

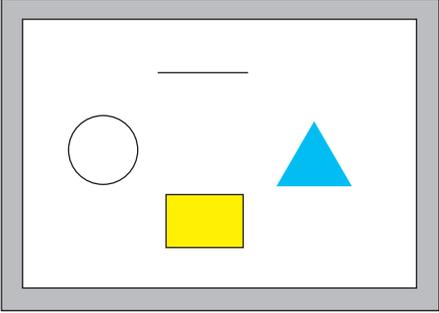
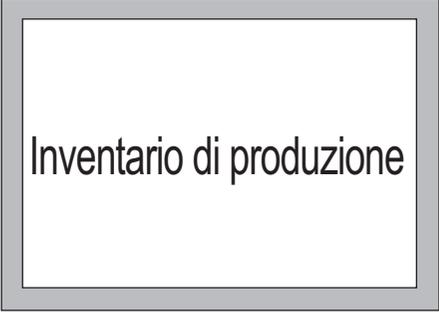
8 | Disegna (Figure/Testo)

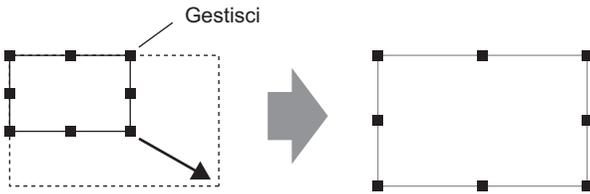
Questo capitolo spiega per sommi capi l'argomento "Disegna (Figure/Testo) e come usare i relativi strumenti per disegnare e modificare i disegni, nonché le altre nuove funzioni in GP-Pro EX.

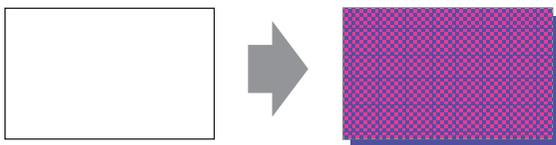
Iniziare leggendo "8.1 Menu Impostazioni" (pagina 8-2), quindi passare alla pagina corrispondente.

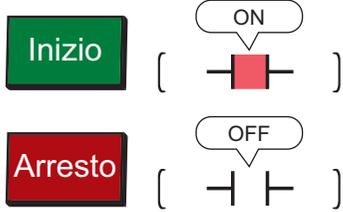
8.1	Menu Impostazioni	8-2
8.2	Disegna grafici	8-7
8.3	Scrittura di testo	8-25
8.4	Modifica	8-27
8.5	Cambiare colori, tipi di linee e motivi.....	8-41
8.6	Modificare una parte	8-49
8.7	Usare uno schermo più volte	8-63
8.8	Modificare una figura su un altro schermo	8-65
8.9	Creare uno schermo da un modello.....	8-69
8.10	Incollare un'immagine	8-74
8.11	Disegna una figura dettagliata	8-80
8.12	Rendere uno schermo animato controllandone l'Animazione colori e disegni....	8-90
8.13	Guida alle impostazioni	8-94
8.14	Limitazioni	8-107

8.1 Menu Impostazioni

Disegna grafici	
	<p>☞ "8.2.1 Elenco di strumenti per disegnare" (pagina 8-7)</p>
<p>Disegna una linea, un rettangolo ed altre figure.</p>	
Scrittura di testo	
	<p>☞ Procedura di configurazione (pagina 8-25)</p>
<p>Posizionare il testo sullo schermo.</p>	

Modifica	
<p>Ingrandimento/Riduzione in corso</p>  <p>Trascinarlo in una dimensione desiderata.</p> <p>Spostamento di un oggetto</p>  <p>Trascinarlo in una posizione desiderata.</p> <p>Esegue operazioni di modifica dello schermo, come l'ingrandimento, la riduzione o lo spostamento.</p>	<p>☞ "8.4.1 Presentazione degli strumenti di modifica" (pagina 8-27)</p>

Cambiare colori, tipi di linee e motivi	
  <p>Cambia il colore, il tipo di linea e il motivo di una figura.</p>	<p>☞ "8.5 Cambiare colori, tipi di linee e motivi" (pagina 8-41)</p>

Modificare una parte	
<p>Spia</p>  <p>Modifica</p>  <p>Cambia la forma, il colore e l'etichetta di una parte.</p>	<p>☞ "8.6.1 Modifica di parti" (pagina 8-49)</p>

Usare uno schermo più volte

B100

Schermata di chiamata

B1
Impostazione schermo ingresso

B2
Schermo operazioni attive

B3
Schermo per monitoraggio attivo

Crea uno schermo per varie finalità.

Si possono chiamare e visualizzare vari schermi.

Procedura di configurazione (pagina 8-63)

Modificare una figura su un altro schermo

Trascina e rilascia

Pacchetto

Oggetti registrati in un pacchetto

Collocarlo sullo schermo e modificarlo.

"8.8.1 Posizione di grafici registrati in un package" (pagina 8-65)

"8.8.2 Registrazione di figure nel package" (pagina 8-67)

Configurazione griglie

Schermo menu

Impostazione schermo ingresso

Schermo operazioni attive

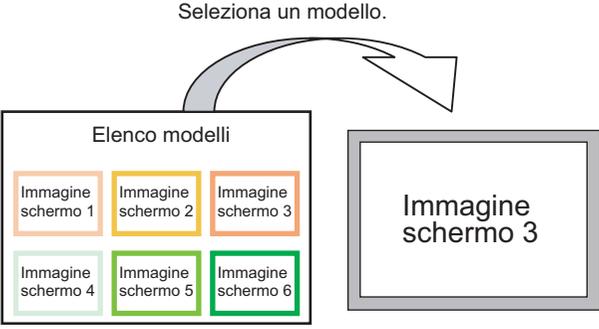
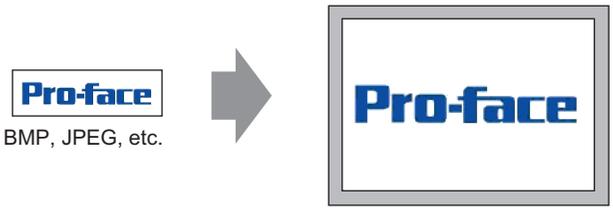
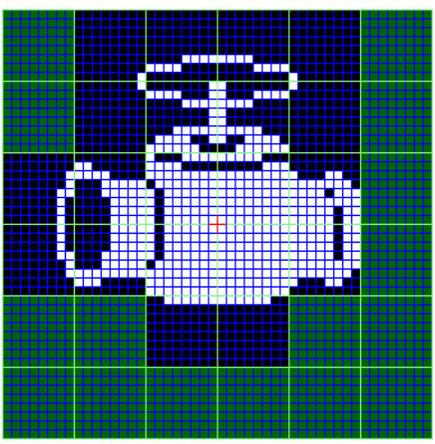
Monitoraggio attivo Screen

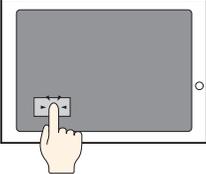
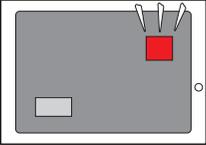
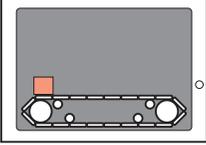
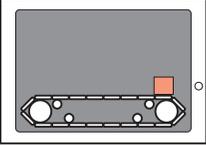
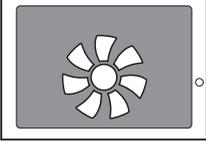
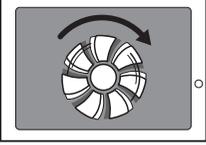
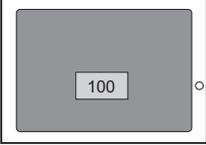
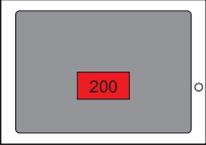
Schermo allarme

Visualizza una griglia con spaziatura uniforme sullo schermo di modifica e colloca parti con riferimento a un punto di intersezione.

Procedura di configurazione (pagina 8-70)

Introduzione (pagina 8-69)

Selezionare uno schermo da un modello	
<p style="text-align: center;">Seleziona un modello.</p>  <p style="text-align: center;">Modificando schermi registrati come modelli, si può ridurre il numero di processi di disegno.</p>	<p>☞ "8.9.2 Selezionare uno schermo da un modello" (pagina 8-72)</p>
Incollare un'immagine	
 <p style="text-align: center;">Converte dati immagine e li colloca sullo schermo.</p>	<p>☞ " ■ Incollare direttamente le immagini sullo schermo" (pagina 8-75)</p> <p>☞ " ■ Registrazione e uso di immagini" (pagina 8-78)</p>
Disegna una figura dettagliata	
 <p style="text-align: center;">Disegna una figura dot per dot.</p>	<p>☞ Procedura di configurazione (pagina 8-80)</p> <p>☞ Introduzione (pagina 8-80)</p>

■ Mostra/Nascondi il disegno		
 <p>Attivare il bit specificato...</p>	 <p>Apparirà un oggetto nascosto.</p>	 Procedura di configurazione (pagina 8-92)
■ Cambiare la posizione del disegno		
 <p>Quando un valore viene scritto ad un indirizzo specificato...</p>	 <p>Il disegno si sposta entro lo spazio specificato.</p>	 Procedura di configurazione (pagina 8-92)
■ Disegni rotanti		
 <p>Quando un valore viene scritto ad un indirizzo specificato...</p>	 <p>l'oggetto ruoterà.</p>	 Procedura di configurazione (pagina 8-92)
■ Cambiare il colore del disegno		
 <p>Quando un valore supera una determinata cifra...</p>	 <p>il colore dell'oggetto collocato cambia.</p>	 Procedura di configurazione (pagina 8-92)

8.2 Disegna grafici

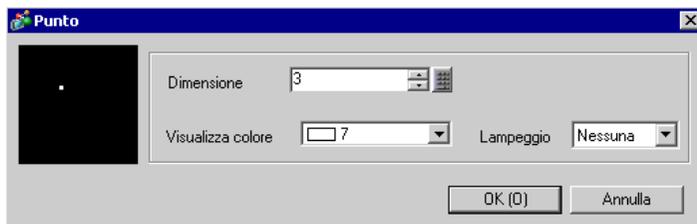
8.2.1 Elenco di strumenti per disegnare

Grafico	Descrizione
Dot 	Disegna un dot.  "8.2.2 Disegna dot" (pagina 8-8)
Linea/ Polilinea 	Disegna una linea/polilinea.  "8.2.3 Disegna linee/polilinee" (pagina 8-9)
Rettangolo 	Disegna un rettangolo.  "8.2.4 Disegna rettangoli" (pagina 8-11)
Poligono 	Disegna un poligono.  "8.2.7 Disegna poligoni" (pagina 8-18)
Cerchio/ Ovale 	Disegna un cerchio/ovale.  "8.2.5 Disegna cerchi/ovali" (pagina 8-13)
Arco/Torta 	Disegna un arco/una torta.  "8.2.6 Disegna archi/torte" (pagina 8-16)
Scala 	Disegna le scale dei grafici.  "8.2.8 Disegnare scale" (pagina 8-20)
Tabella 	Disegna una tabella.  "8.2.9 Disegna tabelle" (pagina 8-22)

8.2.2 Disegna dot

La funzione Dot può disegnare da uno a cinque dot per volta.

Nel menu [Oggetti (D)], selezionare il comando [Dot (D)] oppure fare clic su  per collocare un dot sullo schermo. Fare doppio clic sul [Dot] collocato per visualizzare la finestra di dialogo che segue.



-  Per visualizzare colori, fare riferimento a "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)
-  Per informazioni sul lampeggio, fare riferimento a "8.5.2 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)

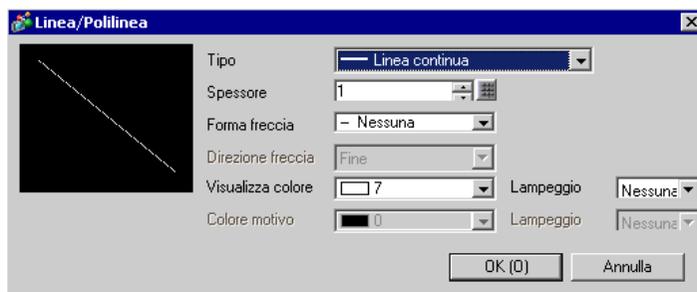
8.2.3 Disegna linee/polilinee

Per disegnare una linea, trascinare il mouse dall'inizio alla fine. Per la polilinea, fare clic per designare il punto iniziale, la piega a monte e il punto finale, quindi fare clic con il pulsante destro del mouse per definire la linea.

Nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Linea (L)] o [Polilinea (U)] oppure fare clic su  o  per collocare una linea/polilinea sullo schermo. Se si fa clic su , quindi doppio clic sulla [Linea] o [Polilinea] collocata, apparirà la seguente finestra di dialogo.

NOTA

- Se si preme e si mantiene premuto il tasto [SHIFT] mentre si colloca una linea, si potrà disegnare una linea a un angolo di 0 e 90 gradi.
- Se si colloca una linea mentre si preme il tasto [CTRL], sarà possibile disegnare una linea che si estende partendo dal centro. Se si colloca una linea mentre si tengono premuti i tasti [CTRL] e [MAIUSC] allo stesso tempo, si potrà disegnare una linea di 0 gradi o 90 gradi che si estende partendo dal centro.
- Per modificare una linea o una polilinea dopo averla collocata, fare clic sulla linea selezionata per renderla gialla. Trascinare la linea per modificarla.
- Per disegnare una polilinea, fare clic con il pulsante sinistro del mouse e trascinare, con un movimento simile alla scrittura a mano libera.



Impostazione	Descrizione
Tipo di linea	Selezionare il tipo di linea tra [Linea continua], [Linea tratteggiata], [Tratteggio], [Linea concatenata] o [Linea concatenata a due dot]. ☞ "8.5.3 Come impostare i tipi" (pagina 8-48)
Spessore	Impostare lo spessore della linea entro un intervallo da uno a nove dot. NOTA • Quando i tipi diversi da [Linea continua] sono selezionati in [Tipo], l'intervallo di impostazione va da uno a due dot.
Forma di freccia	Selezionare la forma di freccia tra  .
Direzione freccia	Selezionare la direzione della freccia tra [Inizio], [Fine] o [Entrambe le estremità].
Colore di visualizzazione	Impostare il colore della linea. ☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)
Colore motivo	Seleziona il colore del motivo Questa funzione può essere utilizzata solo quando si selezionano tipi diversi da [Linea continua] in [Tipo].

Continua

Impostazione	Descrizione
Lampeggio	<p>Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per le impostazioni di [Visualizzare colore] e [Colore motivo] della parte.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none">• In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. <p> "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>

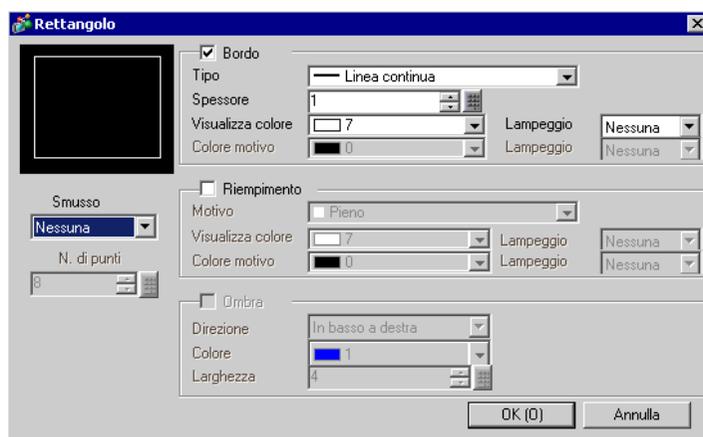
8.2.4 Disegna rettangoli

Disegnare un rettangolo trascinando il mouse per specificare i due angoli opposti.

Nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Rettangolo (R)] o fare clic su  per collocare un rettangolo sullo schermo. Fare doppio clic sul [Rettangolo] collocato per visualizzare la finestra di dialogo che segue.

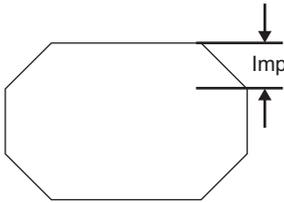
NOTA

- Se si preme e si mantiene premuto il tasto [MAIUSC] mentre si disegna un rettangolo, l'oggetto diventerà un quadrato.
- Se si colloca un rettangolo mentre si preme il tasto [CTRL], si potrà disegnare un rettangolo che si allarga partendo dal centro. Se si colloca un rettangolo mentre si tengono premuti i tasti [CTRL] e [MAIUSC] contemporaneamente, si potrà disegnare un quadrato che si allarga partendo dal centro.



Impostazione		Descrizione
Bordo	Tipo di linea	Selezionare il tipo di linea tra [Linea continua], [Linea tratteggiata], [Tratteggio], [Linea concatenata] o [Linea concatenata a due dot]. ☞ "8.5.3 Come impostare i tipi" (pagina 8-48)
	Spessore	Impostare lo spessore della linea entro un intervallo da uno a nove dot. NOTA • Quando i tipi diversi dalla [Linea continua] sono selezionati in [Tipo], lo spessore della linea viene fissato su un dot determinato.
	Colore di visualizzazione	Impostare il colore del bordo. ☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)
	Colore motivo	Seleziona il colore del motivo Questa funzione può essere utilizzata solo quando si selezionano tipi diversi da [Linea continua] in [Tipo]. ☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)

Continua

Impostazione		Descrizione
Bordo	Lampeggio	<p>Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
Riempimento	Motivo	<p>Impostare un motivo di sfondo per il rettangolo.</p> <p>☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)</p>
	Colore di visualizzazione	<p>Impostare un colore per il rettangolo.</p> <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
	Colore motivo	<p>Impostare il colore del motivo di sfondo per il rettangolo.</p> <p>☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)</p>
	Lampeggio	<p>Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
Ombra	Direzione	<p>Selezionare la direzione dell'ombra tra [In alto a sinistra], [In fondo a sinistra], [In alto a destra] o [In fondo a destra].</p>
	Colore	<p>Impostare un colore per l'ombra.</p> <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
	Larghezza	<p>Impostare la larghezza della figura e della sua ombra entro un intervallo da 1 a 16.</p>
Smusso		<p>Selezionare la forma dello smusso tra [Nessuna], [Linea] o [Cerchio].</p>
Numero di pixel		<p>Determinare il numero di dot da smussare da 1 a 999.</p>  <p>Imposta il numero di dot in questo spazio.</p>

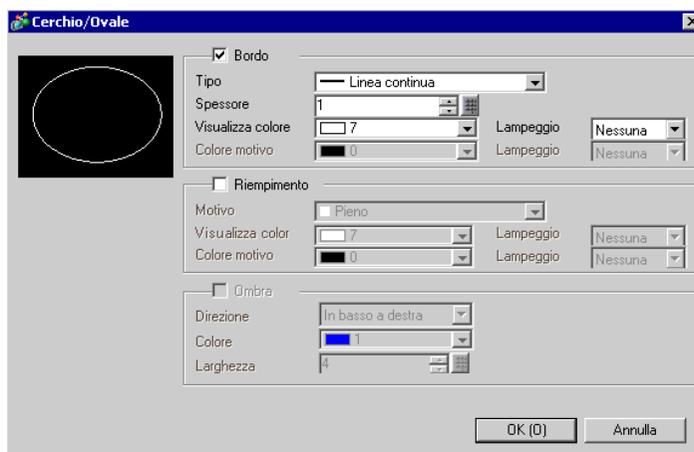
8.2.5 Disegna cerchi/ovali

Disegna un cerchio o un ovale trascinando il mouse per specificare il dot centrale e un dot sul cerchio.

Nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Cerchio/ovale (C)] o fare clic su  per collocare un cerchio/ovale sullo schermo. Fare doppio clic sul [Rettangolo] collocato per visualizzare la finestra di dialogo che segue.

NOTA

- Se si preme e si mantiene premuto il tasto [MAIUSC] mentre si colloca un oggetto, si potrà disegnare un cerchio.
- Se si colloca un cerchi/ovale mentre si tiene premuto il tasto [CTRL], si potrà disegnare un cerchio/ovale che si allarga partendo dal centro. Se si colloca un cerchio/ovale tenendo premuti i tasti [CTRL] e [MAIUSC] contemporaneamente, si potrà disegnare un cerchio che si allarga partendo dal centro.



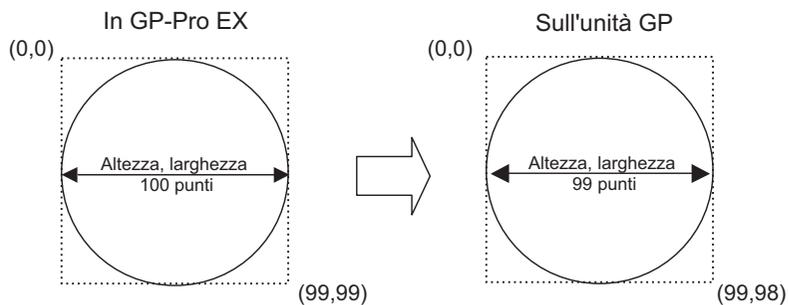
Impostazione		Descrizione
Bordo	Tipo di linea	Selezionare il tipo di linea tra [Linea continua], [Linea tratteggiata], [Tratteggio], [Linea concatenata] o [Linea concatenata a due dot]. ☞ "8.5.3 Come impostare i tipi" (pagina 8-48)
	Spessore	Impostare lo spessore della linea entro un intervallo da uno a nove dot. NOTA • Quando i tipi diversi dalla [Linea continua] sono selezionati in [Tipo], lo spessore della linea viene fissato su un dot determinato.
	Colore di visualizzazione	Impostare il colore del bordo. ☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)

Continua

Impostazione		Descrizione
Bordo	Colore motivo	Seleziona il colore del motivo Questa funzione può essere utilizzata solo quando si selezionano tipi diversi da [Linea continua] in [Tipo]. ☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)
	Lampeggio	Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo]. 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" (pagina 8-41)
Riempimento	Motivo	Impostare il motivo di sfondo del cerchio/ovale. ☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)
	Colore di visualizzazione	Impostare un colore per il cerchio/ovale. ☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)
	Colore motivo	Impostare il colore del motivo di fondo del cerchio/ovale. ☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)
	Lampeggio	Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo]. 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" (pagina 8-41)
Ombra	Direzione	Selezionare la direzione dell'ombra tra [In alto a sinistra], [In fondo a sinistra], [In alto a destra] o [In fondo a destra].
	Colore	Impostare un colore per l'ombra. ☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)
	Larghezza	Impostare la larghezza del cerchio/ovale e dell'ombra entro un intervallo da 1 a 16.

NOTA

- Si possono impostare la larghezza e l'altezza di un cerchio/ovale nella [Proprietà (P)]. In ogni caso, se si imposta la larghezza o l'altezza su un numero pari, saranno disegnate con un dot in meno sull'unità GP.



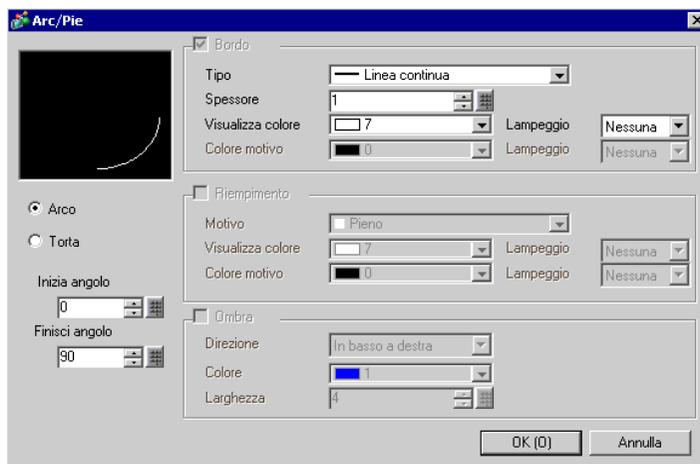
8.2.6 Disegna archi/torte

Disegnare un arco o una torta trascinando il mouse per specificare il punto centrale e un punto sul cerchio, quindi nella finestra di dialogo specificare l'angolo iniziale e l'angolo finale. È possibile selezionare un arco o una torta.

Nel menu [Oggetti (D)], selezionare il comando [Arco/torta (A)] oppure fare clic su  per collocare un arco/una torta sullo schermo. Fare doppio clic sul [Arco/Torta] collocato per visualizzare la finestra di dialogo che segue.

NOTA

- Se si preme e si mantiene premuto il tasto [MAIUSC] mentre si colloca un oggetto, si potrà disegnare un cerchio.
- Se si colloca un arco/una torta mentre si preme il tasto [CTRL], si potrà disegnare un arco/una torta che si allarga partendo dal centro. Se si colloca un arco/una torta mentre si tengono premuti i tasti [CTRL] e [MAIUSC] contemporaneamente, si potrà disegnare un arco circolare oppure ovale che si allarga partendo dal centro.
- Se si modifica un arco/una torta dopo averla collocata, si potrà cambiarne l'angolo iniziale e quello finale con la maniglia gialla nello stato selezionato.
- Si possono impostare la larghezza e l'altezza di un arco/una torta nella [Proprietà (P)]. In ogni caso, se la larghezza o l'altezza vengono impostate su un numero pari, saranno disegnate con un dot in meno sull'unità GP.



Impostazione		Descrizione
Bordo	Tipo di linea	Selezionare il tipo di linea tra [Linea continua], [Linea tratteggiata], [Tratteggio], [Linea concatenata] o [Linea concatenata a due dot].
	Spessore	Impostare lo spessore della linea entro un intervallo da uno a nove dot. NOTA <ul style="list-style-type: none"> • Quando i tipi diversi dalla [Linea continua] sono selezionati in [Tipo], lo spessore della linea viene fissato su un dot determinato.

Continua

Impostazione		Descrizione
Bordo	Colore di visualizzazione	Impostare il colore del bordo dell'arco/della torta.
	Colore motivo	Seleziona il colore del motivo Questa funzione può essere utilizzata solo quando si selezionano tipi diversi da [Linea continua] in [Tipo].
	Lampeggio	Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo]. NOTA <ul style="list-style-type: none"> 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" (pagina 8-41)
Riempimento	Motivo	Selezionare un motivo di fondo per la torta.
	Colore di visualizzazione	Impostare il colore della torta.
	Colore motivo	Impostare il colore del motivo di fondo per la torta.
	Lampeggio	Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo]. NOTA <ul style="list-style-type: none"> 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" (pagina 8-41)
Ombra	Direzione	Selezionare la direzione dell'ombra tra [In alto a sinistra], [In fondo a sinistra], [In alto a destra] o [In fondo a destra].
	Colore	Impostare un colore per l'ombra.
	Larghezza	Impostare la larghezza dell'arco/della torta e la relativa ombra entro un intervallo da 1 a 16.
Arco/Torta		Selezionare [Arco] o [Torta].
Inizia angolo/Finisci angolo		Impostare [Inizia angolo] o [Finisci angolo].

