# 15 Saisie clavier

Le chapitre Saisie clavier décrit les informations standard concernant les saisies clavier de GP-Pro EX et les instructions de base sur la façon de configurer les claviers. Lisez tout d'abord la section «15.1 Menu de configuration» (page 15-2), puis passez à la page correspondante.

15.1	Menu de configuration	15-2
15.2	Affichage du clavier popup	15-4
15.3	Affiche toujours le clavier dans l'écran	15-8
15.4	Personnalisation de la disposition du clavier	15-11
15.5	Personnalisation du clavier système de l'affichage de données	15-22
15.6	Guide de configuration	15-31
15.7	Restrictions	15-48

# 15.1 Menu de configuration



Personnalisation de la disposition du clavier	
Permet à l'utilisateur de réorganiser les boutons de clavier.	
Annuler ◀► 7890 456- 123E 0.EFFT	<ul> <li>Procédure de configuration (page 15-12)</li> <li>Introduction (page 15-11)</li> </ul>



# 15.2 Affichage du clavier popup

#### 15.2.1 Introduction

Affiche un clavier à l'écran, au besoin (lorsque vous saisissez des données).



#### 15.2.2 Procédure de configuration

# Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration. \* «14.11 Guide configuration de l'affichage de données» (page 14-41)

Pour en savoir plus sur la méthode de placement d'objets et l'adresse, la forme, la couleur, et la méthode de configuration de l'étiquette, reportez-vous à la «Procédure d'édition d'objets».

«8.6.1 Edition d'objets» (page 8-46)

Affiche un clavier à l'écran, au besoin (lorsque vous saisissez des données).



- 1 Dans le menu [Objets (P)], pointez sur [Affichage des données (D)] et sélectionnez [Affichage numérique (N)], ou cliquez sur l'icône [12], et placez-le dans l'écran.
- 2 Cliquez deux fois sur l'élément placé. La boîte de dialogue [Affichage de données] apparaît.

🖗 Affichage des donn	ées
ID de l'objet	Basique Type d'afficheur Alarme/Couleur Processus d'opération
DD_0000 🔅	Affichage Affichage de la Affichage Affichage Affichage
ABC	numérique de texte date/de l'heure des données valeur limite d'entrée Adresse de mot <u>&gt;&gt;Détails</u> [[PLC1]D00200 <b>T G</b> Autoriser entrée
Sélectionner la forme	Spécifier la plage d'entrée/d'affichage
	Inclure dans le journal d'opération
Aide (H)	OK (0) Annuler

- 3 Cliquez sur [sélectionner la forme], puis sélectionnez la forme appropriée.
- 4 Dans [Adresse de mot], configurez l'adresse (par exemple, D100) qui stockera la valeur saisie.



5 Dans la liste déroulante [Type de données], définissez le type de données à afficher (par exemple, «16 bits déc.»).

Adresse de mot [PLC1]D00100	▼ 💼	🗖 Autoriser entrée	
🔲 Spécifier la plage de	e saisie/d'affichage		
Type de données	16 bits déc. 16 bits déc. 16 bits hex. 16 bits cct. 16 bits BCD 16 bits BCD 16 bits Bin 32 bits déc. 32 bits hex. 32 bits hex. 32 bits Bin	Signe +/-	☐ Am

6 Cochez la case [Autoriser entrée]. Une fois la case [Autoriser entrée] cochée, l'onglet [Entrée de données] apparaît et vous pouvez entrer des données numériques.

Basique Type d'a	fficheur Alarr	ne/Couleur Proce	essus d'opération	n Autoriser entr	ée
Afficher les donné	es		· ·		
123		10	<u>h%</u>		12]]
Affichage numérique	Affichage de texte	Affichage de la date/de l'heure	Affichage des données	Afficher la valeur limite	Affichage d'entrée
Adresse de mot [PLC1]D00200	-	] 🗔 🔽 Ai	utoriser entrée	<u>&gt;&gt;I</u>	<u>Détails</u>
🗖 Spécifier la p	lage d'entrée/	d'affichage			
Type de donnée	es 16 bits D	iéc 💌 🗖 S	igne +/- Γ	Arrondir au plu	is près

7 Cliquez sur l'onglet [Autoriser entrée] pour afficher ce qui suit. Cochez la case [Activer le clavier popup].



8 Au besoin, définissez la couleur de l'affichage de données et du texte dans les onglets [Alarme/Couleur] et [Affichage], puis cliquez sur [OK].

# 15.3 Affiche toujours le clavier dans l'écran

#### 15.3.1 Introduction

Place un clavier directement dans l'écran. Un clavier permanent apparaîtra.



#### 15.3.2 Procédure de configuration

#### REMARQUE

Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.
 <sup>CP</sup> «15.6.1 Guide de configuration du clavier ■ Clavier utilisateur» (page 15-33)

Place un clavier directement dans l'écran. Un clavier permanent apparaîtra.



1 Ouvrez l'écran de dessin dans lequel vous souhaitez placer un clavier.





**3** Sélectionnez un clavier à utiliser et placez-le dans l'écran de dessin. (Par exemple, Clavier DEC)



Les étapes pour afficher un clavier permanent sont terminées.

- 4 Ensuite, configurez un objet d'affichage de données pour afficher les données entrées à l'aide du clavier. Double-cliquez sur l'affichage de données pour ouvrir la boîte de dialogue [Paramètres].
- 5 Cochez la case [Autoriser entrée]. L'onglet [Entrée de données] apparaît.

Basique Type d'a	afficheur 🗍 Alarr	ne/Couleur   Proce	essus d'opération	) Autoriser entr	ée
Afficher les donné	ies		•		_
23		10	<b>h%</b>		12]]
Affichage numérique	Affichage de texte	Affichage de la date/de l'heure	Affichage des données	Afficher la valeur limite	Affichage d'entrée
Adresse de mot [PLC1]D00200	•		utoriser entrée	>>[	Détails
🗖 Spécifier la p	olage d'entrée/o	d'affichage			
Type de donnée	es 16 bits D	éc 🔽 🗖 S	iigne +/- □	Arrondir au plu	is près

6 Cliquez sur l'onglet [Entrée de données] et désélectionnez la case [Activer le clavier popup]. Maintenant que l'affichage de données est maintenant configuré pour afficher les données qui ont été entrées à l'aide du clavier d'écran.

Basique   Paramètres de l'écran   Alarme/C	Couleur Opérations Autoriser entrée
⊙ Appui ○ Bit	
	>>Détail
Activer le clavier popup	
Ordre de saisies désignées	
Ordre de saisies 1	1

# 15.4 Personnalisation de la disposition du clavier

#### 15.4.1 Introduction

Vous pouvez réorganiser les claviers existants pour créer votre propre clavier. Vous pouvez placer votre nouveau clavier dans l'écran ou l'afficher en tant que popup.





#### 15.4.2 Procédure de configuration

#### ■ Affichage du clavier personnalisé dans l'écran de façon permanente

Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.
 <sup>CP™</sup> «15.6.1 Guide de configuration du clavier ■ Clavier utilisateur» (page 15-33)

Affichez le clavier personnalisé dans l'écran de façon permanente.



1 Dans le menu [Objets (P)], sélectionnez [Clavier (B)] ou cliquez sur pour afficher la [Bibliothèque] suivante.



2 Sélectionnez un clavier à personnaliser et placez-le dans l'écran de dessin. (Par exemple, Clavier DEC)

	_	_	_		_	_				_					 		 		 	 			 		 					 										 		 			_
Ī	Bib	oli	iot	hè	qu	le		-													×																								
	[	Cla	av	ier	D	E															•	I	• 3			• •		•	• 4		ŀ	•		•	• 5		•		1	 •	• 6			1	•
	ſ					• •	1							]	6 6 6	5				l	•																						1		ĺ
				2	2	27	110								eri Eri	E.	UNIT	J				I																					I		
			55	104	46		147								233	0.04	7					I																					I		
			Sk			-							DIT		201			•																									I		
			00	6	6	6	4			22	29		÷.	3	19 (A)						•			V		<	I			¢	U	R	C	A	N	CE	EL								
Ľ	1		M	lea	lifi	er			3	up	pri	me	ſ	l												7			8		9		ľ	t	I	C							I		
	I	l			l																					4			5		6		E	s	I	l		-					I		
3	I	l			l																					1			2		3		p	EL	-	ľ	7						I		
																										e	(	)					l	E	IN	т									
E	I	I			I																																								

**3** Sélectionnez le clavier placé, cliquez avec le bouton droit de la souris, et sélectionnez [Dissocier (U)] à partir de [Groupe (G)]. Vous pouvez maintenant réorganiser les touches.

