20 Animazione degli oggetti sullo schermo

Questo capitolo spiega le operazioni di base di "Animazione" in GP-Pro EX. Iniziare a leggere "20.2 Menu Impostazioni" (pagina 20-8), quindi portarsi alla pagina corrispondente.

20.1	Animazione - Generale	20-2
20.2	Menu Impostazioni	20-8
20.3	Come mostrare e nascondere oggetti	20-9
20.4	Spostamento di oggetti per mostrare modifiche nella Condizione	20-13
20.5	Rotazione di oggetti per mostrare modifiche nella Condizione	20-18
20.6	Cambio dei colori degli oggetti sulla base dei valori degli indirizzi	20-21
20.7	Guida alle impostazioni	20-24
20.8	Limitazioni	20-54

20.1 Animazione - Generale

20.1.1 Informazioni su Animazione

Animazione è una funzione che consente all'utente di nascondere o cambiare temporaneamente i colori e le posizioni di parti e disegni (oggetti). Questa funzione consente di evidenziare oggetti specifici, aumentare la sicurezza, e creare movimento sullo schermo.

Si può configurare Animazione nel modo seguente con GP-Pro EX.

• La sezione seguente elenca modelli compatibili con Animazione.

Mostra/Nascondi oggetti

Si possono nascondere i disegni o farli apparire sullo schermo secondo necessità. Si può usarla come funzione di sicurezza per nascondere offetti su cui possono operare solo utenti specifici.

Ad esempio:



Cambio nella posizione dei disegni

Si possono spostare i disegni sullo schermo in modo da rispecchiare modifiche nella condizione del sito.

Ad esempio:



Far ruotare un oggetto

Per far ruotare gli oggetti, si può mostrare la rotazione si attrezzature come un ventilatore o uun motore, nonché il movimento di un ago in un contatore, per seguire i cambi effettivi di valore.

Ad esempio:



Cambio dei colori dell'oggetto

Si possono cambiare i colori degli oggetti in momenti definiti. Questa funzione è utile quando, ad esempio, si desidera evidenziare il visualizzatore cambiandone il colore ogni volta che supera un certo valore.

Ad esempio:



NOTA	• Quando si lavora con le immagini, si può selezionare uno dei colori
	nell'immagine e cambiarne la sfumatura. Per dettagli su some configurare
	questa funzione, leggere quanto segue.
	🐨 "20.7.1.[Impostazioni Animazione] - Guida delle impostazioni 🛧 Animazione

[™] "20.7.1 [Impostazioni Animazione] - Guida delle impostazioni ◆ Animazione tonalità" (pagina 20-33)

20.1.2 Oggetti supportati

	Disegna	Visibilità	Colore	Posizione	Rotazione	Tonalità
Disegna	Testo	0	0	0	Х	Х
	Dot	0	Ο	0	0	Х
	Linea/Polilinea	0	0	0	0	Х
	Rettangolo	0	0	0	0	Х
	Poligono	0	0	0	0	Х
	Cerchio/Ovale	0	0	0	0	Х
	Arco	0	0	0	0	Х
	Torta	0	0	0	0	Х
	Scala (Barra)	0	0	0	0	Х
	Scala (Arco)	0	0	0	0	Х
	Collocazione immagine	0	Х	0	0	0
	Richiamo schermo (Schermo di base)	Х	Х	Х	Х	Х
	Richiamo schermo (Immagine)	Х	Х	Х	Х	Х
	Richiamo schermo (Immagine su CF-card)	Х	Х	Х	Х	Х
	Richiamo schermo (Segno)	Х	Х	Х	Х	Х
	Richiamo schermo (Tastierino)	Х	Х	Х	Х	Х
	Tabella	0	0	0	Х	Х
	Colore fondo	Х	Х	Х	Х	Х
	Gruppo	0	0	0	0	Х
Parti	Tasto e Spia	0	Х	Х	Х	Х
	Visualizzatore dati ^{*1}	0	Х	Х	Х	Х
	Tastierino	0	Х	Х	Х	Х
	Tasto	0	Х	Х	Х	Х
	Grafico	0	Х	Х	Х	Х
	Grafico tendenza cronologico	Х	Х	Х	Х	Х
	Grafico di visualizzazione Blocco dati	Х	Х	Х	Х	Х
	Allarme	0	Х	Х	Х	Х
	Allarmi testo	Х	Х	Х	Х	Х
	Visualizzatore messaggi	0	Х	Х	Х	Х
	Finestra	Х	Х	Х	Х	Х
	Riproduttore film	Х	Х	Х	Х	Х
	Visualizzatore modulo video/DVI	Х	Х	Х	Х	Х
	Visualizzatore finestre ad accesso PC remoto	Х	Х	Х	Х	Х
	Visualizzatore figure	Х	Х	Х	Х	Х

	Disegna	Visibilità	Colore	Posizione	Rotazione	Tonalità
Parti	Visualizzatore dati di campionamento	Х	Х	Х	Х	Х
	Visualizzatore dati speciali (Trasmissione dati)	Х	Х	Х	Х	Х
	Visualizzatore dati speciali (Riempimento)	Х	Х	Х	Х	Х
	Visualizzatore dati speciali (Mostra CSV)	Х	Х	Х	Х	Х
	Visualizzatore dati speciali [Gestore file]	Х	Х	Х	Х	Х
	Azione Trigger (Azione Disegno)	Х	Х	Х	Х	Х
	Grafico a dispersione cronologico XY	Х	Х	Х	Х	Х
	Grafico a dispersione Visualizzatore blocco XY	Х	Х	Х	Х	Х
	Elenco selettori	0	Х	Х	Х	Х
	Messaggio in bacheca	0	Х	Х	Х	Х
	D-Script	Х	Х	Х	Х	Х
	Tasto Elenco selettori	0	Х	Х	Х	Х
	Blocco operazione	0	Х	Х	Х	Х
	Sicurezza	0	Х	Х	Х	Х
	Trasferimento dati Dispositivo/ PLC	0	Х	Х	Х	Х
Impos- tazioni comuni	Banner allarmi	Х	Х	X	Х	Х

*1 Il Visualizzatore input, un tipo di Visualizzatore dati, non supporta Animazione.

• Quando gli oggetti sono raggruppati si può aggiungere Animazione solo se ciascun oggetto del gruppo supporta quel tipo di animazione. Vedere quanto segue per quanto riguarda le operazioni in cui Animazione viene aggiunta alle parti raggruppate..

- ^(C) "20.1.3 Animazione su Oggetti raggruppati" (pagina 20-7)
- Animazione non funziona con i grafici caricati in un Visualizzatore figure.

Animazione colore supportata da disegni

Disegna	Animazione colore supportata
Rettangolo, Poligono, Torta, Cerchio/Ovale	In primo piano/Sul fondo, Linea/Bordo
Tabella	In primo piano/Sul fondo, Linea/Bordo
Dot	In primo piano
Linea, Polilinea, Arco, Scala	Linea/Bordo
Testo	Fondo, Testo

20.1.3 Animazione su Oggetti raggruppati

Quando Animazione viene aggiunta alle parti raggruppate, il rapporto tra l'animazione del gruppo e l'animazione di una parte individuale è il seguente.

• Vedere quanto segue per informazione sugli oggetti da raggruppare. Transformazione (Separazione)" (pagina 8-33)

Animazione visibilità

L' Animazione del gruppo avrà la priorità.

Quando viene visualizzato l'oggetto raggruppato, si potrà nascondere qualsiasi oggetto nel gruppo.

Animazione colore

L' Animazione sul'oggetto avrà la priorità.

Animazione posizione

- L'Animazione della posizione viene aggiunta al gruppo e l'Animazione oggetto aggiunta al gruppo viene eseguita per prima, quindi sarà eseguita l'Animazione aggiunta all'oggetto.
- L'Animazione posizione viene aggiunta al gruppo e la Rotazione viene aggiunta a un oggetto

Viene eseguita l'Animazione posizione per il Gruppo. Di conseguenza, le coordinate di Rotazione [Centro di rotazione] configurate sugli oggetti si sposteranno. La Rotazione di oggetti eseguita dopo il movimento è completa.

Animazione Rotazione

- Quando la Rotazione viene aggiunta al gruppo, la coordinata del [Centro rotazione] viene configurata per l'intero gruppo. Viene mantenuta, inoltre, la coordinata [Centro Rotazione] per ciascun oggetto.
- La Rotazione viene aggiunta al gruppo e degli oggetti L'Animazione aggiunta al gruppo viene eseguita per prima. Di conseguenza, le coordinate di Rotazione [Centro di rotazione] configurate sugli oggetti si sposteranno. La Rotazione di oggetti viene eseguita una volta completato il movimento.
 - Le coordinare del [Centro Rotazione] sono diverse tra gruppo e oggetto.
- La Rotazione viene aggiunta al gruppo e l'Animazione Posizione viene aggiunta a un oggetto

Viene eseguita la Rotazione per il Gruppo. Di conseguenza, le coordinate X/Y dell'oggettousate per il movimento dell'Animazione Posizione ruoteranno. L'Animazione Posizione sull'oggetto viene eseguita dopo il completamento della Rotazione.