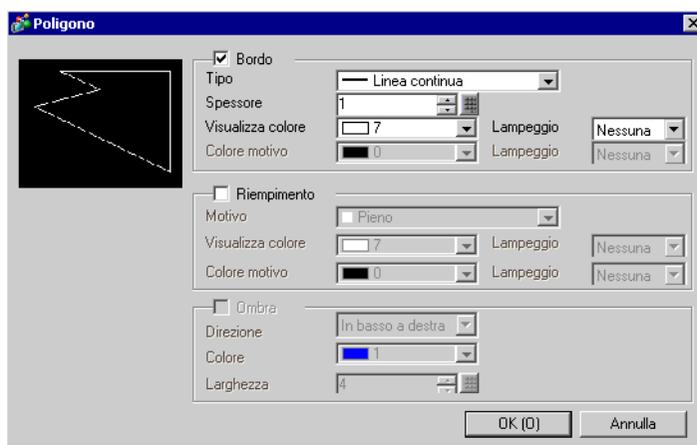
8.2.7 Disegna poligoni

Per disegnare un poligono, fare clic su ciascun apice e fare clic con il pulsante destro del mouse per definirlo.

Nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Poligono (P)] oppure fare clic su  per collocare un poligono sullo schermo. Fare doppio clic sul [Poligono] collocato per visualizzare la finestra di dialogo che segue.

NOTA

- Per modificare un poligono, fare clic su una linea del poligono per renderla gialla. Trascinare una linea del poligono per cambiarne la forma.



Impostazione		Descrizione
Bordo	Tipo di linea	Selezionare il tipo di linea tra [Linea continua], [Linea tratteggiata], [Tratteggio], [Linea concatenata] o [Linea concatenata a due dot]. ☞ "8.5.3 Come impostare i tipi" (pagina 8-48)
	Spessore	Impostare lo spessore della linea entro un intervallo da uno a nove dot. NOTA • Quando i tipi diversi dalla [Linea continua] sono selezionati in [Tipo], lo spessore della linea viene fissato su un dot determinato.
	Colore di visualizzazione	Impostare il colore del bordo. ☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)
	Colore motivo	Seleziona il colore del motivo Questa funzione può essere utilizzata solo quando si selezionano tipi diversi da [Linea continua] in [Tipo]. ☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)

Continua

Impostazione		Descrizione
Bordo	Lampeggio	<p>Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
	Motivo	<p>Selezionare un motivo di sfondo per il poligono.</p> <p>☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)</p>
Riempimento	Colore di visualizzazione	<p>Impostare un colore per il poligono.</p> <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
	Colore motivo	<p>Impostare un colore per il motivo di sfondo del poligono.</p> <p>☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)</p>
	Lampeggio	<p>Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
Ombra	Direzione	<p>Selezionare la direzione dell'ombra tra [In alto a sinistra], [In fondo a sinistra], [In alto a destra] o [In fondo a destra].</p>
	Colore	<p>Impostare un colore per l'ombra.</p> <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
	Larghezza	<p>Impostare la larghezza del poligono e della sua Ombra entro un intervallo da 1 a 16.</p>

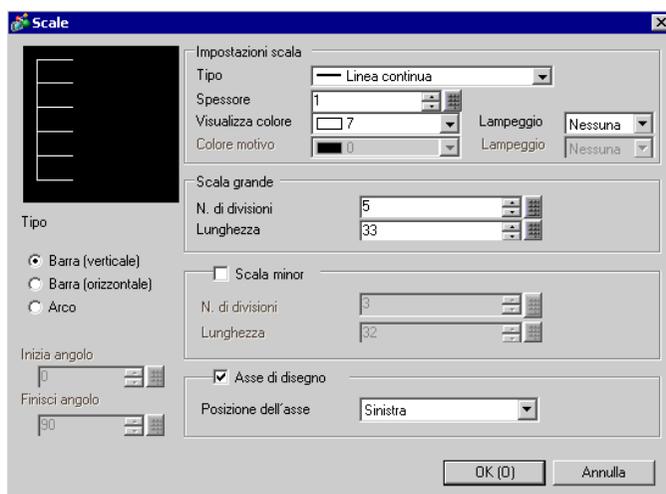
8.2.8 Disegnare scale

Disegna una scala trascinando il mouse per specificare i due angoli opposti. Impostare le divisioni della scala nella seguente finestra di dialogo.

Nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Scala (S)] oppure fare clic su  per collocare una scala sullo schermo. Fare doppio clic sulla [Scala] collocata per visualizzare la finestra di dialogo che segue.

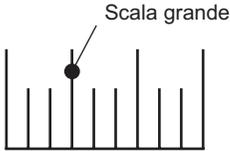
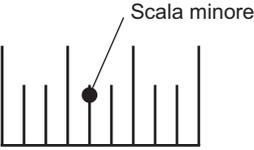
NOTA

- Per modificare una scala dopo averla collocata, fare clic sulla linea nello stato selezionato per trasformarla in una maniglia gialla. Si può cambiare il tipo di scala spostando l'asse della maniglia gialla.



Impostazione		Descrizione
Scala	Tipo di linea	Selezionare il tipo di linea tra [Linea continua], [Linea tratteggiata], [Tratteggio], [Linea concatenata] o [Linea concatenata a due dot]. ☞ "8.5.3 Come impostare i tipi" (pagina 8-48)
	Spessore	Impostare lo spessore della linea entro un intervallo da uno a nove dot. NOTA • Quando i tipi diversi da [Linea continua] sono selezionati in [Tipo], l'intervallo di impostazione va da uno a due dot.
	Colore di visualizzazione	Selezionare il colore della scala. ☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)
	Colore motivo	Seleziona il colore del motivo Questa funzione può essere utilizzata solo quando si selezionano tipi diversi da [Linea continua] in [Tipo]. ☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)

Continua

Impostazione		Descrizione
Scala	Lampeggio	<p>Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
Scala grande	Divisioni	<p>Selezionare divisioni di assi su larga scala da 1 a 999.</p> 
	Lunghezza	Selezionare la lunghezza di larga scala tra 2 e 3072.
Scala minore	Divisioni	<p>Selezionare divisioni degli assi su scala inferiore da 2 a 999 .</p> 
	Lunghezza	Selezionare la lunghezza della scala minore tra 1 e 3071.
Disegna un asse	Posizione dell'asse	Selezionare la direzione della scala dall'asse da [Sinistra] o [Destra]. Continua
Tipo	Barra (verticale)	Visualizza la scala di un grafico a barre verticali.
	Barra (orizzontale)	Visualizza la scala di un grafico a barre orizzontali.
	Arco	<p>Visualizza la scala di un grafico a cerchio.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Si possono impostare la larghezza e l'altezza di un cerchio/ovale nella [Proprietà (P)]. In ogni caso, se la larghezza o l'altezza vengono impostate su un numero pari, saranno disegnate con un dot in meno sull'unità GP.
Inizia angolo/Finisci angolo		Impostare [Inizia angolo] o [Finisci angolo].

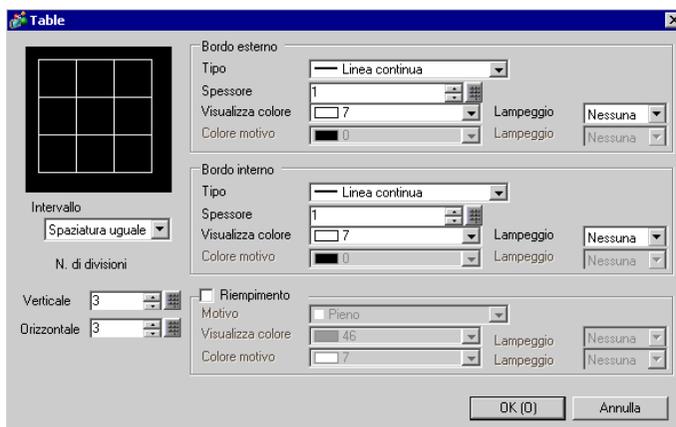
8.2.9 Disegna tabelle

Disegnare una tabella trascinando il mouse per specificare i due angoli opposti. Impostare i rurg e i numeri di colonna nella seguente finestra di dialogo.

Nel menu [Disegno (D)], selezionare [Tabella (T)] o fare clic su  per collocare una tabella sullo schermo e impostare il numero di righe e colonne nella seguente finestra di dialogo visualizzata con un doppio clic.

NOTA

- Per modificare una tabella dopo averla collocata, fare clic sulla linea nello stato selezionato per trasformarla in una maniglia gialla. Si può modificare il bordo esterno della spaziatura spostando l'asse della maniglia gialla.
-  Dopo aver selezionato l'ona, trascinare il cursore per selezionare il riquadro della tabella e spostare il puntatore  sull'area di disegno per collocare la tabella definita.



Impostazione		Descrizione
Bordo esterno	Tipo di linea	Selezionare il tipo di linea tra [Linea continua], [Linea tratteggiata], [Tratteggio], [Linea concatenata] o [Linea concatenata a due dot]. ☞ "8.5.3 Come impostare i tipi" (pagina 8-48)
	Spessore	Impostare lo spessore della linea entro un intervallo da uno a nove dot. NOTA • Quando i tipi diversi dalla [Linea continua] sono selezionati in [Tipo], lo spessore della linea viene fissato su un dot determinato.
	Colore di visualizzazione	Impostare il colore del bordo esterno della tabella. ☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)
	Colore motivo	Questa funzione può essere utilizzata solo quando si selezionano tipi diversi da [Linea continua] in [Tipo].

Continua

Impostazione		Descrizione
Bordo esterno	Lampeggio	<p>Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
Bordo interno	Tipo di linea	<p>Selezionare il tipo di linea tra [Linea continua], [Linea tratteggiata], [Tratteggio], [Linea concatenata] o [Linea concatenata a due dot].</p> <p>☞ "8.5.3 Come impostare i tipi" (pagina 8-48)</p>
	Spessore	<p>Impostare lo spessore della linea entro un intervallo da uno a nove dot.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Quando i tipi diversi dalla [Linea continua] sono selezionati in [Tipo], lo spessore della linea viene fissato su un dot determinato.
	Colore di visualizzazione	<p>Impostare il colore del bordo interno della tabella.</p> <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>
	Colore motivo	<p>Seleziona il colore del motivo Questa funzione può essere utilizzata solo quando si selezionano tipi diversi da [Linea continua] in [Tipo].</p> <p>☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)</p>
	Lampeggio	<p>Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> In alcuni casi non si può impostare il lampeggio: questo dipende dall'unità di visualizzazione e dalle [Impostazioni colore] delle impostazioni del sistema. <p>☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)</p>

Continua

Impostazione		Descrizione
Riempimento	Motivo	Selezionare un motivo di fondo per la tabella. ☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)
	Colore di visualizzazione	Impostare il colore della tabella. ☞ "8.5.1 Impostare colori" (pagina 8-41)
	Colore motivo	Impostare il colore del motivo di fondo per la tabella. ☞ "8.5.4 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)
	Lampeggio	Selezionare la parte lampeggio e la velocità di lampeggio. Si possono scegliere diverse impostazioni di lampeggio per [Colore di visualizzazione] e [Colore motivo]. NOTA <ul style="list-style-type: none"> 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" (pagina 8-41)
Intervallo	Selezionare tra [Spaziatura uguale] o [Libera]. <ul style="list-style-type: none"> Spaziatura uguale Alla larghezza della riga e della colonna sono assegnate uguali dimensioni. Libera La larghezza della riga e della colonna possono essere regolate liberamente. 	
Divisioni	Determinare il numero di righe in [Verticale] e il numero di colonne in [Orizzontale] per la tabella entro un intervallo da 1 a 30.	

8.3 Scrittura di testo

Disegnare il testo sullo schermo.

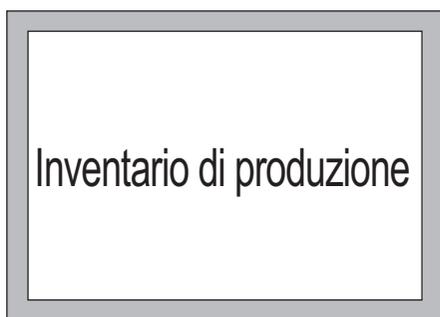
Per disegnare un testo che cambia secondo la lingua di visualizzazione nel sistema GP, usare la tabella di testo. Per le impostazioni, fare riferimento a "17.4 Cambio della lingua di un testo (Multilingua)" (pagina 17-15)

8.3.1 Procedura di impostazione

NOTA

- Fare riferimento alla guida per le impostazioni per altri dettagli.
☞ "8.13.1 Guida impostazioni del testo" (pagina 8-94)

Per collocare il testo "Inventario produzione" sullo schermo di disegno.



1 Nel menu [Disegna (D)] selezionare [Testo (S)] oppure fare clic **A** per collocare del testo sullo schermo.



- 2 Fare clic sul testo collocato. Quando appare il bordo del testo, trascinarlo per regolarne le dimensioni e la posizione.



- 3 Fare doppio clic sul testo collocato: apparirà la finestra di dialogo [Testo].
Determinare il font, le dimensioni e il testo da inserire nel bordo di Inserisci testo. (Esempio, Inventario produzione)
- 4 Fare clic su [OK] per collocare al suo posto il testo inserito "Inventario produzione".



8.4 Modifica

8.4.1 Presentazione degli strumenti di modifica

Impostazione	Descrizione
Taglia 	<p>Taglia l'oggetto (Parti, Testo, Figura). Usare [Incolla (P)] per collocare l'oggetto sullo schermo.</p> <p>Procedura di funzionamento Si può tagliare un oggetto selezionandolo e facendo clic su [Taglia] nel menu [Modifica].</p>
Copia 	<p>Copiare l'oggetto selezionato. Posizionare l'oggetto sullo schermo usando il comando [Incolla].</p> <p>Procedura di funzionamento Si può copiare un oggetto selezionandolo e facendo clic su [Copia] nel menu [Modifica].</p>
Incolla 	<p>Incolla l'oggetto copiato o tagliato su uno schermo.</p> <p>Procedura di funzionamento Si può incollare l'oggetto copiato o tagliato facendo clic sul comando [Incolla] nel menu [Modifica].</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Quando si incolla da uno schermo all'altro, l'oggetto può essere incollato nella stessa posizione dello schermo originario.
Duplica 	<p>Copia più figure alla volta. Quando si duplicano le parti, si può automaticamente assegnare il successivo indirizzo consecutivo dopo l'indirizzo della parte di origine a quella di destinazione.</p> <p>☞ "8.4.5 Duplica" (pagina 8-30)</p>
Elimina 	<p>Elimina un oggetto.</p> <p>Procedura di funzionamento Si può eliminare un oggetto selezionandolo e facendo clic su [Elimina (D)] nel menu [Modifica].</p>
Seleziona tutto	<p>Seleziona tutti gli oggetti sullo schermo. Si può, inoltre, specificare l'intervallo in modo da trascinare più oggetti.</p> <p>☞ "8.4.2 Metodo di selezione" (pagina 8-28)</p>
Modifica vertice 	<p>Consente di modificare eliminare o inserire ciascuna coordinata di un vertice di una polilinea o di un poligono.</p> <p>☞ " ■ Modifica vertice" (pagina 8-32)</p>
Raggruppa 	<p>Si possono raggruppare più oggetti e trattarli come un'unità.</p> <p>☞ "8.4.7 Raggruppamento (Separazione)" (pagina 8-33)</p>
Ordina 	<p>Quando gli oggetti collocati si sovrappongono se ne può cambiare l'ordine.</p> <p>☞ "8.4.8 Ordine" (pagina 8-35)</p>

Continua

Impostazione	Descrizione
Posiziona/ Allinea 	Usando Allinea a destra, Allinea a sinistra, Allinea al centro e così via, è possibile regolare le posizioni di più oggetti.  "8.4.9 Allineamento" (pagina 8-36)
Ruota/ Capovolgi 	<ul style="list-style-type: none"> • Rotazione Ruota l'oggetto di 90 gradi.  "8.4.10 Rotazione a destra o a sinistra" (pagina 8-37) • Capovolgi Capovolge l'oggetto orizzontalmente o verticalmente.  "8.4.11 Capovolgere l'asse X (verticalmente) e l'asse Y (orizzontalmente)" (pagina 8-38)
Altro	Imposta una griglia e le linee guida per allineare una parte con un'altra.  "8.9 Creare uno schermo da un modello" (pagina 8-69)

8.4.2 Metodo di selezione

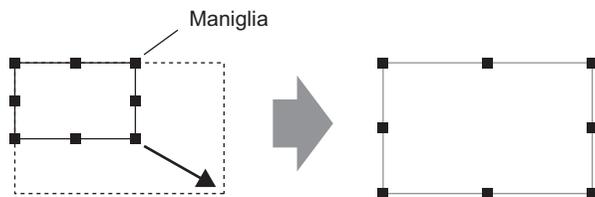
È possibile selezionare un oggetto in due modi diversi: facendo direttamente clic sull'oggetto o specificando l'intervallo per trascinare più oggetti circostanti.

NOTA

- Per selezionare uno degli oggetti in sovrapposizione, fare clic sull'oggetto mentre si tiene premuto il tasto [CTRL]. Ciascun oggetto entra nello stato selettivo, quindi si può selezionare l'oggetto di destinazione.
- Per aggiungere un oggetto particolare agli oggetti selezionati, fare clic sull'oggetto target mentre si preme il tasto [MAIUSC].
- Per aggiungere un oggetto particolare agli oggetti selezionati, fare clic sull'oggetto target mentre si preme il tasto [MAIUSC].

8.4.3 Ingrandimento e riduzione delle dimensioni

Selezionare l'oggetto di destinazione e mettere il cursore sulla maniglia. Quando il cursore diventa \leftrightarrow , eseguire lo zoom avanti e indietro e trascinare l'oggetto finché assume le dimensioni appropriate.



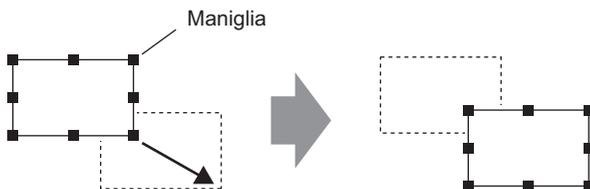
Trascinarlo in base alla dimensione desiderata.

NOTA

- Se si seleziona un oggetto e si spostano le maniglie a quattro angoli mentre si preme il tasto [MAIUSC], lo si potrà ingrandire/ridurre con lo stesso rapporto verticale/orizzontale.
- Con il cursore sulla maniglia dell'oggetto, utilizzare i tasti [↑], [→], [←], and [↓] per ingrandire o ridurre le dimensioni dell'oggetto di un dot.

8.4.4 Spostare gli oggetti

Selezionare l'oggetto di destinazione e mettere il cursore sull'oggetto. Quando il cursore diventa \leftrightarrow , si può trascinare l'oggetto nella posizione appropriata.



Trascinarlo in base alla posizione desiderata.

NOTA

- Se ci si muove mentre si preme il tasto [MAIUSC], si potrà muovere l'oggetto orizzontalmente o verticalmente.
- Se si usano i tasti [↑], [→], [←] e [↓] con l'oggetto selezionato, si potrà spostare l'oggetto di un dot per volta.

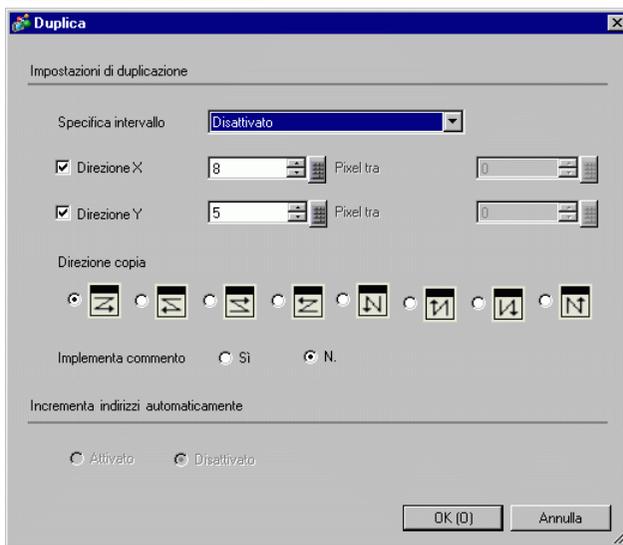
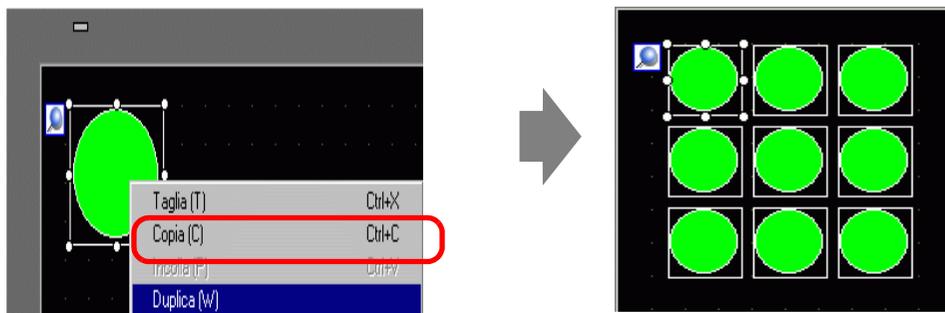
8.4.5 Duplica

Copia più figure alla volta.

Fare clic con il pulsante destro del mouse mentre si seleziona un oggetto, quindi fare clic su [Duplica(W)]. Appare la finestra di dialogo [Duplica]. Impostare il numero di copie e la loro direzione.

NOTA

- Quando si duplicano le parti, si può automaticamente assegnare il successivo indirizzo consecutivo dopo l'indirizzo della parte di origine a quella di destinazione.



Impostazione	Descrizione
Specifica intervallo	<p>Selzionare come specificare l'area da [Disattiva], [Configura usando il mouse] e [Configura intervallo].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Disattiva Realizzare copie senza spaziatura. • Configura usando il mouse Usando l'intervallo definito esegue copie che rientrano nell'intervallo. • Impostare intervalli Impostare il numero di pixel tra gli oggetti tra 1 e 99.

Continua

Impostazione	Descrizione
Direzione X	Impostare il numero delle posizioni di visualizzazione in direzione X tra 1 e 99. <ul style="list-style-type: none"> • Intervallo Impostare il numero di pixel tra gli oggetti tra 1 e 99.
Direzione Y	Impostare il numero delle posizioni di visualizzazione in direzione Y tra 1 e 99. <ul style="list-style-type: none"> • Intervallo Impostare il numero di pixel tra gli oggetti tra 1 e 99.
Direzione copia	Selezionare la direzione di visualizzazione tra  ,  ,  ,  ,  ,  e  . <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quando si aggiungono gli indirizzi, quelli sequenziali vengono assegnati nella direzione specifica, secondo la larghezza dell'indirizzo aggiunto.
Duplicazione commento	Il commento di origine della copia viene riportato nella destinazione della copia.
Incremento automatico degli indirizzi	Si possono assegnare indirizzi sequenziali dagli indirizzi copia-da, secondo il comando [Incrementa ciascun indirizzo di]. <ul style="list-style-type: none"> • Attiva Determina un intervallo indirizzo. Quando gli indirizzi Copia-da sono indirizzi bit, gli indirizzi saranno aggiunti per bit. Quando gli indirizzi copia-da sono indirizzi word, gli indirizzi saranno aggiunti per word. • Disattiva Gli indirizzi non sono assegnati automaticamente.

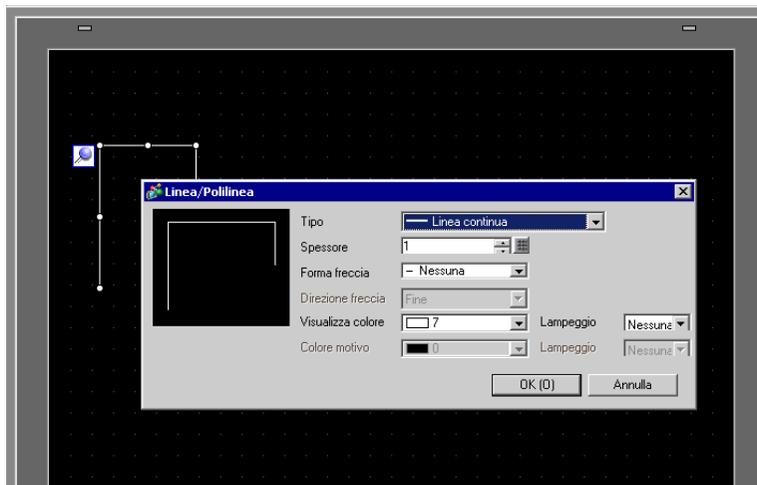
8.4.6 Modifica degli attributi

Si possono cambiare gli attributi di un oggetto, come il colore o l'indirizzo.

Per cambiare attributi, fare doppio clic sull'oggetto mentre lo si seleziona, oppure selezionare [Modifica attributo (M)] nel menu [Modifica].

NOTA

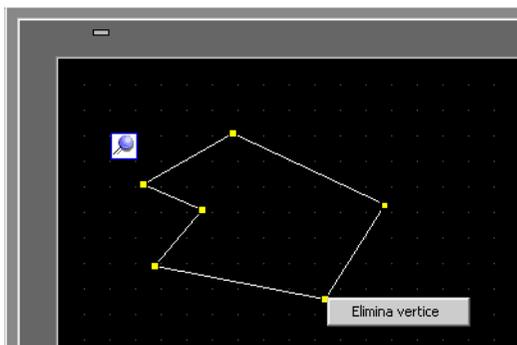
- Quando sono selezionati più oggetti, non si possono cambiare gli attributi.



■ Modifica vertice

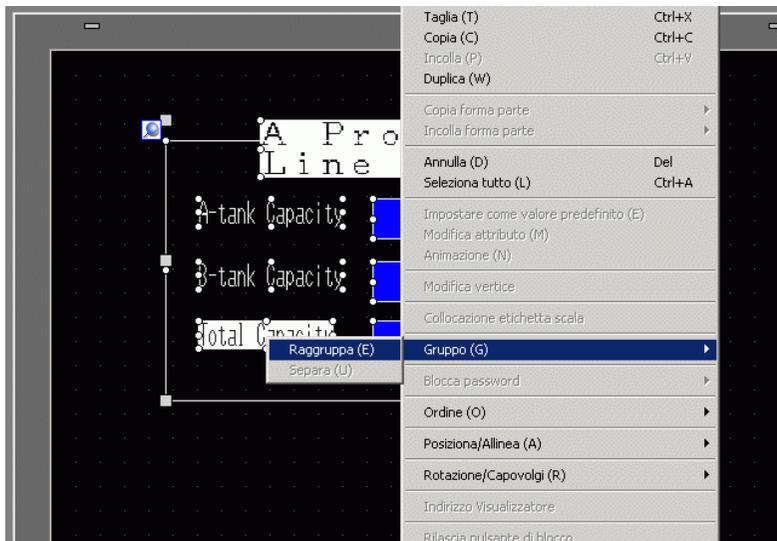
Consente di modificare eliminare o inserire ciascuna coordinata di un vertice di una polilinea o di un poligono.

Per modificare il vertice dell'oggetto, fare clic sulla linea nello stato selezionato per renderla gialla. Cambiare la forma di un oggetto trascinando una parte qualsiasi della linea. Per eliminare il vertice, fare clic sul vertice con il pulsante destro del mouse, quindi fare clic su [Elimina vertice].



