaires. La plage de paramètres dépend des paramètres de [Signe d'entrée].</p> <div data-bbox="618 355 1066 523" style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p><input checked="" type="checkbox"/> Plage de saisie</p> <p>Longueur de bit: <input type="text" value="16"/> Valeur min.: <input type="text" value="0"/></p> <p>Symbole de saisie: <input type="text" value="Aucun"/> Valeur max.: <input type="text" value="65535"/></p> </div> <p style="text-align: center;">Liste de valeurs min./max. de la plage d'entrée</p> <table border="1" data-bbox="519 593 1199 753" style="margin: 10px auto; width: 100%;"> <thead> <tr> <th>Signe d'entrée</th> <th>Min</th> <th>Max</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Aucune</td> <td>0 ~ 65534</td> <td>1 ~ 65535</td> </tr> <tr> <td>Complément à 2</td> <td>-32768 ~ 32766</td> <td>-32767 ~ 32767</td> </tr> <tr> <td>Signe MSB</td> <td>-32767 ~ 32766</td> <td>-32766 ~ 32767</td> </tr> </tbody> </table> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si la plage d'entrée n'est pas configurée, un écran s'affiche à la position des données stockées dans l'adresse de mot de contrôle. 	Signe d'entrée	Min	Max	Aucune	0 ~ 65534	1 ~ 65535	Complément à 2	-32768 ~ 32766	-32767 ~ 32767	Signe MSB	-32767 ~ 32766	-32766 ~ 32767
Signe d'entrée	Min	Max											
Aucune	0 ~ 65534	1 ~ 65535											
Complément à 2	-32768 ~ 32766	-32767 ~ 32767											
Signe MSB	-32767 ~ 32766	-32766 ~ 32767											
Longueur de bit	Définissez la longueur de bit valide des données à stocker dans l'adresse de mot.												
Signe d'entrée	Sélectionnez le signe d'entrée, [Aucun], [Complément à 2] ou [Signe MSB].												
Min	Définissez la valeur minimum de la plage d'entrée.												
Max	Définissez la valeur maximum de la plage d'entrée.												

◆ Paramètres d'affichage (lorsque vous sélectionnez une icône)



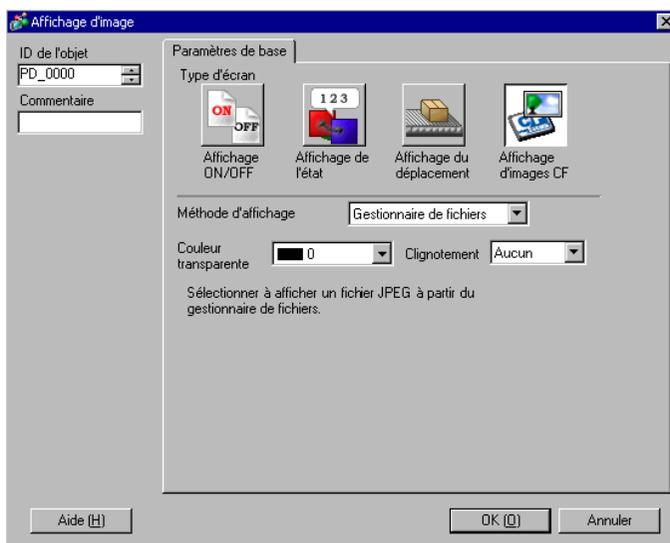
Paramètre	Description
Taille d'affichage	<p>Sélectionnez la taille d'un écran d'icône à afficher, [Standard (48 x 48)] ou [Compatible (40 x 24)].</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Standard Sélectionnez cette option lorsque vous souhaitez utiliser une icône qui couvrira le cadre en gras illustré dans le dessin suivant. • Compatible Sélectionnez cette option lorsque vous utilisez une icône créée dans les bordures en gras dans les figures suivantes ou une icône créée dans 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>
Couleur d'affichage	Sélectionnez la couleur pour l'icône à afficher.
Couleur d'arrière-plan	Sélectionnez la couleur de l'arrière-plan pour l'icône à afficher.
Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir entre différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur de l'arrière-plan].</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système. <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)</p>