	Couper (T) Copier (C) Coller (P) Dupliquer (W)	Ctrl+X Ctrl+C Ctrl+V						
	Copier la forme d'objet Coller la forme d'objet		* *					
789	Supprimer (D) Sélectionner tout (L)	Del Ctrl+A						
4 5 6	Définir comme paramètre par défaut (E) Modifier les attributs (M) Animation (N)							
	Modifier le vertex							
	Placement de l'étiquette							
	Groupe (G)		r	-		(7)		
	Verrouiller le mot de passe		Ч	0	ISSOCI	er (U)		
	Ordre (O)		•					
and the second second second	Placer/Aligner (A)		•					
	Faire pivoter/Retourner (R)		•					
	Adresse d'affichage							

4 Réorganisez les touches dissociées.



5 Sélectionnez tous les claviers personnalisés, cliquez avec le bouton droit de la souris, puis sélectionnez [Associer (E)] dans l'option [Associer (G)]. La personnalisation du clavier est terminée.

_					
	Couper (T) Copier (C)	Ctrl+X Ctrl+C			
	Coller (P) Dupliquer (W)	Ctrl+V			
	Copier la forme d'objet Coller la forme d'objet		+ +		
· · · · · · · · · ·	Supprimer (D) Sélectionner tout (L)	Del Ctrl+A			
 	Définir comme paramètre par défaut (E) Modifier les attributs (M) Animation (N)				
	Modifier le vertex				
	Placement de l'étiquette		C	Convers (F)	
	Verrouiller le mot de passe			Groupe (E)	
	Ordre (O)		•		
010203	Placer/Aligner (A)		۰j	CANCEL	
	Faire pivoter/Retourner (R)		٠Į	ENT	
	Adresse d'affichage		ľ	•	
	Relâcher la broche fixe		1000		

6 Enregistrez le clavier personnalisé dans la [Bibliothèque]. Ensuite, vous pouvez faire référence à la bibliothèque lorsque vous utilisez le clavier personnalisé dans un autre écran de dessin. Sélectionnez [Afficher (V)] - [Bibliothèque (P)] ou cliquez sur would pour afficher la boîte de dialogue [Liste de bibliothèques].

Dossier de référence de la bibliothé	èque externe	
		Modifier la référence
Nom	Туре	Date de création
DEC Keyboard	Système	5/27/2005
HEX Keyboard	Système	5/27/2005
Text(ABC/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(QWE/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(QWE/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(KANA1/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(KANA2/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Small DEC Keyboard	Système	5/27/2005
Small HEX Keyboard	Système	5/27/2005
Small Text(ABC/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005
Small Text(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Keyboard	Utilisateur	4/24/2008
Keyboard	Utilisateur	4/29/2008
Keyboard	Utilisateur	4/29/2008

7 Cliquez sur [Nouveau]. La boîte de dialogue [Nouvelle bibliothèque] apparaît. Configurez un nom de bibliothèque. (Par exemple, Clavier)

疑 Liste de bibliothèques			
Référencer la bibliothèque ex Dossier de référence de la bib	terne oliothèque externe	M. P. J. W.	
		mbainer la rerere	nce
Nom	Туре	Date de création	
DEC Keyboard	Système	5/27/2005	
HEX Keyboard	Système	5/27/2005	
Text(ABC/ENG) Ke St Nouvea	u Bibliothèque	X	
Text(QWE/ENG) K	a bibliocricade		
Text(ABC/JPN) Key Entrer un n	rom de bibliothèque		
Text(QWE/JPN) Ke			
Text(KANA1/JPN) I	Nouveau	Annuler	
Text(KANA2/JPN) I	L		
Small DEC Keyboard	Système	5/27/2005	
Small HEX Keyboard	Système	5/27/2005	
Small Text(ABC/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005	
Small Text(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005	
Keyboard	Utilisateur	4/24/2008	
Keyboard	Utilisateur	4/29/2008	
Keyboard	Utilisateur	4/29/2008	
Nouveau Ouvrir Su	pprimer Renommer	Exporter Importer Ferm	ner

8 Cliquez sur [Nouveau] dans la boîte de dialogue [Nouvelle bibliothèque] pour revenir à la boîte de dialogue [Liste de bibliothèques] dans laquelle la nouvelle bibliothèque s'affiche.

Dossier de référence de la biblioth	ièque externe	
		Modifier la référence
Nom	Туре	Date de création
HEX Keyboard	Système	5/27/2005
Text(ABC/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(QWE/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(QWE/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(KANA1/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(KANA2/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Small DEC Keyboard	Système	5/27/2005
Small HEX Keyboard	Système	5/27/2005
Small Text(ABC/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005
Small Text(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Keyboard	Utilisateur	4/24/2008
Keyboard	Utilisateur	4/29/2008
Keyboard	Comparison.	1/20/2000
Kevboard	Utilisateur	5/1/2008

9 Cliquez sur [Ouvrir] dans la boîte de dialogue [Liste de bibliothèques] en sélectionnant un nouveau nom de bibliothèque pour ouvrir la boîte de dialogue suivante.



10 Faites glisser le clavier personnalisé dans la boîte de dialogue [Bibliothèque].

8ibliothèque 🛛 🛛 🛛										
Clavier										
	· ·									
	· ·									
-										
Changer Supprimer	2	3	4	5	6	7	8	9		
				<b>1</b>	-	-			BSC	
							DEL	ULR	See.	

11 Le clavier personnalisé a été enregistré dans la [Bibliothèque].

Bibliothèque	×
Clavier	
Changer Supprimer	-

Vous pouvez enregistrer une combinaison de 200 dessins, objets, et claviers dans une seule [Bibliothèque].
Pour supprimer un clavier enregistré, dans la fenêtre [Outils avancés], endessous du nœud [Enregistrement du clavier], cliquez à droite sur le clavier et sélectionnez [Supprimer].
Après avoir enregistré le clavier dans la liste [Favoris] de la fenêtre Bibliothèque, vous pouvez faire glisser le clavier modifié et le placer dans l'écran.

#### ■ Faire afficher le clavier personnalisé

#### REMARQUE

- Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.

   «15.6.2 Guide de configuration de l'outil avancé (Enregistrement du clavier)» (page 15-34)

   «15.6.1 Guide de configuration du clavier 
   Clavier utilisateur» (page 15-33)
  - «14.11 Guide configuration de l'affichage de données» (page 14-41)
- Pour en savoir plus sur la méthode de placement d'objets et l'adresse, la forme, la couleur, et la méthode de configuration de l'étiquette, reportez-vous à la «Procédure d'édition d'objets».

«8.6.1 Edition d'objets» (page 8-46)



1 Dans le menu [Outils avancés (R)], sélectionnez [Enregistrement de clavier (K)]. La boîte de dialogue [Nouveau clavier/Ouvrir] apparaît.

💰 Nouveau cla	vier/Ouvrir	×
Nouveau	C Ouvrir	
Numéro	1 📰 🔳	
Commentaire	Enregistrement du clavier	
	Nouveau Annuler	۱ //

2 Configurez le [Numéro] et le [Commentaire], puis cliquez sur [Nouveau]. (Par exemple, [Numéro] 1, [Commentaire] test)

Nouveau clav	vier/Ouvrir X
Nouveau	O Ouvrir
Numéro Commentaire	
<u> </u>	
	Nouveeu Annuler

3 L'écran pour créer le clavier [Zone d'effacement] apparaît.

🧮 Base 1(Sans tit) 🗙 🖳 🕻	Clavier 1(test) 🔀	
2	• • • • 0 • • • • • • • • 1 • • • • • •	5
:		
	1	
0		
:		
	and the second	
	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	and the second	
2	and the second	
	a second a second s	
E		
:		
3		

4 Dans le menu [Afficher (V)], sélectionnez [Bibliothèque (P)] ou cliquez sur 😻 pour afficher la boîte de dialogue [Liste de bibliothèques].