8.4.7 Raggruppamento (Separazione)

Si possono raggruppare più oggetti e trattarli come se fossero uno solo. Per farlo, selezionare più oggetti, fare clic con il pulsante destro del mouse e fare clic su [Raggruppa (E)]. Per separare, fare clic su [Separa (U)].



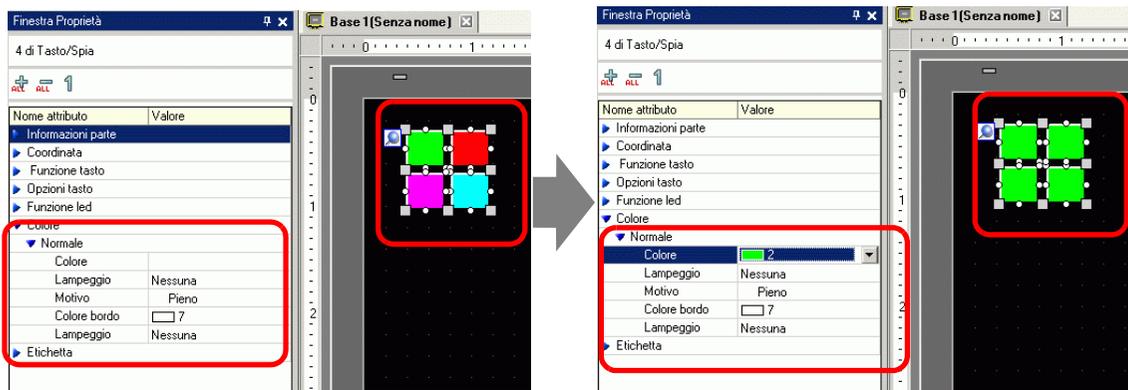
NOTA

- Quando si imposta Animazione per un gruppo, le Impostazioni di animazione saranno riportate in tutte le parti che appartengono al gruppo. In ogni caso, l'Animazione da impostare si limita all'Animazione supportata da tutte le parti che appartengono al gruppo.

☞ "Capitolo 20 "Animazione degli oggetti sullo schermo", pagina 20-1

■ Conversione in batch di parti e oggetti

Selezionare oggetti multipli o parti dello stesso tipo ed utilizzare la finestra [Proprietà (P)] per cambiarne gli attributi in un solo passaggio.

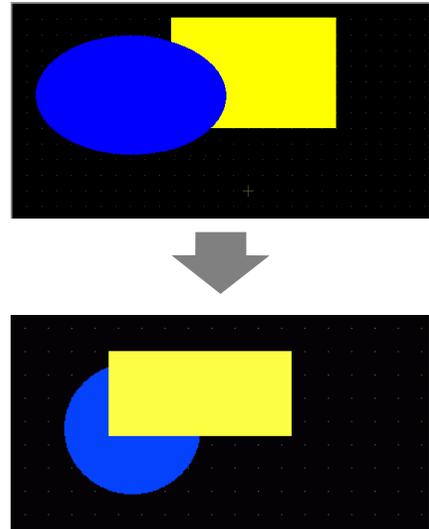
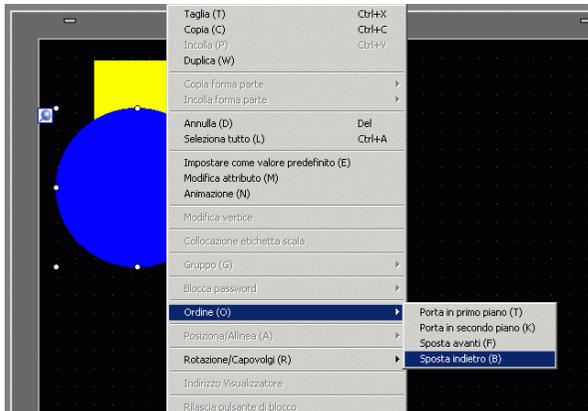


NOTA

- Quando si selezionano oggetti raggruppati, si visualizzeranno solo le informazioni e le coordinate delle parti.
- Quando si selezionano più tipi di parti, è possibile cambiarne solo le coordinate.
- Quando più operazioni con i Tasti sono aggiunte a un Tasto singolo (caratteristica Multifunzione), la [Funzione Tasto] non potrà essere modificata.

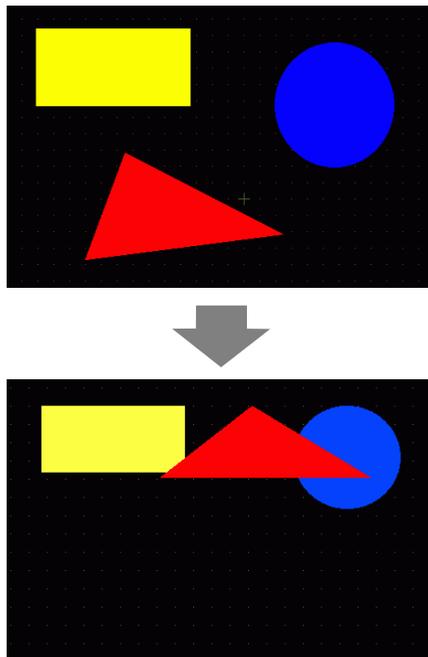
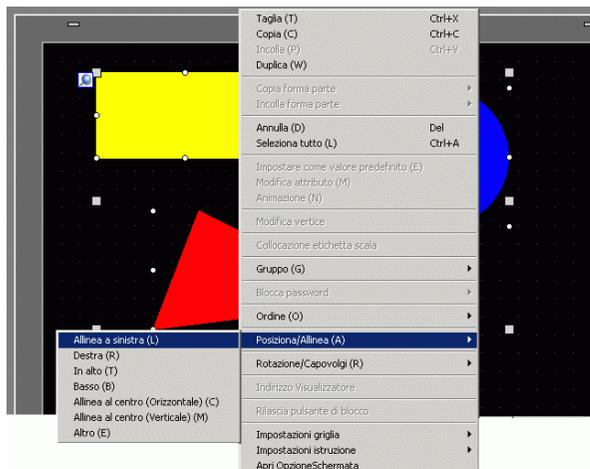
8.4.8 Ordine

Quando gli oggetti collocati si sovrappongono se ne può cambiare l'ordine. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto il cui ordine si intende cambiare; fare clic su [Ordine (O)] e selezionare l'ordine dell'oggetto tra [Porta in primo piano], [Porta in secondo piano], [Sposta avanti] o [Sposta indietro]. Nell'esempio seguente, l'ovale viene spostato indietro.



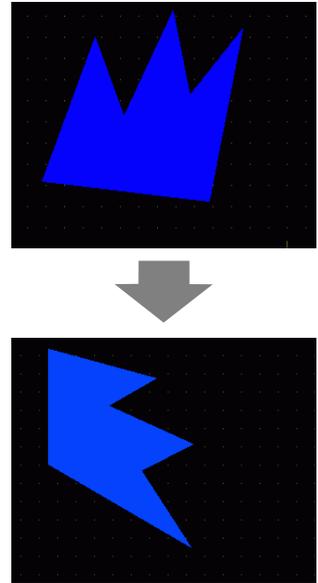
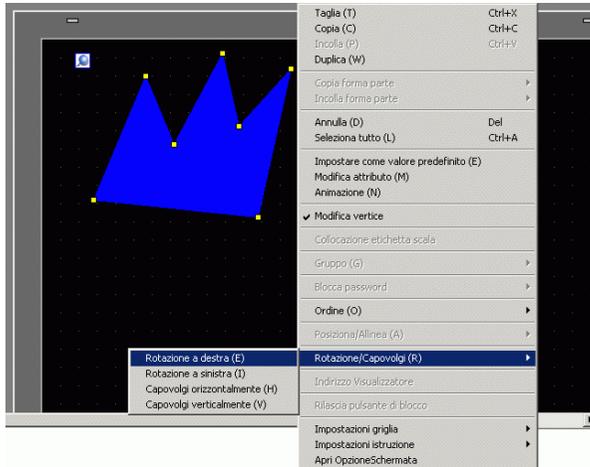
8.4.9 Allineamento

Si possono allineare le posizioni di oggetti multipli. Selezionare gli oggetti multipli da allineare e fare clic con il pulsante destro del mouse, quindi selezionare tra [Allinea a sinistra (L)], [Destra (R)], [In cima (T)], [In fondo (B)], [Allinea al centro (Orizzontale) (C)], [Allinea al centro (Verticale) (M)] o [Altro (E)] tra [Posiziona/Allinea (A)]. Nell'esempio seguente, il rettangolo, il poligono e il cerchio sono tutti allineati verso la cima.



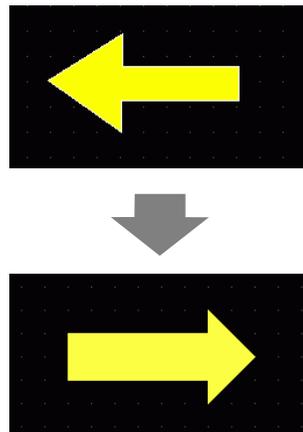
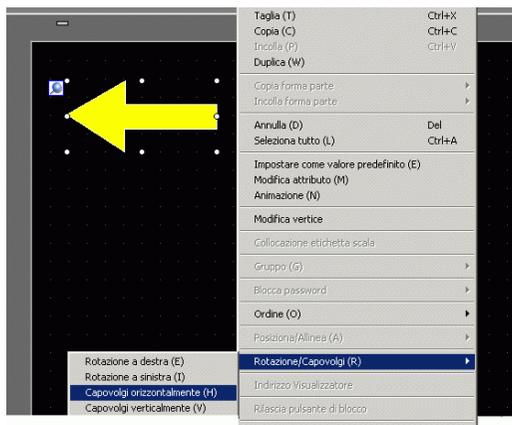
8.4.10 Rotazione a destra o a sinistra

È possibile ruotare l'oggetto a destra e a sinistra di 90 gradi alla volta. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'oggetto da ruotare, quindi selezionare [Rotazione a destra (E)] o [Rotazione a sinistra (I)] in [Ruota/Capovolgi (R)]. Nell'esempio seguente è descritto il collocamento di un poligono che è stato fatto ruotare a destra.



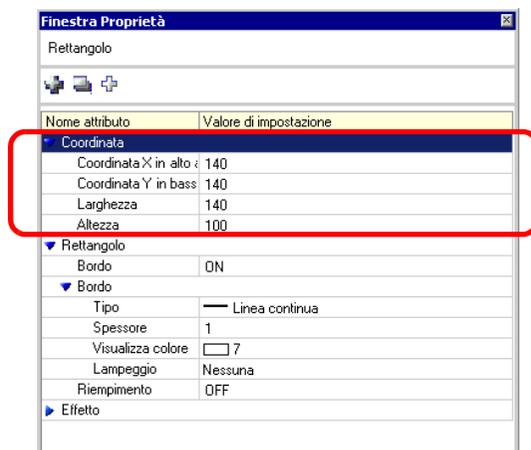
8.4.11 Capovolgere l'asse X (verticalmente) e l'asse Y (orizzontalmente)

Partendo dal centro dell'oggetto, si potranno capovolgere gli oggetti verticalmente (asse X) od orizzontale (asse Y). Selezionare l'oggetto da capovolgere e nel menu del pulsante destro del mouse, puntare su [Ruota/Capovolgi (R)]; quindi fare clic su [Capovolgi orizzontalmente (H)] o [Capovolgi verticalmente (V)]. L'esempio seguente mostra un poligono capovolto orizzontalmente. Nota: quando si capovolgono gli schermi, i segni, le parti e il testo richiamati nello schermo, sarà riportata solo la posizione di visualizzazione.



8.4.12 Modifica di coordinate

Si possono cambiare posizione e dimensioni di un oggetto determinando una coordinata nella finestra [Proprietà (P)]. Il riferimento della coordinata è il punto in alto a sinistra di un oggetto.

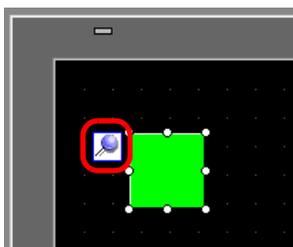
**NOTA**

- Se la scheda [Proprietà] non è visualizzata nell'area di lavoro o nell'area di disegno sullo schermo, nel menu [Visualizza (V)] fare clic su [Area di lavoro (W)] e selezionare [Finestra Proprietà (P)].

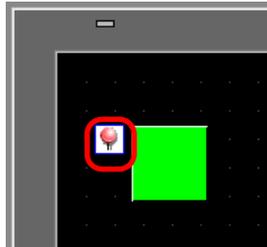
8.4.13 Protezione degli oggetti che non si intende modificare

◆ Rendere fissi gli oggetti

Posizionare disegni e parti; un pin fisso blu  apparirà sullo schermo a fianco dell'angolo superiore sinistro dell'oggetto. Se si fa clic sul pin, diventerà rosso : l'oggetto non potrà essere selezionato o modificato. Quando si colloca il cursore sull'oggetto, apparirà un mark di "blocco" a destra, indicando che la posizione di collocamento è fissata.



Fare clic sul pin blu fisso



Il pin fisso diventerà rosso per indicare che la parte è bloccata

◆ Liberare i pin fissi

- Liberare oggetti individuali
Fare doppio clic su un disegno o su una parte, fare clic su  e il pin tornerà ad essere blu.
- Liberare tutti i pin fissi sullo schermo
Nel menu [Modifica (E)], selezionare [Libera tutti i pin fissi (K)].

NOTA

- Fare clic sui contrassegni dei pin nell'elenco dei disegni delle parti visualizzate nella finestra [Elenco dati schermo] e i pin fissi potranno essere impostati o si potrà annullarne l'impostazione.

8.5 Cambiare colori, tipi di linee e motivi

8.5.1 Impostare colori

■ Elenco di colori disponibili

Modello	Dispositivo di visualizzazione	Colore di visualizzazione	Numero di colori designati nel disegno
AGP-3200T	LCD colore TFT	256 colori, nessun lampeggio 64 colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori 64 colori
AGP-3200A	LCD monocromatico	8 livelli, lampeggio a 1 velocità	8 livelli monocromatico
AGP-3302B	LCD monocromatico in modalità blu	16 livelli, lampeggio a 3 velocità	16 livelli
AGP-3301L	LCD monocromatico	16 livelli monocromatico, lampeggio a 3 velocità	Monocromatico a 16 livelli
AGP-3301S	LCD a colori STN	4096 Colori, lampeggio a 3 velocità	256 Colori
AGP-3300L	LCD monocromatico	16 livelli monocromatico, lampeggio a 3 velocità	16 livelli monocromatico
AGP-3300S	LCD colore STN	4096 colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori
AGP-3300T	LCD a colori TFT	65536 colori, senza lampeggio 16384 Colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori
AGP3300HL	LCD monocromatico	4096 colori, nessun lampeggio	256 colori
AGP3300HS	LCD colore STN	16 Livelli di ombra monocromatica, nessun lampeggio	16 livelli monocromatico
AGP3310HT	LCD colore TFT	65536 colori, nessun lampeggio	256 colori
AGP-3400S	LCD colore STN	4096 colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori
AGP-3400T	LCD colore TFT	65536 colori, nessun lampeggio 16384 colori, Lampeggio a 3 velocità	256 colori
AGP-3500T	LCD colore TFT	65536 colori, nessun lampeggio 16384 colori, Lampeggio a 3 velocità	256 colori
AGP-3500L	LCD monocromatico	16 livelli monocromatico, lampeggio a 3 velocità	16 livelli monocromatico
AGP-3500S	LCD colore STN	4096 colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori

Continua

AGP-3510T	LCD colore TFT	65536 colori, nessun lampeggio 16384 colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori
AGP-3560T			
AGP-3600T			
AGP-3450T			
AGP-3550T			
AGP-3650T			
AGP-3750T			
AST-3201A	LCD monocromatico (giallo)	8 livelli, 1 velocità di lampeggio	8 livelli monocromatico
AST-3211A			
AST-3301B	Modalità blu LCD monocromatico	8 livelli, 1 velocità di lampeggio	8 livelli monocromatico
AST-3301S	LCD colore STN	256 colori, nessun lampeggio 64 colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori 64 colori
AST-3501T	LCD colore TFT	256 colori, nessun lampeggio 64 colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori 64 colori
AST-3501C	LCD Colore	16 colori, lampeggio a 1 velocità	16 colori
AST-3501T	LCD colore TFT	256 colori, nessun lampeggio 64 colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori 64 colori
LT-3201A	LCD monocromatico (giallo)	8 livelli, senza lampeggio	8 livelli monocromatico
LT-3300S	LCD colore STN	4096 colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori
LT-3301L	LCD monocromatico	16 livelli monocromatico, lampeggio a 3 velocità	16 livelli monocromatico
LT-3300L			
PS-3651A	LCD colore TFT	65536 colori, nessun lampeggio 16384 colori, lampeggio a 3 velocità	256 colori
PS-3650A			
PS-3700A			
PS-3451A			
PS-3450A			
PS-3711A			
PS-3710A			
PS-2000B			
PL-3000B			

- NOTA**
- Gli oggetti configurati con le opzioni di lampeggio lampeggeranno Attivato e Disattivato sull'unità di visualizzazione. Si possono definire tre diverse velocità di lampeggio.

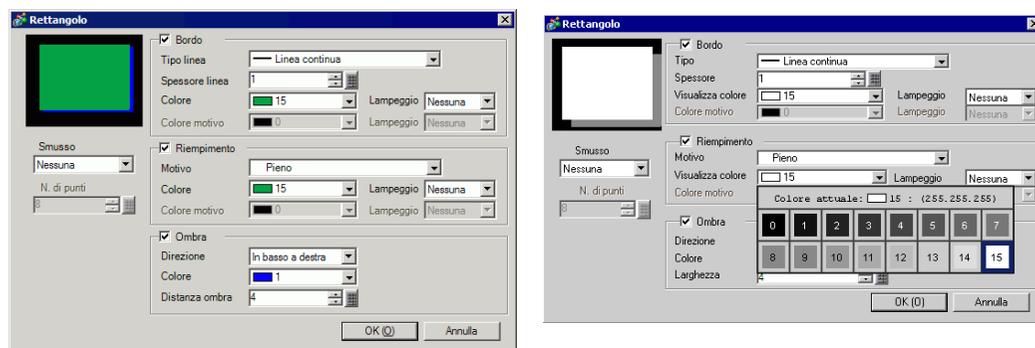
☞ "8.5.2 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)

- Sui modelli LCD monocromatici e STN a colori, quando si imposta un motivo a tasselli affiancati sullo sfondo e si usano le impostazioni di lampeggio, alcuni componenti del disegno che non dispongono dell'impostazione lampeggio potrebbero lampeggiare. Confermare la visualizzazione in anticipo.

■ Specificare i colori

Impostare i colori dell'oggetto. Secondo il tipo di parte, l'impostazione di elementi, quali i colori di un bordo, il riempimento, l'ombra o l'etichetta, differisce in base al tipo di parte.

Per un modello supportato a 256 colori Per un modello supportato monocromatico a 16 livelli



- NOTA**
- Per un modello compatibile a 256 colori, modificare la tavolozza con il pulsante ordine codice colori sotto la tavolozza dei colori e i colori saranno selezionati con il loro numero di codice.
 - Si può solo selezionare [Trasparente] per il [Colore motivo] per una Spia Tasto che non usa la [Funzione Spia] o per un tasto che ha un [Motivo] impostato nella finestra di dialogo delle impostazioni.
 - Quando si passa da un modello che supporta oltre 16 colori a un modello che ne supporta solo 16, i colori nella gamma di 16 restano uguali. I colori fuori della gamma di 16 sono convertiti in uno dei 16 colori.
 - Quando si usano le serie AGP-3200T o ST3000, alcuni dei colori specificati potranno apparire con una sfumatura bluastra in più rispetto al software di disegno.

- IMPORTANTE**
- Per un modello monocromatico a 16 livelli esistono casi in cui i colori sono difficili da distinguere, oppure dove vengono provocati bagliori. Usare la designazione colore illustrata sopra dopo aver confermato i colori.

◆ Tavolozza colori

Colore attuale: : (255,255,255)

0	1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47
48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63

<< >>

64	65	66	67	68	69	70	71
72	73	74	75	76	77	78	79
80	81	82	83	84	85	86	87
88	89	90	91	92	93	94	95
96	97	98	99	100	101	102	103
104	105	106	107	108	109	110	111
112	113	114	115	116	117	118	119
120	121	122	123	124	125	126	127

<< >>

128	129	130	131	132	133	134	135
136	137	138	139	140	141	142	143
144	145	146	147	148	149	150	151
152	153	154	155	156	157	158	159
160	161	162	163	164	165	166	167
168	169	170	171	172	173	174	175
176	177	178	179	180	181	182	183
184	185	186	187	188	189	190	191

<< >>

Colore attuale: : (255,255,255)

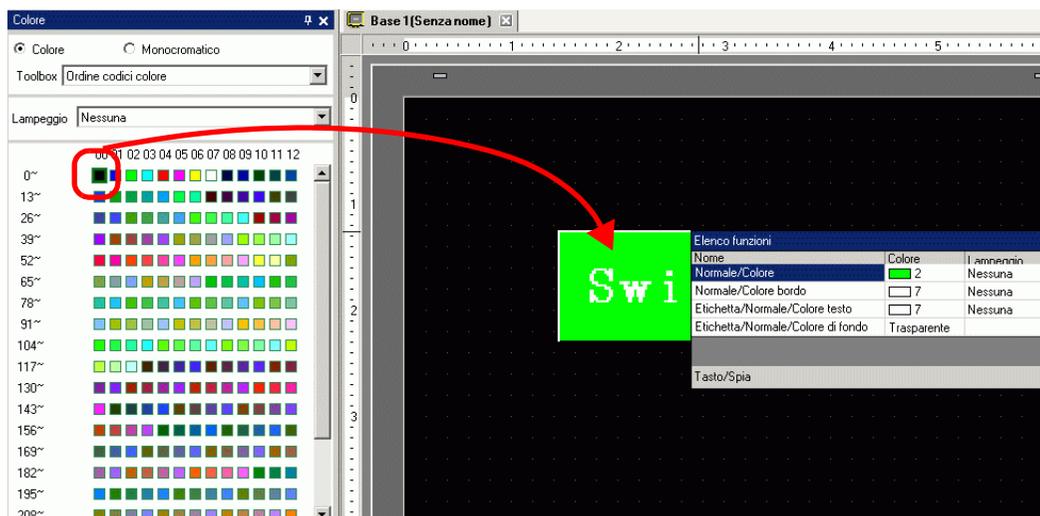
192	193	194	195	196	197	198	199
200	201	202	203	204	205	206	207
208	209	210	211	212	213	214	215
216	217	218	219	220	221	222	223
224	225	226	227	228	229	230	231
232	233	234	235	236	237	238	239
240	241	242	243	244	245	246	247
248	249	250	251	252	253	254	255

<< >>

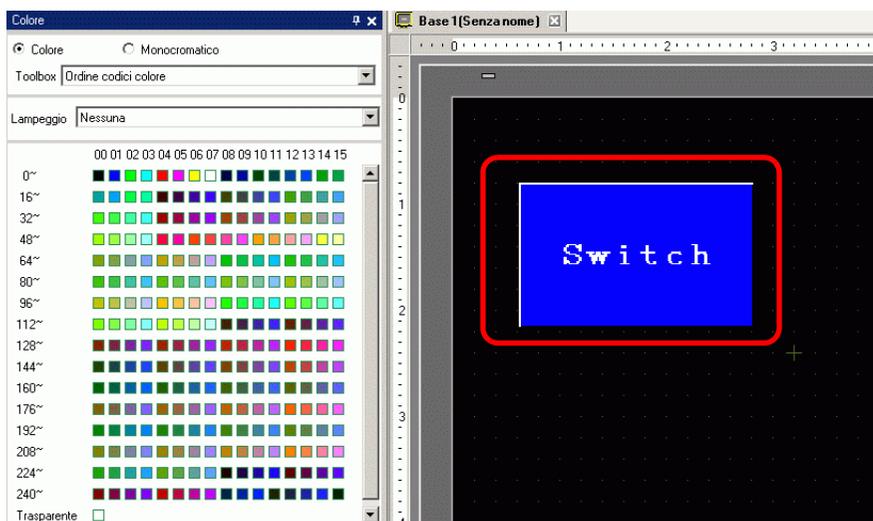
■ Cambiare colori trascinandoli e rilasciandoli

I colori possono essere modificati trascinandoli e rilasciandoli dall'area di lavoro [Impostazioni colori (O)] all'oggetto sullo schermo dell'editor.

- 1 Trascinare il colore selezionato fino all'oggetto sullo schermo di disegno e, quando la finestra [Elenco funzioni] apparirà, rilasciare il colore in una delle impostazioni [Colore di visualizzazione].



- 2 I colori di visualizzazione dell'oggetto si trasformeranno nel colore rilasciato.



NOTA

- Se la scheda [Colore] non viene visualizzata nell'area di lavoro, selezionare il menu [Visualizza (V)], puntare su [Area di lavoro (W)] e selezionare [Impostazioni colore (S)].
- Nella finestra [Colore] si potrà impostare il lampeggio.

■ Tipi di tavolozza colori

Il tipo di tavolozza varierà secondo il modello e le impostazioni.

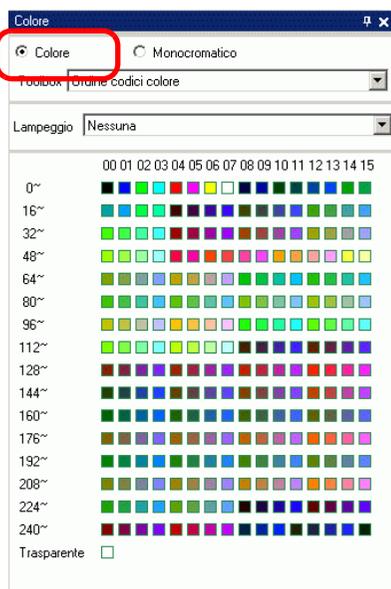
◆ Modelli che supportano il colore

Si può scegliere tra tavolozze [A colori] e [Monocromatiche].

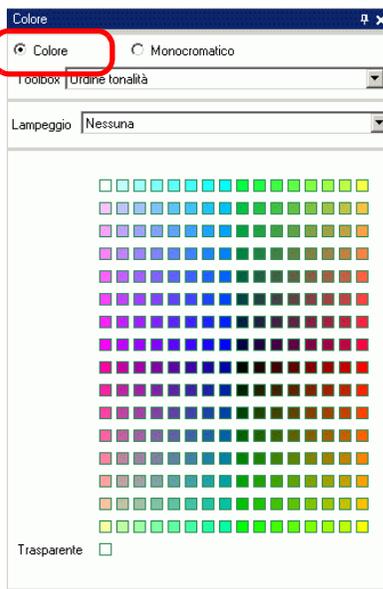
Quando viene selezionata la tavolozza [A colori], scegliere anche l'ordine di visualizzazione delle celle a colori per codice colore o tinta.

