

# บทที่ 1

## หน้าจอเมนู

## บทที่ 1 หน้าจอเมนู (หน้าจอแรกเมื่อเริ่มโปรแกรม GP บนหน้าจอเมนูจะมีสวิทช์เปลี่ยนหน้าจอเพื่อไปยังหน้าจออื่นๆ)


### 1.1 หน้าจอเมนู


 หน้าจอเมนูคืออะไร? \_\_\_\_\_ 1-3

### 1.2 การวาดรูป

 วิธีการต่างๆในการวาดรูป \_\_\_\_\_ 1-5

 การวางเส้น \_\_\_\_\_ 1-6

 การวางสี่เหลี่ยมจัตุรัส/ผืนผ้า \_\_\_\_\_ 1-7


 การวางวงกลม/วงรี \_\_\_\_\_ 1-8

 การวางข้อความ \_\_\_\_\_ 1-9

 การแก้ไขวัตถุ \_\_\_\_\_ 1-12

 แบบฝึก การวางแถบชื่อลงบนหน้าจอ \_\_\_\_\_ 1-16

### 1.3 การเปลี่ยนหน้าจอ

 การเปลี่ยนหน้าจอ (การตั้งคุณสมบัติฟังก์ชันสวิทช์) \_\_\_\_\_ 1-19

 แบบฝึก การวางสวิทช์เปลี่ยนหน้าจอ \_\_\_\_\_ 1-21

# 1.1

## หน้าจอเมนู

บทย่ออธิบายว่าหน้าจอเมนูคืออะไร



# หน้าจอเมนูคืออะไร?

## วัตถุประสงค์ของหน้าจอเมนู

การวางสวิตช์เปลี่ยนหน้าจอภายในหน้าจอเมนูนั้น ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนจากหน้าจอหนึ่งไปยังหน้าจออื่นๆแต่ละหน้าจอได้ (เช่น หน้าจอการเดินเครื่อง หน้าจอการเตือน การทำงาน/คำแนะนำ การตั้งค่า) โดยส่วนใหญ่จะใช้สวิตช์นี้ในหน้าจอเริ่มต้น

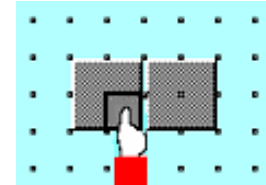
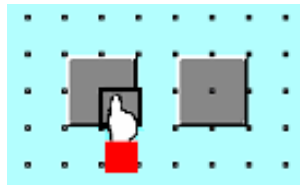
## คำแนะนำในการวาง

พื้นที่สัมผัสของแผงหน้าจอสัมผัสนั้นประกอบด้วยจุด 20x20 จุด

ในเครื่องGP2500 (จำนวนจุดแสดงผล : 640 x 480) จำนวนของพื้นที่สัมผัสของหน้าจอหนึ่งหน้าจอคือ 32 x 24 จุด หากมีสวิตช์สองสวิตช์ใช้พื้นที่สัมผัสร่วมกัน อาจทำให้เกิดการทำงานที่ผิดพลาดได้ ตัวอย่างเช่น สวิตช์ที่ไม่ได้ต้องการอาจทำงาน ดังนั้นเมื่อวางสวิตช์ลงบนหน้านั้นต้องมั่นใจว่าไม่มีสวิตช์หลายสวิตช์ใช้พื้นที่สัมผัสเดียวกัน

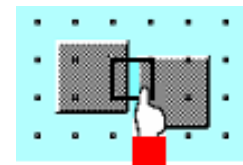
### ตัวอย่างที่ 1: การวางที่ถูกต้อง (OK)

ไม่มีปัญหาเนื่องจาก 2 สวิตช์ ไม่ได้ซ้อนทับกันในหนึ่งพื้นที่สัมผัส



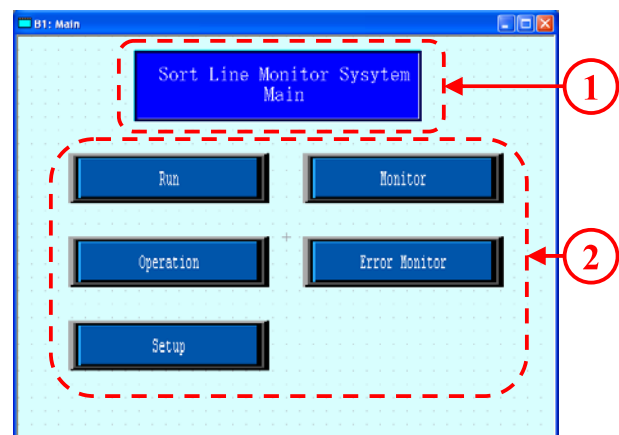
### ตัวอย่างที่ 2: การวางที่ไม่ถูกต้อง (NG)