Référencer la bibliothèque externe		
Dossier de référence de la biblioth	èque externe	
		Modifier la référence
Nom	lype	Date de création
Text[ABU/ENG] Keyboard	Système	5/2//2005
Text[QWE/ENG] Keyboard	Système	5/27/2005
Text(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(QWE/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(KANA1/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Text(KANA2/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Small DEC Keyboard	Système	5/27/2005
Small HEX Keyboard	Système	5/27/2005
Small Text(ABC/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005
Small Text(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Kevboard	Utilisateur	4/24/2008
Keyhoard	Ublisateur	4/29/2008
Keyhnard	Ublisateur	4/29/2008
Keuboard	Utilisateur	5/1/2008
Keuboard	Ubilicateur	5/1/2008
it is	Guisdeau	57 17 2000
Nouveau Ouvrir Supprim	er Renommer	Exporter Importer Fermer

REMARQUE

• Lorsque vous sélectionnez [Clavier (B)] à partir du menu [Objets (P)], la boîte de dialogue [Bibliothèque] s'affiche.

5 Sélectionnez le nom de la bibliothèque (par exemple, Clavier) qui est enregistrée avec le clavier que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur [Ouvrir] pour afficher la boîte de dialogue [Bibliothèque].

🕯 Liste de bibliothèques			X	[	Bibliothèque
Référencer la bibliothèque externe					Dibliotriedae
Dossier de référence de la bibliothè	jue externe				Clavier
	,	Modifier la réf	érence		· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
,					
Nom	Type	Date de création	<b>_</b>		
HEX Keyboard	Système	5/27/2005			
[ext(ABC/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005			Birecto Allectoria (Calori
Fext(QWE/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005			
ext(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005			
ext(QWE/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005			
ext(KANA1/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005			
ext(KANA2/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005			
mall DEC Keyboard	Système	5/27/2005			
imall HEX Keyboard	Système	5/27/2005			
imall Text(ABC/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005			
imall Text(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005			
leyboard	Utilisateur	4/24/2008			
(eyboard	Utilisateur	4/29/2008			
<eyboard< td=""><td>Utilisateur</td><td>4/29/2008</td><td></td><td></td><td>Changer Supprimer</td></eyboard<>	Utilisateur	4/29/2008			Changer Supprimer
Keyboard	Utilisateur	5/1/2008			
Nouveau Ouvrir Supprime	r Renommer	Exporter Importer Fi	ermer		

6 Sélectionnez un clavier à utiliser et placez-le dans la [Zone d'effacement].



7 Créez le clavier [Zone d'effacement]. Faites glisser la [Limite de redimensionnement]
 and and les quatre coins de l'écran de configuration [Zone d'effacement] afin de modifier la taille. Le bouton [Limite de redimensionnement] que vous faites glisser avec le curseur détermine le sens dans lequel la taille de la zone d'effacement change.





• La [Zone d'effacement] est la zone qui écrase et cache le clavier affiché antérieurement.

<sup>(</sup> ≪ ■ Zone d'effacement» (page 15-37)

8 Cliquez sur l'onglet [Base 1] pour se déplacer à l'écran de base.



- 9 Configurez les paramètres pour utiliser le clavier personnalisé dans un affichage de données.
   Dans le menu [Objets (P)], pointez sur [Affichage des données (D)] et sélectionnez
   [Affichage numérique (N)], ou cliquez sur l'icône
- 10 Cliquez deux fois sur l'élément placé. La boîte de dialogue [Affichage de données] apparaît.

💕 Affichage des donnée	s X
ID de l'objet	Basique Type d'afficheur Alarme/Couleur Processus d'opération
DD_0000	Afficher les données
Commentaire	
	numérique de texte date/de l'heure des données valeur limite d'entrée
ABC	Adresse de mot  >>Détails
	[PLC1]D00200
Sélectionner la forme	Spécifier la plage d'entrée/d'affichage
Aucune forme	Type de données 16 bits Déc 💌 🗆 Signe +/- 🗖 Arrondir au plus près
	Inclure dans le journal d'opération
Aide (H)	OK (0) Annuler

11 Cliquez sur [sélectionner la forme], puis sélectionnez la forme appropriée.

12 Dans [Adresse de mot], définissez l'adresse (D100) dans laquelle la valeur entrée sera stockée.



**13** Dans la liste déroulante [Type de données], définissez le type de données à afficher (par exemple, «16 bits déc.»).

Adresse de mot [PLC1]D00100		🗌 Autoriser entrée	
Spécifier la plage de :	saisie/d'affichage		
Type de données	16 bits déc. 16 bits déc. 16 bits hex. 16 bits oct. 16 bits BCD 16 bits Bin 32 bits déc. 32 bits hex. 32 bits Bin 7	☐ Signe +/-	n Arro

14 Cochez la case [Autoriser entrée]. Une fois la case [Autoriser entrée] cochée, l'onglet [Entrée de données] apparaît et vous pouvez entrer des données numériques.

Destaur 1	<b>-</b>				1		
Basique   Type d'africheur   Alarme/Couleur   Processus d'opération   Autoriser entrée							
Afficher I	es donnée	s		•		-	
	3		10	<b>h%</b>		12]]	
Affick	nage	Affichage	Affichage de la	Affichage	Afficher la	Affichage	
nume	inque	de texte	date/de l'heure	des donnees	valeur limite	dientree	
Adresse [PLC1]D	de mot	<b>_</b>	🗔 🔽 Au	utoriser entrée	<u>&gt;&gt;D</u>	<u>étails</u>	
🗖 Spé	cifier la pla	age d'entrée/d'a	affichage				
Type d	e données	16 bits Dé	c 🔽 🗆 S	igne +/- 🗆	Arrondir au plus	s près	

15 Cliquez sur l'onglet [Autoriser entrée] pour afficher ce qui suit. Cochez la case [Activer le clavier popup].



- 16 Cliquez sur [Détails].
- 17 Dans l'écran [Détails], cochez la case [Clavier utilisateur] et définissez le numéro d'écran du [Clavier] (par exemple, 1).

Basique Paramètres de l'écran Alarme/Couleur Opérations Autoriser entrée	
	< <basique< td=""></basique<>
Activer le clavier popup	
O Clavier système  O Clavier utilisateur	
Claviers 1 🗮 🏙	
Spécifier l'emplacement C Activer	

18 Au besoin, définissez la couleur de l'affichage de données et du texte dans les onglets [Alarme/Couleur] et [Affichage], puis cliquez sur [OK].

# 15.5 Personnalisation du clavier système de l'affichage de données

#### 15.5.1 Introduction

Ajoute un affichage de valeur limite et un affichage d'entrée au clavier utilisateur. Vous pouvez créer votre propre clavier avec les mêmes fonctions que le clavier système.



**REMARQUE** • Le clavier disposant d'un affichage de valeur limite et un affichage d'entrée a été enregistré dans la bibliothèque. Vous pouvez le sélectionner depuis la bibliothèque et le placer.

#### 15.5.2 Procédure de configuration

REMARQUE	<ul> <li>Pour en savoir plus, reportez-vous au guide de configuration.</li> <li>         «15.6.2 Guide de configuration de l'outil avancé (Enregistrement du clavier)» (page 15-34)         </li> <li>         «15.6.1 Guide de configuration du clavier ■ Clavier utilisateur» (page 15-33)         </li> <li>         «14.11 Guide configuration de l'affichage de données» (page 14-41)         </li> </ul>
	<ul> <li>Pour en savoir plus sur la méthode de placement d'objets et l'adresse, la forme, la couleur, et la méthode de configuration de l'étiquette, reportez-vous à la «Procédure d'édition d'objets».</li> <li><sup>CP</sup> «8.6.1 Edition d'objets» (page 8-46)</li> </ul>

Créez votre propre clavier en ajoutant, au clavier utilisateur, des zones dans lesquelles la valeur limite et la valeur d'entrée sur l'affichage de données peuvent être affichées, et qui s'affichent en popup.