Quando viene selezionata la tavolozza [Monocromatica] apparirà una tavolozza monocromatica a 12 livelli. I 4 colori mancanti della tavolozza monocromatica a 16 livelli sono inclusi nella tavolozza [A colori].

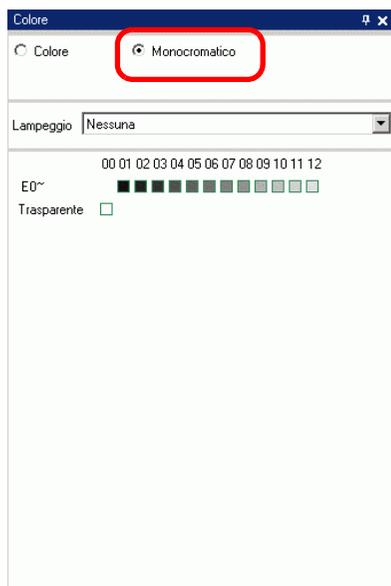
Colore (Ordine codice colori)



Colore (Ordine tonalità)

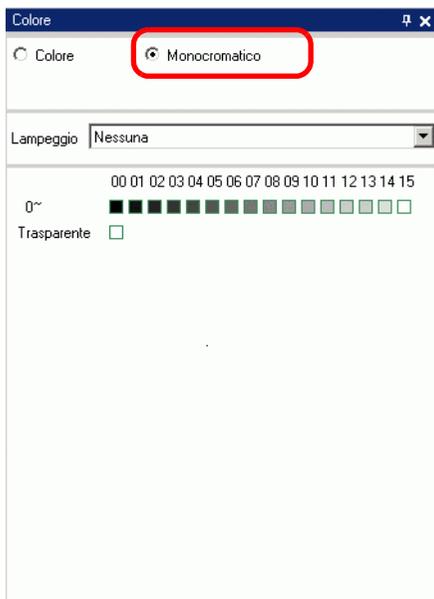


Monocromatico (12 livelli)



◆ Modelli che supportano la monocromaticità

Non è possibile selezionare [A colori] come tavolozza a colori. Apparirà una tavolozza monocromatica a 16 livelli.

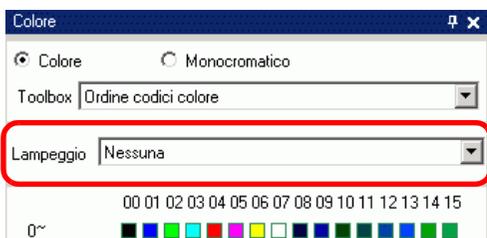


◆ Tavolozze senza lampeggio

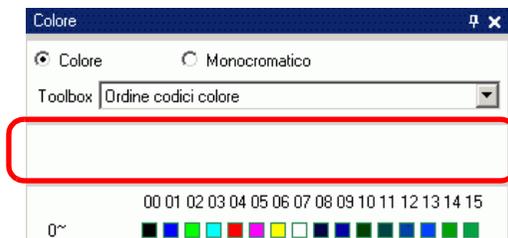
Nella pagina [Unità di visualizzazione], quando si disattiva il lampeggio nell'area [Impostazioni di visualizzazione], le opzioni di lampeggio non appariranno.

☞ 5.17.6 [Impostazioni di sistema] - Guida ■ [Unità di visualizzazione] - Guida alle impostazioni ◆ Impostazioni di visualizzazione 5-155

Quando Lampeggio è su ON



Quando Lampeggio è su OFF



☞ Per informazioni sul lampeggio, fare riferimento a "8.5.2 Impostazione lampeggio" (pagina 8-48)

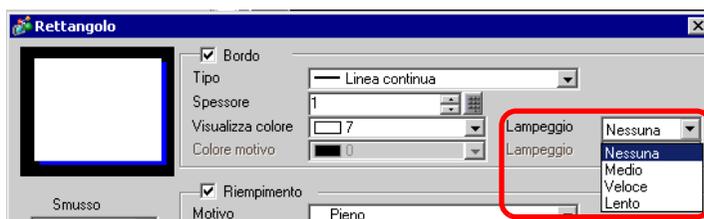
8.5.2 Impostazione lampeggio

Il lampeggio rende possibile quest'azione per l'oggetto sullo schermo e ha tre velocità selezionabili (Lento, Medio e Veloce). [Veloce] ha una velocità doppia rispetto a [Medio] mentre [Lento] è veloce la metà rispetto a [Medio].

Se si seleziona [Nessuna], l'oggetto non lampeggerà.

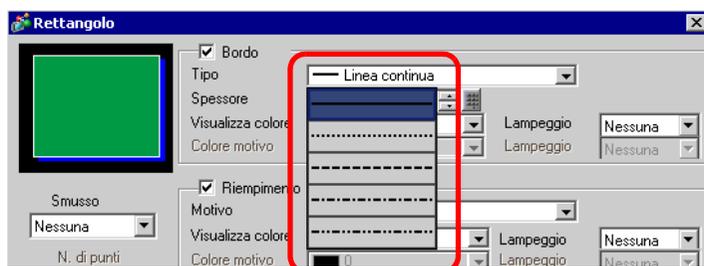
NOTA

- Per il lampeggio dei colori sfumati, fare riferimento a 5.17.6 [Impostazioni di sistema] - Guida ■ [Unità di visualizzazione] - Guida alle impostazioni ◆ Impostazioni di visualizzazione 5-155



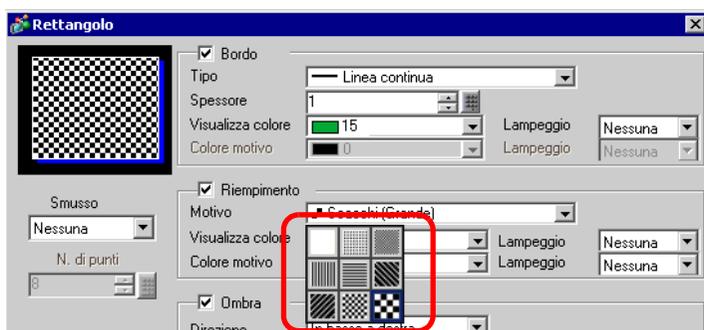
8.5.3 Come impostare i tipi

Si può scegliere il tipo di linea tra cinque tipi: [Linea continua], [Linea punteggiata], [Linea a trattini], [Linea concatenata] o [Linea concatenata a due dot].



8.5.4 Impostazione lampeggio

Selezionare un motivo tra i nove tipi seguenti.

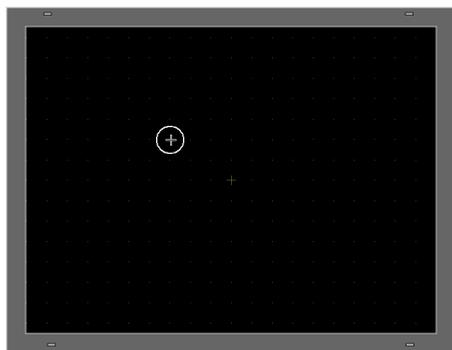


8.6 Modificare una parte

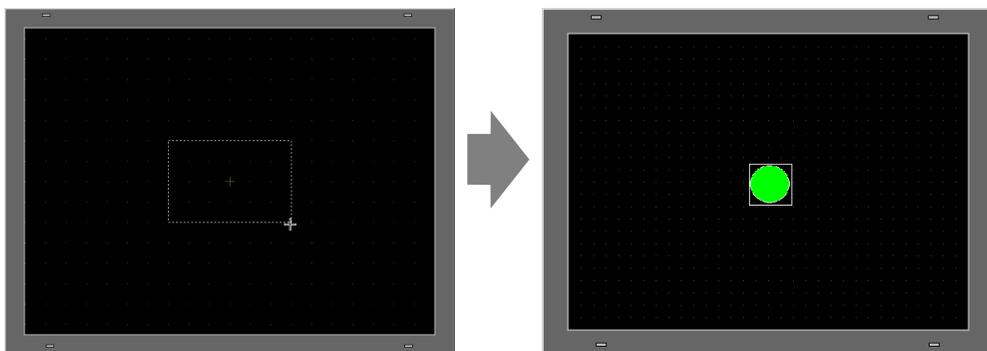
8.6.1 Modifica di parti



- 1 Nel menu [Parti (P)], fare clic su [Spia Tasto (C)] e selezionare [Spia (L)] o fare clic su .
- 2  Spostare il puntatore sullo schermo di disegno e il puntatore diventerà un cursore a mirino .



- 3 Trascinare il Tasto nella posizione desiderata. Rilasciare per collocare il Tasto.

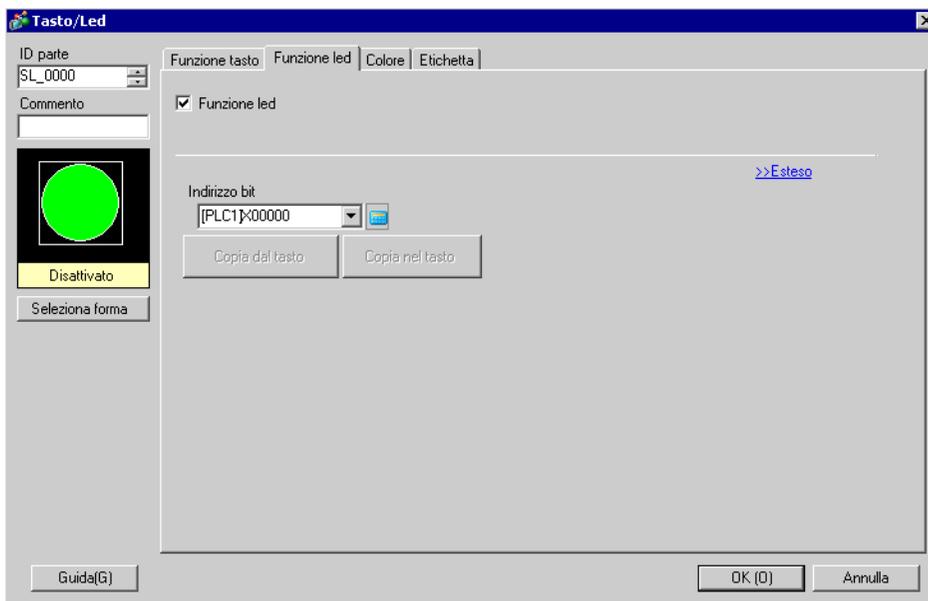


NOTA

- Inoltre, si può trascinare e rilasciare una parte dal Toolbox parti. Nel menu [Vista (V)], puntare su [Area di lavoro (W)] quindi su [Toolbox parti (T)]. Nel Toolbox parti, selezionare la [Tavolozza parti] e [Digita] per esplorare varie parti e forme.

 "5.17.5 [Area di lavoro] - Guida alle impostazioni ■ Toolbox parti" (pagina 5-150)

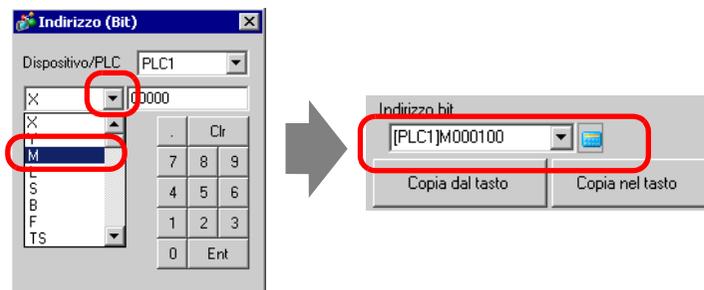
4 Fare doppio clic sulla Spia collocata. Apparirà la finestra di dialogo Tasto/Spia.



5 Fare clic sull'icona  per visualizzare la finestra di dialogo [Indirizzo input].

▼ Fare clic sull'icona e selezionare il [Dispositivo/PLC] e [Dispositivo]. Inserire un indirizzo dal tastierino.

(Ad esempio, M100).



NOTA

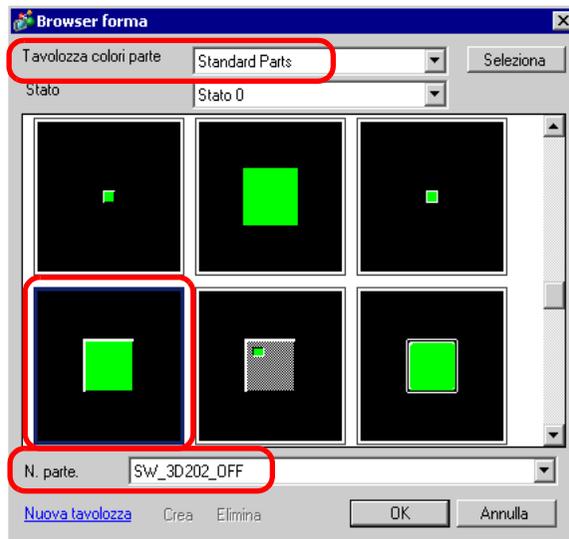
- Usando il tastierino, inserire l'indirizzo nella finestra di dialogo Input indirizzi. Se lo si inserisce direttamente con la tastiera del PC, potrebbe non essere riconosciuto come indirizzo.
- Selezionare la casella [Usa come valore predefinito] e fai clic su [Ent] e il valore registrato come predefinito nella finestra di dialogo [Input indirizzo] apparirà la prossima volta.

6 Fare clic su [Seleziona forma].

7 Apparirà [Seleziona finestra stato]. Selezionare [Stato 0] e fare clic su [Apri].



8 Selezionare [Parti standard] nella [Tavolozza parti]. Quindi, selezionare la figura con [Numero di parte] "SW_3D202_OFF".

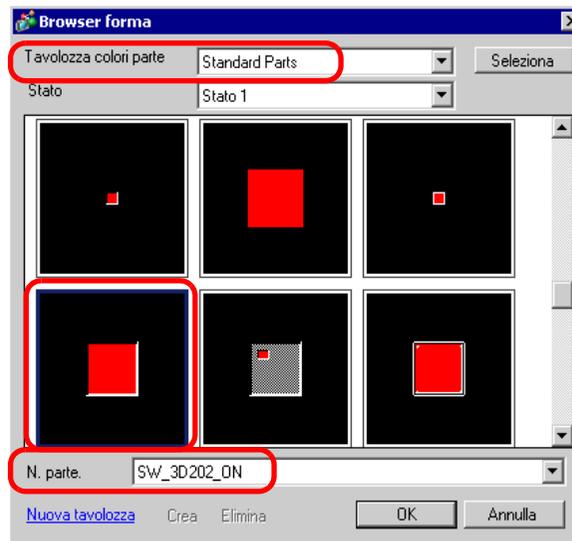


NOTA

- Usare l'elenco a discesa della Tavolozza parti per cambiare le immagini visualizzate. Esistono parti con 65536, 256 o 64 colori. Selezionare la tavolozza parti che corrisponde ai colori supportati dal proprio modello.

9 Fare clic su [OK] e il visualizzatore tornerà a [Seleziona finestra stato]. Selezionare [Stato 1] e fare clic su [Apri].

10 Selezionare [Parti standard] nella [Tavolozza parti]. Quindi, selezionare la figura con [Numero di parte] "SW_3D202_OFF".



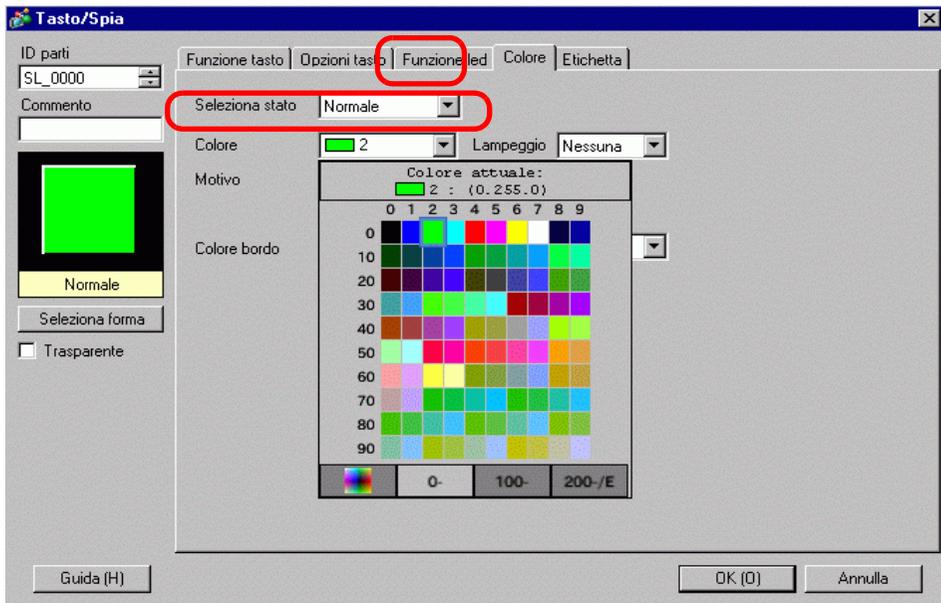
11 Le figure in [Stato 0] (OFF) e in [Stato 1] (ON) sono visualizzate in [Seleziona finestra stato]. Fare clic su [OK].



NOTA

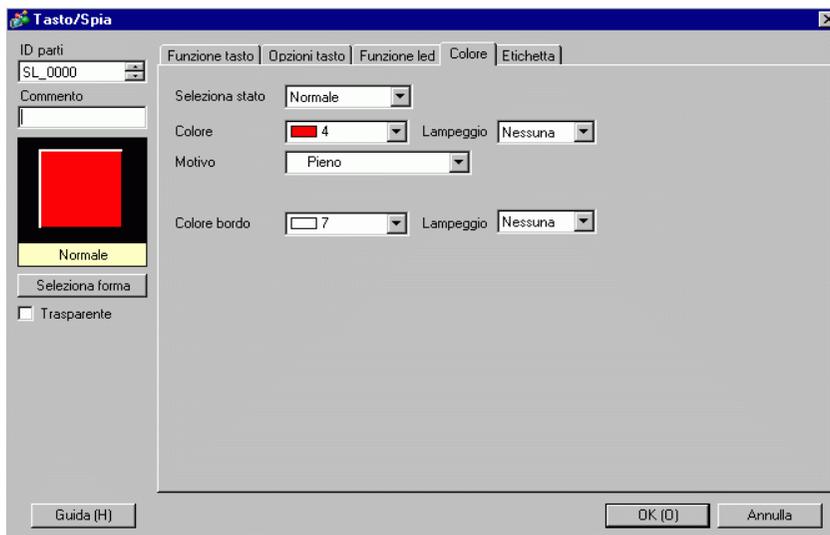
- Fare clic su [Automatico] dopo aver definito la figura in [Stato 0] per far corrispondere automaticamente le figure per tutti gli altri stati con [Stato 0].
- Se stati diversi hanno forme diverse, una parte di una forma precedente potrà rimanere sullo sfondo quando si tocca il pulsante per cambiarne lo stato. Questo avviene perché le forme parziali sono disegnate sovrapponendole alle altre.

- 12 Fare clic sulla scheda [Colore]. Verificare che [Seleziona stato] si trovi su OFF e impostare il colore del Tasto per lo stato di OFF. Per [Colore di visualizzazione], fare clic su  e selezionare un colore dalla tavolozza colori.

**NOTA**

- Non è possibile modificare il colore delle parti immagine del menu Tasto/Spia.
- Per cambiare la tavolozza nell'ordine dei codici colore, fare clic sul pulsante del codice colore sotto la tavolozza.

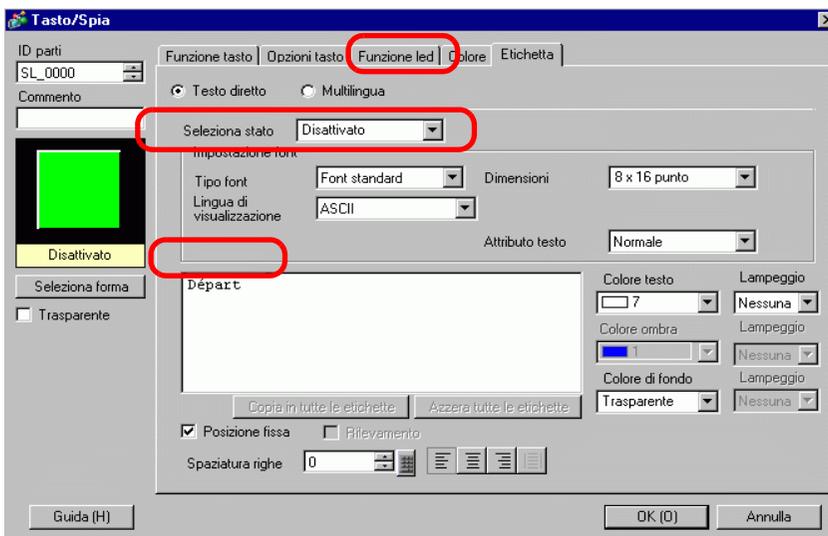
13 Fare clic su  in [Seleziona stato] per selezionare Attivato e impostare il colore del tasto per lo stato ON.



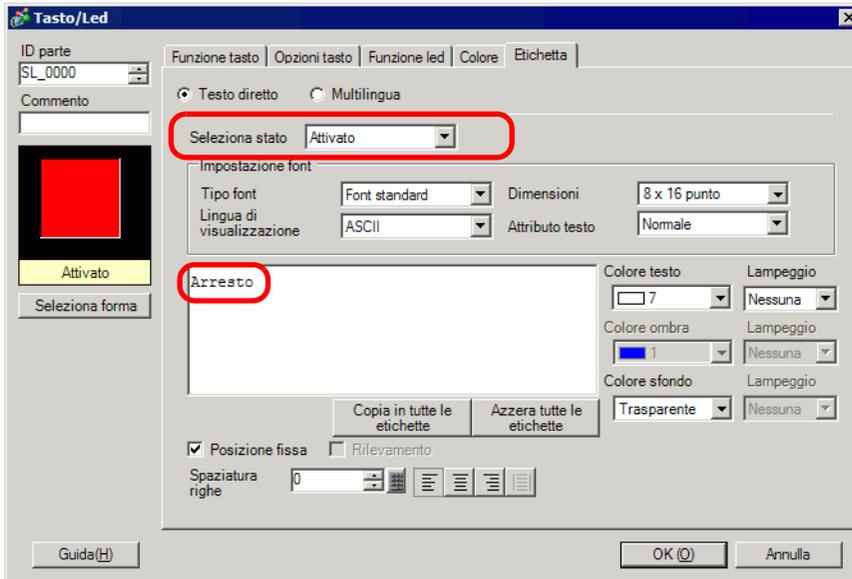
NOTA

- Non è possibile modificare il colore delle parti immagine del menu Tasto/Spia.
- Per cambiare la tavolozza nell'ordine dei codici colore, fare clicc sul pulsante del codice colore sotto la tavolozza.

14 Selezionare la scheda [Etichetta]. Fare clic su  in [Seleziona stato] per selezionare [OFF] e inserire il testo da visualizzare sul tasto nello stato Disattivato. (Ad esempio, START)



- 15 Fare clic su  in [Seleziona stato] per selezionare Attivato e inserire il testo da visualizzare sul tasto nello stato ON. (Ad esempio, STOP)

**NOTA**

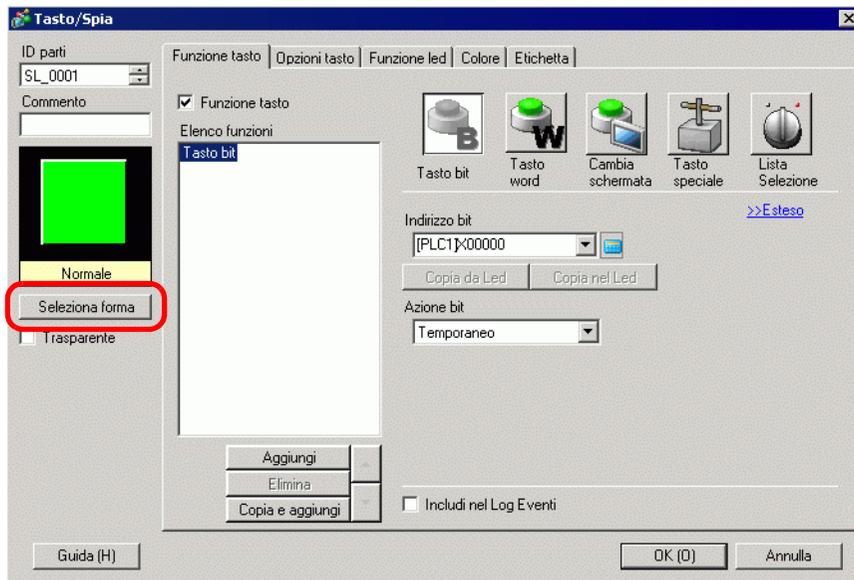
- Selezionare il tasto e premere [F2] per modificare direttamente il testo dell'etichetta.

- 16 Fare clic su [OK] quando tutte le impostazioni sono complete.

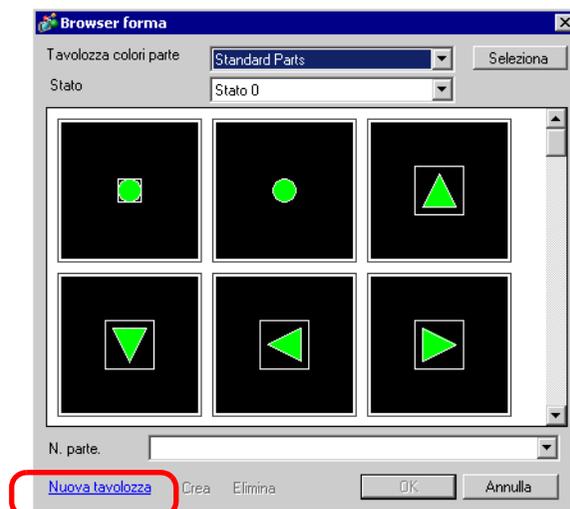
8.6.2 Creare le proprie parti

Registrare nuove immagini per le parti.

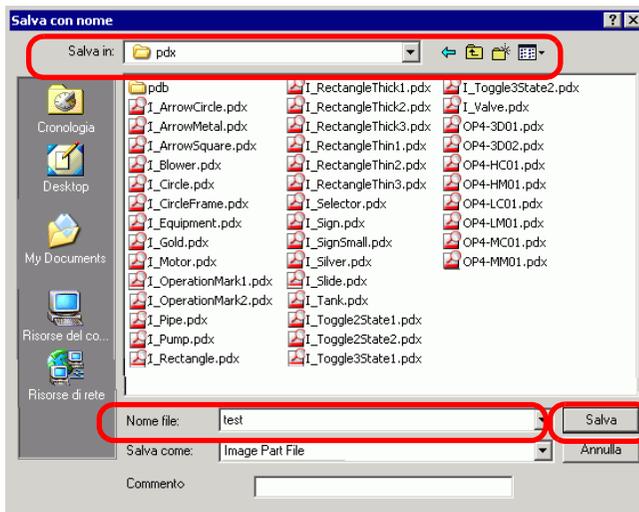
- 1 Fare doppio clic sulla parte per cui si desidera registrare una nuova immagine ed apparirà la seguente finestra di dialogo. Fare clic su [Seleziona forma], (Ad esempio, Tasto)



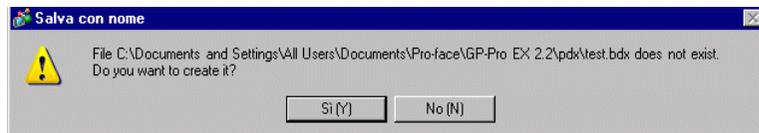
- 2 Si apre la finestra di dialogo [Browser forma]. Fare clic su [Nuova tavolozza].