Suite

Paramètre	Description
Alarme	<p>Définissez s'il faut utiliser l'alarme. Avec les paramètres d'alarme, vous pouvez montrer que la position de l'affichage va au-delà de la plage de paramètres des limites supérieure et inférieure en changeant la couleur de l'affichage ou la couleur de l'arrière plan de l'écran d'icône.</p> 
Limite inférieure	Définissez la limite inférieure de l'alarme, de 1 à 98.
Limite supérieure	Définissez la limite supérieure de l'alarme, de 2 à 99.
Couleur d'affichage	Définissez la couleur pour l'icône à afficher lorsque l'alarme est active.
Couleur d'arrière-plan	Sélectionner la couleur de l'arrière-plan pour l'icône à afficher lorsque l'alarme est active.
Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez choisir entre différents paramètres de clignotement pour la [Couleur d'affichage] et la [Couleur de l'arrière-plan].</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système. <p> «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)</p>

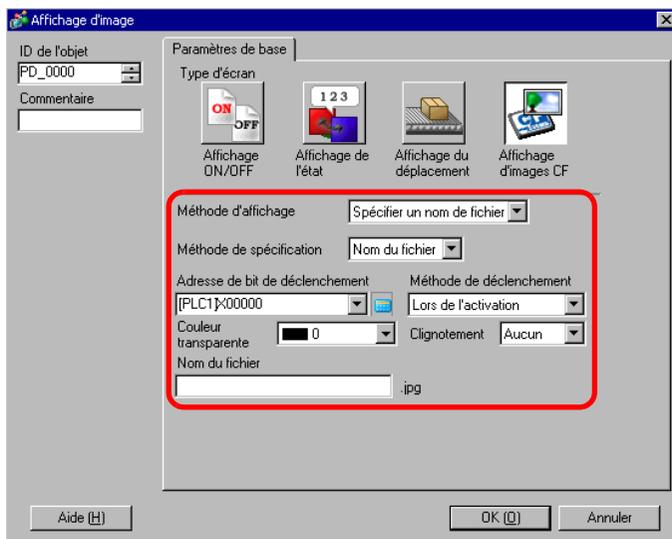
■ Affichage d'image CF

◆ Paramètres simples (Gestionnaire de fichiers)



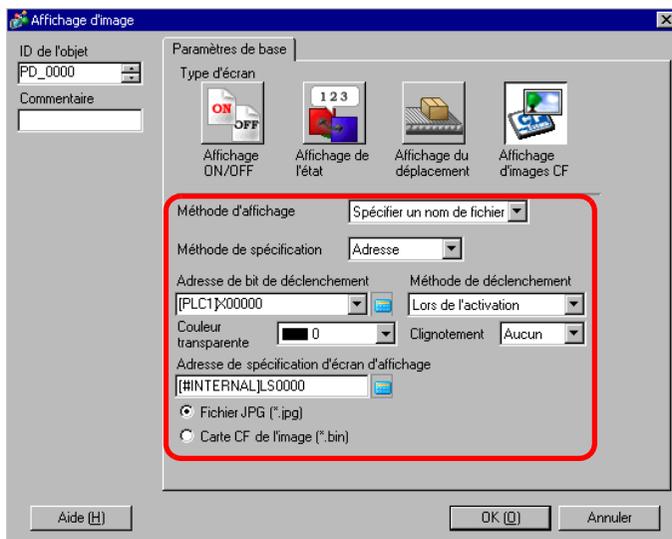
Paramètre	Description
Méthode d'affichage	Définissez la méthode d'affichage d'un fichier enregistré dans une carte CF.
Gestionnaire de fichiers	<p>Affiche le fichier image JPEG grâce au [Gestionnaire de fichiers] dans l'affichage de données spéciales.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Pour en savoir plus sur le [Gestionnaire de fichiers] de l'affichage de données spéciales : <ul style="list-style-type: none"> ☞ «25.10.2 Guide de configuration [Affichage de données spéciales] ■ Gestionnaire de fichiers» (page 25-85)
Couleur transparente	Définissez la couleur lorsqu'il n'y a pas d'affichage d'image.
Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système. <ul style="list-style-type: none"> ☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)

◆ Paramètres simples (Spécifier un nom de fichier - Nom de fichier)