NOTA

20.2 Menu Impostazioni



20.3 Come mostrare e nascondere oggetti

20.3.1 Introduzione

Impostare l'Animazione visibilità per mostrare o nascondere oggetti (Visibili/Invisibili). Il passaggio tra mostrare e nascondere oggetti si basa su un trigger definito; ad esempio, quando il bit specificato si porta su ON.



20.3.2 Procedura di impostazione

Visualizzare un tasto nascosto portando su ON il bit M100.

• Fare riferimento alla guida per le impostazioni per altri dettagli.

1 Selezionare il tasto da mostrare o nascondere. Nel menu [Modifica (E)], selezionare [Animazione (N)], oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sul tasto e selezionare [Animazione (N)].

Edit	(E)	
Ş	Undo (<u>U</u>)	Ctrl+Z
>	Redo (<u>B</u>)	Ctrl+Y
x	Cut (<u>I</u>)	Ctrl+X
Ф	Copy (⊆)	Ctrl+C
Ē.	Paste (P)	Ctrl+V
Dģ	Duplicate (<u>W</u>)	
	Copy Part Shape	•
	Paste Part Shape	•
X	Delete (<u>D</u>)	Del
	Select All (L)	Ctrl+A
	Set as Default (<u>E</u>)	
	Change Attributes (<u>M</u>)	
	Animation (<u>N</u>)	

- Si può visualizzare la finestra di dialogo Animazione usando una tra le seguenti procedure.
 - Selezionare un disegno; quindi, nella finestra [Proprieta (P)] selezionare [Animazione], e fare clic sui puntini sospensivi [...].

Properties	4 ×			
Polyline				
at a. 1				
Attribute Name	Value			
Coordinate				
▼ Line/Polyline				
Line Type	- Solid Line			
Line Thickness	1			
Arrow Shape	— None			
Display Color	7			
Blink	None			
 Animation 	C			
Settings	Disable 👢			

• Nell'[Elenco dati schermo], fare doppio clic sul campo [Animazione] delle parti che si desidera modificare.

Scr	een Data List		₽ x			
Ta	Target All					
	Draw/Parts	Information	Animation			
۵	SL_0000	[PLC1]M0100	~~			
٩	D-Script	0				
۵	AD_0000					
۵	SL_0001	[PLC1]D0010				
۵	Rectangle	(96, 281, 157, 317)	++			
۵	Rectangle	(194, 303, 239, 324)				
۵	Text	(47, 332, 78, 339)				
۵	Text	(39, 296, 70, 303)				
٩	Image	(31, 180, 57, 203)				

2 Apparirà la finestra di dialogo [Impostazioni Animazione]. Sul pannello sinistro, selezionare [Animazione visibilità].

Animation Settings	×
Visibility Color Position	Visibility Animation Bit Address
Help (H)	OK (0) Cancel

- 3 Selezionare la casella di controllo [Animazione visibilità].
- **4** Selezionare [Indirizzo] e inserire l'indirizzo (M100) usato per eseguire l'operazione di visibilità.

20.3.3 Animazione visibilità: Funzionamento/Operazione

Questa sezione descrive il comportamento di un oggetto configurato con Animazione visibilità.

Quando un oggetto è nascosto

• Se si tocca l'area di un oggetto nascosto, l'operazione tocco associata non sarà eseguita. In ogni caso, continuerà i suoi processi interni, come ottenere, ad esempio valori di indirizzi specificati.

Quando un oggetto visualizzato è nascosto

- Quando un oggetto viene nascosto mentre viene toccato, le operazioni al tocco associate non saranno eseguite.
- Anche quando Interblocco si trova su ON, Animazione visibilità verrà eseguita appena attivata.
- Se un oggetto configurato con funzioni di sicurezza viene nascosto durante la sua operazione tocco, apparirà lo schermo con la password di sicurezza. Nell'inserire la password per rimuovere la sicurezza, l'oggetto rimarrà nascosto, ma l'utente sarà in grado di eseguire qualsiasi funzione configurata sull'oggetto.
- Quando un tasto impostato con Ritardo su ON viene nascosto, la funzione configurata nel tasto non sarà eseguita.
- Se un Visualizzatore dati viene configurato per consentire l'input mentre il relativo bit si trova su ON e il Visualizzatore dati è nascosto, lo stato di "ON" viene mantenuto anche in questo caso. Di conseguenza, quando l'oggetto viene nuovamente visualizzato tornerà allo stato Consenti input. Non è possibile inserire dati mentre il Visualizzatore dati è nascosto.
- Un buzzer smetterà di suonare quando il tasto associato viene nascosto.
- Anche se un tasto di visualizzazione finestra è nascosto, la finestra popup associata continuerà ad essere visualizzata.
- Anche se una parte di un allarme è nascosta, lo schermo associato del Visualizzatore secondario continuerà ad essere visualizzato.
- Quando un allarme viene nascosto mentre si trova in Modalità Freeze, questa modalità non potrà essere rimossa.
- Quando un grafico tendenza cronologico viene nascosto mentre vengono visualizzati dati cronologici, non si potrà uscire da questa visualizzazione.

Quando si mostra un oggetto nascosto

- Quando un oggetto diventa visibile nel mezzo di un'operazione tocco, le azioni associate al tocco non saranno eseguite fino a quando non si toccherà nuovamente l'oggetto.
- Quando un oggetto diventa visibile, viene visualizzato nello stesso stato in cui si trovava prima di essere nascosto, con le seguenti eccezioni.
 - Il Cursore dell'allarme si sposta mentre l'allarme viene nascosto. Il cursore dell'allarme viene visualizzato nella nuova posizione.
 - L'Elenco selettori è chiuso, anche se l'elenco era aperto al momento in cui l'oggetto era nascosto.

- Quando il valore dell'Indirizzo word di monitoraggio cambia mentre il Visualizzatore testo associato è nascosto, il Visualizzatore sarà aggiornato con nuovi valori quando sarà mostrato nuovamente.
- Quando la [Condizione di aggiornamento visualizzazione] è impostata su [Bit ON], e il testo viene modificato mentre è nascosto, il Visualizzatore testo sarà aggiornato anche quando è nascosto.

20.4 Spostamento di oggetti per mostrare modifiche nella Condizione

20.4.1 Introduzione

Impostare Animazione che muova gli oggetti sullo schermo. Gli oggetti si possono spostare orizzontalmente o verticalmente, secondo i valori di indirizzo specificati.



20.4.2 Procedura di impostazione

Usare la posizione attuale come punto di partenza, e impostare il punto finale orizzontale la 200 pixel di distanza. L'intervallo di posizione è compreso tra 0 e 200.

NOTA

Fare riferimento alla guida per le impostazioni per altri dettagli.
 "20.7 Guida alle impostazioni" (pagina 20-24)

1 Selezionare l'oggetto da spostare nel menu [Modifica (E)], fare clic su [Animazione (N)], oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto e selezionare [Animazione (N)].

Edit	(E)	
Ş	Undo (U)	Ctrl+Z
\$		Ctrl+Y
x	Cut (I)	Ctrl+X
Ф	Copy (<u>C</u>)	Ctrl+C
	Paste (P)	Ctrl+V
Ðģ	Duplicate (<u>W</u>)	
	Copy Part Shape Paste Part Shape	* • • •
X	Delete (D)	Del
	Select All (L)	Ctrl+A
	Set as Default (<u>E</u>)	
	Change Attributes (M)	
	Animation (<u>N</u>)	

NOTA

• Si può visualizzare la finestra di dialogo Animazione usando una tra le seguenti procedure.

•Selezionare un disegno; quindi, nella finestra [Proprieta (P)] selezionare [Animazione], e fare clic sui puntini sospensivi [...].



•Nell'[Elenco dati schermo], fare doppio clic sul campo [Animazione] delle parti che si desidera modificare.

Scr	Screen Data List 🛛 🕈 🗙						
Ta	Target All						
	Draw/Parts	Information	Animation				
0	SL 0000	IPLC11M0100	~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~				
õ	D-Script	0					
٩	AD_0000						
۵	SL_0001	[PLC1]D0010					
۵	Rectangle	(96, 281, 157, 317)	4				
۵	Rectangle	(194, 303, 239, 324)					
۵	Text	(47, 332, 78, 339)					
۵	Text	(39, 296, 70, 303)					
۵	Image	(31, 180, 57, 203)					

2 Apparirà la finestra di dialogo [Impostazioni Animazione]. Sul pannello sinistro, espandere [Posizione] e selezionare [Orizzontale].