- 1 Dans le menu [Outils avancés (R)], sélectionnez [Enregistrement de clavier (K)]. La boîte de dialogue [Nouveau clavier/Ouvrir] apparaît.
- 2 Définissez le [Numéro] et le [Commentaire], puis cliquez sur [Nouveau]. (Par exemple, [Numéro] 1, [Commentaire] Personnalisé)

💰 Nouveau cla	avier/Ouvrir	х
Nouveau	O Ouvrir	
Numéro Commentaire	1 III	
	Nouveau Annuler	

3 L'écran pour créer le clavier [Zone d'effacement] apparaît.



4 Dans le menu [Afficher (V)], sélectionnez [Bibliothèque (P)] ou cliquez sur 😿 pour afficher la boîte de dialogue [Liste de bibliothèques].

• Lorsque vous sélectionnez [Clavier (B)] à partir du menu [Objets (P)], la boîte de dialogue [Bibliothèque] s'affiche.

5 Sélectionnez le nom de la bibliothèque (par exemple, Clavier DEC) qui est enregistrée avec le clavier que vous souhaitez utiliser, puis cliquez sur [Ouvrir] pour afficher la boîte de dialogue [Bibliothèque].

Référencer la bibliothèque externe	•	
Dossier de référence de la biblioth	èque externe	
	oquo ontonio	Modifier la référence
NUU	THE	
DEC Keyboard	Système	5/27/2005
ENK Joga	0,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	5/27/2005
ext(ABC/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005
ext(QWE/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005
ext(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
ext(QWE/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
ext(KANA1/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Fext(KANA2/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
Small DEC Keyboard	Système	5/27/2005
Small HEX Keyboard	Système	5/27/2005
Small Text(ABC/ENG) Keyboard	Système	5/27/2005
Small Text(ABC/JPN) Keyboard	Système	5/27/2005
avorite	Utilisateur	5/16/2007
		Euportor Expositor
Nouveau Ouvir Supprin	nenommer	Exporter Importer Fermer

REMARQUE



6 Sélectionnez un clavier à utiliser et placez-le dans la [Zone d'effacement].



7 Créez le clavier [Zone d'effacement]. Faites glisser la [Limite de redimensionnement]
dans les quatre coins de l'écran de configuration [Zone d'effacement] afin de modifier la taille. Le bouton [Limite de redimensionnement] que vous faites glisser avec le curseur détermine le sens dans lequel la taille de la zone d'effacement change.



8 Personnalisez le clavier, au besoin, comme la disposition et la taille des touches.

9 Placez un objet pour l'affichage d'entrée sur le clavier personnalisé. Dans le menu [Objets (P)], pointez sur [Affichage des données (D)] et sélectionnez [Affichage d'entrée (I)] pour le placer dans l'écran.





10 Double-cliquez sur l'objet d'affichage d'entrée placé pour ouvrir la boîte de dialogue de configuration.

💣 Affichage des donnée	
ID de l'objet	Basique
DD_0000 ÷	Afficher les données
Commentaire ABC	Affichage       Affichage       Affichage       Affichage       Affichage       Affichage       Affichage       Affichage       Affichage         Affichage       de texte       Affichage       date/de l'heure       Affichage       Affichage       Affichage       Affichage
Sélectionner la forme	Police Type de police Police standard  Taille 8 x 16 points Attribut de texte Normal
Aucune tome	Chiffres 5
	Affichage 7 segments
	Redimensionnement automatique de la police
	Couleur - Clignotement
	Couleur de police Clianotement Couleur de l'ombre Clianotement
	Couleur du fond Clignotement
	Aucun 💌
	Motif Couleur du motif Clignotement
	Aucun 🗹 🖬 🖉 Aucun 💌
Aide (H)	OK (0) Annuler

11 Au besoin, définissez la couleur de l'objet d'affichage d'entrée et le texte à afficher, puis cliquez sur [OK].

12 Placez un objet pour l'affichage de valeur limite sur le clavier personnalisé. Dans le menu [Objets (P)], pointez sur [Affichage des données (D)] et sélectionnez [Afficher la valeur limite (W)] pour le placer dans l'écran.



- Vous ne pouvez placer qu'un objet d'affichage de valeur limite dans un écran. Les messages d'erreur s'afficheront lorsque vous tentez de placer le deuxième objet.
- **13** Double-cliquez sur l'objet d'affichage de valeur limite placé pour ouvrir la boîte de dialogue de configuration.

💕 Affichage des donnée:	3
ID de l'objet DD_0000 ** Commentaire	Basique Afficher les données Affichage Affichage Affichage de texte Affichage de texte Affichage de texte Affichage de texte Affichage de texte Affichage de texte Affichage de s données Affichage de s données Afficher la valeur limite Affichage d'entrée
	Attribut de texte     Normal       Couleur de valeur min.     Couleur de valeur max.       Couleur de valeur numérique     Clignotement       6     Aucun       Couleur du fond     Clignotement       1     Aucun       Couleur de l'ombre     Clignotement       7     Aucun
Aide ru) 1	Affichage 7 segments  Redimensionnement automatique de la police  OK (0) Annuter

- 14 Au besoin, définissez la couleur de l'objet d'affichage de valeur limite et le texte à afficher, puis cliquez sur [OK].
- 15 Cliquez sur l'onglet [Base 1] pour se déplacer à l'écran de base.



- 16 Configurez les paramètres pour utiliser le clavier personnalisé dans un affichage de données. Dans le menu [Objets (P)], pointez sur [Affichage des données (D)] et sélectionnez [Affichage numérique (N)], ou cliquez sur l'icône [123, et placez-le dans l'écran.
- 17 Cliquez deux fois sur l'élément placé. La boîte de dialogue [Affichage de données] apparaît.

💣 Affichage des donnée	s X
ID de l'objet	Basique Type d'afficheur Alarme/Couleur Processus d'opération
DD_0000 🖶	Afficher les données
Commentaire	Affichage numérique         Affichage de texte         Affichage date/de l'heure         Affichage de sdonnées         Affichage valeur limite         Affichage de sdonnées         Affichage valeur limite         Affichage d'entrée
ABC	Adresse de mot  >>Détails [PLC1]D00200  Autoriser entrée
Sélectionner la forme	Spécifier la plage d'entrée/d'affichage
Aucune rome	Type de donnees Tib bits Dèc 💽 Ti Signe +A- Ti Arrondir eu plus pres
	Inclure dans le journal d'opération
Aide (H)	OK (D) Annuler

18 Cliquez sur [sélectionner la forme], puis sélectionnez la forme appropriée.

**19** Dans [Adresse de mot], définissez l'adresse (D100) dans laquelle la valeur entrée sera stockée.



20 Dans la liste déroulante [Type de données], définissez le type de données à afficher (par exemple, «16 bits déc.»).

Adresse de mot [PLC1]D00100	<b>•</b>	🗖 Autoriser entrée	
🔲 Spécifier la plage de s	aisie/d'affichage		
Type de données	16 bits déc. ▼ 16 bits déc. ▲ 16 bits hex. 16 bits oct. 16 bits BCD 16 bits BCD 16 bits BCD 16 bits Hex. 32 bits hex. 32 bits hex.	☐ Signe +/-	E And

21 Cochez la case [Autoriser entrée]. Une fois la case [Autoriser entrée] cochée, l'onglet [Entrée de données] apparaît et vous pouvez entrer des données numériques.