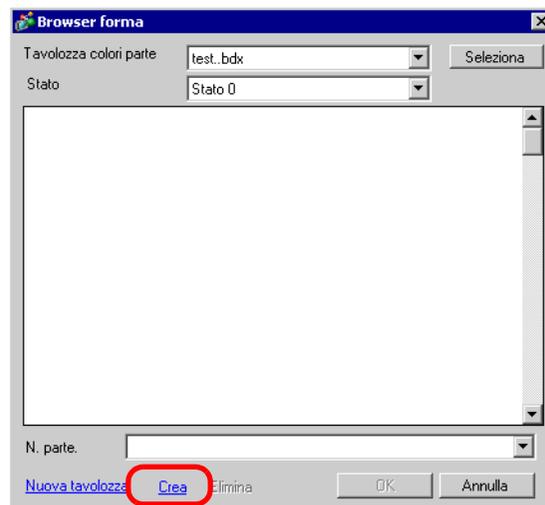
3 Apparirà la finestra di dialogo [Salva con nome]. Definire la [Posizione (I)] e il [Nome file (N)] della nuova tavolozza parti e fare clic su [Salva (S)].



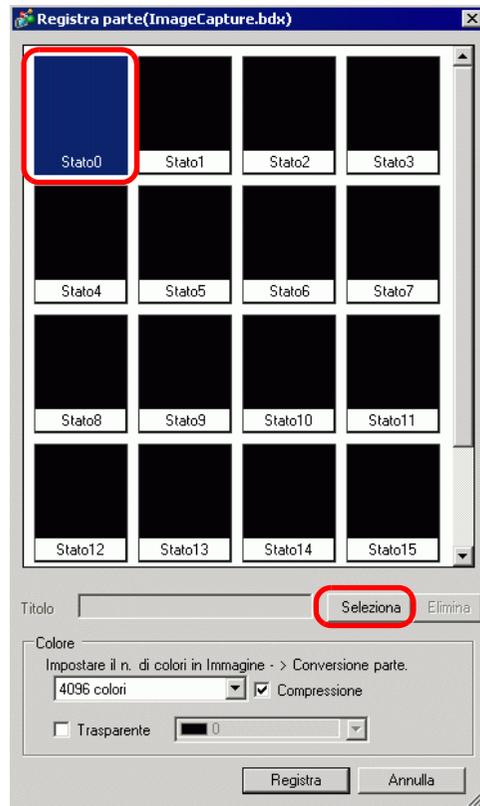
4 Quando appare il seguente messaggio, fare clic su [Sì (Y)].



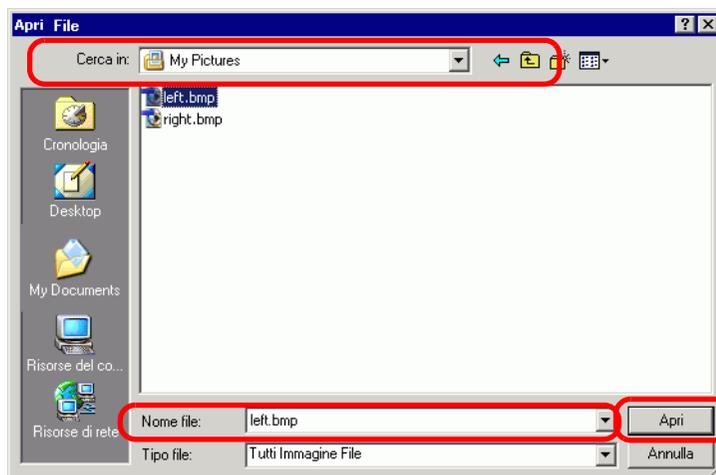
5 Apparirà la finestra di dialogo appena registrata [Browser forma]. Fare clic su [Crea].



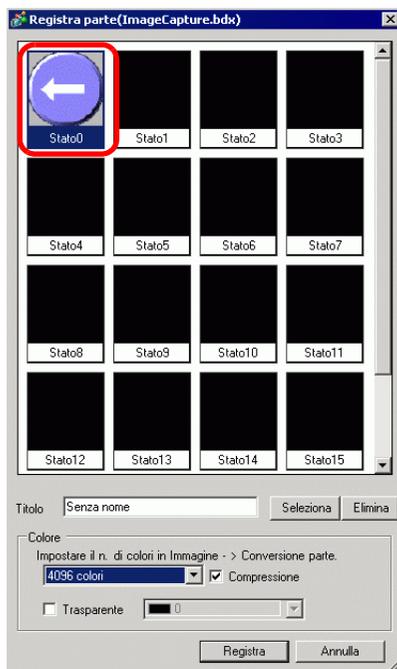
6 Appare la finestra di dialogo [Registra parti]. Selezionare [Stato 0] e fare clic su [Seleziona].



7 Quando apparirà la finestra di dialogo [Apri File], navigare fino alla posizione dell'immagine [Cerca in], selezionare il file in [Nome file], quindi fare clic su [Apri].



8 L'immagine sarà registrata nello [Stato 0] della finestra di dialogo [Registra parte].



9 Se necessario, impostare il numero della parte e il numero di colori per registrare l'immagine in [Titolo] e [Impostazione colore] e fare clic su [Registra], per completare il processo.

NOTA

- Si possono utilizzare le opzioni Attivato/Disattivato del [Toolbox parti] per vedere Tasti, Spie e Parti chiave in [Stato 0] (Disattivato) e [Stato 1] (Attivato).
- Per selezionare un'immagine per la parte, aprire la finestra di dialogo Parti e fare clic su [Seleziona forma]. Nella finestra di dialogo [Browser forma], nell'elenco [Tavolozza parti], selezionare una tavolozza per visualizzarne le immagini registrate. Selezionare l'immagine appropriata e fare clic su [OK].
- Se si fa clic su "Crea" mentre viene selezionata una parte registrata in precedenza, si potrà modificare l'immagine di quella parte. Per creare una nuova immagine, fare clic sul pulsante "Crea" mentre non è selezionata alcuna parte precedentemente registrata.
- Le parti dell'immagine possono essere registrate con una dimensione massima di 160 x 160 dot.
- Le parti che usano immagini registrate sono la causa principale delle grandi dimensioni dei file progetto. Si raccomanda all'utente di impostare [Compressione] in [Colore].
- Si possono registrare fino a 200 parti di immagini in un solo file di tavolozza parti.
- Alcune parti delle immagini ingrandite o ridotte possono essere visualizzate in modo diverso sull'unità GP ed in Pro-EX.

Continua

NOTA

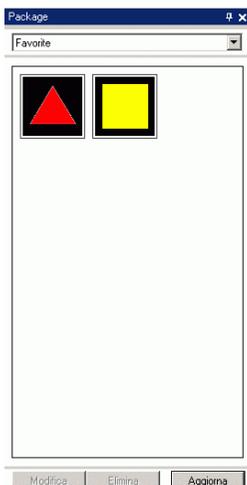
- Quando le dimensioni delle immagini registrate sono diverse secondo lo stato, l'immagine più grande resterà uguale, mentre la più piccola verrà ingrandita.
 - Non si può registrare o eliminare un file PDX preparato in precedenza.
 - I tipi di file immagine che possono essere registrati in una parte sono BMP, JPEG, DPD e PNG.
-

8.6.3 Registrazione delle parti usate più di frequente come I tuoi preferiti

Si possono registrare le parti utilizzate più di frequente nella finestra [Package] dell'elenco [Preferiti].

Si possono, inoltre, combinare più oggetti per la registrazione.

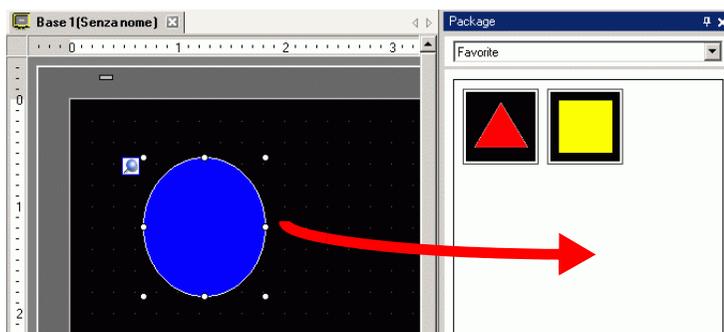
1 Aprire la finestra [Package] e selezionare il package [Preferito].



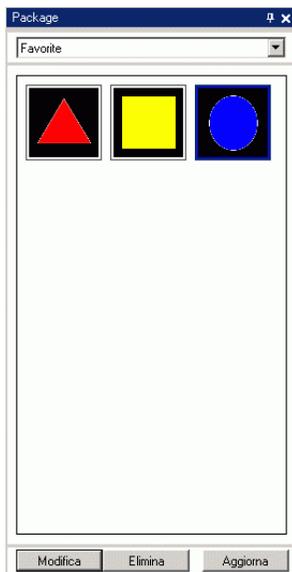
NOTA

- Per visualizzare la finestra [Package], menu [Vista(V)], puntare su [Area di lavoro(W)], quindi fare clic su [Pacchetto(K)] .
- Dopo avere installato l'applicazione, aprire la finestra [Package]: apparirà il package [Preferito]. Quando si avvierà l'applicazione la volta successiva, la finestra [Package] mostrerà il package usato per ultimo.

2 Selezionare la figura da registrare e trascinarla nella finestra [Package].



3 La registrazione è stata completata.

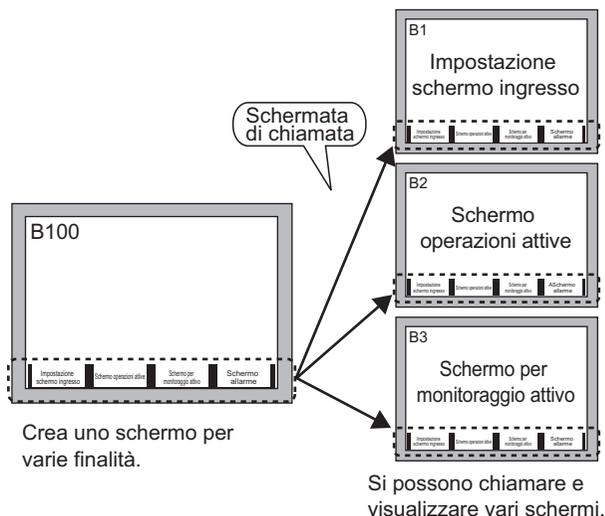


NOTA

- Per registrare la figura in un package separato, nella finestra di dialogo [Elenco package] selezionare Nuovo e creare un nuovo package.
☞ "8.8.2 Registrazione di figure nel package" (pagina 8-67)
-

8.7 Usare uno schermo più volte

8.7.1 Procedura di configurazione



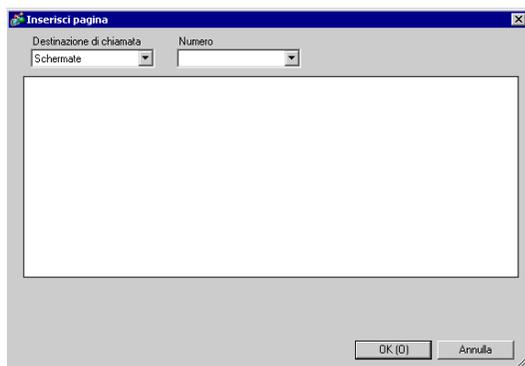
- 1 Nel menu [Schermo (S)], selezionare [Nuovo schermo (N)]. Apparirà la seguente finestra di dialogo [Nuovo schermo]. Fare clic su [Nuovo] per creare un nuovo schermo di base. (Esempio: (Ad esempio, Schermo base 2)



- 2 Nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Richiama schermo (O)] o fare clic su .



- 3 Quando ci si trascina sullo schermo creato, appariranno una linea tratteggiata e la finestra di dialogo [Inserisci pagina].



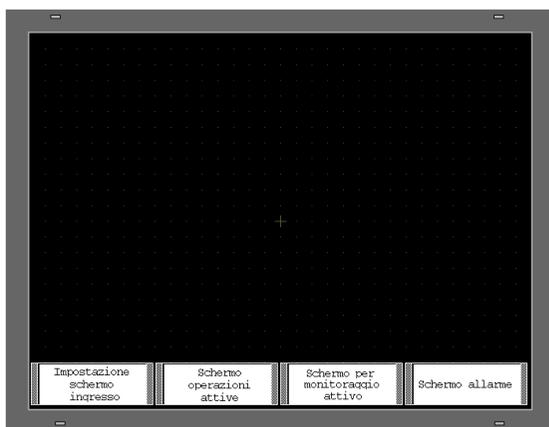
- 4 Selezionare l'immagine di destinazione in [Destinazione di chiamata].

Pagina di base	Appariranno gli schermi di base creati in precedenza.
Immagine (Unità di visualizzazione)	I dati dell'immagine registrati in "Registrazione immagine" vengono visualizzati.
Immagine (CF)	I dati dell'immagine della CF-card registrati in "Registrazione immagine" vengono visualizzati.
Contrassegno	Visualizza i contrassegni registrati in "Registrazione marchio".
Tastierino	Saranno visualizzati i tastierini registrati in "Registrazione tastierino"

NOTA

- Quando si seleziona [Schermo base], richiamarlo e collocarlo al centro dello schermo.

- 5 Selezionare un'immagine e fare clic su [OK] per visualizzare l'immagine designata.



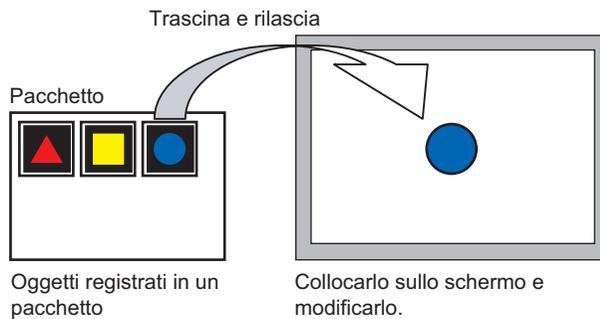
NOTA

- Dopo aver disegnato un oggetto [Inserisci pagina], nell'angolo in alto a sinistra dell'oggetto, sotto il pin fisso, l'icona salto diventerà disponibile. Fare clic su quest'icona per caricare lo schermo richiamato. Questa funzione è conveniente per controllare e modificare gli schermi.

8.8 Modificare una figura su un altro schermo

8.8.1 Posizione di grafici registrati in un package

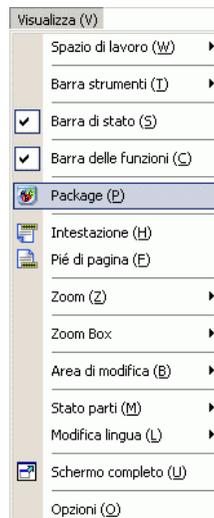
Si possono posizionare figure registrate nel package trascinandole e rilasciandole sullo schermo.



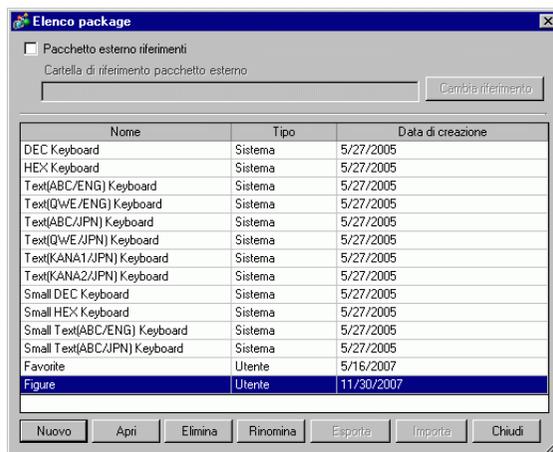
NOTA

- Si possono caricare e sfogliare i pacchetti registrati su altri computer o server.
 ➔ "8.13.2 Guida di impostazione elenco pacchetti" (pagina 8-98)

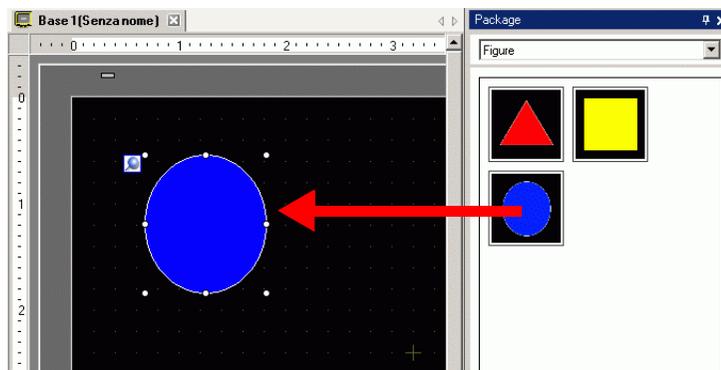
1 Visualizza elenchi forme registrate. Nel menu [Visualizza (V)] selezionare [Pacchetto (P)] o fare clic su  .



- 2 Nella finestra di dialogo [Elenco package], selezionare il package con la forma desiderata e fare clic su [Apri]. (Ad esempio, figura)



- 3 Apparirà la finestra di dialogo [Package]. Selezionare una figura e trascinarla allo schermo di disegno per collocarla.



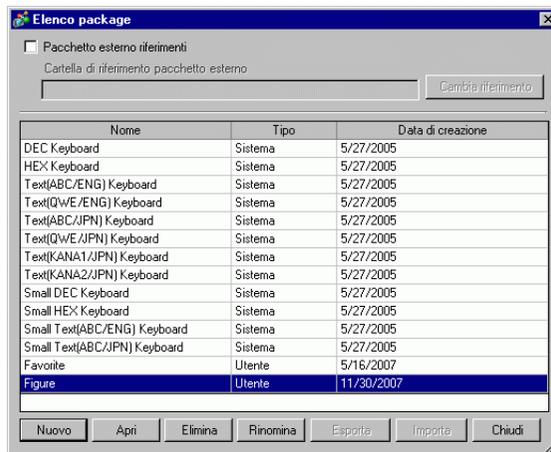
8.8.2 Registrazione di figure nel package

Si può registrare un oggetto creato. Si può anche registrare una combinazione di più oggetti.

NOTA

- Si possono salvare i pacchetti creati su altri computer e server.
 "8.13.2 Guida di impostazione elenco pacchetti" (pagina 8-98)

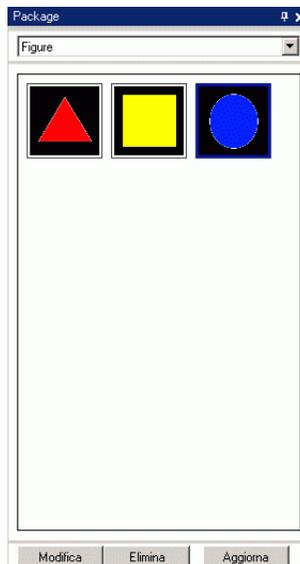
- 1 Nel menu [Visualizza (V)] selezionare [Pacchetto (P)] o fare clic su .
- 2 Nella finestra di dialogo [Elenco package], selezionare il package con la forma desiderata e fare clic su [Apri]. (Ad esempio, figura)



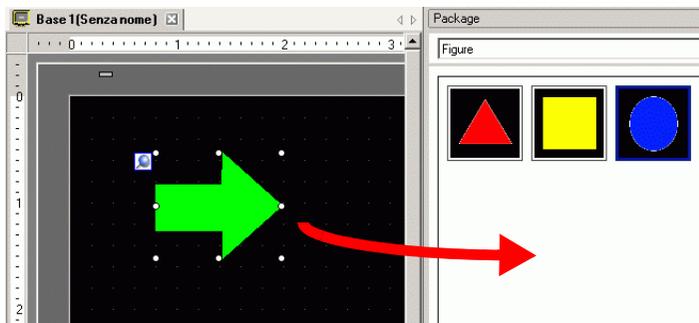
NOTA

- Per registrare le figure in un nuovo package, fare clic su [OK].

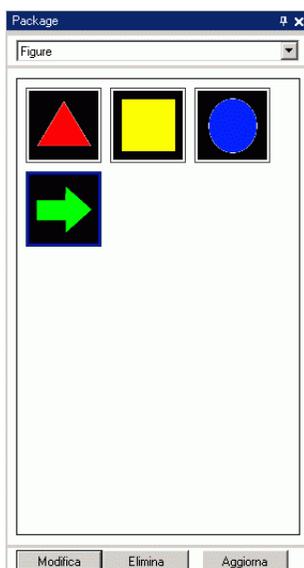
- 3 Apparirà una finestra di dialogo del [Package] selezionato.



4 Selezionare la figura da registrare e trascinarla nella finestra di dialogo [Package].



5 La registrazione è stata completata.



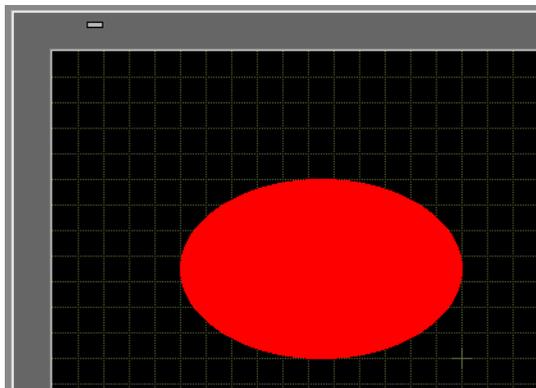
8.9 Creare uno schermo da un modello

8.9.1 Configurazione griglie

■ Introduzione

Si può visualizzare una griglia con i dot o le linee sullo schermo di disegno per riferimento, quando si posizionano più oggetti.

La posizione degli oggetti è definita da punti della griglia; questo rende più semplice regolare la posizione dell'oggetto.

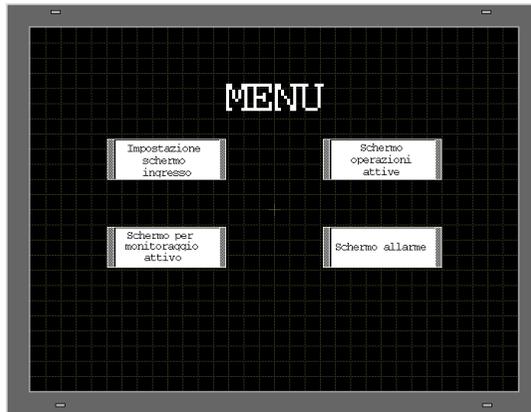


■ Procedura di impostazione

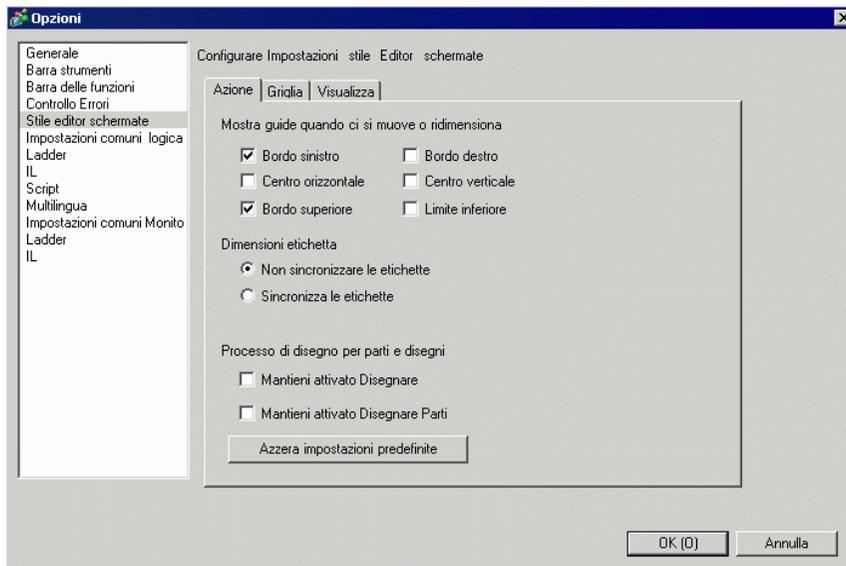
NOTA

- Fare riferimento alla guida per le impostazioni per altri dettagli.
☞ "8.13.3 Guida configurazione preferenze (Stile editor schermi)" (pagina 8-101)

Visualizzare una griglia con linee sullo schermo di disegno e impostare l'ambiente per la collocazione di un oggetto lungo una linea.

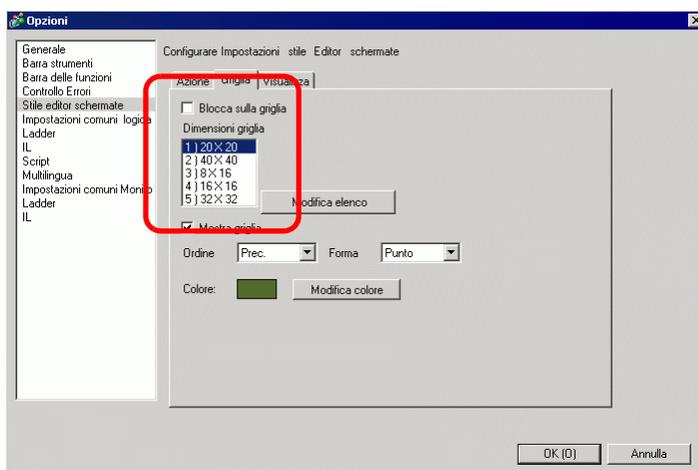


- 1 Nel menu [Vista (V)], selezionare [Preferenze (O)].
- 2 Apparirà la finestra di dialogo [Preferenze]. Selezionare [Stile modifica Schermo].



- 3 Imposta gli oggetti in modo che siano in grado di allinearsi con i dot della griglia al momento di disegnare o modificare. Nella scheda [Griglia], selezionare la casella [Blocca sulla

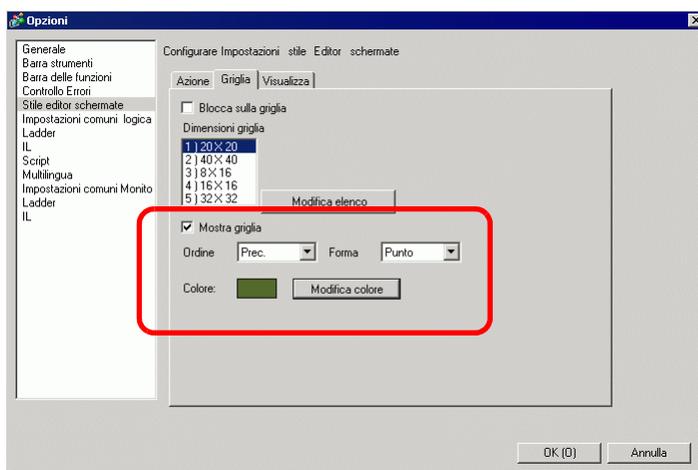
griglia]. Nell'elenco [Dimensioni griglia (in pixel)], selezionare la spaziatura della griglia. (Ad esempio, 20 x 20).