Animation Settings	×
 ✓ Visibility ✓ Color ✓ Position ↔ Horizontal 	Word Address
Rotation	Data Type 16 Bit Bin Image Value Range From 0 From 0 Image To 100 Image
Help (H)	OK (0) Cancel

3 Selezionare la casella [Animazione orizzontale].

Animation Settings	Vord Address	×
 Vertical Rotation 	IPLC1]D00100 Image Data Type 16 Bit Bin Image Value Range Image From Image To 100 Image Image End 100	
Help (H)	OK (D) Cancel	

- 4 Inserire l'indirizzo che definisce i limiti di movimento. (es.: D100)
- 5 Selezionare il [Tipo di dati]. Ad esempio, 16 Bit Bin.
- 6 Per l'[Intervallo valori] inserire i valori [Da] e [A]. Ad esempio, Da = 0, A = 100.

ΝΟΤΑ	• Nell'Editor schermo, se si colloca un oggetto fuori dell'area schermo visibile, si potrà specificare il punto come 0 nell'[Intervallo valori]. Si potrà spostare e visualizzare la parte dall'esterno dell'area di schermo. Nel campo [A] di [Intervallo valori], inserire un valore inferiore o pari alle dimensioni dello schermo. Altrimenti, la parte non apparirà.

- 7 Selezionare i punti [Inizio] e [Fine] dell'[Intervallo posizione]. Ad esempio, Inizio = 0 e Fine = 200.
- 8 Fare clic su [OK (O)].

20.4.3 Come funziona Animazione Posizione

♦ Visibility	Word Address
🗘 Vertical	Image: From 0 Imag

Esempio di impostazione: Animazione orizzontale

Espressione= D100 Intervallo valore From = 0A = 100Intervallo posizione Inizio = 0Fine = 200

• Nell'Editor schermo, se si colloca un oggetto fuori dell'area schermo visibile, si potrà specificare il punto come 0 nell'[Intervallo valori]. Si potrà spostare e visualizzare la parte dall'esterno dell'area di schermo. Nel campo [A] di [Intervallo valori], inserire un valore inferiore o pari alle dimensioni dello schermo. Altrimenti, la parte non apparirà.

■ [D100] = 50

La coordinata dell'angolo in alto a sinistra viene calcolata aggiungendo il valore [Inizio] dell'[Intervallo posizione] con le coordinate del punto in cui è stato collocato l'oggetto. Le coordinate ottenute aggiungendo il valore [Fine] di [Intervallo posizione] con le coordinate del punto in cui l'oggetto è stato collocato conferisce il massimo punto di target.



dell'oggetto.

Poiché la differenza tra i campi [Inizio] e [Fine] dell'[Intevallo valore] è pari a 100, la quantità di movimento viene calcolata sulla base del rapporto tra il valore nell'indirizzo D100 e 100.





* (0,30) fa riferimento alle coordinate X,Y dell'angolo in alto a sinistra dell'oggetto.

Quando il valore memorizzato è inferiore al valore [Da] dell'[Intervallo valore], l'oggetto non si sposta dalla posizione [Inizio].





Quando il valore memorizzato è superiore al valore [A] dell'[Intervallo valore], l'oggetto si sposterà solo fino alla posizione [Fine].

■ [D100] = 300

20.5 Rotazione di oggetti per mostrare modifiche nella Condizione

20.5.1 Introduzione

Configurare Animazione in modo da far ruotare gli oggetti sullo schermo. Gli oggetti possono essere fatti ruotare secondo i valori degli indirizzi specificati.



20.5.2 Procedura di impostazione

Usare la posizione attuale come punto di partenza, e impostare la rotazione in senso orario a 360 pixel di distanza.

NOTA

• Fare riferimento alla guida per le impostazioni per altri dettagli. Ter "20.7 Guida alle impostazioni" (pagina 20-24)

1 Selezionare l'oggetto da spostare nel menu [Modifica (E)], fare clic su [Animazione (N)], oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto e selezionare [Animazione (N)].

Edit	(E)	-
Ş	Undo (<u>U</u>)	Ctrl+Z
\$	Redo (<u>B</u>)	Ctrl+Y
*	Cut (I)	Ctrl+X
₽	Сору (<u>С</u>)	Ctrl+C
Ē.	Paste (P)	Ctrl+V
Ðģ	Duplicate (<u>W</u>)	
		•
		•
×	Delete (<u>D</u>)	Del
	Select All (L)	Ctrl+A
	Set as Default (<u>E</u>)	
	Change Attributes (<u>M</u>)	
	Animation (<u>N</u>)	

NOTA

• Si può visualizzare la finestra di dialogo Animazione usando una tra le seguenti procedure.

•Selezionare un disegno; quindi, nella finestra [Proprieta (P)] selezionare [Animazione], e fare clic sui puntini sospensivi [...].



•Nell'[Elenco dati schermo], fare doppio clic sul campo [Animazione] delle parti che si desidera modificare.

Scre	een Data List		₽ ×
Ta	Target All		
	Draw/Parts	Information	Animation
۵	SL_0000	[PLC1]M0100	<u> </u>
۵	D-Script	0	
۵	AD_0000		
۵	SL_0001	[PLC1]D0010	
۵	Rectangle	(96, 281, 157, 317)	4
۵	Rectangle	(194, 303, 239, 324)	
۵	Text	(47, 332, 78, 339)	
۵	Text	(39, 296, 70, 303)	
۵	Image	(31, 180, 57, 203)	-

2 Apparirà la finestra di dialogo [Impostazioni Animazione]. Sul pannello sinistro, selezionare [Rotazione].

Position	Word Address
≩ Rotation	Image: Sign + /- Value Range From Image: Start Image: Start <td< th=""></td<>

3 Selezionare la casella [Animazione Rotazione].

Color Color	Word Address
Rotation	IPLC1]D00100 Image Data Type 16 Bit Bin Image Value Range Angle Range From Image To 100 Image End 90 Image Image Image
	Rotation Center: X 0 📫 🗾 Y 0 👘

- 4 Inserire l'indirizzo che definisce i limiti di rotazione. (es.: D100)
- 5 Selezionare il [Tipo di dati]. Ad esempio, 16 Bit Bin.
- 6 Per l'[Intervallo valori] inserire i valori [Da] e [A]. Ad esempio, Inizio = 0 e Fine = 100.
 - Nell'Editor schermo, se si colloca un oggetto fuori dell'area schermo visibile, si potrà specificare il punto come 0 nell'[Intervallo valori]. Si potrà ruotare e visualizzare la parte dall'esterno dell'area di schermo. Secondo il valore impostato nel campo A di [Intervallo valore]', l'oggetto può essere ruotato fuori dell'area di visualizzazione schermo fino a quando non appare più.
- 7 Selezionare i punti [Inizio] e [Fine] dell'[Intervallo angolo]. Ad esempio, Inizio = 0 e Fine = 360.
- 8 Fare clic su [OK (O)].
 - Quando il valore Inizio dell'Intervallo angolo è più grande del valore Fine, l'oggetto ruoterà in senso antiorario. SI potranno, quindi, impostare valori negativi.

20.6 Cambio dei colori degli oggetti sulla base dei valori degli indirizzi

20.6.1 Introduzione

NOTA

Impostare l'animazione in modo da cambiare i colori di un oggetto sullo schermo. Gli oggetti possono cambiare colore secondo i valori degli indirizzi specificati. Questa funzione è utile quando, ad esempio, si desidera evidenziare il visualizzatore cambiandone il colore ogni volta che supera un certo valore.



20.6.2 Procedura di configurazione

Configurare un'animazione che modifichi il colore di fondo del testo da verde a rosso quando M100 si trova su ON.

• Fare riferimento alla guida per le impostazioni per altri dettagli. ⁽²⁷⁾ "20.7 Guida alle impostazioni" (pagina 20-24)

1 Selezionare l'oggetto che cambierà il colore di fondo nel menu [Modifica (E)], fare clic su [Animazione (N)], oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto e selezionare [Animazione (N)].

Edit	(E)	
Ş	Undo (U)	Ctrl+Z
>		Ctrl+Y
X	Cut (I)	Ctrl+X
Ф	Copy (<u>C</u>)	Ctrl+C
Ê.	Paste (P)	Ctrl+V
Ðģ	Duplicate (<u>W</u>)	
	Copy Part Shape Paste Part Shape	,
×	Delete (D)	Del
	Select All (L)	Ctrl+A
	Set as Default (<u>E</u>)	
	Change Attributes (M)	
	Animation (<u>N</u>)	

NOTA

• Si può visualizzare la finestra di dialogo Animazione usando una tra le seguenti procedure.

•Selezionare un disegno; quindi, nella finestra [Proprieta (P)] selezionare [Animazione], e fare clic sui puntini sospensivi [...].



•Nell'[Elenco dati schermo], fare doppio clic sul campo [Animazione] delle parti che si desidera modificare.