			/		
Basique Type d'a	afficheur 🗎 Alarr	ne/Couleur   Proce	essus d'opérati <mark>o</mark> r	h Autoriser entri	ée 📔
Afficher les donné	ées				
23		10	<b>h%</b>		12]]
Affichage	Affichage de texte	Affichage de la date/de l'heure	Affichage des données	Afficher la valeur limite	Affichage d'entrée
Adresse de mot				>>[	<u>) étails</u>
[PLC1]D00200		. 🖸 🔁 🖂	utoriser entrée		
🔲 Spécifier la p	olage d'entrée/i	d'affichage			
Type de donné	es 16 bits D	iéc 💌 🗖 S	igne +/- 🛛 🗌	Arrondir au plu	s près

22 Cliquez sur l'onglet [Autoriser entrée] pour afficher ce qui suit. Cochez la case [Activer le clavier popup].



- 23 Cliquez sur [Détails].
- 24 Dans l'écran [Détails], cochez la case [Clavier utilisateur] et définissez le numéro d'écran du [Clavier] (par exemple, 1).

Basique Paramètres de l'écran Alarme/Couleur Opérations Autoriser entrée	
	< <basique< td=""></basique<>
Activer le clavier popup	
Clavier système Clavier utilisateur	
Claviers 1	
Spécifier l'emplacement C Activer C Désactiver	

25 Au besoin, définissez la couleur de l'affichage de données et du texte dans les onglets [Alarme/Couleur] et [Affichage], puis cliquez sur [OK].

REMARQUE

# 15.6 Guide de configuration

#### 15.6.1 Guide de configuration du clavier

Si l'option Visible/Invisible est modifiée en raison de l'animation de visibilité, il est possible que le fonctionnement du clavier soit touché. Pour en savoir plus sur l'animation de visibilité, reportez-vous à ce qui suit :
 <sup>CP</sup> «20.3 Visibilité/Invisibilité d'objets» (page 20-8)

#### Clavier système

Si vous configurez l'affichage de données afin de permettre les entrées, le clavier numérique ou de texte approprié est sélectionné automatiquement et s'affiche dans une fenêtre popup.

[Type]	Déc.	Hex.	Texte
Spécifications du clavier	Min: 0 Max:85535	Min: 0 Max: FFFF $\overline{}$ A B CAN CEL 7 8 9 C A 4 5 6 D $\overline{}$ 1 2 3 E E 0 DEL CLR F T	Image: Second state st
0 - 9	Touche numérique (de 0 à Saisit les valeurs numériqu	F pour Hex) es affichées.	
A - Z Autres signes			Touche Texte Saisit les caractères et symboles affichés.
DEL	Touche Supprimer Efface la valeur numérique position du curseur.	, le caractère ou le sym	bole qui se trouve à la
BS	Touche Retour arrière Efface la valeur numérique ou le signe qui se trouve au côté gauche de la position du curseur.		Touche Retour arrière Efface la valeur numérique ou le signe qui se trouve au côté gauche de la position du curseur.
CLR	Touche Effacer Efface la valeur de paramè «0» s'affiche dans la zone. la touche [ENT] dans cet é stockage des données de pe d'espacement sera écrit).	tre affichée. Si vous app (Pour le texte, elle disp- tat, les données «0» servé riphérique/automate. (1	ouyez sur la touche [EFF], araîtra). Si vous appuyez sur ont écrites dans l'adresse de Pour le texte, le code

Suite

[Type]	Déc.	Hex.	Texte	
E N T	Touche Entrée Détermine la valeur du paramètre affichée et l'écrit dans l'adresse de stockage des données du périphérique/automate.			
•	Touches de flèche Déplace le curseur vers la c	droite et vers la gauche	d'un affichage de données.	
	Touche de migration de zone Lorsque vous utilisez plusieurs affichages de données, le système ne peut pas passer à l'affichage de données suivant ou précédent sans entrer des données. Cela vous permet de passer à l'affichage de données que vous souhaitez utiliser. * Si l'option [Entrée de données] de la boîte de dialogue [Affichage de données] est configurée à [Appuyer], vous devez définir l'[Ordre de saisies désignées]. Si l'option est configurée à [Bit], l'[Adresse de bit de saisies autorisées] doit être identique pour tous les affichages.			
+ -	Touche Plus/Moins Dans l'affichage de données, ce paramètre n'est disponible que si le [Type de données] est [Déc.] et que la case [Signe +/-] est sélectionnée.		Touche Moins Saisit le signe «–» comme symbole.	
	Touche de signe décimal Dans l'affichage de données, si le [Type de données] est [Déc.] ou [BCD] et que vous entrez des valeurs fractionnelles, cette touche devient une touche de basculement qui alterne entre les parties intégrales et fractionnelles.		Touche de signe décimal Saisit le signe «-» comme symbole.	
CANCEL	Touche Annuler Annule la saisie. Lorsque v popup de l'affichage de dor se ferme sans entrer la vale	rous utilisez le clavier nnées, le clavier popup ur.		
ESC			Touche d'échappement Annule la saisie. Lorsque vous utilisez le clavier popup de l'affichage de données, le clavier popup se ferme sans entrer la valeur.	
SPACE	_		Touche d'espacement Saisit un espace.	

#### Clavier utilisateur

Lorsque vous activez les saisies dans un affichage de données, le clavier enregistré et sélectionné à partir d'une [Bibliothèque] ou d'un clavier créé par l'utilisateur, s'affiche dans une fenêtre popup. Vous pouvez également déplacer ces claviers dans l'écran.

Nom Description Affiche sept types respectifs de claviers à dix touches verticaux et **Clavier DEC** horizontaux. Affiche sept types respectifs de claviers numériques hexadécimaux Clavier HEX verticaux et horizontaux. Clavier Texte (ABC/ Affiche sept types de claviers complets et horizontaux. (Les touches ENG) sont organisées en ordre alphabétique). Affiche sept types de claviers complets et horizontaux. (Les touches Clavier Texte (QWE/ENG) sont placées dans le même ordre qu'un clavier QWERTY.) Affiche sept types de claviers complets horizontaux pour la fonction Clavier Texte (ABC/ JPN) FEP japonais. (Les touches sont organisées en ordre alphabétique). Affiche sept types de claviers complets horizontaux pour la fonction Clavier Texte FEP japonais. (Les touches sont placées dans le même ordre qu'un (QWE/JPN) clavier QWERTY.) Affiche sept types de claviers complets horizontaux pour la fonction Clavier Texte (KANA1/JPN) FEP japonais (caractères en Hiragana). Affiche sept types de claviers complets horizontaux pour la fonction Clavier Texte (KANA2/JPN) FEP japonais (caractères en Hiragana). Affiche deux types respectifs de petits claviers à dix touches Petit clavier DEC verticaux et horizontaux. Affiche deux types respectifs de petits claviers numériques à dix Petit clavier HEX touches verticaux et horizontaux. Clavier petit texte Affiche six types de petits claviers complets. (ABC/ENG) Clavier petit texte Affiche six types de petits claviers japonais complets. (ABC/JPN)

Les claviers suivants sont enregistrés dans la [Bibliothèque].

• Lorsque vous entrez des caractères minuscules et que la touche MAJ est activée sur un clavier de texte lors d'un changement d'écran ou d'un retour à l'écran original, la touche MAJ demeure activée (saisie minuscule) la prochaine fois que vous saisissez du texte.

• Utilisez un affichage de données pour ajouter un afficher de valeur limite et un affichage d'entrée au clavier utilisateur.

<sup>(C)</sup> «15.5 Personnalisation du clavier système de l'affichage de données» (page 15-22)

# 15.6.2 Guide de configuration de l'outil avancé (Enregistrement du clavier)

#### Création de claviers

Ouvrez l'écran pour enregistrer un clavier.

💰 Nouveau cla	vier/Ouvrir X
Nouveau	C Ouvrir
Numéro	1 📰
Commentaire	Enregistrement du clavier
L	Neuropy Assules
	Nouveau Annuier

Paramètre	Description
Nouveau	Créez un nouvel écran [Enregistrement du clavier].
Ouvrir	Ouvre un écran de clavier créé antérieurement.
Numéro	Configurez un numéro pour l'écran [Enregistrement du clavier], de 1 à 8999.
Commentaire	Configurez un commentaire pour l'écran [Enregistrement du clavier] ne comportant pas plus de 30 caractères.