NOTA

- Se non si riescono a trovare le [Dimensioni griglia] desiderate, fare clic su [Modifica elenco] per definire dimensioni della griglia personalizzate.
☞ "8.13.3 Guida configurazione preferenze (Stile editor schermi)" (pagina 8-101)

4 Definisce la griglia come dot o linee. Selezionare la casella di controllo [Mostra griglia]. Specificare l'ordine di visualizzazione e la forma della griglia, quindi fare clic su [OK]. (Ad es., [Ordine] Prec., [Forma] Griglia)

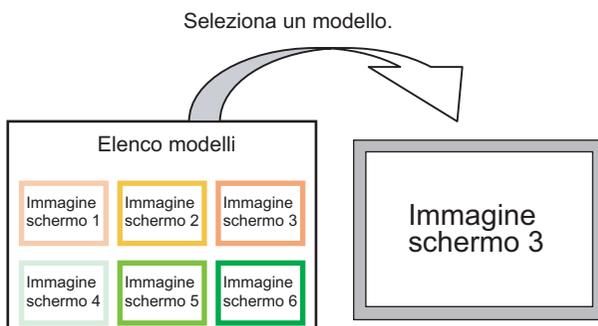


NOTA

- Fare clic su [Modifica colore] per selezionare il colore della griglia dalla tavolozza.

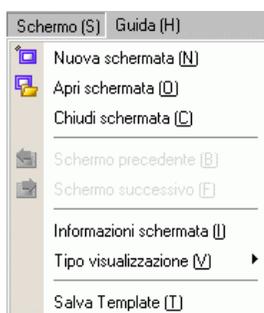
8.9.2 Selezionare uno schermo da un modello

Si può ridurre il numero di processi di disegno modificandoli in uno schermo registrato nei modelli.



■ Registrare uno schermo come modello

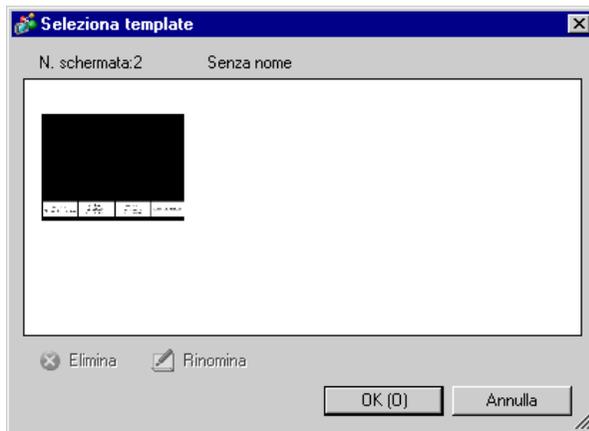
1 Nel menu [Schermo (S)] selezionare [Nuovo schermo (N)].



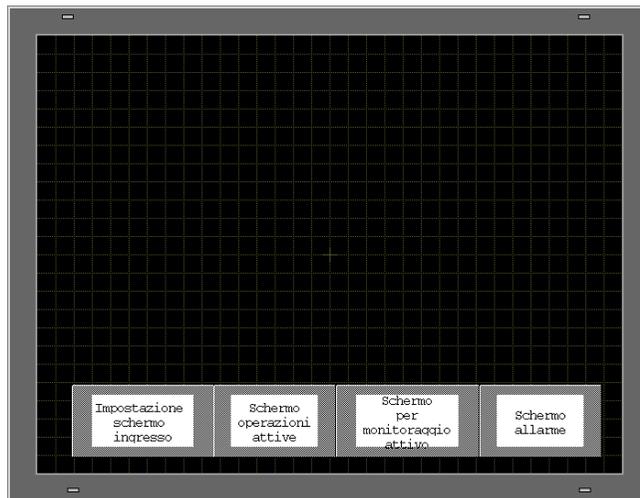
2 Apparirà la seguente finestra di dialogo [Nuovo schermo]. Fare clic su [Seleziona modello dall'elenco].



- 3 Vengono visualizzati i modelli di schermo. Selezionare uno schermo che si desidera utilizzare e fare clic su [OK].

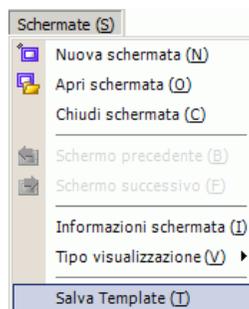


- 4 Il modello viene collocato.



■ Salvare come modello

Si possono registrare schermi creati come modelli e riutilizzarli. Per trasformare uno schermo in un modello, dal menu [Schermo (S)], selezionare [Salva Template (T)].



8.10 Incollare un'immagine

8.10.1 Immagine di destinazione

I dati immagine che possono essere visualizzati sullo schermo GP appaiono come segue.

Immagine	Metodo di incollatura	Descrizione
File Bitmap BMP, JPEG, DPD, PNG	Posizionare direttamente un'immagine sullo schermo	<p>Incolla direttamente i file BMP, JPEG, DPD o PNG sullo schermo.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Nell'uso della stessa immagine su più schermi, si può mantenere bassa la capacità dello schermo registrando l'immagine originale in "Immagine". Si può richiamare lo schermo di base con un'immagine già collocata in un altro schermo di base. <p>☞ "8.10.2 Procedura per incollare BMP/JPEG ■ Incollare direttamente le immagini sullo schermo" (pagina 8-75)</p>
	Registrare un'immagine in "Immagine (Visualizzatore)" e usare Richiama schermo	<p>Registra un file BMP, JPEG, DPD, o PNG come "Immagine" e lo visualizza sullo schermo di base utilizzando Richiama schermo.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Si può migliorare la capacità dello schermo registrando l'immagine originale in "Immagine" e usare la stessa immagine su più schermi. <p>☞ "8.10.2 Procedura per incollare BMP/JPEG ■ Registrazione e uso di immagini" (pagina 8-78)</p> <p>☞ "8.7 Usare uno schermo più volte" (pagina 8-63)</p>
	Registrare un'immagine in "Immagine (CF)" e usare Richiama schermo	<p>Richiama e visualizza i dati dell'immagine memorizzati nella CF-card sullo schermo di base.</p> <p>☞ "8.7 Usare uno schermo più volte" (pagina 8-63)</p>
	Richiamare l'immagine dello schermo di base	<p>Richiama e visualizza i dati dell'immagine già creata nello schermo di base.</p> <p>☞ "8.7 Usare uno schermo più volte" (pagina 8-63)</p>
Contrassegno	Registrare le immagini in "Registrazione marchio".	<p>Richiama e visualizza i dati dell'immagine tratteggiata registrata in "Contrassegno" sullo schermo di base.</p> <p>☞ "8.11 Disegna una figura dettagliata" (pagina 8-80)</p>
Tastierino	Registrare le immagini in "Tastierino".	<p>Richiama e visualizza il tastierino registrato sullo schermo di base.</p> <p>☞ "8.7 Usare uno schermo più volte" (pagina 8-63)</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> Si può richiamare un tastierino da una parte [Inserisci pagina] di uno schermo di base.

8.10.2 Procedura per incollare BMP/JPEG

■ Incollare direttamente le immagini sullo schermo



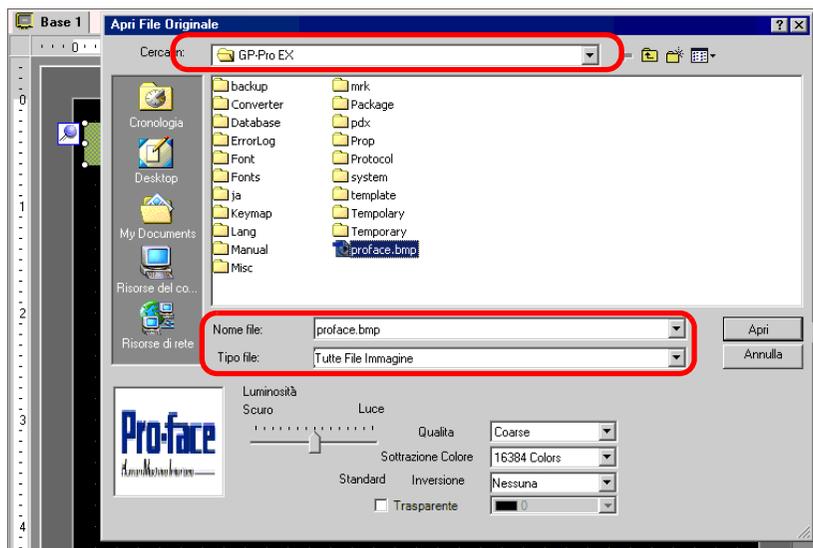
NOTA

- Si può selezionare un colore particolare solo tra i colori usati e cambiarlo passando alla sfumatura specificata. Per le impostazioni dell'operando, fare riferimento a quanto segue.
☞ "20.7.1 [Impostazioni Animazione] - Guida delle impostazioni ◆ Animazione tonalità" (pagina 20-33)

1 Nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Inserisci immagine (I)] o fare clic su  .



- 2 Fare clic sull'area di disegno dello schermo per collocare la parte immagine. Fare doppio clic sull'oggetto per aprire la finestra di dialogo e definire [Tipo file] e [Nome file] dell'immagine da incollare.

**NOTA**

- Si possono copiare anche bitmap sul PC. Fare clic sull'area di disegno di GP-Pro EX, quindi, dal menu [Modifica], seleziona [Incolla]. Quindi, apparirà la finestra di dialogo riportata sopra.

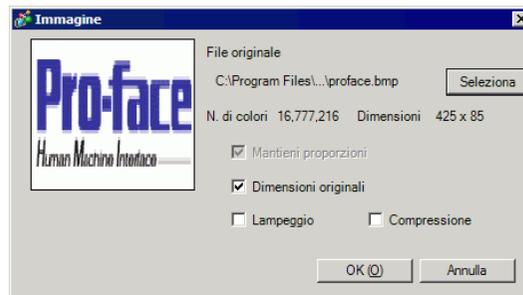
- 3 Regolare la qualità dell'immagine e il numero di colori e fare clic su [Apri].

NOTA

- Selezionare [Trasparente] per attivare il pulsante [Impostazioni]. Fare clic sul pulsante e, nella finestra di dialogo [Impostazioni colore trasparente], usare uno strumento contagocce per selezionare il colore sull'immagine da rendere trasparente. Questa funzione è utile per rendere il colore di sfondo trasparente nelle immagini incollate.

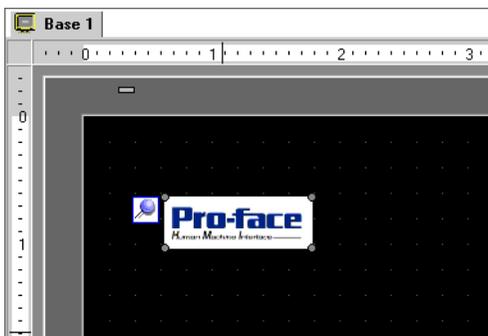


- 4 Apparirà la finestra di dialogo [Registrazione immagine]. Impostare le dimensioni e la velocità di lampeggio per l'immagine da incollare.

**NOTA**

- Quando si seleziona [Dimensioni originali], viene collocata un'immagine con le stesse dimensioni dell'immagine originale. Non è possibile cambiare le dimensioni dell'immagine dopo averle collocate.
- Quando si seleziona [Mantieni proporzioni], viene posizionata un'immagine nel rapporto fisso da orizzontale a verticale dell'immagine originale.

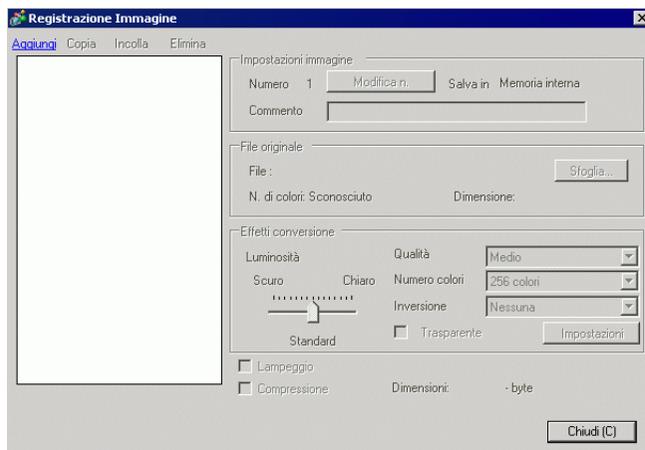
- 5 Fare clic su [OK] e l'immagine designata sarà collocata al suo posto.



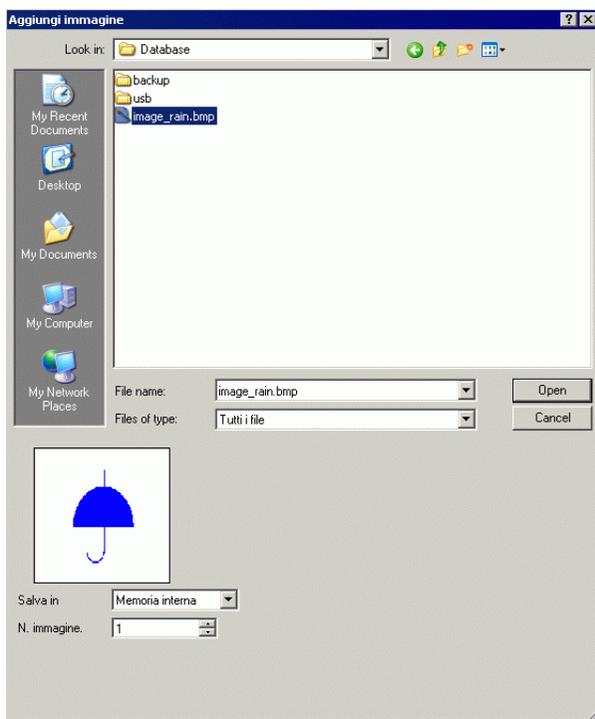
■ Registrazione e uso di immagini

Usando Registrazione immagini e le relative immagini, è possibile ridurre il volume dei dati immagini.

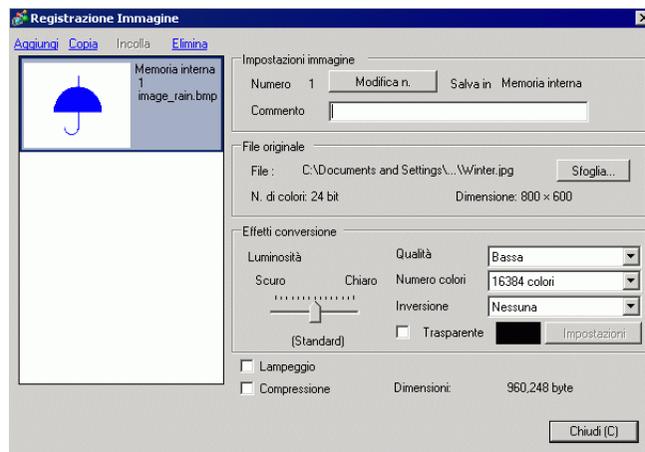
- 1 Nel menu [Impostazioni comuni (R)], selezionare [Registrazione immagine (I)] o fare clic su  per aprire la finestra di dialogo seguente.



- 2 Fare clic su [Aggiungi]. Appare la finestra di dialogo [Aggiungi Immagine]. Selezionare un grafico e fare clic su [Apri].

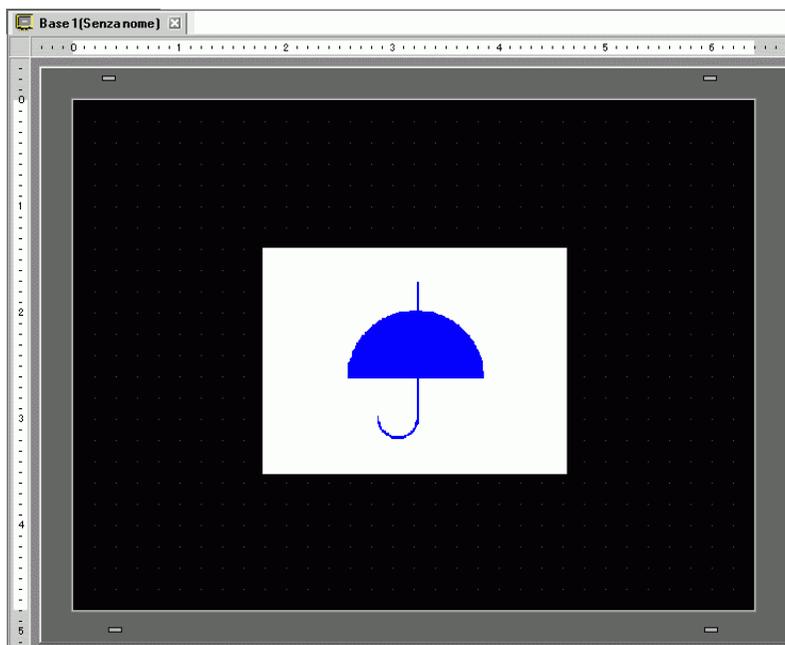


3 Se necessario, aggiungere commenti alle immagini, impostare la luminosità dei colori, quindi fare clic su [Chiudi]. La registrazione è stata completata.



4 L'immagine registrata potrà essere caricata sullo schermo. Di seguito sono descritti i passaggi.

☞ "8.7 Usare uno schermo più volte" (pagina 8-63)

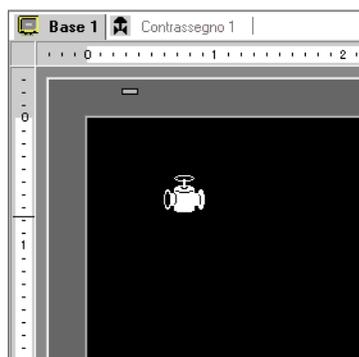
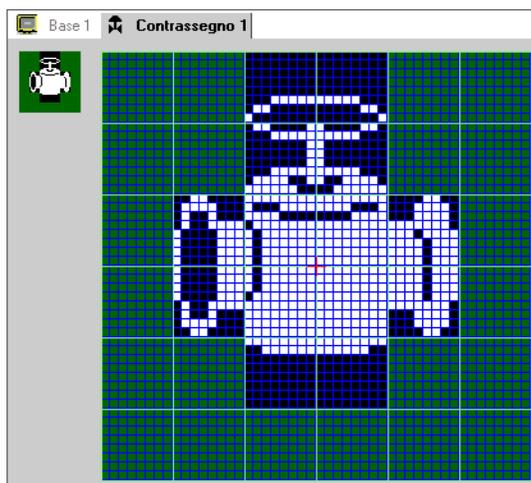


8.11 Disegna una figura dettagliata

8.11.1 Disegna una valvola

■ Introduzione

Si può chiamare e visualizzare i dati dell'immagine creata in un Contrassegno dello schermo di base. Nella [Registrazione marchio], si potranno disegnare i propri simboli o figure con i punti.

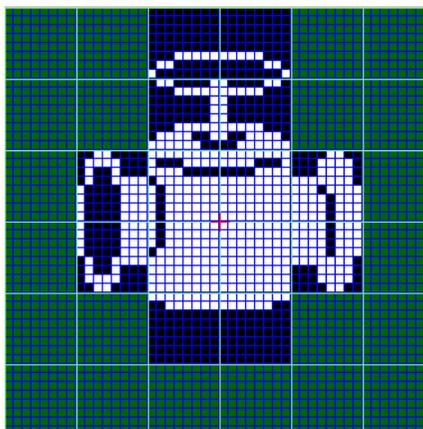


■ Procedura di impostazione

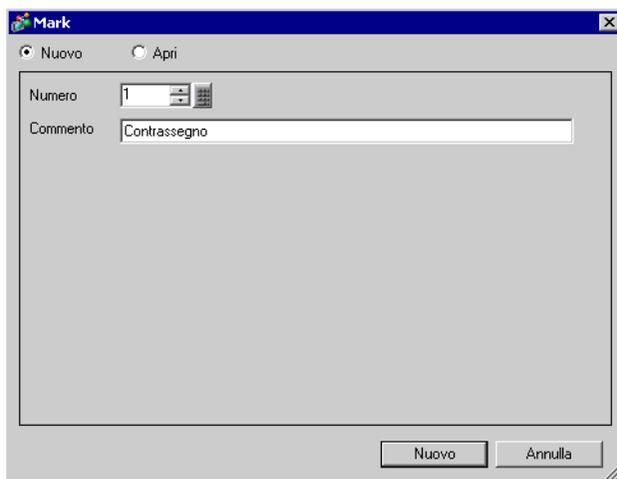
NOTA

- Fare riferimento alla guida per le impostazioni per altri dettagli.
☞ "8.13.4 Guida alle impostazioni comuni della Registrazione contrassegno" (pagina 8-105)

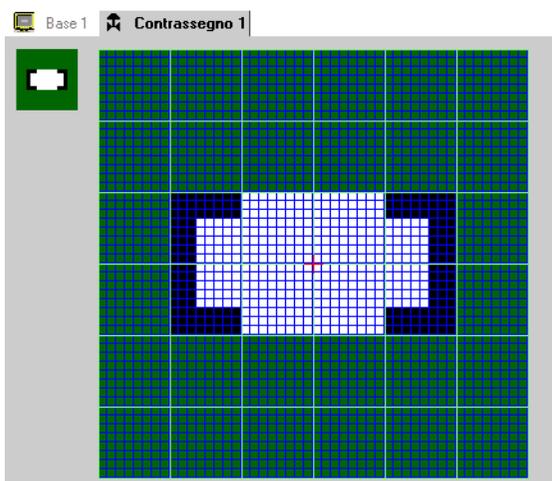
Per disegnare una valvola con i dot:



- 1 Nel menu [Impostazioni comuni (R)], fare clic su [Registrazione marchio (M)]. Selezionare [Nuovo] ed inserire il [Numero] e un [Commento], quindi fare clic su [Nuovo]. (Ad esempio, [Numero] 1, [Commento]=Contrassegno)

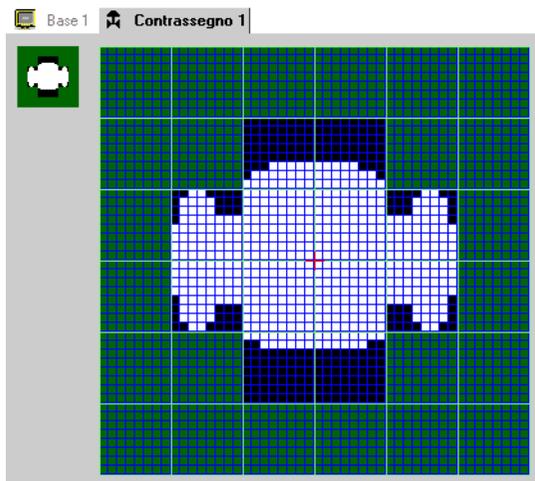


- 2 Creare un profilo del corpo della valvola con un rettangolo. Nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Rettangolo riempito]. Trascinare il rettangolo per regolarne le dimensioni e la posizione, quindi collocarlo nella posizione desiderata.

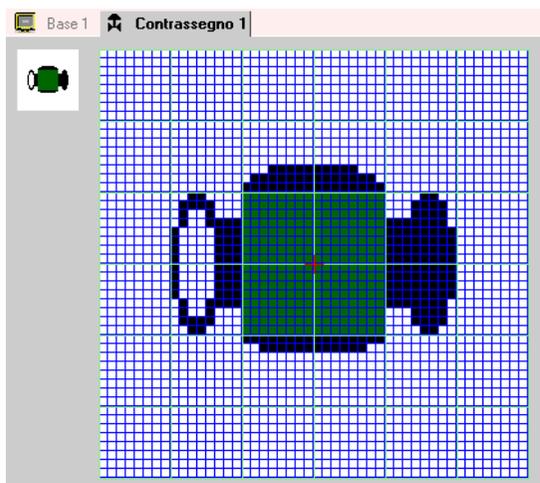
**NOTA**

- Nel menu [Modifica], fare clic su [Annulla (U)] per annullare il comando.

- 3 Creare un'apertura valvola con un'ellisse. Nel menu [Disegna], selezionare [Cerchio/ellisse riempiti]. Trascinare l'ellisse per regolarne le dimensioni e la posizione, quindi collocare l'oggetto nella posizione desiderata.

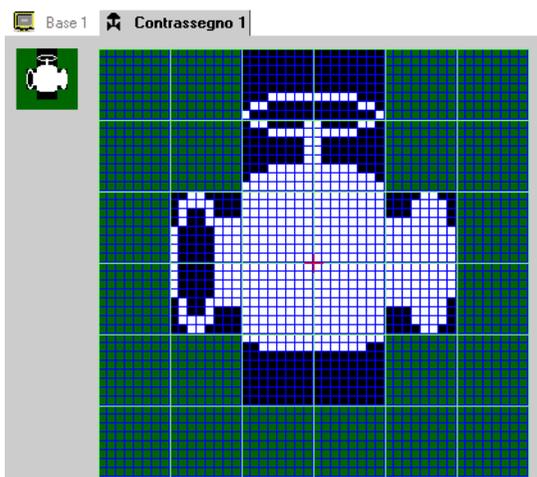


- 4 Creare un piano dell'apertura della valvola usando [Inversione colore]. Nel menu [Modifica], selezionare [Inversione colore (Y)] per riprodurre in modo speculare il dot sul campo. Rimanendo in questo stato, nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Cerchio/ellisse riempiti (C)]. Trascinare l'ellisse per regolarne le dimensioni e la posizione, quindi collocarla nel punto desiderato. Una volta collocata, fare di nuovo clic su [Inversione colore (Y)] per ritornare allo stato iniziale del campo.

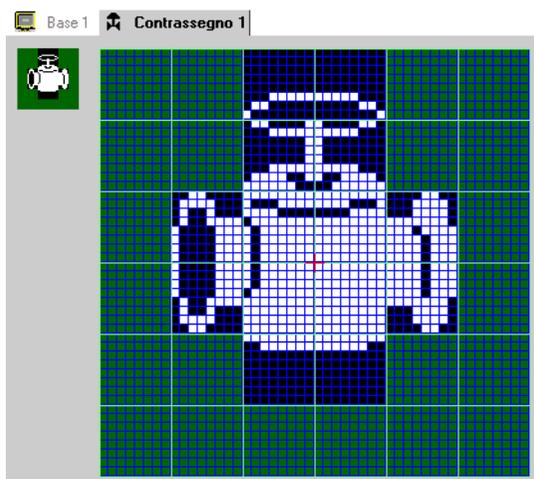


- 5 Creare la parte maniglia con un'ovale e un rettangolo. Nel menu [Disegna] seleziona [Cerchio/Ellisse (C)] o [Rettangolo riempito (T)].

Fare clic su [Rettangolo riempito (T)] e collocare l'oggetto dopo aver regolato le dimensioni e la posizione dell'ovale o del rettangolo.



6 Refinire ciascuna parte con i dot. Nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Dot (D)]. Per disegnare, si può fare clic per portarsi su Attivato (bianco) e fare clic con il pulsante destro del mouse per portarsi su Disattivato (nero).