Scr	een Data List		₽ ×
Target 📕			
	Draw/Parts	Information	Animation
۵	SL_0000	[PLC1]M0100	<u>~~</u>
۵	D-Script	0	
۵	AD_0000		
۵	SL_0001	[PLC1]D0010	
۵	Rectangle	(96, 281, 157, 317)	44
۵	Rectangle	(194, 303, 239, 324)	
۵	Text	(47, 332, 78, 339)	
۵	Text	(39, 296, 70, 303)	
۵	Image	(31, 180, 57, 203)	

2 Apparirà la finestra di dialogo [Impostazioni Animazione]. Sul pannello sinistro, espandere [Colore] e selezionare [Fondo].

A Visibility Color	Background Color Animation
Background Critezeorder Text Color Position Rotation	When DFF Color 4 Y Blink None Y When ON Color 192 Y Blink None Y

3 Selezionare la casella [Animazione colore fondo].

Foreground	Bit Address
D d 'F I I F I	
Line/Border Text Color Position Rotation	[PLC1] When OFF Color Transparent When ON Color 192 Blink None

4 Selezionare [Indirizzo bit], quindi definire l'indirizzo. Ad esempio, M100. Per [Quando si trova su OFF] impostare il [Colore] sul verde. Per [Quando si trova su ON] impostare [Colore] su rosso, quindi fare clic su [OK].

💫 Visibility	Background Color Animation
Foreground	Bit Address
Line/Border	[PLC1]M000100
Position	When OFF
Rotation	Color Transparent 💌 Blink None 💌
	When ON
	Color 192 💌 Blink None

NOTA

- Animazione colore funziona solo se l'oggetto è configurato con l'opzione riempimento.
- Quando si usa il lampeggio, il lampeggio configurato in Animazione colore si sovrappone alla configurazione del lampeggio nella parte.

20.7 Guida alle impostazioni

20.7.1 [Impostazioni Animazione] - Guida delle impostazioni

Animazione visibilità

Impostare l'Animazione visibilità per mostrare o nascondere oggetti.

💰 Animation Settings		X
Image: Wisibility Image: Image: Wisibility Image: Imag	Visibility Animation Bit Address [[PLC1]M010000 C Display When OFF C Display When ON	
Help (H)	OK (0)	Cancel

Impostazione		stazione	Descrizione
Animazione visibilità		ne visibilità	Aggiunge Animazione visibilità.
	Indirizzo bit		Animazione visibilità si basa sul valore ON/OFF dell'indirizzo di bit specificato.
		Visualizza quando si trova su OFF	L'oggetto è visibile quando l'indirizzo di bit specificato si trova su OFF.
		Visualizza quando si trova su ON	L'oggetto è visibile quando l'indirizzo di bit specificato si trova su ON.
			L'oggetto è visualizzato solo quando si accede a un livello pari o superiore al livello di sicurezza definito.
	Live sicu	llo di rezza	Security Level Visible when level is greater than or equal to: 1
		Visibile quando il livello è superiore o pari a	Definire il minimo livello di sicurezza richiesto per vedere l'oggetto. Impostare un valore tra 1 e 15.

	Impostazione	Descrizione
	Espressione	Animazione visibilità si basa sul valore ON/OFF dell'espressione di bit specificata.
	Visualizza quando si trova su OFF	L'oggetto è visibile quando l'espressione di bit specificata si trova su OFF.
	Visualizza quando si trova su C	L'oggetto è visibile quando l'espressione di bit specificata si trova su ON.
Animazione visibilità	Espressio	Fare clic su per visualizzare la finestra di dialogo [Espressione booleana]. Impostare i dettagli dell'espressione. Imput Boolean Expression Imput Boolean Expression </td
	Tipo di da	 J, sciezionare [10 Bit Bil], [10 Bit BCD], [52 Bit Bil] 0 [52 Bit BCD]. Se è stato selezionato [Tipo] = [Costante], selezionare [Dec], [Esad] od [Ott]. Configurare un operatore. Selezionare && o .
	Operatore	Se si è aggiunto un confronto all'espressione, selezionare >, <, >=, <=, ==, o !=.

	Impo	stazione	Descrizione
		Op. unaria	Configurare un operatore unario. ! o Nessuno è disponibile. Se si è aggiunto un confronto all'espressione, selezionare "-", "~", or Nessuno.
		Indirizzo	Imposta l'indirizzo.
		Inverti risultato	Inverte il risultato dell'espressione condizionale.
		Espandi	Allarga l'area Espressione degli script.
		X	Rimuove le parentesi configurate con [].
		()	Aggiunge parentesi intorno alla parte selezionata dell'espressione.
oilità		atto	Sposta la parte selezionata sul lato sinistro dell'operatore.
visik	ione	→ allc	Sposta la parte selezionata sul lato destro dell'operatore.
Izione	Espress	Seleziona espressione	Seleziona l'intera espressione.
Anima		Aggiungi confronto	Aggiunge un confronto all'espressione.
			Copia e aggiunge l'espressione selezionata
		Conia	ΝΟΤΑ
		Copia	• L'espressione non può essere copiata quando si usa un operatore di
			confronto.
		Aggiungi	Aggiunge una condizione all'espressione. Inserire l'indirizzo manualmente.
		Rimuovi	Rimuove la parte selezionata dell'espressione. Non è possibile selezionare ed eliminare l'intera espressione.

Animazione colore

} Visibility ■ Color	Foreground Color Animation
Foreground Background Line/Border Text Color Position Rotation	Bit Address
u av _ 1	

Impostazione			stazione	Descrizione
Colore			 Selezionare l'elemento che si desidera configurare con Animazione colore. Animazione colore di primo piano Cambia il colore di riempimento dell'oggetto. Animazione colore di fondo Impostare il colore di fondo dell'oggetto. Animazione colore Linea/Bordo Cambia il colore della linea o del bordo dell'oggetto. Animazione colore testo Cambia il colore del testo dell'oggetto. 	
	Inc	lirizz	zo bit	Il colore cambia quando il bit specificato si porta su ON/OFF.
		LL.	Colore	Definisce il colore quando il bit specificato è su OFF.
		Quando si trova su Ol	Lampeggio	 Selezionare la velocità di lampeggio. NOTA In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. ** "8.5.1 Impostare colori = Elenco di colori disponibili" (pagina 8-41)
		Z	Colore	Definisce il colore quando il bit specificato è su ON.
		Quando si trova su Ol	Lampeggio	 Selezionare la velocità di lampeggio. NOTA In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. ** "8.5.1 Impostare colori = Elenco di colori disponibili" (pagina 8-41)
•	•			Continua

	Impostazione	Descrizione
	Indirizzo word	Il colore cambia quando il valore cambia nell'indirizzo word specificato.
	Tipo di dati	Selezionare il tipo di dati. Se è stato impostato [Indirizzo word], selezionare [16 Bit Bin], [16 Bit BCD], [32 Bit Bin] o [32 Bit BCD].
olore	Segno +/-	Definisce se il segno negativo è utilizzato nel visualizzatore. Configura quando si desidera visualizzare i valori negativi. I complementi a 2 consentono di gestire i valori negativi. Questa impostazione è possibile solo se il [Tipo di dati] è [Bin a 16 bit] o [Bin a 32 bit].
Ŭ	Intervallo	Definire l'intervallo di valori per il colore associato.
	Colore	Selezionare il colore per ciascun intervallo specificato.
	Lampeggio	 Selezionare la velocità di lampeggio. NOTA In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. ** "8.5.1 Impostare colori = Elenco di colori disponibili" (pagina 8-41)
	Aggiungi	Aggiunge un intervallo al colore.
	Rimuovi	Rimuove l'intervallo selezionato.

Impostazione			tazione	Descrizione
	Es	Espressione		Il colore cambia quando il valore cambia nell'espressione specificata.
		LL I	Colore	Selezionare il colore quando l'espressione specificata si trova su OFF.
		Quando si trova su Ol	Lampeggio	 Selezionare la velocità di lampeggio. NOTA In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. *** "8.5.1 Impostare colori Elenco di colori disponibili" (pagina 8-41)
lore		N	Colore	Selezionare il colore quando l'espressione specificata si trova su ON.
Col		Quando si trova su C	Lampeggio	 Selezionare la velocità di lampeggio. NOTA In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. ** "8.5.1 Impostare colori Elenco di colori disponibili" (pagina 8-41)
				Fare clic su per visualizzare la finestra di dialogo [Espressione booleana]. Impostare i dettagli dell'espressione.