#### Ouverture de claviers

💰 Nouveau Clavier / Ouvrir		×
O Nouveau 💿 Duvrir		
No. Commentaire 1 Clavier		2 3 4 5 6 7 8 9 8 • • • • dlaoel 8
	Numéro Commentaire	1 Clavier
		Ouvrir Annuler

	Paramètre	Description
Nouveau		Créez un nouvel écran [Enregistrement du clavier].
Ouvrir		Ouvre un écran [Enregistrement du clavier] créé antérieurement.
Liste de claviers		Affiche une liste d'écrans [Enregistrement du clavier] dans un fichier projet.
	Numéro	Affiche le numéro de chaque écran [Enregistrement du clavier].
	Commentaire	Affiche le commentaire de chaque écran [Enregistrement du clavier].
Ap	perçu du clavier	Donne un aperçu du clavier dans l'écran [Enregistrement de clavier] sélectionné à partir de la [Liste de claviers].
	Numéro	Affiche le numéro de l'écran [Enregistrement du clavier] sélectionné à partir de la [Liste de claviers].
	Commentaire	Affiche le commentaire de l'écran [Enregistrement du clavier] sélectionné à partir de la [Liste de claviers].

# Enregistrement du clavier

Dd:	sell	(Sa	ns t	ht	.)	×	3	<b>a</b> .	CI	av	ier	1(0	lav	ner)	<														
•	• 0		÷		÷		•	1				• •		' 2		 	•	• 3		 • •	 4	 	 	• 5	 	 	6	 н. Н	
																													-
			E																										
	I.																												
																			- i										
																			+										

Paramètre	Description
Bouton Configurer la zone d'effacement	Ce bouton sert à configurer la [Zone d'effacement].
Zone d'édition	Il s'agit d'une zone dans laquelle vous pouvez modifier un clavier.

#### Zone d'effacement

Ę	Base 1(Sans tit) 🔀 🕱 CI	lavier 1(Clavier) 🗙	
	2	0	5
:			
-1			
-			
-			
20			
-		a second s	
3			
3		A REPORT OF A R	
1		· · · · · · · · + · · · · · · · · · ·	
:			
E			
2			
:			
:			
-3			

Paramètre	Description
Bouton Désélectionner la zone d'effacement	Supprime l'affichage [Zone d'effacement] et revient à un écran [Clavier].
Zone d'effacement	Il s'agit d'une zone qui est écrasée afin de cacher le clavier affiché antérieurement lorsqu'un grand clavier passe à un petit clavier.
Limite de redimensionnement	Change la taille d'une [Zone d'effacement]. Le bouton [Limite de redimensionnement] que vous faites glisser avec le curseur détermine le sens dans lequel la taille de la zone d'effacement change.

#### 15.6.3 Guide de configuration des objets de touche

#### REMARQUE

Si l'option Visible/Invisible est modifiée en raison de l'animation de visibilité, il est possible que le fonctionnement du clavier soit touché. Pour en savoir plus sur l'animation de visibilité, reportez-vous à ce qui suit :
 <sup>CP</sup> «20.3 Visibilité/Invisibilité d'objets» (page 20-8)

Configurez la touche pour chaque clavier.

💰 Touche		×
ID de l'objet	Basique Couleur Etiquette	
Commentaire	Fonctions Touche de clavier	<u>&gt;&gt;Détail</u>
	Action de clavier	
	Texte	
	Caractère de saisie	
Sélectionner la forme		
Aucune forme		
Aide ( <u>H</u> )		DK (O) Annuler

Paramètre	Description
ID de l'objet	Un numéro ID est automatiquement affecté aux objets. Key Part IDKS_**** (4 chiffres) La partie «lettre» est fixe. La partie «nombre» peut être modifiée de 0000 à 9999.
Commentaire	Le commentaire de chaque objet peut contenir jusqu'à 20 caractères.
Forme de l'objet	Affiche la forme et le statut de l'objet sélectionné dans l'option [Sélectionner la forme].
Sélectionner la forme	Ouvrez la boîte de dialogue Sélectionner la forme pour choisir la forme.
Aucune forme	Sélectionnez si l'objet est transparent, sans forme.

# Paramètres simples/Basique

💰 Touche		×
ID de l'objet KS_0000 == Commentaire Sélectionner la forme Aucune forme	Basique Couleur Etiquette	<u>&gt;&gt;Détail</u>
Aide ( <u>H</u> )		OK (O) Annuler

Paramètre	Description
	<ul> <li>Sélectionnez le type de l'objet de touche.</li> <li>Touche de clavier Définissez une touche de saisie clavier.</li> <li>Touche de fonction FED</li> </ul>
	• Touche de fonction FEP Vous pouvez utiliser la méthode de conversion kana/kanji lorsque vous entrez des caractères japonais dans le GP. Cette fonction se nomme Japanese Front End Process (FEP). Définissez les touches de saisie pour le clavier FEP japonais.
Action	Fonctions Touche de fonction FEP Action de fonction FEP Initialisation/Annulation FEP (caractères en romain) Position de l'affichage FEP Haut
	<ul> <li>REMARQUE</li> <li>Cette fonction est disponible pour des affichages de texte pour lesquels la [Langue d'affichage] est [Japonaise].</li> </ul>

Suite

		Paramètre	Description
	Act	tion de clavier	Sélectionnez l'action une touche de clavier, [Texte], [ENT], [BS], [EFF], [SUPPR], [Haut], [Bas], [Gauche], [Droite], [Modifier le clavier] et [Annuler (pour une fenêtre popup)].
Action		[ENT], [BS], [EFF], [SUPPR], [Haut], [Bas], [Gauche], [Droite], [Annuler (pour une fenêtre popup)]	<ul> <li>ENT Détermine les données en cours de saisie.</li> <li>BS Efface le caractère qui se trouve à la gauche de la position du curseur.</li> <li>EFF Efface toutes les données en cours de saisie.</li> <li>SUPPR Efface le caractère qui se trouve à la position du curseur.</li> <li>, Lorsque vous utilisez plusieurs affichages de données, le système ne peut pas passer à l'affichage de données suivant ou précédent sans entrer des données. Cela vous permet de passer à l'affichage de données que vous souhaitez utiliser.</li> <li>* Si l'option [Entrée de données] de la boîte de dialogue [Affichage de données] est configurée à [Appuyer], vous devez définir l'[Ordre de saisies désignées]. Si l'option est configurée à [Bit], l'[Adresse de bit de saisies autorisées] doit être identique pour tous les affichages. Par exemple, action [Haut]</li> <li>K1 123 K2 6</li> <li>Lorsque vous entrez des caractères à convertir à l'aide de la fonction FEP, cette touche déplace le curseur vers le haut des caractères. Lorsque certaines pages de conversion de caractères s'affichent, l'affichage passe à la page précédente ou suivante.</li> <li>[Droite] [Gauche] Déplace le curseur vers la droite ou vers la gauche lors de la saisie. Par exemple, pour l'action [Droite]</li> <li>(Saisie de caractères) Position du curseur en Entrez «0» ACB Position du curseur en Entrez «0» déplace vers la position du curseur, et «2» et «3» se déplacent vers la gauche</li> <li>(Saisie de caractères) Position du curseur en Entrez «0» ACB O est inséré dans la position du curseur, et «2» et «3» se déplace vers la droite</li> <li>Annuler (pour une fenêtre popup) Ferme un clavier popup et efface tous les caractères saisis.</li> </ul>