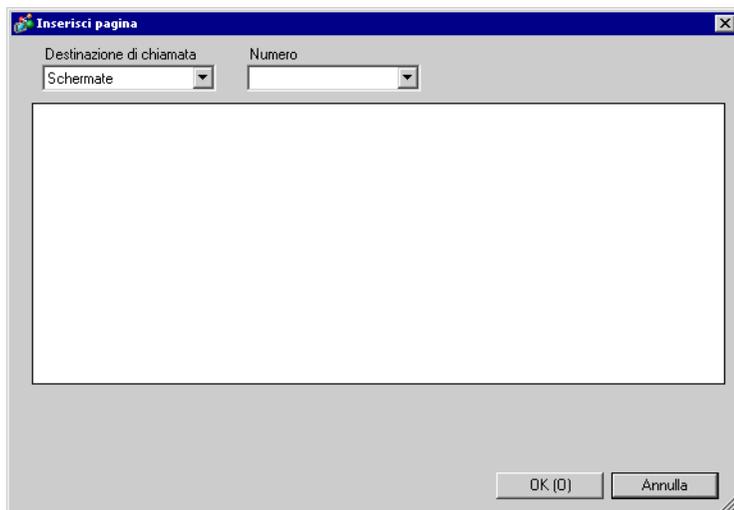
7 Fare clic sulla scheda [Base 1] ed aprire uno schermo di base per collocare il marchio. Nel menu [Oggetti (D)], selezionare [Richiama schermo (O)].



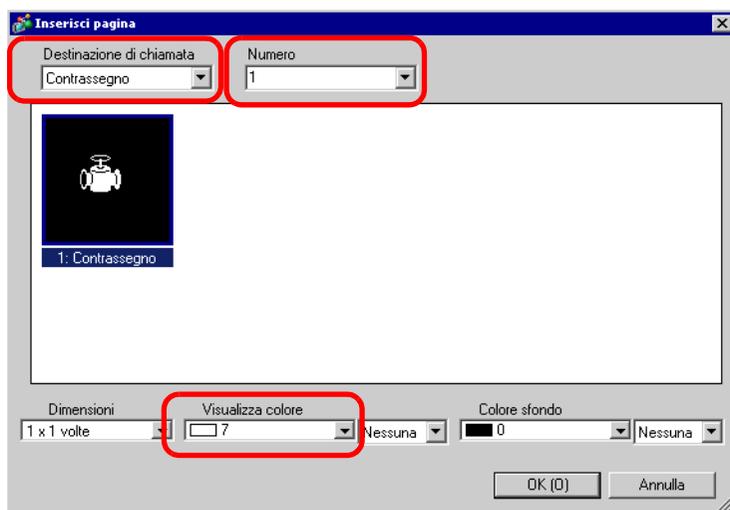
NOTA

- Nel menu [Schermo (S)], selezionare [Nuovo schermo (N)], per creare un nuovo schermo di base.

8 Fare clic sullo schermo di disegno: verrà collocato il bordo tratteggiato e apparirà la finestra di dialogo [Inserisci pagina].



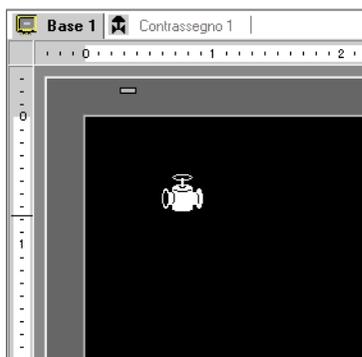
9 Selezionare [Contrassegno] in [Destinazione della chiamata], quindi selezionare il numero di marchio registrato in [Numero]. (Ad esempio, 1)



NOTA

- Si può determinare il colore di visualizzazione del marchio creato.

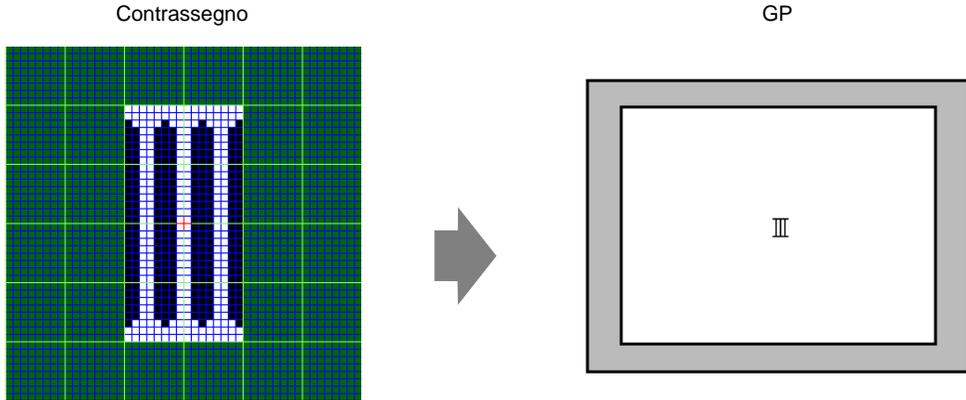
10 Selezionare un'immagine e fare clic su [OK] per visualizzare l'immagine designata.



8.11.2 Visualizzazione di un carattere esterno al codice caratteri

Disegnare un carattere esterno con dot in Contrassegno. Si possono visualizzare caratteri esterni registrati sullo schermo.

Si possono registrare i caratteri esterni solo quando si seleziona un font standard ASCII (font bitmap) e le dimensioni del font sono pari a 8 x 16 dot o superiori.



■ Procedura di impostazione

Si può visualizzare il carattere creato sullo schermo sostituendo un carattere nella cornice della tabella dei codici caratteri con questo carattere. La seguente è la procedura per sostituire il carattere "ë" (89h) nella tabella dei codici carattere (Pagina codice 850) con il carattere "III", creato con dot e visualizzando il carattere "III" sullo schermo GP.

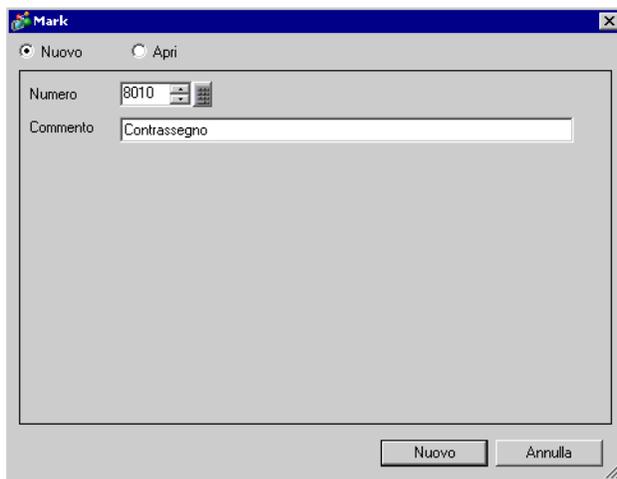
◆ Tabella dei codici colore

Segue la tabella di codici caratteri della Pagina Codice 850, usata nell'unità GP.

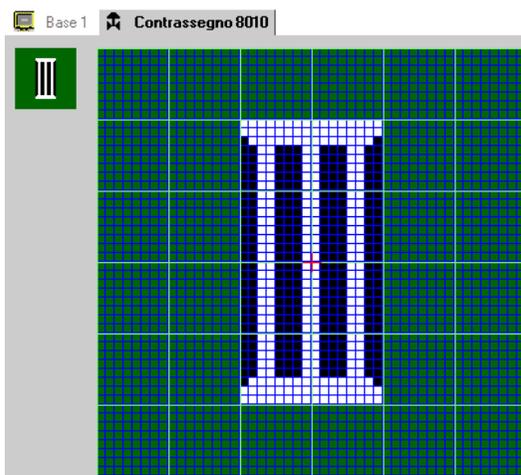
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	a	b	c	d	e	f
0	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
1	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
2		!	"	#	\$	%	&	'	()	*	+	,	-	.	/
3	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	>	?
4	@	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
5	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[\]	^	_
6	'	a	b	c	d	e	f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
7	p	q	r	s	t	u	v	w	x	y	z	{		}	~	■
8	Ç	ü	é	â	ä	à	ç	ê	ë	ï	î	ï	Ä	Å		
9	È	Æ	Ë	ô	ö	ò	ù	ÿ	ÿ	Ü	Ø	£	0	×	f	
a	á	í	ó	ú	ñ	Ñ	≡	º	¿	®	¬	½	¼	¡	«	»
b	⌘	⌘	⌘		†	‡	§	¶		¶	¶	¶	¶	¶	¶	¶
c	L	⊥	T	†	-	+	ã	Ã	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	ℓ	=	†	∞
d	δ	Đ	Ê	Ë	È	'	Í	Î	Ï	¸	¸	■	■	!	!	■
e	Ó	B	Ô	Ò	Õ	Ö	µ	£	Þ	Ú	Û	Ü	Ý	Ú	'	'
f	-	±	=	¼	¶	§	÷

Corrisponde a 89h "ë"

- 1 Nel menu [Impostazioni comuni (R)], fare clic su [Registrazione marchio (M)]. Selezionare [Nuovo] e inserire il numero contrassegno "8010" in [Numero] che corrisponde al carattere **ë** (89h) nella tabella codici caratteri e fare clic su [Nuovo]
☞ " ■ Tabella input codici" (pagina 8-89)



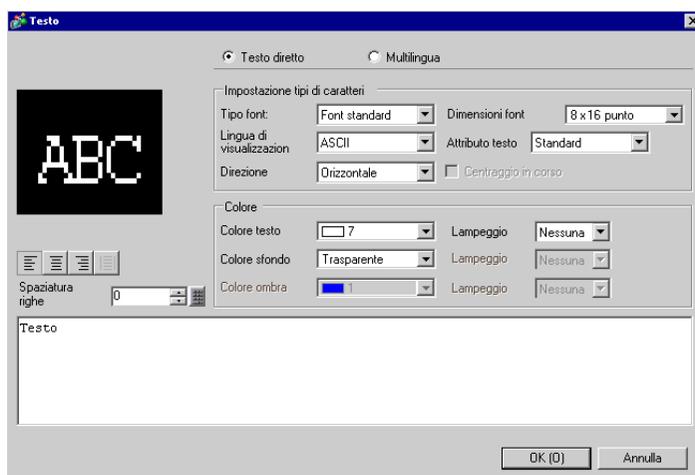
- 2 Disegna un carattere speciale. Creare "III" dal visualizzatore sullo schermo.



3 Fare clic sulla scheda [Base 1], selezionare il menu [Oggetti (D)], quindi selezionare [Testo (S)].

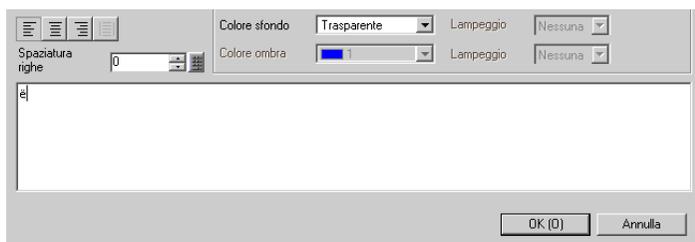


4 Posizionare il testo sullo schermo e fare doppio clic per aprire la finestra di dialogo [Testo].



5 Nell'area inserimento testo, tenendo premuto il tasto [Alt], digitare il [Codice input] "0235", che corrisponde al codice di testo (89h). Rilasciando il tasto [Alt], viene inserito il carattere ë. Fare clic su [OK].

☞ " ■ Tabella input codici" (pagina 8-89)



NOTA

- Il carattere situato sullo schermo di disegno è visualizzato come "?". In ogni caso, sul Visualizzatore schermo trasferito nel sistema GP, si può vedere "III".

■ Come mostrare caratteri il cui codice carattere non è elencato

I contrassegni disegnati per i numeri di contrassegni da 8001 a 8128 sono trattati come i caratteri dei codici caratteri da 80h a FFh. Ad esempio, 8001 corrisponde a 80h e 8002 a 81h. Se si creano contrassegni per questi numeri di segni, saranno registrati come caratteri esterni. Inserendo il codice input che corrisponde a un numero di marchio sullo schermo di base, il carattere visualizzato sullo schermo di base viene visualizzato come un carattere esterno registrato sull'unità GP.

■ Tabella input codici

Numero segno	Codice testo Pagina codice 851	Codice ingresso (Alt + Codice)	Numero segno	Codice testo Pagina codice 851	Codice ingresso (Alt + Codice)	Numero segno	Codice testo Pagina codice 851	Codice ingresso (Alt + Codice)
8001	80h	0199	8049	B0h	0130	8097	E0h	0211
8002	81h	0252	8050	B1h	0131	8098	E1h	0223
8003	82h	0233	8051	B2h	0132	8099	E2h	0212
8004	83h	0226	8052	B3h	0133	8100	E3h	0210
8005	84h	0228	8053	B4h	0134	8101	E4h	0245
8006	85h	0224	8054	B5h	0193	8102	E5h	0213
8007	86h	0229	8055	B6h	0194	8103	E6h	0181
8008	87h	0231	8056	B7h	0192	8104	E7h	0254
8009	88h	0234	8057	B8h	0169	8105	E8h	0222
8010	89h	0235	8058	B9h	0135	8106	E9h	0218
8011	8Ah	0232	8059	BAh	0136	8107	EAh	0219
8012	8Bh	0239	8060	BBh	0137	8108	EBh	0217
8013	8Ch	0238	8061	BCh	0138	8109	ECh	0253
8014	8Dh	0236	8062	BDh	0162	8110	EDh	0221
8015	8Eh	0196	8063	BEh	0165	8111	EEh	0175
8016	8Fh	0197	8064	BFh	0139	8112	EFh	0180
8017	90h	0201	8065	C0h	0140	8113	F0h	0173
8018	91h	0230	8066	C1h	0141	8114	F1h	0177
8019	92h	0198	8067	C2h	0142	8115	F2h	0159
8020	93h	0244	8068	C3h	0143	8116	F3h	0190
8021	94h	0246	8069	C4h	0144	8117	F4h	0182
8022	95h	0242	8070	C5h	0145	8118	F5h	0167
8023	96h	0251	8071	C6h	0227	8119	F6h	0215
8024	97h	0249	8072	C7h	0195	8120	F7h	0184
8025	98h	0255	8073	C8h	0146	8121	F8h	0176
8026	99h	0214	8074	C9h	0147	8122	F9h	0168
8027	9Ah	0220	8075	CAh	0148	8123	FAh	0183
8028	9Bh	0248	8076	CBh	0149	8124	FBh	0185
8029	9Ch	0163	8077	CCh	0150	8125	FCh	0179
8030	9Dh	0216	8078	CDh	0151	8126	FDh	0178
8031	9Eh	0128	8079	CEh	0152	8127	FEh	0247
8032	9Fh	0129	8080	CFh	0164	8128	FFh	0160
8033	A0h	0225	8081	D0h	0240			
8034	A1h	0237	8082	D1h	0208			
8035	A2h	0243	8083	D2h	0202			
8036	A3h	0250	8084	D3h	0203			
8037	A4h	0241	8085	D4h	0200			
8038	A5h	0209	8086	D5h	0153			
8039	A6h	0170	8087	D6h	0205			
8040	A7h	0186	8088	D7h	0206			
8041	A8h	0191	8089	D8h	0207			
8042	A9h	0174	8090	D9h	0154			
8043	AAh	0172	8091	DAh	0155			
8044	ABh	0189	8092	DBh	0156			
8045	ACH	0188	8093	DCh	0157			
8046	ADh	0161	8094	DDh	0166			
8047	Aeh	0171	8095	DEh	0204			
8048	Afh	0187	8096	DFh	0158			

8.12 Rendere uno schermo animato controllandone l'Animazione colori e disegni

8.12.1 tipi di animazione da impostare

NOTA

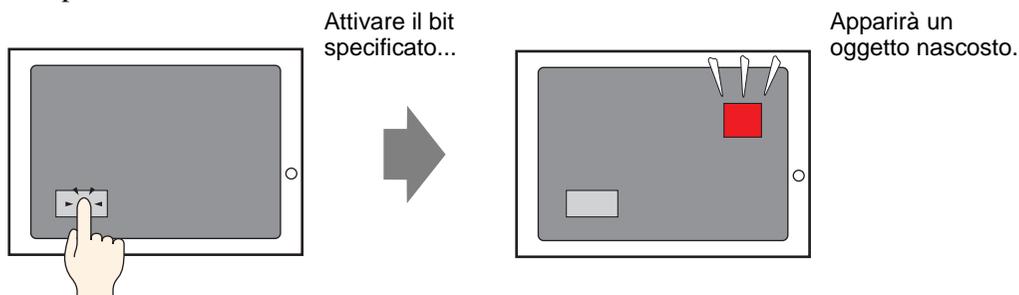
- Per altre informazioni su questa funzione, fare riferimento al capitolo indicato di seguito.

☞ "Capitolo 20 "Animazione degli oggetti sullo schermo", pagina 20-1

■ Mostra/Nascondi il disegno

Il disegno può essere nascosto una volta e mostrato nuovamente quando necessario. Può anche essere usato come una funzione di sicurezza, ovvero mantenendolo normalmente nascosto per farlo utilizzare unicamente a una persona particolare.

Ad esempio:



■ Cambiare la posizione del disegno

Spostando il disegno, le modifiche in situazioni reali possono essere visualizzate sullo schermo.

Ad esempio:



■ Disegni rotanti

Il disegno può essere ruotato per mostrare la rotazione di attrezzature come ventole e motori.

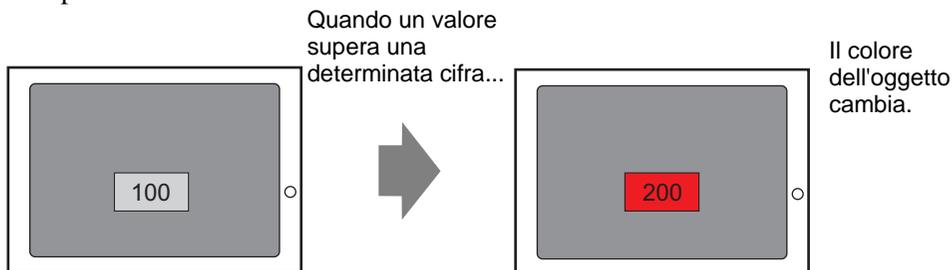
Ad esempio:



■ Cambiare il colore del disegno

Il colore del disegno può essere modificato in un momento arbitrario. Cambiare il colore quando il valore supera un certo limite e quando si desidera distinguerlo tra messaggi di errore.

Ad esempio:

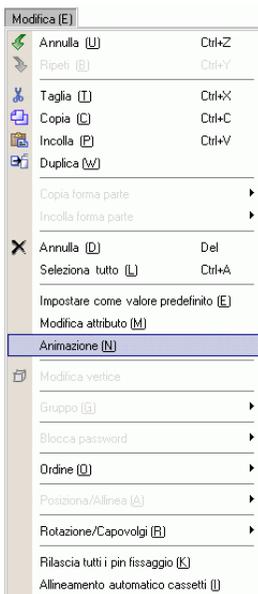


8.12.2 Procedura di impostazione

NOTA

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

1 Selezionare un disegno per cui si desidera impostare l'animazione e fare clic su [Animazione (N)] nel menu [Modifica (E)].



NOTA

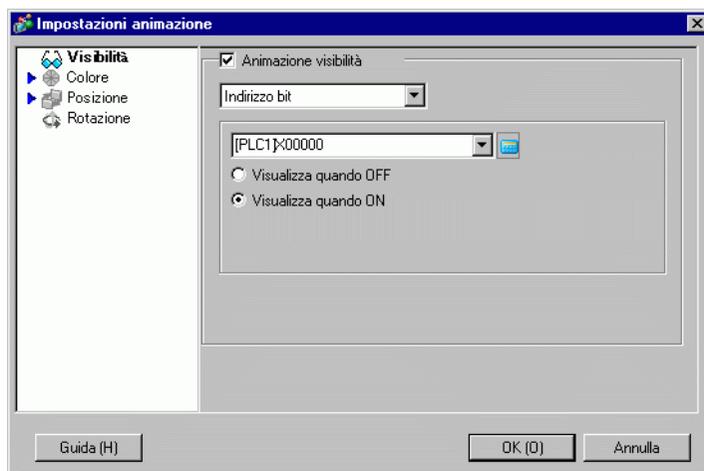
- Lo schermo per le impostazioni di animazioni può anche essere visualizzato come segue.
 •Selezionare un disegno e fare clic su [...] in [Proprietà] - [Animazione].



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



- 2 Apparirà la finestra di dialogo [Impostazioni Animazione]. Selezionare il tipo di animazione nell'elenco a sinistra dello schermo. Impostare l'animazione a destra dello schermo.

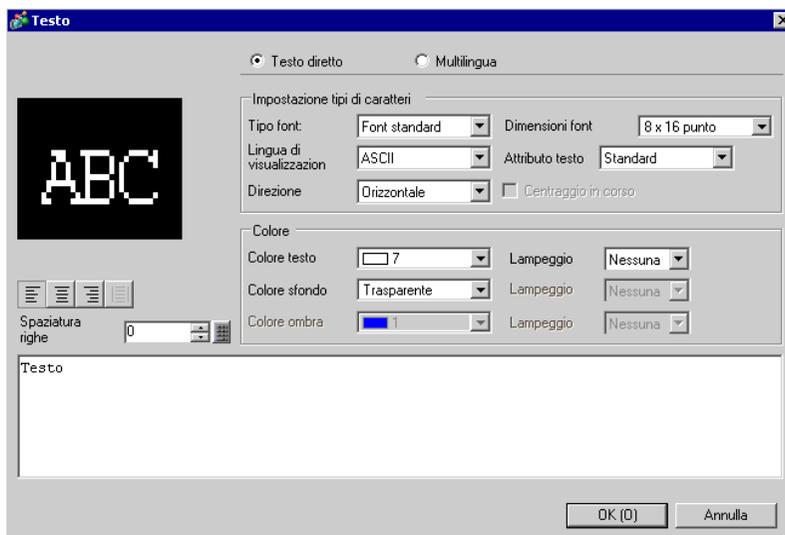


NOTA

- Il tipo di animazione che può essere impostato varia secondo le parti e i disegni selezionati.
☞ "20.1.2 Oggetti supportati" (pagina 20-4)

8.13 Guida alle impostazioni

8.13.1 Guida impostazioni del testo



Impostazione	Descrizione
Testo diretto	Inserire il testo nella finestra Testo e collocarlo direttamente come testo fisso.
Tipo font	<p>Scegliere un tipo di font tra [Font standard], [Font stroke] o [Font immagine].</p> <ul style="list-style-type: none"> Font standard Si può selezionare un font bitmap tra [ASCII], [Giapponese], [Cinese (Tradizionale)], [Cinese (Semplificato)] o [Coreano]. <p>IMPORTANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> Il font standard diventerà un font bitmap. La velocità di visualizzazione è più rapida di quella di altri font; i caratteri, però, potrebbero avere profili frastagliati oppure distorti se vengono ingranditi o ridotti troppo. I font standard per ASCII e giapponese sono trasferiti all'unità GP. Per usare cinese (semplificato), coreano, o cinese (tradizionale), aggiungere il font in [Impostazioni di sistema/Font]. <p>☞ "6.2 Definizione di font stroke e font standard" (pagina 6-3)</p>

Continua

	Impostazione	Descrizione
Testo diretto	Tipo font	<ul style="list-style-type: none"> • Font Stroke Si può selezionare un font vettore tra [ASCII], [giapponese], [cinese (tradizionale)], [cinese (semplificato)], [coreano], [lingue che usano caratteri cirillici] o [tailandese]. <p>IMPORTANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il font stroke diventerà il font vettore. I caratteri sono visualizzati con profili lisci se ingranditi; la velocità di visualizzazione, però, sarà inferiore a quella del font standard. • Il font Stroke ASCII viene trasferito nell'unità GP. Se si desidera usare i font stroke di giapponese, cinese (semplificato), coreano, cinese (tradizionale), lingue che usano caratteri cirillici, o thailandese, aggiungere il font a [Impostazioni di sistema/Font]. <p>☞ "6.2 Definizione di font stroke e font standard" (pagina 6-3)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Font immagine Visualizza un font Windows come dati bitmap. <p>☞ "6.3 Font immagine" (pagina 6-14)</p>
	Dimensioni font	<p>Selezionare le dimensioni del testo. Ciascun tipo di font ha un intervallo dimensioni diverso.</p> <p>Font standard Si possono selezionare le dimensioni del font tra [8 x 8 pixel] e [64 x 128 pixel], con incrementi di 8 unità pixel, o dimensioni di font fisse tra [6 x 10 pixel], [8 x 13 pixel], o [13 x 23 pixel]. Quando si usano dimensioni fisse, si possono visualizzare solo caratteri alfanumerici a byte singolo.</p> <p>Font Stroke: da 6 a 127</p> <p>Quando la casella [Regola automaticamente dimensioni testo] viene selezionata, impostare le [Dimensioni massime] e le [Dimensioni minime] del font.</p>
	Lingua di visualizzazione	<p>Scegliere una lingua di visualizzazione testo tra [ASCII], [Giapponese], [Cinese (tradizionale)], [Cinese (semplificato)], [Coreano], [Lingue che usano caratteri cirillici], o [Tailandese].</p>
	Attributi testo	<p>Quando il [Tipo di font] è [Font standard] o [Font stroke], selezionare dai seguenti attributi di testo.</p> <p>Font standard: Scegliere tra [Standard], [Grassetto], [Ombra] (Quando si seleziona una dimensione fissa di font [6 x 10], scegliere tra [Standard] oppure [Ombra].)</p> <p>Font stroke: Scegliere tra [Standard], [Grassetto], [Piano]</p>
	Direzione	<p>Selezionare tra formato [Verticale] e [Orizzontale].</p>
	Centraggio in corso	<p>Quando si seleziona "Verticale", allineare il centro del testo con caratteri a singolo e doppio byte.</p>
	Campo di inserimento del testo	<p>Se [Testo diretto] è selezionato, inserire la stringa carattere.</p>

Continua

Impostazione	Descrizione
Tabella di testo	<p>Usare il testo da una tabella di testo salvata in precedenza.</p> <p>☞ "17.4 Cambio della lingua di un testo (Multilingua)" (pagina 17-15)</p>
Tipo font	<p>Scegliere tra [Font standard] o [Font Stroke].</p> <ul style="list-style-type: none"> • Font standard Si può selezionare un font bitmap tra [ASCII], [Giapponese], [Cinese (Tradizionale)], [Cinese (Semplificato)] o [Coreano]. <p>IMPORTANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il font standard diventerà un font bitmap. La velocità di visualizzazione è più rapida di quella di altri font; i caratteri, però, potrebbero avere profili frastagliati oppure distorti se vengono ingranditi o ridotti troppo. • I font standard per ASCII e giapponese sono trasferiti all'unità GP. Per usare cinese (semplificato), coreano, o cinese (tradizionale), aggiungere il font in [Impostazioni di sistema/Font]. <p>☞ "6.2 Definizione di font stroke e font standard" (pagina 6-3)</p>
Tipo font	<ul style="list-style-type: none"> • Font Stroke Si può selezionare un font vettore tra [ASCII], [giapponese], [cinese (tradizionale)], [cinese (semplificato)], [coreano], [lingue che usano caratteri cirillici] o [tailandese]. <p>IMPORTANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il font stroke diventerà il font vettore. I caratteri sono visualizzati con profili lisci se ingranditi; la velocità di visualizzazione, però, sarà inferiore a quella del font standard. • Il font Stroke ASCII viene trasferito nell'unità GP. Se si desidera usare i font stroke di giapponese, cinese (semplificato), coreano, cinese (tradizionale), lingue che usano caratteri cirillici, o thailandese, aggiungere il font a [Impostazioni di sistema/Font]. <p>☞ "6.2 Definizione di font stroke e font standard" (pagina 6-3)</p>
Dimensioni font	<p>Selezionare le dimensioni del testo. Ciascun tipo di font ha un intervallo dimensioni diverso.</p> <p>Font standard Si possono selezionare le dimensioni del font tra [8 x 8 pixel] e [64 x 128 pixel], con incrementi di 8 unità pixel, o dimensioni di font fisse tra [6 x 10 pixel], [8 x 13 pixel], o [13 x 23 pixel]. Quando si usano dimensioni fisse, si possono visualizzare solo caratteri alfanumerici a byte singolo.</p> <p>Font Stroke: da 6 a 127</p> <p>Quando la casella [Regola automaticamente dimensioni testo] viene selezionata, impostare le [Dimensioni massime] e le [Dimensioni minime] del font.</p>

Continua

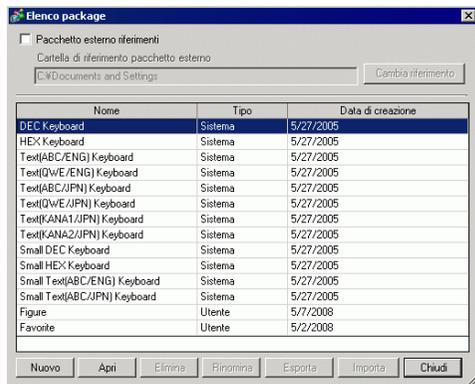
Impostazione		Descrizione
Tabella di testo	Regolazione automatica dimensioni testo	<p>Con l'intervallo delle dimensioni di testo massime e minime impostate, le dimensioni del font si regolano automaticamente per rientrare nel testo.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> L'intervallo non può essere impostato quando si è selezionato font Standard.
	Dimensioni massime	6-127
	Dimensioni minime	6-127
	Attributi testo	<p>Quando il [Tipo di font] è [Font standard] o [Font stroke], selezionare dai seguenti attributi di testo.</p> <p>Font standard: Scegliere tra [Standard], [Grassetto], [Ombra] (Quando si seleziona una dimensione fissa di font [6 x 10], scegliere tra [Standard] oppure [Ombra].)</p> <p>Font stroke: Scegliere tra [Standard], [Grassetto], [Piano]</p>
	Direzione	Selezionare tra formato [Verticale] e [Orizzontale].
	Centraggio in corso	Quando si seleziona "Verticale", allineare il centro del testo con caratteri a singolo e doppio byte.
	Seleziona testo	Seleziona testo dalla Tabella di testo.
Colore testo	Impostare il colore di visualizzazione per il testo.	
Colore sfondo	Impostare un colore di fondo per il testo.	
Colore Ombra	Se il menu [Tipo di font] - comando [Font standard] ed è stato selezionato il comando [Ombra] nel menu [Attributo testo], scegliere un colore per il testo ombra.	
Lingua di visualizzazione	Scegliere una lingua di visualizzazione testo tra [ASCII], [giapponese], [cinese (tradizionale)], [cinese (semplificato)], [coreano], [lingue che usano caratteri cirillici], o [tailandese].	
Spaziatura righe	Impostare un valore da 0 a 255. Questo si può applicare solo quando nel campo [Testo] si possono aggiungere molte linee di testo. Quest'opzione non può essere utilizzata quando il [Tipo di font] è impostato su [Font immagine].	
Allinea	Specifica se il testo è fissato al centro delle parti.	