	Im	postazione	Descrizione
		Espressione	Definire l'espressione. Non è possibile digitare l'espressione. Fare clic nell'espressione per selezionare e definire la porzione.
		Тіро	 Selezionare il tipo di espressione condizionale. Indirizzo bit Configura gli indirizzi bit nell'espressione.
		Operatore	Configurare un operatore. Selezionare && o . Se è stato aggiunto un confronto all'espressione, selezionare >, <, >=, <=, ==, o !=.
		Op. unaria	Configurare un operatore unario. ! o Nessuno è disponibile. Se è stato aggiunto un confronto all'espressione, selezionare "-", "~", or Nessuno.
		Indirizzo	Imposta l'indirizzo.
	e	Inverti risultato	Inverte il risultato dell'espressione condizionale.
ore	sior	Espandi	Allarga l'area Espressione degli script.
Colo	pres	X	Rimuove le parentesi configurate con ().
	Es		Aggiunge parentesi intorno alla parte selezionata dell'espressione.
			Sposta la parte selezionata sul lato sinistro dell'operatore.
			Sposta la parte selezionata sul lato destro dell'operatore.
		Seleziona espressione	Seleziona l'intera espressione.
		Aggiungi confronto	Aggiunge un confronto all'espressione.
		Copia	 Copia e aggiunge l'espressione selezionata. NOTA L'espressione non può essere copiata quando si usa un operatore di confronto.
		Aggiungi	Aggiunge una condizione all'espressione. Inserire l'indirizzo manualmente.
		Rimuovi	Rimuove la parte selezionata dell'espressione. Non è possibile selezionare ed eliminare l'intera espressione.

	Impostazione	Descrizione
	Espressione	Il colore cambia per corrispondere al valore nell'indirizzo associato.
	Intervallo	Definire l'intervallo di valori per il colore associato.
	Colore	Impostare il colore per ciascun intervallo specificato.
Colore	Lampeggio	 Selezionare la velocità di lampeggio. NOTA In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. * "8.5.1 Impostare colori = Elenco di colori disponibili" (pagina 8-41)
	Aggiungi	Aggiunge un intervallo al colore.
	Rimuovi	Rimuove l'intervallo selezionato.
		Fare clic su [im] per visualizzare la finestra di dialogo [Espressione valore]. Impostare i dettagli dell'espressione. Impostare i dettagli dell'espressione
	Espressione	Fare clic nell'espressione per selezionare e definire la porzione.

	Im	postazione	Descrizione
		Тіро	 Selezionare il tipo di espressione condizionale. [Indirizzo word] o [Costante]. Indirizzo word Configura gli indirizzi word nell'espressione. Costante Configura i valori per modifcare il colore tra 0 e 4294967295.
		Tipo di dati	Selezionare il tipo di dati. Se è stato impostato [Tipo] = [Indirizzo word], selezionare [16 Bit Bin], [16 Bit BCD], [32 Bit Bin] o [32 Bit BCD]. Se è stato selezionato [Tipo] = [Costante], selezionare [Dec], [Esad] od [Ott].
		Segno +/-	Definisce se il segno negativo è utilizzato nel visualizzatore. Configura quando si desidera visualizzare i valori negativi. I complementi a 2 consentono di gestire i numeri negativi. Questa impostazione è possibile solo se il [Tipo di dati] è [Bin a 16 bit] o [Bin a 32 bit].
		Operatore	Configurare un operatore. +, -, /, Sono disponibili *, &, $, ^, \%, <<, e>>$.
		Op. unaria	Configurare un operatore unario. ~ o Nessuno è disponibile.
	one	Indirizzo	Imposta l'indirizzo.
olore	essio	Espandi	Allarga l'area Espressione degli script.
ŏ	spre	X	Rimuove le parentesi configurate con [].
	ш		Aggiunge parentesi intorno alla parte selezionata dell'espressione.
			Sposta la parte selezionata sul lato sinistro dell'operatore.
		+ <mark>00</mark>	Sposta la parte selezionata sul lato destro dell'operatore.
		Seleziona espressione	Seleziona l'intera espressione.
		Aggiungi confronto	Aggiunge una condizione all'espressione.
			Copia e aggiunge l'espressione selezionata.
		Copia	 NOTA L'espressione non può essere copiata quando si usa un operatore di confronto.
		Aggiungi	Aggiunge una condizione all'espressione. Inserire l'indirizzo manualmente.
		Rimuovi	Rimuove la parte selezionata dell'espressione. Non è possibile selezionare ed eliminare l'intera espressione.

Animazione tonalità

Questo tipo di Animazione si può applicare solo alle immagini. Nell'immagine, espandere [Colore] e selezionare [Colore in primo piano] per visualizzare le impostazioni della [Tonalità].

Visibility Color	Image: Bit Address Image: Bit Address
Line Norder Line Norder Text Color Position Rotation	IPLC1 M100000 Image: Second state When OFF Color When ON Image: Second state Color 192 Blink None

• Secondo la [Tonalità target], la luminosità o la saturazione potrebbe non cambiare rispetto all'immagine originale, che potrebbe avere come risultato una tonalità differente dal colore specificato.

Impostazione		stazione	Descrizione
ţà	Tonalità target		Selezionare il colore che cambierà nell'Animazione tonalità. L'elenco mostra i primi 20 colori usati nell'immagine selezionata. Si può cambiare solo uno di questi colori specificati. Come alternativa, si può cambiare l'intera immagine, trasformandola in un colore unificato selezionando [ALL] (Tutti).
nali		Colore	Selezionare il colore quando l'espressione specificata si trova su OFF.
Animazione to	Quando si trova su OFF	Lampeggio	 Selezionare la velocità di lampeggio. NOTA In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. ** "8.5.1 Impostare colori = Elenco di colori disponibili" (pagina 8-41)

Impostazione		stazione	Descrizione
	N	Colore	Selezionare il colore quando l'espressione specificata si trova su ON.
Animazione tonalità	Quando si trova su O	Lampeggio	 Selezionare la velocità di lampeggio. NOTA In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. ** "8.5.1 Impostare colori Elenco di colori disponibili" (pagina 8-41)
	Ante	eprima	Visualizza in anteprima l'immagine specificata.

Animazione posizione

♦ Animazione orizzontale

Configurare l'Animazione che sposta gli oggetti in senso orizzontale relativamente a un valore definito.

Animation Settings		×
Visibility Color Ecolor Line/Border Text Color Position Horizontal Vertical Rotation	✓ Horizontal Animation Word Address ▼ [PLC1]M0000 ▼ Data Type 16 Bit Bin ▼ Value Range Foition Range From 0 ■ To 100 ■ End 100 ■	
Help (H)	OK (0) Cance	el

Impostazione		ostazione	Descrizione	
		Tipo di dati	Selezionare il [Tipo di dati]. Sono disponibili i tipi di dati [16 Bit Bin], [32 Bit Bin], [16 Bit BCD], o [32 Bit BCD].	
		Segno +/-	Definisce se il segno negativo è utilizzato nel visualizzatore. Configura quando si desidera visualizzare i valori negativi. I complementi a 2 consentono di gestire i numeri negativi. Questa impostazione è possibile solo se il [Tipo di dati] è [Bin a 16 bit] o [Bin a 32 bit].	
mazione orizzontale	Indirizzo word	Intervallo valore	 Configurare l'intervallo di valori sull'indirizzo. Questo corrisponde ai valori [Inizio] e [Fine] dell'[Intervallo posizione]. Da Specifica il punto iniziale da cui si sposterà. A Specifica il punto finale. L'oggetto non si sposta più lontano rispetto a questo punto. 	
Ani		Intervallo posizione	 Configura l'intervallo di movimento per l'oggetto (come offset rispetto alla posizione originale dell'oggetto). Inizio Definisce il punto iniziale per il movimento dell'oggetto. Questo valore è un offset rispetto alla coordinata originale dell'oggetto. Fine Definisce il punto finale per il movimento dell'oggetto. Questo valore è un offset rispetto alla coordinata originale dell'oggetto. 	

	Imp	ostazione	Descrizione
	Esp	pressione	Fare clic su []] per visualizzare la finestra di dialogo [Espressione valore]. Impostare i dettagli dell'espressione.
one orizzontale		Intervallo valore	 Configurare l'intervallo di valori sull'indirizzo. Questo corrisponde ai valori [Inizio] e [Fine] dell'[Intervallo posizione]. Da Specifica il punto iniziale da cui si sposterà. A Specifica il punto finale. L'oggetto non si sposta più lontano rispetto a questo punto.
Animazi		Intervallo posizione	 Configura l'intervallo di movimento per l'oggetto (come offset rispetto alla posizione originale dell'oggetto). Inizio Definisce il punto iniziale per il movimento dell'oggetto. Questo valore è un offset rispetto alla coordinata originale dell'oggetto. Fine Definisce il punto finale per il movimento dell'oggetto. Questo valore è un offset rispetto alla coordinata originale dell'oggetto.
		Espressione	Definire l'espressione. Non è possibile digitare l'espressione. Fare clic nell'espressione per selezionare e definire la porzione. Expression [[PLC1]X00000] && [PLC1]X00000]
		Тіро	 Selezionare il tipo di espressione condizionale. [Indirizzo word] o [Costante]. Indirizzo word Configura gli indirizzi word nell'espressione. Costante Inserire i valori che definiscono quanto spostare tra 0 e 4294967295.