Paramètre	Description
Méthode d'affichage	Définissez la méthode d'affichage d'un fichier enregistré dans une carte CF.
Spécifier un nom de fichier	Précise le nom de fichier d'un fichier JPEG stocké dans une carte CF et affiche l'image.
Méthode de spécification	Définissez la méthode de spécification d'un fichier enregistré dans une carte CF.
Nom de fichier	Précise directement un nom de fichier d'image à afficher et affiche l'image à l'écran.
Adresse du bit de déclenchement	Définissez l'adresse de bit pour contrôler l'affichage d'image.
Méthode de déclenchement	Définissez s'il faut afficher une image lorsque l'adresse de bit est activée ou désactivée.
Couleur transparente	Définissez la couleur lorsqu'il n'y a pas d'affichage d'image.
Clignotement	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. REMARQUE • 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)
Nom de fichier	Saisissez le nom d'un fichier d'image à afficher.

◆ Paramètres simples (Spécifier un nom de fichier - Adresse)



Paramètre	Description
Méthode d'affichage	Définissez la méthode d'affichage d'un fichier enregistré dans une carte CF.
Spécifier un nom de fichier	Précise le nom de fichier d'un fichier d'image (fichier converti BMP ou JPEG) ou un fichier JPEG stocké dans une carte CF et affiche l'image.
Méthode de spécification	Définissez la méthode de spécification d'un fichier enregistré dans une carte CF.
Adresse	Précise un nom de fichier d'image à afficher dans l'adresse et affiche l'image à l'écran.
Adresse du bit de déclenchement	Définissez l'adresse de bit pour contrôler l'affichage d'image.
Méthode de déclenchement	Définissez s'il faut afficher une image lorsque l'adresse de bit est activée ou désactivée.
Couleur transparente	Définissez la couleur lorsqu'il n'y a pas d'affichage d'image.
Clignotement	<p>Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et les [Paramètres de couleur] des paramètres système. <p>☞ «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)</p>

Suite

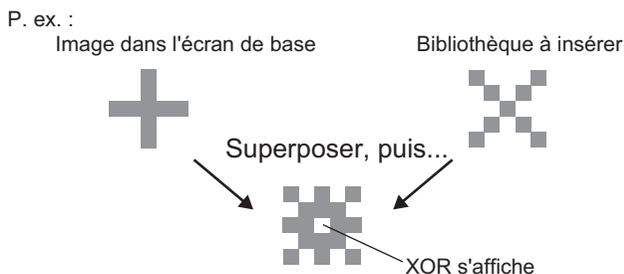
Paramètre	Description																					
<p>Adresse de spécification de l'écran d'affichage</p>	<p>Définissez l'adresse pour préciser le fichier d'image à afficher.</p> <p>REMARQUE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Précisez les données à stocker avec un chemin d'accès complet (nom du dossier et nom du fichier). Le chemin d'accès complet devrait comprendre 20 caractères à octet unique (10 mots) ou moins. S'il contient moins de 20 caractères, assurez-vous de stocker «00h» à la fin. • Insérez «\» entre le nom du dossier et le nom du fichier dans un chemin d'accès complet. • Le nom du fichier devrait comprendre 8 caractères à octet unique ou moins. Seuls les fichiers Bin et JPEG sont pris en charge. • Seules les adresses internes GP (LS ou USR) peuvent être configurées dans l'[Adresse de spécification de l'écran à afficher]. <p>Par exemple, affichage d'un fichier image (LOGO.bin) dans le dossier [DATA] dans une carte CF (Adresse de spécification de l'écran à afficher : LS1000)</p> <p>(Exemple de configuration)</p> <p>16 bits</p> <table border="1" data-bbox="732 852 930 1006"> <tr> <td>LS1000</td> <td>'D'</td> <td>'A'</td> </tr> <tr> <td>LS1001</td> <td>'T'</td> <td>'A'</td> </tr> <tr> <td>LS1002</td> <td>'V'</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> </tr> </table>	LS1000	'D'	'A'	LS1001	'T'	'A'	LS1002	'V'	'L'	LS1003	'O'	'G'	LS1004	'O'	00h	LS1005	00h	00h	:	:	:
LS1000	'D'	'A'																				
LS1001	'T'	'A'																				
LS1002	'V'	'L'																				
LS1003	'O'	'G'																				
LS1004	'O'	00h																				
LS1005	00h	00h																				
:	:	:																				
<p>Fichier JPG (*.jpg)</p>	<p>Sélectionnez cette option lorsque vous affichez un fichier JPG.</p>																					
<p>Image CF (*.bin)</p>	<p>Sélectionnez cette option lorsque vous précisez un fichier image (*.bin) enregistré dans un dossier de carte CF ou dans une carte CF.</p>																					