Paramètre		ramètre	Description	
		Tex	kte	Action de clavier
				Définissez une touche pour saisir le texte. Définissez un caractère à
	aviel		Texte	octet unique ou un caractere a deux octets
	Action de cla			
		Мо	difier le clavier	Configurez une touche pour modifier l'écran de clavier.
			Insérer clavier Nº	Configurez le numéro d'écran du clavier à afficher, de 1 à 8999.
Action				Numéro à afficher
	Action de fonction FEP			Sélectionnez l'action de touche de la fonction FEP, [Initialisation/ Annulation FEP (caractères romains)], [Initialisation/Annulation FEP (caractères en Hiragana)], [Conversion Kana], [Modification du mode de saisie], ou [Annuler (pour la fonction FEP)].
		Initialisation/ Annulation FEP (caractères romains), Initialisation/ Annulation FEP (caractères en Hiragana)		<ul> <li>Initialisation/Annulation FEP (caractères romains) Initialise/Annule le FEP (caractères romains) chaque fois que vous appuyez sur le clavier.</li> <li>Initialisation/Annulation FEP (caractères en Hiragana) Initialise/Annule le FEP (caractères en Hiragana) chaque fois que vous appuyez sur le clavier.</li> </ul>
				Sélectionnez la position de l'affichage de la fenêtre FEP japonais, [Haut] ou [Bas].
				Lorsque l'option [Haut] est sélectionnée
			Position	変換文字入力 ローマ字* Lorsque l'option [Bas] est sélectionnée
			d'affichage FEP	変換文字入力 ローマ字料
				<ul> <li>REMARQUE</li> <li>Vous ne pouvez configurer cette option que si l'[Action de fonction FEP] est [Initialisation/Annulation FEP (caractères romains)] ou [Initialisation/Annulation FEP (caractères en Hiragana)].</li> </ul>

Suite

	Paramètre	Description
Action Action de fonction FEP	Conversion Kana, Modifier le mode d'entrée, Annuler	<ul> <li>Conversion Kana Modifie le type de caractère dans l'ordre de Katakana à deux octets -&gt; Katakana à octet unique -&gt; Hiragana, chaque fois que vous appuyez sur le clavier après que le FEP est initialisé.</li> <li>Modification du mode de saisie Sélectionnez le mode de saisie à partir des lettres romaines ou Hiragana. Effectue l'action de bouton de basculement entre les [Lettres romaines] et les caractères [Hiragana] chaque fois que vous appuyez sur la touche Modification du style d'entrée pour la fonction FEP. Combinez cette touche avec la touche [Modifier le clavier].</li> <li>REMARQUE</li> <li>Lorsque vous placez la touche [Modifier le clavier] sur la touche [Modifier le mode d'entrée], placez-la dans l'ordre de la touche [Modifier le mode d'entrée], touche [Modifier le clavier]. Si vous les placez en ordre inverse, les claviers sont modifiés en premier et les modes de saisie ne seront pas modifiés.</li> <li>Annuler Annule la saisie des caractères à convertir et l'affichage des candidats pour la conversion.</li> </ul>

#### Paramètres de base/Détails

💰 Touche		×
Touche ID de l'objet KS_0000 Commentaire Sélectionner la forme Aucune forme	Basique Couleur Etiquette Couleur Etiquette Couleur Etiquette Couleur Etiquette Couleur Couleur Couleur Couleur Couleur Caractère de saisie Caractère de saisie Coptions V Affichage inversé Prizzer	QUE
Aide (H)	Image: Sortie AUX       OK (0)	Jer

Paramètre		Description
Fonction d'action continue		Sélectionnez si l'opération se répète à plusieurs reprises pendant que le bouton est appuyé.
		<ul> <li>REMARQUE</li> <li>Vous ne pouvez configurer cette fonction que si l'[Action] est [Touche de clavier] et que vous sélectionnez l'une des touches suivantes : [BS], [SUPPR] [Haut] [Bas] [Gauche] ou [Droite]</li> </ul>
Op	tions	Configurez les options pour appuver sur la touche.
	Affichage inversé	Si vous sélectionnez cette option, l'affichage de la zone d'appui est inversé lorsque la touche est appuyée.
	Buzzer	Si vous sélectionnez cette option, le buzzer sonnera lorsque la touche est appuyée.
	Sortie AUX	S'il est sélectionné, le buzzer sonnera dans une sortie auxiliaire telle qu'un haut-parleur.

#### ■ Couleur

💰 Touche		×
ID de l'objet KS_0000	Basique Couleur Eliquette	1
Commentaire	Couleur d'affichage	-
ABC	Motif Aucun 🗨	
	Couleur de la bordure 7 Clignotement Aucun	•
Sélectionner la forme		
Aucune forme		
Aide ( <u>H</u> )	OK (0)	Annuler

Paramètre	Description
Couleur d'affichage	Configurez une couleur d'arrière-plan pour l'objet de touche.
Motif	Configurez un motif pour l'objet de touche.
	Configurez une couleur de motif pour l'objet de touche.
Couleur du motif	REMARQUE
	• Vous ne pouvez sélectionner que l'option [Transparent] pour la [Couleur
	du motif] lorsqu'un [Motif] est configuré.
Couleur de la bordure	Configurez une couleur de bordure pour l'objet de touche.
	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez
	choisir différents paramètres de clignotement pour la [Couleur de
	l'affichage], la [Couleur du motif] et la [Couleur de la bordure].
Clignotement	REMARQUE
	• Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon
	l'afficheur et la [Couleur] des paramètres système.
	Sector Secto

# Etiquette

💰 Touche	X
ID de l'objet KS_0000	Basique Couleur Etiquette Texte direct O Tableau multilangue Police Type de police Police standard Y Taille 8 x 16 points Y Langue d'affichage ASCII Y Attribut de texte Normal Y Couleur du texte Clignotement
Sélectionner la forme	✓       Position fixe         Espacement       ✓         ✓       Espacement         ✓       Espacement         ✓       ✓         ✓       <
Aide ( <u>H</u> )	OK (Q) Annuler

Paramètre		Description
Te: Mu	kte direct/ Itilangue	<ul> <li>Sélectionnez le type de texte.</li> <li>Texte direct Saisissez le texte dans la fenêtre de texte pour le placer directement en tant que texte fixe.</li> <li>Multilangue Utilisez un texte depuis un multilangue enregistré antérieurement.</li> <li>* «17.9.3 Guide de configuration du multilangue» (page 17-61)</li> </ul>
Ро	lice	Configurez la police de l'étiquette de la touche.
	Type de police	Choisissez le type de police, [Police standard], [Police de trait], ou [Police d'image].
	Police standard/ Police de trait	<ul> <li>Police standard La police image s'affiche rapidement car elle est composée de points.</li> <li>Police de trait Cette police conserve sa forme quand elle est agrandie puisqu'il s'agit d'une police vectorielle dont le cadre de travail est décrit en lignes. Si vous sélectionnez [Police de trait], l'option [Réglage automatique de la taille du texte] apparaît. Si vous sélectionnez cette option, la taille de la police est réglée automatiquement afin d'afficher le texte dans l'objet.</li> </ul>
	Réglage automatique de la taille du texte	Si vous sélectionnez [Police de trait], l'option [Réglage automatique de la taille du texte] apparaît. Si vous sélectionnez cette option, la taille de la police est réglée automatiquement afin d'afficher le texte dans l'objet.

Suite

Paramètre			Description
Police	olice de trait	Taille	Choisissez une taille de police pour la touche. Police standard : (de 8 à 64) x (de 8 à 128) Police standard (taille fixe) : [6 x 10], [8 x 13], [13 x 23] Police de trait : de 6 à 127 Lorsque vous utilisez l'option [Réglage automatique de la taille du texte], définissez la [Taille maximale] et la [Taille minimale] des polices. La taille de police du texte est réglée à l'intérieur de cette plage.
	standard/F	Langue d'affichage	Sélectionnez une langue de texte, [Japonais], [ASCII], [Chinois (traditionnel)], [Chinois (simplifié)], [Coréen], [Cyrillique], ou [Thaïlandais].
	Police s	Attribut de texte	<ul> <li>Sélectionnez les attributs du texte.</li> <li>Police standard : Choisissez [Standard], [Gras] ou [Ombre] (Lorsque vous utilisez la taille de police [6 x 10], sélectionnez [Standard] ou [Ombre].)</li> <li>Police de trait : Choisissez [Standard], [Gras] ou [Linéaire]</li> </ul>
	Police d'image		Affiche une police Windows comme données bitmap. Vous pouvez sélectionner cette option si le type de texte est [Texte direct].
		Sélectionner la police	La boîte de dialogue [Police] apparaît. Sélectionnez la police, le style et la taille.
Texte [Case de saisie]			<ul> <li>Si l'option [Texte direct] est sélectionnée, saisissez le texte.</li> <li>REMARQUE</li> <li>Sélectionnez le bouton et appuyez sur la touche [F2] pour modifier directement le texte sur l'étiquette.</li> </ul>
Couleur du texte			Sélectionnez une couleur pour le texte affiché.
Couleur de l'ombre			Si le [Type de police] est [Police standard] et que l'[Attribut de texte] est [Ombre], configurez une couleur pour l'ombre.
Couleur d'arrière-plan			Sélectionnez une couleur d'arrière-plan pour le texte affiché.