	Imp	ostazione	Descrizione
		Tipo di dati	Selezionare il tipo di dati. Se è stato impostato [Tipo] = [Indirizzo word], selezionare [16 Bit Bin], [16 Bit BCD], [32 Bit Bin] o [32 Bit BCD]. Se è stato selezionato [Tipo] = [Costante], selezionare [Dec], [Esad] od [Ott].
		Segno +/-	Definisce se il segno negativo è utilizzato nel visualizzatore. Configura quando si desidera visualizzare i valori negativi. I complementi a 2 consentono di gestire i numeri negativi. Questa impostazione è possibile solo se il [Tipo di dati] è [Bin a 16 bit] o [Bin a 32 bit].
		Operatore	Configurare un operatore. +, -, /, Sono disponibili *, &, , ^, %, <<, e>>.
		Op. unaria	Configurare un operatore unario. ~ o Nessuno è disponibile.
		Indirizzo	Imposta l'indirizzo.
a)		Espandi	Allarga l'area Espressione degli script.
ntal		\swarrow	Rimuove le parentesi configurate con [1].
nizzo	ione	()	Aggiunge parentesi intorno alla parte selezionata dell'espressione.
one c	Seas	₩	Sposta la parte selezionata sul lato sinistro dell'operatore.
nazic	Esp	+ €	Sposta la parte selezionata sul lato destro dell'operatore.
Anir		Seleziona espressione	Seleziona l'intera espressione.
		Aggiungi confronto	Aggiunge una condizione all'espressione.
		Copia	 Copia e aggiunge l'espressione selezionata. NOTA L'espressione non può essere copiata quando si usa un operatore di confronto.
		Aggiungi	Aggiunge una condizione all'espressione. Inserire l'indirizzo manualmente.
		Rimuovi	Rimuove la parte selezionata dell'espressione. Non è possibile selezionare ed eliminare l'intera espressione.

♦ Animazone verticale

Configurare l'Animazione che sposta gli oggetti in senso verticale relativamente a un valore definito.

Animation Settings Visibility Color Color Color Color Content Conten	Vertical Animation Vord Address
Help (H)	OK (0) Cancel

Impostazione		ostazione	Descrizione
		Tipo di dati	Selezionare il [Tipo di dati]. Sono disponibili i tipi di dati [16 Bit Bin], [32 Bit Bin], [16 Bit BCD], o [32 Bit BCD].
		Segno +/-	Definisce se il segno negativo è utilizzato nel visualizzatore. Configura quando si desidera visualizzare i valori negativi. I complementi a 2 consentono di gestire i numeri negativi. Questa impostazione è possibile solo se il [Tipo di dati] è [Bin a 16 bit] o [Bin a 32 bit].
nimazione verticale	Indirizzo word	Intervallo valore	 Configurare l'intervallo di valori sull'indirizzo. Questo corrisponde ai valori [Inizio] e [Fine] dell'[Intervallo posizione]. Da Specifica il punto iniziale da cui si sposterà. A Specifica il punto finale. L'oggetto non si sposta più lontano rispetto a questo punto.
Ar		Intervallo posizione	 Configura l'intervallo di movimento per l'oggetto (come offset rispetto alla posizione originale dell'oggetto). Inizio Definisce il punto iniziale per il movimento dell'oggetto. Questo valore è un offset rispetto alla coordinata originale dell'oggetto. Fine Definisce il punto finale per il movimento dell'oggetto. Questo valore è un offset rispetto alla coordinata originale dell'oggetto.

	Impostazio	one	Descrizione
	Espressio	ne	Fare clic su []] per visualizzare la finestra di dialogo [Espressione valore]. Impostare i dettagli dell'espressione.
ione verticale	Interva valore	allo	 Configurare l'intervallo di valori sull'indirizzo. Questo corrisponde ai valori [Inizio] e [Fine] dell'[Intervallo posizione]. Da Specifica il punto iniziale da cui si sposterà. A Specifica il punto finale. L'oggetto non si sposta più lontano rispetto a questo punto.
Animaz	Interva posizi	allo one	 Configura l'intervallo di movimento per l'oggetto (come offset rispetto alla posizione originale dell'oggetto). Inizio Definisce il punto iniziale per il movimento dell'oggetto. Questo valore è un offset rispetto alla coordinata originale dell'oggetto. Fine Definisce il punto finale per il movimento dell'oggetto. Questo valore è un offset rispetto alla coordinata originale dell'oggetto. Fine Definisce il punto finale per il movimento dell'oggetto. Questo valore è un offset rispetto alla coordinata originale dell'oggetto.
	Espre	ssione	Fare clic nell'espressione per selezionare e definire la porzione.
	Тіро		 Selezionare il tipo di espressione condizionale. [Indirizzo word] o [Costante]. Indirizzo word Configura gli indirizzi word nell'espressione. Costante Inserire i valori che definiscono quanto spostare tra 0 e 4294967295.

	Imp	ostazione	Descrizione
		Tipo di dati	Selezionare il tipo di dati. Se è stato impostato [Tipo] = [Indirizzo word], selezionare [16 Bit Bin], [16 Bit BCD], [32 Bit Bin] o [32 Bit BCD]. Se è stato selezionato [Tipo] = [Costante], selezionare [Dec], [Esad] od [Ott].
		Segno +/-	Definisce se il segno negativo è utilizzato nel visualizzatore. Configura quando si desidera visualizzare i valori negativi. I complementi a 2 consentono di gestire i numeri negativi. Questa impostazione è possibile solo se il [Tipo di dati] è [Bin a 16 bit] o [Bin a 32 bit].
		Operatore	Configurare un operatore. +, -, /, Sono disponibili *, &, , ^, %, <<, e>>.
		Op. unaria	Configurare un operatore unario. ~ o Nessuno è disponibile.
		Indirizzo	Imposta l'indirizzo.
		Espandi	Allarga l'area Espressione degli script.
cale		X	Rimuove le parentesi configurate con ().
vertic	ione		Aggiunge parentesi intorno alla parte selezionata dell'espressione.
tione	oress		Sposta la parte selezionata sul lato sinistro dell'operatore.
imaz	Est		Sposta la parte selezionata sul lato destro dell'operatore.
An		Seleziona espressione	Seleziona l'intera espressione.
		Aggiungi confronto	Aggiunge una condizione all'espressione.
			Copia e aggiunge l'espressione selezionata.
		Copia	 NOTA L'espressione non può essere copiata quando si usa un operatore di confronto.
		Aggiungi	Aggiunge una condizione all'espressione. Inserire l'indirizzo manualmente.
		Rimuovi	Rimuove la parte selezionata dell'espressione. Non è possibile selezionare ed eliminare l'intera espressione.

Animazione rotazione

∂ Visibility Color	Rotation
Position	Word Address
Rotation	[FLC1]M0000
	Data Type 16 Bit Bin 🔽 🗖 Sign +/-
	Value Range Angle Range
	From 0 🛨 🏭 Start 0 🛨 🗮 degrees
	To 100 🛨 🏢 End 90 🛨 🌉 degrees
	Rotation Center: X 0 * II Y 0 * II (Offset from object center)

Impostazione		oostazione	Descrizione
		Tipo di dati	Selezionare il [Tipo di dati]. Sono disponibili i tipi di dati [16 Bit Bin], [32 Bit Bin], [16 Bit BCD], o [32 Bit BCD].
		Segno +/-	Definisce se il segno negativo è utilizzato nel visualizzatore. Configura quando si desidera visualizzare i valori negativi. I complementi a 2 consentono di gestire i numeri negativi. Questa impostazione è possibile solo se il [Tipo di dati] è [Bin a 16 bit] o [Bin a 32 bit].
e rotazione	zo word	Intervallo valore	 Configurare l'intervallo di valori sull'indirizzo. Questo corrisponde ai valori [Inizio] e [Fine] dell'[Intervallo angolo]. Da Specifica il punto iniziale da cui si sposterà. A Specifica il punto finale. L'oggetto non ruota più lontano rispetto a questo punto.
Animazion	Indiriza	Intervallo angolo	 Configura l'intervallo di movimento per l'oggetto (come offset rispetto alla posizione originale dell'oggetto). NOTA L'angolo di rotazione viene definito dividendo l'Intervallo angolo con l'Intervallo valore, che potrebbe non risultare in unità di grado singolo. Per assicurare la rotazione in unità di un grado, usare le impostazioni seguenti. (Intervallo valore A - Intervallo valore Da) = (Intervallo angolo Fine - Intervallo angolo Inizio)
		Centro rotazione	Configura il punto centrale della rotazione. [X] iè l'offset a destra o sinistra rispetto al punto centrale dell'oggetto. [X] iè l'offset in cima o in fondo rispetto al punto centrale dell'oggetto.