9.6 Restrictions

9.6.1 Restrictions relatives à l'affichage d'image (Affichage ON/OFF)

Lorsque le [Type d'écran] est [Ecran de base], [Image] ou [Carte CF de l'image]

- Les écrans positionnés à l'extérieur de la plage d'affichage du GP sont le résultat d'une insertion d'écran lorsque l'affichage d'image est rejeté et qu'il n'est pas affiché à l'écran.
- L'affichage d'image ne peut insérer que des images régulières. Vous ne pouvez pas insérer les types de fonctions qui sont disponibles dans le menu Objet. Vous pouvez insérer et afficher ces fonctions à l'aide de l'affichage de fenêtre.
☞ «12.2 Création de fenêtres» (page 12-4)
- Si vous sélectionnez [Action d'effacement] pour une image, une zone rectangulaire de la même taille que l'image apparaît en noir.
- Lorsque vous insérez des figures ou du texte en sélectionnant [Action d'effacement], s'ils sont superposés, la couleur des zones de chevauchement sera différente de celle précisée. Soyez attentifs lorsque vous placez une couleur par dessus une autre.



■ Combinaisons 8 couleurs

Tableau de combinaison de couleurs

	Bleu	Vert	Bleu pâle	Rouge	Mauve	Jaune	Blanc
Bleu	Noir	Bleu pâle	Vert	Mauve	Rouge	Blanc	Jaune
Vert	Bleu pâle	Noir	Bleu	Jaune	Blanc	Rouge	Mauve
Bleu pâle	Vert	Bleu	Noir	Blanc	Jaune	Mauve	Rouge
Rouge	Mauve	Jaune	Blanc	Noir	Bleu	Vert	Bleu pâle
Mauve	Rouge	Blanc	Jaune	Bleu	Noir	Bleu pâle	Vert
Jaune	Blanc	Rouge	Mauve	Vert	Bleu pâle	Noir	Bleu
Blanc	Jaune	Mauve	Rouge	Bleu pâle	Vert	Bleu	Noir

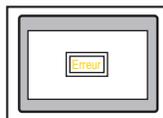
* Lorsque la même couleur chevauche, elle devient «noire».

Par exemple :

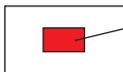
Affichage d'image dans un écran de base avec les paramètres suivants :

- Configuration de l'affichage de l'image

{ Méthode d'affichage: Affichage ON
Préciser l'écran : Constante
Type d'écran : Ecran de base 300

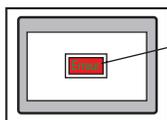


- B300



La couleur d'affichage est configurée à «Rouge».

Lorsque le bit s'active, B300 s'affiche et le bouton semble inversé.



Je veux afficher le texte «Erreur» en «Jaune» !



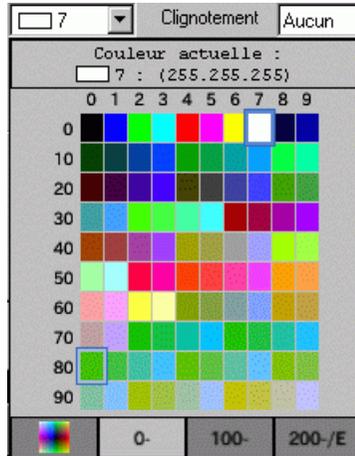
L'«erreur» de texte doit être configurée à «Vert»

■ Affichage 256 couleurs

Vous pouvez calculer le résultat de deux couleurs superposées en déterminant les codes RVB des couleurs superposées, et en effectuant une opération XOR.

REMARQUE

- Les codes de couleur sont des valeurs numériques qui s'affichent lorsque vous sélectionnez la couleur.



■ Codes de couleur

Tableau des codes de couleurs RVB pour 256 couleurs

Code de couleur	Code RVB						
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

Par exemple :

Chevauchement des codes de couleur «20» et «120»

Cherchez le code RVB de chaque couleur dans le «Tableau des codes RVB de 256 couleurs» qui se trouve à la page précédente.