NOTA

- Selezionare il tasto e premere [F2] per modificare direttamente il testo dell'etichetta.

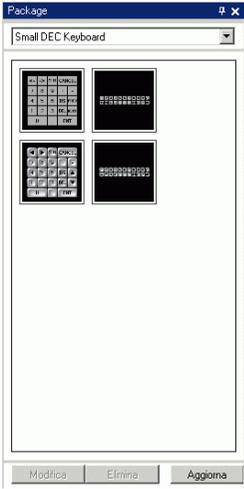
8.13.2 Guida di impostazione elenco pacchetti

Mostra l'elenco Pacchetti registrato in GP-Pro EX. Si possono registrare parti create dall'utente, disegni, tastierini e così via. Un [Package] può memorizzare una combinazione di 200 disegni, parti e tastierini. Se un disegno o una parte vengono registrati in gruppi multipli, contano come una sola unità nel conteggio del package.

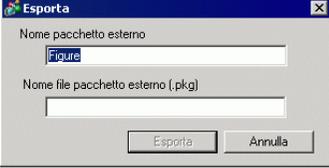


Impostazione	Descrizione
Riferimento ai pacchetti esterni	<p>Imposta riferimenti riguardanti i pacchetti esterni.</p> <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se attivata, la funzione elencherà i pacchetti registrati e i pacchetti con cartelle di riferimento registrate. • Se la cartella di riferimento non si trova, apparirà un messaggio di errore e l'elenco visualizzerà unicamente pacchetti registrati.
Cartella di riferimento pacchetti esterni	<p>Visualizza la posizione della cartella di riferimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cambia riferimento Visualizza una finestra di dialogo per modificare il riferimento ai pacchetti esterni. Inserire la posizione della cartella direttamente o fare clic su [Sfoggia] e selezionare la cartella nella finestra di dialogo [Cartella Sfoggia].
Elenco pacchetti	<p>Visualizza un elenco pacchetti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nome Visualizza i nomi di tutti i pacchetti registrati in un file progetto. • Tipo Visualizza tipi di pacchetti tra i seguenti tre tipi. Sistema : package registrato Utente : package creato da utenti Esterno : package esterno • Data di creazione visualizza le date in cui i pacchetti sono stati registrati.

Continua

Impostazione	Descrizione
Nuovo	<p>Visualizza la finestra di dialogo [Nuovo package]. Impostare il nome di una nuova parte, disegno, tastierino ecc. da registrare nel package utilizzando un numero massimo di 64 caratteri.</p> 
Apri	<p>Viene visualizzata la finestra di dialogo [Package]. Si possono registrare parti, disegni e tastierini trascinandoli dallo schermo di disegno. Si potranno trascinare e rilasciare parti, disegni e tastierini registrati nel [Package] sullo schermo di disegno.</p>  <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si potrà anche visualizzare la finestra [Package] nel menu [Vista(V)]. Puntare su [Area di lavoro(W)], quindi fare clic su [Pacchetto(K)] .
Elimina	<p>Elimina le parti, i disegni, i tastierini ecc. precedentemente registrati in [Package].</p>
Rinomina	<p>Viene visualizzata la finestra di dialogo [Rinomina Pacchetto]. Rinomina le parti, i disegni, i tastierini ecc. precedentemente registrati in [Package]. Impostare un nuovo nome utilizzando un numero massimo di 64 caratteri.</p> 

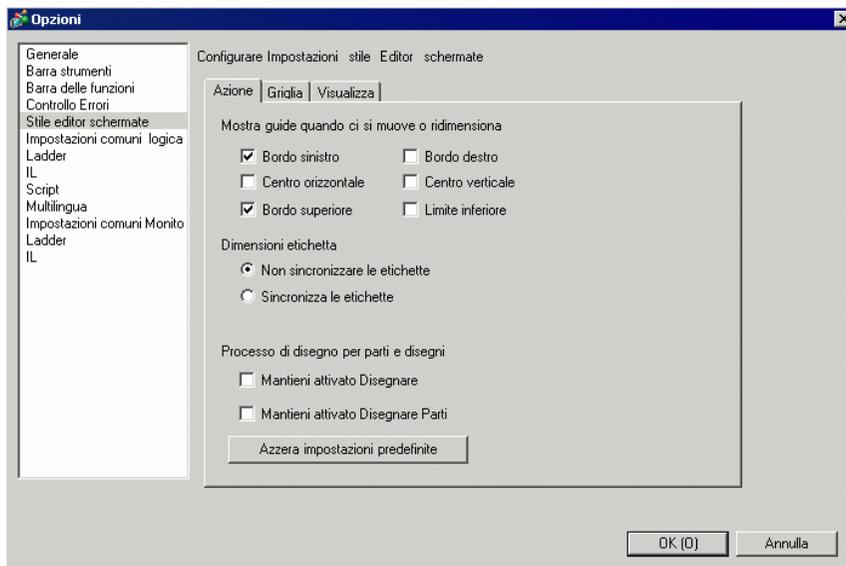
Continua

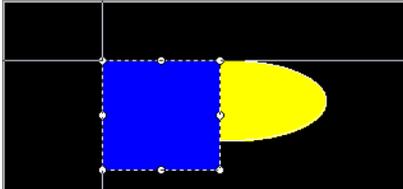
Impostazione	Descrizione
Esporta	<p>Il prodotto di questa funzione sono i pacchetti creati dagli utenti, inviati alla [Cartella di riferimento package esterno].</p> 
Importa	Importa come pacchetti utenti i pacchetti esterni selezionati nell'elenco.
Chiudi	Chiude la finestra di dialogo [Elenco pacchetto].

8.13.3 Guida configurazione preferenze (Stile editor schermi)

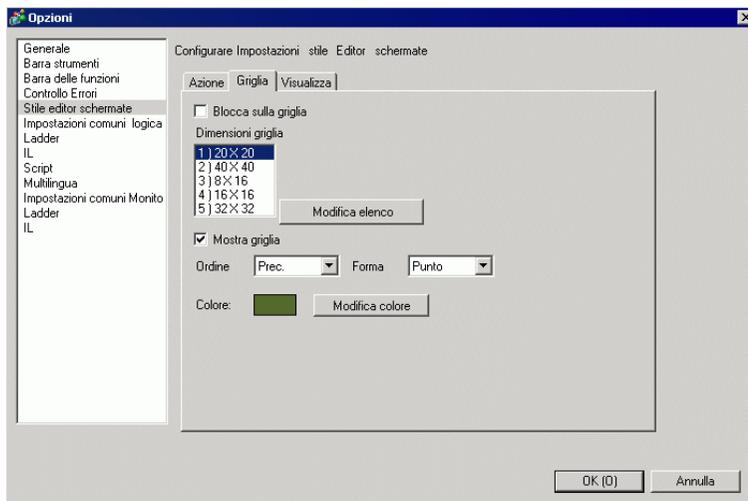
Nel menu [Visualizza (V)] fare clic su [Impostazioni opzione (O)]. Apparirà la finestra di dialogo [Preferenze]. Selezionare [Stile Editor Schermo] nella finestra a sinistra.

■ Azione



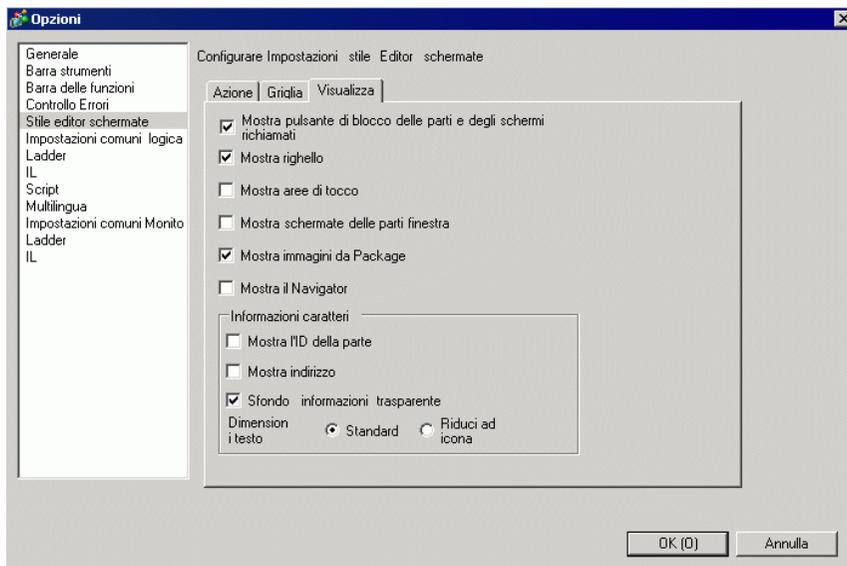
Impostazione	Descrizione
Mostra la guida durante lo spostamento o il ridimensionamento	<p>Questa funzione è valida quando si allinea un oggetto con un oggetto precedentemente collocato. Le linee guida sono visualizzate nei punti designati (il bordo inferiore e quello superiore ecc.).</p> 
Processo ridimensionamento etichette	<p>Impostare se le dimensioni delle etichette (testo) saranno cambiate anche loro se la dimensione della parte viene cambiata.</p>
Disegno del processo per Parti/Disegni	<p>Specifica se i disegni e le parti possono essere collocati continuamente una volta creati. Se si annulla la collocazione continua, fare clic con il pulsante destro del mouse sull'area dello schermo inutilizzata, oppure selezionare il menu e le icone di altre funzioni.</p>
Azzerare valori predefiniti	<p>Fare clic con il pulsante destro del mouse su Disegna/Parti e nel menu, reimposta gli attributi predefiniti di Disegna/Parti impostati in [Imposta come valori predefinite delle parti].</p>

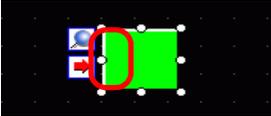
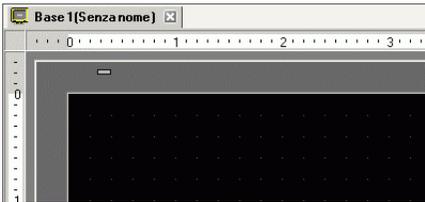
■ Griglia



Impostazione	Descrizione
Blocca sulla griglia	<p>La posizione del cursore è determinata secondo le dimensioni della griglia; questo evita di dover effettuare la regolazione dei particolari del cursore.</p> <p>☞ "8.9 Creare uno schermo da un modello" (pagina 8-69)</p>
Dimensioni griglia (pixel)	<p>Selezionare le dimensioni della griglia da un elenco.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Modifica elenco Se l'elenco non ha le dimensioni desiderate, visualizzare la finestra di dialogo [Modifica dimensioni griglia] e specificarne la larghezza e l'altezza. 
Mostra griglia	<p>Determinare se mostrare o no una griglia.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordine Selezionare l'ordine di visualizzazione dalle posizioni [Retro] o [Fronte]. • Forma Selezionare la forma tra [Griglia] o [Dot]. • Specifica colore Visualizzare i colori impostati. Per cambiare, fare clic su [Cambia colore] e selezionare il colore da visualizzare dalla tavolozza. 

■ Visualizza



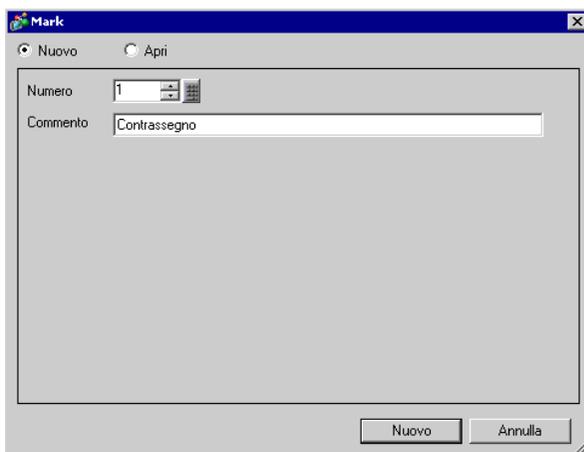
Impostazione	Descrizione
Mostrare pulsante di blocco delle parti e degli schermi richiamati	<p>Specificare se un marchio pin e l'icona di salto dovranno essere visualizzati al momento della selezione degli oggetti.</p>  <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se si fa clic sul marchio pin, le funzioni Sposta e Modifica oggetto saranno bloccate e il marchio pin sarà rosso. • Fare clic sull'icona Salta per aprire lo schermo da richiamare.
Mostra righello	<p>Mostra i righelli in alto e sulla parte sinistra dello schermo.</p> 
Mostra area di tocco	<p>Specificare se l'Area valida di input tocco viene mostrata.</p> <p>IMPORTANTE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistemare ciascun oggetto in modo che le aree tocco non si sovrappongano.
Mostra schermo della parte finestra	<p>Specificare se lo schermo delle parti della finestra viene mostrato.</p>
Mostra immagini del package	<p>Posizionare il cursore sulla figura nello schermo finestra [Package] per visualizzare immagini di figure.</p>

Continua

Impostazione	Descrizione
Mostra il Navigator	<p>Mostra il Navigator. Visualizza/Nascondi le parti collocate. Spostare il cursore accanto a [Visualizza icona Navigator] sulla cima destra dello schermo di disegno per visualizzare il Navigator.</p>  <p>NOTA</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fare clic sull'icona [Visualizza Navigator]  per nascondere le parti nell'ordine in cui sono collocate.  Fare clic sull'icona per mostrare le parti in ordine. • Le parti nascoste dal [Display Navigator] hanno righe di parti di color grigio - inattive - nella finestra [Elenco dati schermo]. Selezionare le parti in grigio nell'elenco per visualizzarlo. • Selezionare [Display Navigator] -  e trascinarlo a sinistra o a destra per visualizzare/nascondere la parte.
Informazioni sui caratteri	Designare se mostrare le informazioni sui caratteri delle parti collocate sulle parti e il formato di visualizzazione.
Mostra l'ID della parte	Determinare se mostrare o no il numero dell'ID parte o la parte collocata.
Mostra indirizzo	Determinare se mostrare o no l'indirizzo impostato alla parte.
Visualizzatore che sfuma sullo sfondo	Determinare se mostrare il fondo come semitrasparente quando si mostrano l'ID parti e gli indirizzi.
Dimensioni testo	Selezionare le dimensioni del testo per l'ID parti e gli indirizzi tra [Standard] o [Ridotte].

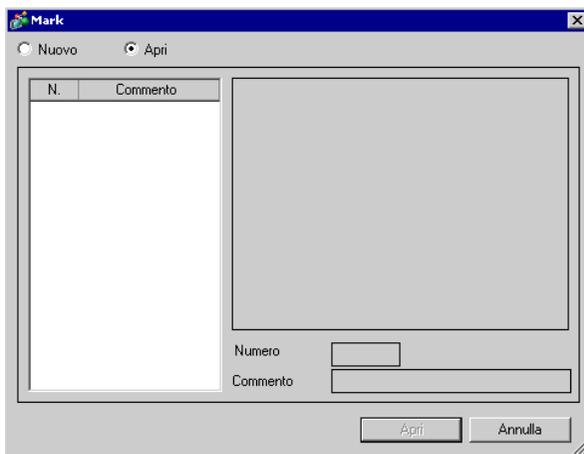
8.13.4 Guida alle impostazioni comuni della Registrazione contrassegno

■ Nuovo



Impostazione	Descrizione
Nuovo	Creare un nuovo schermo [Registrazione contrassegno].
Apri	Aprire uno schermo precedentemente creato [Registrazione contrassegno].
Numero	Impostare il numero dello schermo [Registrazione contrassegno] su qualsiasi valore tra 1 e 8999.
Commento	Inserire un commento della lunghezza massima di 30 caratteri per lo schermo [Registrazione contrassegno].

■ Apri

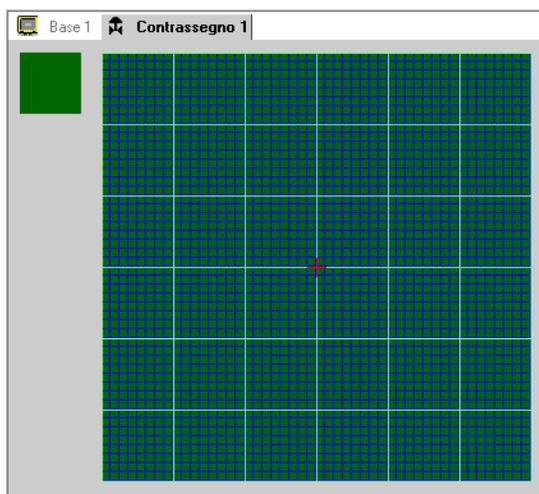


Impostazione	Descrizione
Nuovo	Creare un nuovo schermo [Registrazione contrassegno].
Apri	Aprire uno schermo precedentemente creato [Registrazione contrassegno].
Elenco di marchi	Visualizza l'elenco degli schermi [Registrazione contrassegno] nel file progetto.

Continua

Impostazione	Descrizione
Numero	Visualizza il numero di ciascuno schermo [Registrazione contrassegno].
Commento	Visualizza il commento per ciascuno schermo [Registrazione contrassegno].
Anteprima marchi	Offre la visualizzazione in anteprima dei contrassegni nello schermo [Registrazione marchi] selezionato nell'elenco marchi.
Numero	Visualizza il numero dello schermo [Registrazione contrassegno] selezionato nell'elenco marchi.
Commento	Visualizza il commento per lo schermo [Registrazione contrassegno] selezionato nell'elenco marchi.

■ Registrazione contrassegno



Impostazione	Descrizione
Area anteprima	Offre la visualizzazione in anteprima delle dimensioni di visualizzazione sullo schermo del contrassegno.
Disegna un'area	<p>Utilizzato per segnare utilizzando le operazioni di disegno indicate di seguito, selezionate dal menu e dalla barra strumenti.</p> <ul style="list-style-type: none"> • [Dot] • [Linea] • [Rettangolo] • [Cerchio/Ovale] • [Rettangolo riempito] • [Cerchio/Ellisse riempiti] • [Riempimento] • [Testo] • [Dimensioni disegno] <p>I seguenti elementi saranno visualizzati nell'area di disegno:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Origine • Griglia 48 x 48 punti • Bordi del quadrante (area 8 x 8 dot) • Dot ON, dot OFF (Nero), dot OFF (Trasparente)

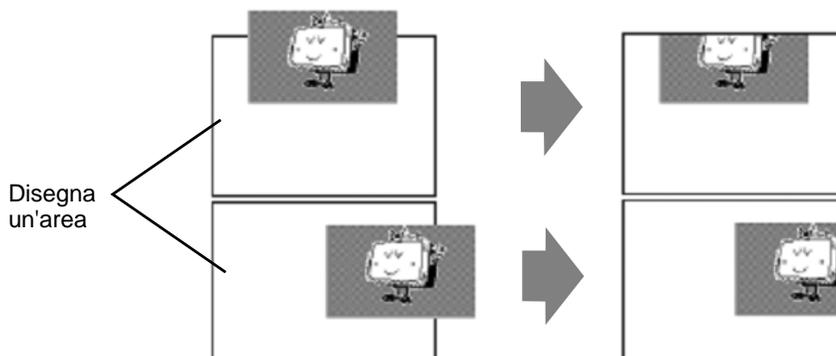
8.14 Limitazioni

8.14.1 Limitazioni per il disegno (Testo)

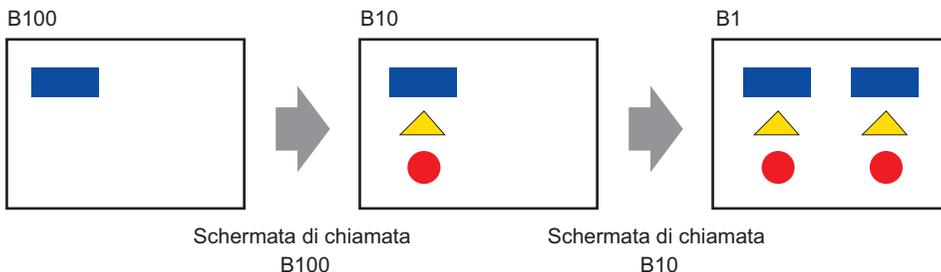
- Quando il testo è ingrandito o viene ruotato, lo spessore di alcune delle lettere potrebbe cambiare.
- Per caratteri con un codice carattere (da 0x80 a 0xFF), la forma dei caratteri cambierà a causa delle differenze tra GP-Pro EX e GP.

8.14.2 Limitazioni per incollare BMP/JPEG

- Se si imposta il colore di sfondo nello schermo usato per richiamare, gli oggetti sullo schermo non saranno visualizzati nell'unità GP.
- Per uno schermo immagine dati a colori, la capacità di dati è vasta, ma la velocità di visualizzazione sull'unità GP è alta. Per uno schermo immagine dati monocromatico, la velocità di visualizzazione sull'unità GP è piuttosto bassa, ma la capacità dati può essere salvata. Convertire gli schermi secondo la finalità.
- Se uno schermo immagine è collocato oltre l'area di disegno, la parte fuori dell'area non sarà visualizzata nell'unità GP.



- La gerarchia di annidamento (o richiamo) è disponibile fino a 10 strati (11 volte). In ogni caso, se la memoria rimanente nel PC diminuisce le capacità di funzionamento, la visualizzazione su schermo potrà essere omessa. Quando si trasferiscono, gli oggetti annidati sono normalmente visualizzati nell'unità GP. Ad esempio, annidamento a doppio strato (tre pieghe).



8.14.3 Limitazioni alla registrazione di un package

- Il salvataggio della registrazione del package viene eseguito quando si chiude il progetto GP-Pro EX.
- In un package possono essere registrati fino a 200 oggetti. Per registrare oltre 200 oggetti, creare un nuovo package e registrarlo in una nuova categoria.

8.14.4 Limitazioni sui marchi

- Riconoscere il carattere esterno registrato sull'unità del visualizzatore dopo la trasmissione dei dati dello schermo. Il successivo carattere corrispondente al codice testo di input viene visualizzato sul GP-Pro EX.
- I caratteri esterni possono essere registrati solo quando viene selezionato il font standard inglese con dimensioni font di 8 x 16 pixel o superiori. La dimensione con 8 x 8 pixel non è supportata.
- Per creare un carattere esterno, disegnarlo con caratteri a byte singolo (entro 8 x 16 dot) con riferimento all'origine dell'area della creazione del contrassegno (0,0).
- I caratteri esterni non possono essere ruotati.
- Quando si stampa testo in Allarme, i caratteri esterni non vengono emessi. I risultati, secondo i tipi di stampante, sono:
Per NEC PR201, EPSON ESC/P, HP Laser Jet e testo ASCII:
Emissione codice diretta dei codici testo.
Per EPSON PM/Stylus:
Output immagine dei caratteri della Pagina Codice 850.
- Se si stava usando il codice carattere (da 0x80 a 0xFF) dei font standard occidentali in un file CSV durante la registrazione dei marchi esterni e si desidera visualizzare il contrassegno in Visualizzatore dati speciali [Visualizzatore CSV] e [Trasmissione dati CSV] su GP, i font saranno convertiti in caratteri esterni registrati sullo schermo del contrassegno.

8.14.5 Limitazioni alla visualizzazione dello schermo

Quando si riduce l'area di modifica schermo con la funzione zoom, alcuni dei disegni non saranno visualizzati correttamente, secondo l'ingrandimento.