Impostazione		oostazione	Descrizione
			Fare clic su [[]] per visualizzare la finestra di dialogo [Espressione valore]. Impostare i dettagli dell'espressione.
	Esj nur	pressione merica	Input Value Expression Expression [PLC1]D00000 Ype Vord Address Data Type 16 Bit Bin Image: Sign +/- Operator Unary Op. Address Image: None Image: Invert Result OK (0)
one		Espressione	Definire l'espressione. Non è possibile digitare l'espressione. Fare clic nell'espressione per selezionare e definire la porzione.
Animazione rotazi		Тіро	 Selezionare il tipo di espressione condizionale. [Indirizzo word] o [Costante]. Indirizzo word Configura gli indirizzi word nell'espressione. Costante Inserire i valori che definiscono quanto ruotare tra 0 e 4294967295.
		Tipo di dati	Selezionare il tipo di dati. Se è stato impostato [Tipo] = [Indirizzo word], selezionare [16 Bit Bin], [16 Bit BCD], [32 Bit Bin] o [32 Bit BCD]. Se è stato selezionato [Tipo] = [Costante], selezionare [Dec], [Esad] od [Ott].
		Segno +/-	Definisce se il segno negativo è utilizzato nel visualizzatore. Configura quando si desidera visualizzare i valori negativi. I complementi a 2 consentono di gestire i numeri negativi. Questa impostazione è possibile solo se il [Tipo di dati] è [Bin a 16 bit] o [Bin a 32 bit].
		Operatore	Configurare un operatore. +, -, /, Sono disponibili *, &, , ^, %, <<, e>>.
		Op. unaria	Configurare un operatore unario. ~ o Nessuno è disponibile.
		Indirizzo	Imposta l'indirizzo.
		Espandi	Allarga l'area Espressione degli script.
		X	Rimuove le parentesi configurate con [1].
		()	Aggiunge parentesi intorno alla parte selezionata dell'espressione.
			Sposta la parte selezionata sul lato sinistro dell'operatore.
			Sposta la parte selezionata sul lato destro dell'operatore.

Impostazione		postazione	Descrizione
		Seleziona espressione	Seleziona l'intera espressione.
ne	ica	Aggiungi confronto	Aggiunge una condizione all'espressione.
mazione rotazio	ressione numer	Copia	 Copia e aggiunge l'espressione selezionata. NOTA L'espressione non può essere copiata quando si usa un operatore di confronto.
Aniı	Esp	Aggiungi	Aggiunge una condizione all'espressione. Inserire l'indirizzo manualmente.
		Rimuovi	Rimuove la parte selezionata dell'espressione. Non è possibile selezionare ed eliminare l'intera espressione.

Informazioni sulle espressioni

Si possono configurare condizioni di operazione per l'Animazione con espressioni. L'espressione è impostata combinando l'indirizzo bit, l'indirizzo word, le costanti e gli operatori.

Le espressioni possono includere a loro volta espressioni logiche ed artimetiche. Le espressioni logiche emettono come valore vero o falso. Ad esempio, A>B. Le espressioni aritmetiche emettono un valore numerico. Ad esempio, A+B.

Per l'[Espressione booleana], ON/OFF viene determinato dalla valutazione dell'espressione in termini di vero o falso.

Se l'operazione è impostata su esecuzione quando si trova su ON, sarà eseguita quando l'espressione è Vera, e non sarà eseguita quando l'espression è Falsa.

Per [Espressione valore], l'operazione viene determinata da un valore numerico.

Espressione valore

Esempio di impostazione: Animazione orizzontale Posizione determinata dal totale di D100+D200 (16 Bit Bin), moltiplicato per 10

- 1 Selezionare l'oggetto da spostare nel menu [Modifica (E)], fare clic su [Animazione (N)], oppure fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto e selezionare [Animazione (N)].
- 2 Apparirà la finestra di dialogo [Impostazioni Animazione]. Sul pannello sinistro, espandere [Posizione] e selezionare [Orizzontale].

Animation Settings		×
Color Color Color Horizontal Vertical	Horizontal Animation Numeric Expression [PLC1]D00000 Value Range From 0 To 100 End 100	
Help (H)	OK (0) Cancel	

3 Selezionare la casella [Animazione orizzontale]. Selezionare [Espressione numerica]. Fare clic su []] per visualizzare la finestra di dialogo [Espressione booleana].

4 Selezionare l'espressione, quindi stabilire [Indirizzo] su D100.

PLC1]D00100			
			<u>>>Expand</u>
Туре	Word Address	_	
Data Type	16 Bit Bin	💌 🗖 Sign +/-	Select Expression
Operator	IInary On Address		Add Comparison
	None PLC1D	00100	Сору
		L	Add
			Remove

5 Quando si fa clic su [Aggiungi], un altro componente verrà aggiunto all'espressione. Impostare il suo [Indirizzo] su D200.

LC1]D00100) + [PLC1]D0()200		
Type Data Type	Word Add	ess		Image: Select Expression
Operator	Unary Op.	Address	 -	Add Comparison Copy Add
Invert Res	ult			Remove

6 Usando il mouse, selezionare l'intera espressione e fare clic su ().

		>>Expand
Туре	•	区 報 第
Data Type	💌 🗖 Sign +/-	Select Expression
Operator Unary Op. Address		Add Comparison
None	<u> </u>	Сору
		Add
		Remove

7 Fare clic su [Aggiungi]. Selezionare il componente espressione aggiunto e configurare quanto segue.

```
Tipo= CostanteTipo di dati= DecOperatore= *Valore= 10
```

PLCIJDUUT	10 + [PLC]]D002003 <u>* 10</u>		
Type Data Type	Word Address	▼ Sian +/-	Select Expression
Operator + 💌	Unary Op. Address		Add Comparison
			Remove

8 Fare clic su [OK (O)].

Espressione booleana

Esempio di impostazione: Animazione visibilità visualizza oggetti quando D100>D200

- 1 Selezionare l'oggetto da mostrare o nascondere. Nel menu [Modifica (E)], selezionare [Animazione (N)], oppure fare clic sull'oggetto con il pulsante destro del mouse sul tasto e selezionare [Animazione (N)].
- 2 Apparirà la finestra di dialogo [Impostazioni Animazione]. Sul pannello sinistro, selezionare [Animazione visibilità].
- **3** Selezionare la casella [Animazione visibilità]. Selezionare [Espressione booleana] e l'opzione [Visualizza quando si trova su ON].

Animation Settings	Visibility Animation	~
Golor Golor Golor Golor	Bool Expression	
CF Hotation	[[PLC1]M100000	
	 Display When OFF Display When ON 	
Help (H)		OK (O) Cancel

4 Fare clic su []] per visualizzare la finestra di dialogo [Espressione booleana].

5 Selezionare l'espressione e fare clic su [Aggiungi confronto].

[PLC1]X00000 && ([PLC1]D00100 > [PL	C1]D00100)	
		>>Expand
Туре	•	Ø () 🕸 🐝
Data Type	🔽 🗖 Sign +/-	Select Expression
Operator Uparu Op Address		Add Comparison
&& ▼ None ▼		Сору
		Add
		Remove
Invert Result		

6 Selezionare la porzione non necessaria ([PLC1]X0000) e fare clic su [Rimuovi].

PLC1]X0000	&& ([PLC1]D0	0100 > [PLC1]	D00100)		
					>>Expand
Туре	Bit Address		•	k) 🚺 👫 😘
Data Type			🔽 🗖 Sign +/-		Select Expression
Operator	Upon Op	Address			Add Comparison
	None 💌 🚺	PLC1]X00000	•		Сору
					Add
					Remove

7 Selezionare l'indirizzo sul lato destro dell'espressione e cambiarne l'[IIndirizzo] in D100.
 In modo simile, selezionare l'indirizzo sul lato destro dell'espressione e cambiarne
 l'[IIndirizzo] in D200. Inoltre, impostare l'[Operatore] su >.

12013200100	7 [i 201]200200.	,		>>Expand
Type Data Type Operator	Word Address 16 Bit Bin Unary Op. Add None 💌 🕅	dress C1 () D00200] [] Sign +/- •	Select Expression Add Comparison Copy Add Remove

8 Fare clic su OK.

Тіро	Operatore	Livello di precedenza
Parentesi	()	Alto
Operatore unario	!~-	Alto
Moltiplicazione/ Divisione/Modulo	* / %	
Addizione/ Sottrazione	+ -	
Spostamento	<<>>>	
Confronto	< <= > >=	
Uguaglianza	== !=	
A livello di bit AND	&	
A livello di bit XOR	^	- ↓
A livello di bit OR		
AND logico	&&	Basso
OR logico		Dassu

♦ Operatori: Ordine di precedenza

Ad esempio, A >> B + C Dopo aver calcolato B + C, spostare A a destra presso il valore B + C.
NOTA

Quando si usa un operatore di confronto, il valore a destra del confronto può variare tra 0 e 63.
Quando si usa un operatore modulo, i valori a destra e sinistra dell'operatore possono variare tra 1 e 9223372036854775807.