Code de couleur «20»: Code RVB «40h»

Code de couleur «120»: Code RVB «C0h»

Leurs données dans GP sont les suivantes.

Code de couleur "20": Code RGB "40h"

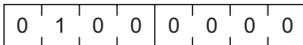


Code de couleur "120": Code RGB "C0h"



Fonctionnez par XOR pour l'affichage XOR.

Code de couleur "20" : Code RGB "40h"



Code de couleur "120" : Code RGB "C0h"



Résultat de l'opération : Code RGB "80h"

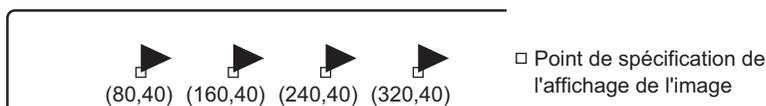
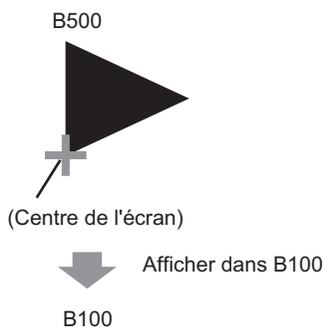


A partir des résultats d'opération, lorsque vous faites chevaucher les codes de couleur «20» et «120», une couleur qui porte le code de couleur suivant s'affiche.

Code de couleur «255»: Code RVB «80h»

- Lorsque vous sélectionnez [Ecran de base], [Image], ou [Image Carte CF] dans [Type d'écran], l'affichage d'image placera le pointeur de position d'affichage  dans l'écran. Ce pointeur détermine le centre de l'écran que vous souhaitez insérer.

P. ex. : Ecran à appeler



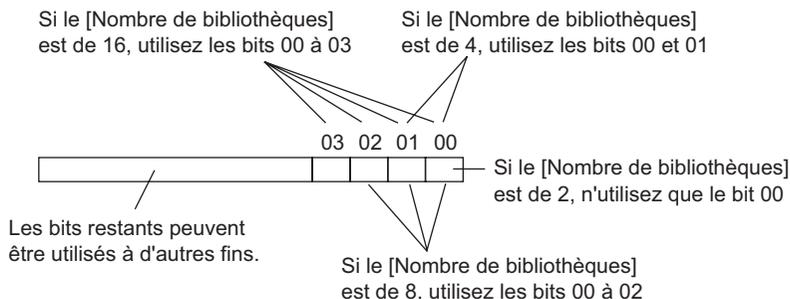
L'écran à insérer s'affiche par dessus du centre du point précisé dans l'affichage d'image

- Lorsque [Action d'effacement] est sélectionnée, les images qui utilisent de deux points semblables ou plus au cours du processus de tracé (lignes à 3 points ou à 5 points, lignes avec flèche à 2 points ou caractères surélevés, etc.) ne peuvent pas s'afficher normalement dans un écran à afficher.
- Si la cible qui chevauche est une police d'image, celle-ci n'aura pas un affichage XOR.
- Seulement lorsque le [Type d'écran] est [Icône] et que l'option [Spécifier l'écran] est [Constante], vous pouvez configurer un filigrane pour la couleur en arrière plan lorsque le bit est activé et lorsque le bit est désactivé.

9.6.2 Restrictions relatives à l'affichage d'image (Affichage de l'état)

Lorsque [Bibliothèque] est sélectionnée dans [Type d'écran]

- Les images à insérer changent pour répondre aux changements d'état des bits séquentiels, à partir du bit 00 dans l'adresse de mot précisée. Pour répondre au [Nombre de bibliothèques] (2, 4, 8 ou 16), les bits sont affectés automatiquement au bit 00 de l'adresse de mot précisée.



- Si vous sélectionnez une bibliothèque non définie, l'affichage d'image n'affiche rien. Par exemple, lorsque le [Nombre de bibliothèques] est 16, et que seules les bibliothèques 0 à 3 sont enregistrées, les états 4 à 15 n'affichent que le rectangle en arrière-plan.