Paramètre	Description
	Sélectionnez le clignotement et la vitesse de clignotement. Vous pouvez configurer différents paramètres de clignotement pour la [Couleur du texte], la [Couleur de l'ombre], et la [Couleur de l'arrière-plan].
Clignotement	REMARQUE
	• Il y a des cas où vous ne pouvez pas configurer le clignotement selon l'afficheur et la [Couleur] des paramètres système.
	<sup>CP</sup> «8.5.1 Configuration de couleurs ■ Liste de couleurs compatibles» (page 8-38)
Position fixe	Lorsque vous cliquez dessus, l'étiquette est positionnée dans le milieu de l'objet de touche.
Espacement des lignes	Définissez une valeur entre 0 et 255. Cela ne s'applique que si vous ajoutez plusieurs lignes de texte dans le champ [Texte]. Vous ne pouvez pas utiliser cette option si le [Type de police] est configurée à [Police d'image].
Aligner	Aligne le texte saisi. Si le texte comporte deux lignes ou plus, vous pouvez sélectionner [Aligner à gauche], [Aligner à droite], ou [Centrer]. Si le [Type de police] est [Police d'image], vous pouvez également sélectionner [Justifié].

### 15.7 Restrictions

#### 15.7.1 Restrictions relatives au clavier popup

- Lorsqu'il existe deux affichages de données dans un écran, et que l'un permet des saisies sur [Appui], et l'autre permet des saisies par [Bit], vous ne pouvez pas activer l'affichage de données sur [Appui] si l'affichage de données par [Bit] est déjà activé.
- Lorsqu'un clavier popup placé à l'aide de l'option [Spécifier l'emplacement] dépasse la zone d'écran d'affichage du GP, le clavier popup s'affiche dans le coin inférieur droit de l'objet de données placé.
- Le clavier popup s'affiche lorsque l'option [Spécifier l'emplacement] est configurée à [Désactiver]

D'ordinaire, un clavier popup s'affiche à droite de l'objet d'affichage des données, en partant du coin supérieur droit de l'objet d'affichage des données.

S'il n'y a pas assez d'espace pour afficher un clavier à droite de l'écran, le clavier s'affiche à gauche de l'affichage de données, en partant du coin supérieur gauche de l'affichage des données.

Il n'y a pas assez d'espace pour afficher un clavier à droite, à gauche ou en haut de l'écran, le clavier s'affiche en dessous de l'affichage de données.



Il n'y a pas assez d'espace pour afficher un clavier au bas de l'écran, le clavier s'affiche en position verticale ajustée.





S'il n'y a pas assez d'espace pour afficher un clavier à droite ou au bas de l'écran, le clavier s'affiche à gauche de l'affichage de données avec sa position verticale ajustée.





S'il n'y a pas assez d'espace pour afficher un clavier à droite, à gauche ou au bas de l'écran, le clavier s'affiche en dessus de l'affichage de données.



S'il n'y a pas assez d'espace pour afficher le clavier dans tous les sens, le clavier s'affiche dans le coin inférieur droit de l'écran. Dans ce cas, il se peut que le clavier s'affiche par dessus de la zone d'affichage des données et cache les saisies.



• Même si vous faites pivoter un affichage de données, le clavier popup ne s'affiche pas toujours de la même façon.





- Une [Fenêtre d'erreur détaillée] ou une fenêtre locale est utilisée pour afficher un clavier popup. Si le nombre maximum de fenêtres est déjà affiché, le Gestionnaire de fichiers n'apparaît pas. Fermez une autre fenêtre afin d'afficher le clavier popup.
  - 12.8 Restrictions relatives aux fenêtres Affichage de plusieurs fenêtres dans un seul écran 12-30.
- Vous ne pouvez pas saisir à partir d'un clavier popup dans un affichage de données placé dans une fenêtre. Pour saisir des données dans un affichage de données dans une fenêtre, placez le clavier directement dans la fenêtre.
- Si une autre fenêtre superpose le clavier popup, vous pouvez basculer à l'affichage de clavier sur appui.
- Si l'affichage a activé le mode de verrouillage pendant la saisie de données, le clavier popup reste ouvert et permet la saisie. La prochaine fois que vous appuyez sur l'affichage de données, le clavier popup est verrouillé et ne s'affiche pas. Appuyez sur la touche Annuler pour quitter le clavier popup sans entrer des données. Le fait de toucher l'affichage de données ne ferme pas le clavier.
- Vous ne pouvez pas configurer une couleur d'affichage, une position d'affichage, une police, ou une taille de texte pour l'affichage de saisie lorsque vous saisissez des valeurs numériques ou du texte et l'affichage de la valeur d'alarme.

#### 15.7.2 Restrictions relatives à la personnalisation du clavier

• Vous ne pouvez placer qu'un [Objet de touche] et un [Dessin] dans un écran d'enregistrement de clavier (point, ligne/polyligne, cercle/ovale, rectangle, arc/secteur, polygone, échelle, tableau, et texte).

#### 15.7.3 Restrictions relatives à la zone d'effacement

• Si les images et le texte sont cachés quand on passe à l'affichage d'un plus grand clavier, ils resteront cachés et ne peuvent pas être réaffichés en passant à l'affichage d'un clavier plus petit. Ne placez pas d'images, de texte ni d'autres objets dans la zone où un clavier s'affiche sur l'écran de base.



• Si vous changez les modèles d'unité GP dans les [Paramètres système], la zone d'effacement et les objets placés sur l'écran de base seront affichés dans les mêmes tailles et positions qu'auparavant.



#### 15.7.4 Restrictions relatives au FEP japonais

#### Actions et affichage

- Pour effectuer la conversion Kanji, appuyez tout d'abord sur la touche [FEP]. SI vous n'appuyez pas sur la touche [FEP] avant d'entrer du texte, vous ne pouvez pas effectuer une conversion Kanji.
- Si vous ne sélectionnez pas l'option [Autoriser entrée] pour l'affichage de données, vous ne pouvez pas effectuer la conversion Kanji, même si vous appuyez sur la touche [FEP].
- Le FEP japonais saisit et affiche des caractères à convertir dans la fenêtre de menu système.
- La fonction FEP Japonais est disponible quand la [Langue d'affichage] est [Japonaise].
- La fenêtre Japonais FEP s'affiche dans la même position dans l'unité GP, avec le paramètre vertical.



Paramètre horizontal

Paramètre vertical

- Si vous quittez le mode saisie dans un affichage de données lorsque la fonction FEP est active, la fonction FEP quitte également. Le changement d'écran quitte également la fonction FEP.
- Vous pouvez sélectionner la position d'affichage de la fenêtre de menu système à partir de la partie supérieure ou inférieure.
- Cette fonction inclut la fonction «d'apprentissage» qui affiche des mots utilisés antérieurement dans les candidats de conversion. Cette fonction d'apprentissage utilise la SRAM de sauvegarde. La taille maximale pour la SRAM de sauvegarde est environ 1 Ko (environ 100 mots). Si elle est pleine, la fonction d'apprentissage supprime les candidats à compter de la fréquence la plus basse.