20.7.2 Guida alle impostazioni [Informazioni progetto] [Informazioni file] [Modalità Esperto]

File Information	File Information
Send Data SRAM Information Destination Passwords Logic Memory	File Name test.prx Last Saved Mon Feb 11 14:06:08 2008 Creator GP_User Title
1	OK (0) Cancel

Impostazione	Descrizione
	Quando si seleziona questa modalità, sarà possibile cambiare la posizione del separatore di strati - interfaccia tra lo strato di base e quello anteriore. Ad esempio, si potrebbe aggiungere Animazione sullo strato di base di un oggetto quando la velocità di visualizzazione è minima a causa dei troppi oggetti sullo strato anteriore.
Attiva Modalità Esperto	 NOTA Se si riporta lo schermo alla modalità normale dalla Modalità Esperto, la posizione di separatore dello strato verrà azzerata e tutte le modifiche andranno perdute.
	 Aggiungere Animazione allo strato di base potrebbe generare un ordine di visualizzazione diverso tra l'unità di visualizzazione e l'Editor Schermo. Fare riferimento a quando segue per dettagli su come eseguire modifiche
	in Modalità Esperto.

Come eseguire modifiche in Modalità Esperto

Seguire i passaggi riportati di seguito per eseguire modifiche in Modalità Esperto.

1 Nel menu [Progetto (F)], puntare a [Informazioni] e fare clic su [Informazioni sul progetto]. Selezionare [Informazioni file], e, nell'area [Modalità Esperto] selezionare la casella [Attiva Modalità Esperto].



2 Nel menu [Visualizza(V)], puntare su [Spazio di lavoro (W)], quindi fare clic su [Proprietà (P)]. Selezionare lo Schermo di base. Nella finestra di dialogo [Proprietà], espandere [Immagine di fondo] e impostare [Regola strato] su [Avanzato].

Properties	4 ×	
Base Screens		
 1		
Attribute Name	Value	
🔻 Screen Attribute		
Screens of Type	Base Screens	
Screen	1	
Title	Untitled	
Background Color	0	
Blink	None	
Pattern	None	
Background Image		
Original File		
Adjust Layer	Advanced 🔹	
	Normal	
	Advanced	

3 Nel menu [Visualizza(V)], puntare su [Spazio di lavoro (W)], quindi fare clic su [Elenco Dati schermo (L)]. Il separatore strati viene visualizzato tra gli oggetti dello strato di base e quelli dello strato anteriore.

Si può cambiare la posizione del separatore di strati con i pulsanti freccia nell'angolo in basso a destra della finestra di dialogo.



• Quando Animazione viene eseguita sullo strato di vase, l'oggetto configurato con Animazione viene nascosto, comprese tutte o alcune delle parti di qualsiasi altri oggetto nell'area di selezione (area rettangolare sull'Editor Schermo quando l'oggetto viene selezionato).







Tutti i disegni nell'area di selezione (area rettangolare racchiuda in una linea tratteggiata rossa).

• Sullo strato di base, se una parte Mostra il valore limite va nello stato di visualizzazione, l'area rettangolare della porzione numerica tornerà sullo schermo.

Informazioni sul separatore di strati

Gli strati di base e anteriore sono generati per separare gli oggetti nell'ordine in cui vengono disegnati, dalla prima parte o dal disegno configurato con Animazione, e il resto delle parti e dei disegni. Gli oggetti nello strato anteriore sovrastano gli oggetti nello strato di base.





NOTA

- Gli oggetti che non supportano l'Animazione non possono trovarsi nello strato anteriore; pertanto, questi oggetti, indipendentemente dall'ordine in cui vengono disegnati, saranno collocati nello strato di base.
- Troppi oggetti nello strato anteriore potrebbero ridurre la velocità del nuovo disegno del display.
- Vedere quanto segue per informazioni su come cambiare la posizione del separatore di strati per migliorare la velocità di ridisegnare del display.
- "20.7.2 Guida alle impostazioni [Informazioni progetto] [Informazioni file] [Modalità Esperto]" (pagina 20-50)
- Quando un tasto viene configurato con [Visualizzazione inversa] e Animazione, si verifica un leggero ritardo per ottenere l'immagine inversa.
- Se gli oggetti si sovrappongono sullo strato anteriore, o se un oggetto nello strato anteriore si sovrappone a un oggetto sullo strato di base, la Visualizzazione inversa non avverà quando si tocca la parte sovrapposta.
- Se esiste un separatore di strati per le parti caricate, il separatore viene applicato al separatore del primo strato nell'ordine di disegno, inclusi gli schermi richiamati.
- D-script o Azioni Trigger impostati sullo strato anteriore e su schermi richiamati saranno eseguiti dopo l'ultima parte sullo strato di base.
- Quando il Visualizzatore dati (le parti Visualizzatore numerico, Visualizzatore testo, Visualizzatore Data/Ora), Grafico, Grafico tendenza cronologico, Grafico visualizzazione blocchi dati, e Tasto Spia vengono disegnati in modo sovrapposto, e Animazione viene aggiunta a un oggetto sullo strato di base, proprio dopo aver modificato gli schermi, gli oggetti non animati appariranno dietro l'oggetto animato.

20.8 Limitazioni

- L'Animazione non può essere aggiunta agli schermi Finestra dei modelli Serie GP3200 e ST3000.
- Quando un tasto viene configurato con [Visualizzazione inversa] e Animazione, si verifica un leggero ritardo per ottenere l'immagine inversa.
- Le seguenti differenze esistono tra operazioni di espressione Animazione e i D-Script. Di conseguenza, i risultati del calcolo potranno essere diversi, anche se si usa la stessa formula.
 - Le operazioni di spostamento sono di natura aritmetica.
 - OR e AND logici in BCD sono calcolati dopo una conversione binaria.
 - L'ordine di precedenza per gli operatori è &, ^, |, &&, quindi ||.
 - L'espressione viene calcolata con valori a 64-bit (-9223372036854775808 to 9223372036854775807), mentre i risultati del calcolo sono visualizzati con valori a 32-bit (-2147483648 to 2147483647). Se il calcolo supera i valori a 64-bit, o il risultato supera i valori a 32-bit, i risultati non appariranno in modo corretto. Se il risultato del calcolo dell'espressione si trova fuori di un intervallo a 32-bit, l'operazione Animazione verrà gestita come segue.
 - Inferiore all'intervallo segnato a 32-bit (inferiore a -2147483648)
 -> Risultati entro il valore minimo dell'intervallo segnato a 32-bit (-2147483648).
 - Superiore all'intervallo segnato a 32-bit (superiore a 2147483647)
 -> Risultati entro il valore massimo dell'intervallo segnato a 32-bit (2147483647).
- Quando si aggiunge Rotazione a un oggetto curvo, questo può sembrare meno rotondo sull'unità di visualizzazione rispetto all'Editor Schermo.
- Se gli oggetti si sovrappongono sullo strato anteriore, o se un oggetto nello strato anteriore si sovrappone a un oggetto sullo strato di base, la Visualizzazione inversa non avverà quando si tocca la parte sovrapposta.
- Anche se un tasto di visualizzazione finestra è nascosto, la finestra popup associata continuerà ad essere visualizzata.
- Anche se una parte di un allarme è nascosta, lo schermo associato del Visualizzatore secondario continuerà ad essere visualizzato.
- Quando un allarme viene nascosto mentre si trova in Modalità Freeze, questa modalità non potrà essere rimossa.
- Quando un grafico tendenza cronologico viene nascosto mentre vengono visualizzati dati cronologici, non si potrà uscire da questa visualizzazione.

• Quando si usa un Visualizzatore dati con un colore uniforme trasparente sullo strato di base, al momento di aggiornare i dati di visualizzazione, l'area rettangolare dei dati viene riempita dal colore di fondo.



- Quando il marchio in movimento di un Visualizzatore figure si sovrappone a una parte animata dello strato di base, una parte animata potrebbe restare visibile.
- Animazione non può essere aggiunta a un oggetto quando questo usa un'ombra. Inoltre, non è possibile aggiungere un'ombra ad un oggetto animato. In ogni caso, si può aggiungere l'Animazione a un gruppo che contiene un oggetto configurato con un'ombra, e l'ombra sarà animata.
- Quando si aggiunge Animazione a un gruppo che ha oggetti ombra nello strato di base, l'area di disegno rettangolare di una parte potrebbe cancellare l'ombra. Quando si usa Animazione colore e le parti sono configurate senza riquadro, l'ombra potrà apparire davanti alla parte.
- Quando il marchio in movimento di un Visualizzatore figure si sovrappone a una parte animata dello strato di base, una parte animata potrebbe restare visibile.