Lorsque le [Type d'écran] est [Ecran de base], [Image] ou [Carte CF de l'image]

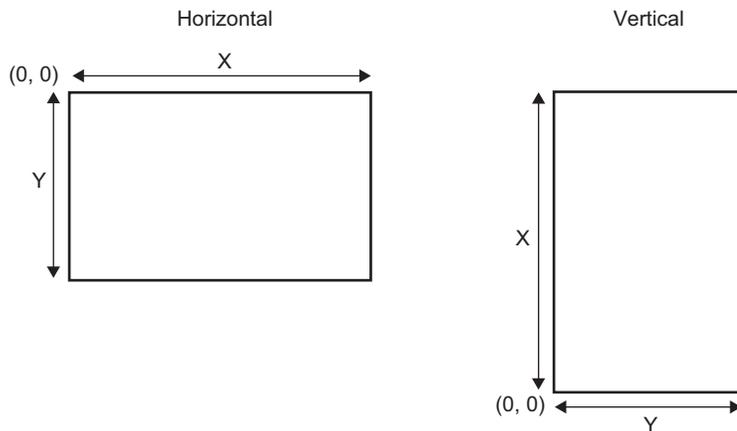
- L'affichage d'image place le point de spécification de la position de l'affichage  à l'écran. Le point de spécification est placé par rapport au centre d'un écran que vous souhaitez insérer. L'écran à insérer s'affiche par-dessus le centre du point précisé dans l'affichage d'image.

9.6.3 Restrictions relatives à l'affichage d'image (affichage du déplacement)

- Lorsque vous faites fonctionner deux affichages d'image ou plus à la fois avec des affichages de déplacement au même écran, les affichages du déplacement ne devraient pas être chevauchés. Lorsque les affichages du déplacement sont chevauchés, les affichages d'image peuvent ne pas s'afficher correctement.

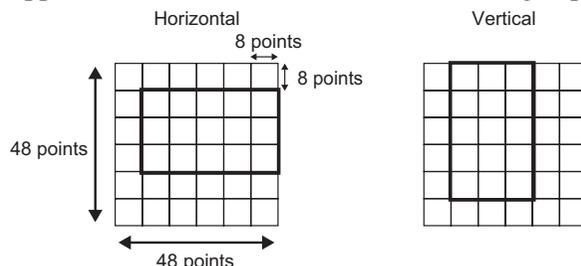
Lorsque le [Type d'écran] est [Ecran de base], [Image] ou [Carte CF de l'image]

- Si une autre image est déjà tracée à l'emplacement où vous déplacez et affichez une image d'écran, l'objet de l'écran inséré qui chevauche et l'image auront l'affichage XOR.
- Les images disposant des lignes avec un épaisseur de 2 à 9 points ne peuvent pas s'afficher à l'écran.
- Lorsque Portrait est sélectionné comme l'orientation, le système de coordonnées de [Migration de la zone] est le suivant.

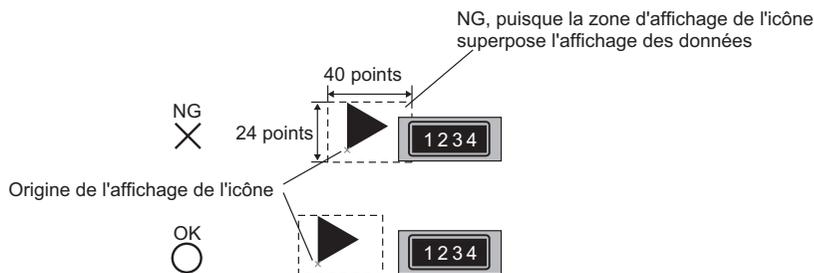


Lorsque le [Type d'écran] est [Icône]

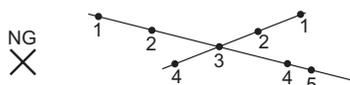
- Lorsque vous déplacez et affichez une icône par dessus des bordures de trait gras dans les figures suivantes, dans l'onglet [Affichage] de l'affichage d'image, sélectionnez l'option [Standard (48x48)] comme [Taille d'affichage]. Remarquez qu'il est possible que les affichages qui apparaissent à l'extérieur de la bordure de ligne puissent demeurer.



- Si un écran d'icône affiché dans un affichage d'écran chevauche un autre objet, il est possible qu'il ne s'affiche pas correctement. Des positions en chevauchement configurées sur plusieurs affichages d'images peuvent également provoquer un affichage incorrect.



Les positions de deux affichages d'image se superposent, ce qui entraîne un affichage incorrect



- Vous ne pouvez pas afficher les icônes à deux emplacements ou plus en même temps dans un affichage d'image.
- Les icônes ne sont pas affichées lorsque l'[Adresse de mot de contrôle] des données de position de l'affichage est 0.
- Si les intervalles de la position d'affichage configurés sont petits et que les zones d'affichage des icônes se chevauchent, les icônes ne sont pas affichées correctement. Lorsque vous configurez une position d'affichage, configurez suffisamment d'intervalles en tenant compte de la zone d'affichage d'icône.
- Lorsque [Spécifier l'écran] est [Adresse] et vous insérez des icônes de taille différente, si une icône plus petite est insérée après une icône plus grosse, l'icône précédente peut rester à l'écran.
- Pour l'affichage d'image, lorsque le [Type d'écran] de l'[Affichage du déplacement] est [Icône], vous pouvez placer jusqu'à 30 icônes à l'écran. Vous pouvez configurer 99 positions d'affichage sur l'affichage d'image. Le nombre total de positions d'affichage par écran doit être inférieur à 512.

9.6.4 Restrictions relatives à l'affichage d'image (Affichage d'images CF)

- Les fichiers JPEG qui se trouvent dans la carte CF ne peuvent être affichés que jusqu'à 1024 sur 768 pixels.
- Si vous effacez une image de fichier JPEG avec le [Gestionnaire de fichiers] de l'affichage de données spéciales, l'image restera affichée. Vous pouvez effacer l'image en la remplaçant par un changement d'écran ou une autre image.
- Vous pouvez n'afficher qu'un affichage d'image qui fait interaction avec un gestionnaire de fichiers dans un écran. Lorsque plusieurs affichages de l'image sont affichés en même temps en les plaçant dans un écran fenêtre, ils agissent dans l'ordre de priorité suivant.
 1. Ceux ou celles placés dans un écran de base
 2. Ceux ou celles placés dans une fenêtre locale
 3. Ceux ou celles placés dans une fenêtre globale
- Pour un fichier JPEG, l'image s'affiche par rapport au coin supérieur gauche de la zone d'affichage. Cependant, si une image est plus grande que la zone d'affichage, seule la partie qui se trouve dans la zone d'affichage du coin supérieur gauche s'affiche. Avec la mise à jour de l'affichage, la zone d'affichage est remplie par la couleur transparente.
- Les fichiers JPEG affichés ne peuvent pas être effacés automatiquement. Les fichiers JPEG qui sont affichés lorsque l'adresse de bit de déclenchement s'active (ou se désactive) resteront affichés même lorsque l'adresse de bit de déclenchement se désactive (ou s'active).
- Pour les fichiers JPEG qui se trouvent dans la carte CF, même si l'[Orientation] a changé et que l'affichage d'image a été tourné, les fichiers JPEG n'apparaîtront pas tournés. Si vous souhaitez faire tourner et afficher une image, veuillez charger une image dans la carte CF qui a déjà été tournée.
- Lorsque vous utilisez plusieurs affichages d'images dans un écran pour afficher des fichiers JPEG, et qu'un changement d'écran se produit, il se peut que l'ordre dans lequel les objets s'affichent soit différent de l'ordre des dessins.

Lorsque la [Méthode d'affichage] est [Spécifier un nom de fichier] et la [Méthode de spécification] est [Adresse]

- Précisez les données à stocker avec un chemin d'accès complet (nom du dossier et nom du fichier). Le chemin d'accès complet devrait comprendre 20 caractères à octet unique (10 mots) ou moins. S'il contient moins de 20 caractères, assurez-vous de stocker «00h» à la fin.
- Insérez «\» entre le nom du dossier et le nom du fichier dans un chemin d'accès complet.
- Le nom du fichier devrait comprendre 8 caractères à octet unique ou moins. Seuls les fichiers Bin et JPEG sont pris en charge.
- Seules les adresses internes GP (LS ou USR) peuvent être configurées dans l'[Adresse de spécification de l'écran à afficher].