2 สวิตช์ใช้พื้นที่สัมผัสร่วมกัน  
กรณาทึกละเลยการวางในลักษณะนี้



## หน้าจอเมนู

- 1 -----  
แสดงชื่อของหน้าจอ
- 2 -----  
สวิตช์ สำหรับการเปลี่ยน หน้าจอ ไปยังหน้าจอการเดินเครื่อง(Run)/การติดตาม(Monitor)/การติดตามความผิดพลาด(Error Monitor)/การตั้งงานเครื่อง(Operation)/การตั้งค่า(Setup)



# 1.2

## การวาดรูป

บทย่อนี้จะอธิบายฟังก์ชันสำหรับการวาดรูป

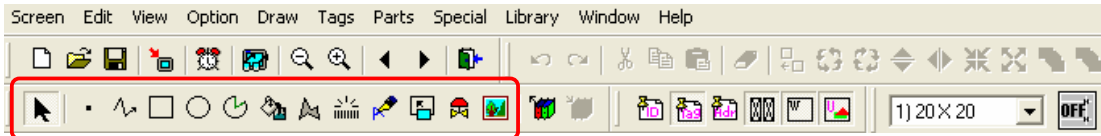


解説

## วิธีการต่างๆในการวาดรูป








การใช้ฟังก์ชันการวาดรูปจะทำให้ผู้ใช้งานสามารถวาดเส้น ลีเหลี่ยม วงกลม ตัวอักษรลงบนหน้าจอได้

### ฟังก์ชันการวาดรูป(เลือกจากแถบเครื่องมือวาดรูป)



1

1

- จุด : สามารถวาดจุดแบบ จุดเดียว 2,3 และแบบ 5 จุด
-  เส้น/เส้นต่อเนื่อง: ในการวาดเส้น เพียงคลิกจุดเริ่มต้นและจุดปลายของเส้นที่ต้องการ
- ลีเหลี่ยมจัตุรัส/ผืนผ้า : ในการวาดลีเหลี่ยม คลิกจุดสองจุดเพื่อกำหนดเส้นทแยงมุม
- วงกลม/วงรี : ในการวาดวงกลม/วงรี คลิกที่จุดศูนย์กลางวงกลมและลากเมาส์ไปที่จุดบนเส้นรอบวงและคลิกอีกครั้ง
-  เส้นโค้ง/ส่วนของวงกลม : ผู้ใช้งานต้องวาดวงกลมก่อน จากนั้นจึงคลิกเพื่อเลือกจุดเริ่มต้นและจุดปลายของส่วน โค้ง
-  เติมนี : การใช้คำสั่งเติมนี้นั้น เพียงคลิกเมาส์ด้านซ้ายบนพื้นที่ของวัตถุรูปปิดที่ต้องการเติมนี
-  รูปหลายเหลี่ยมแบบเติมนี : ในการวาดรูปหลายเหลี่ยมนี้ ให้เลือกจำนวนเหลี่ยมของรูป ถ้าต้องการจบการทำงานรูปหลายเหลี่ยมให้คลิกเมาส์ด้านขวาเพื่อเชื่อมต่อจุดเริ่มต้นและจุดปลายโดยอัตโนมัติ
-  สเกล: การวาดหรือการสร้างสเกลนั้น ให้ใส่เลขของตัวหารที่ต้องการ จากนั้นคลิกเมาส์ด้านซ้ายเพื่อกำหนดจุดเริ่มต้นและจุดปลายของสเกล
-  ตัวอักษร : ป้อนตัวอักษรทางแป้นพิมพ์ จากนั้นนำมาวางบนหน้าจอ
-  แปลงรูปภาพ(นำเข้า) : แปลงรูปภาพ(ไฟล์สกุลBMPและJPEG) เพื่อนำมาใช้บนหน้าจอของเครื่องGP



#### ข้อแนะนำ

นอกจากผู้ใช้งานจะสามารถเลือกฟังก์ชันการวาดรูปจากไอคอนบนแถบเครื่องมือแล้ว ยังอาจเลือกฟังก์ชันการวาดรูปจาก [การวาดรูป] บนแถบเมนู



### การวางเส้น

#### (1) การเลือกวาดเส้น/เส้นต่อเนื่อง

- 1 - - - - -  
คลิกที่ไอคอน [Line/Poly-line] จากแถบเครื่องมือวาดรูป



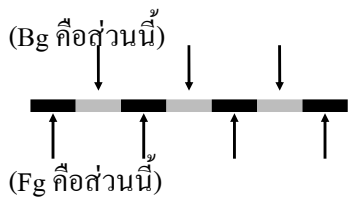
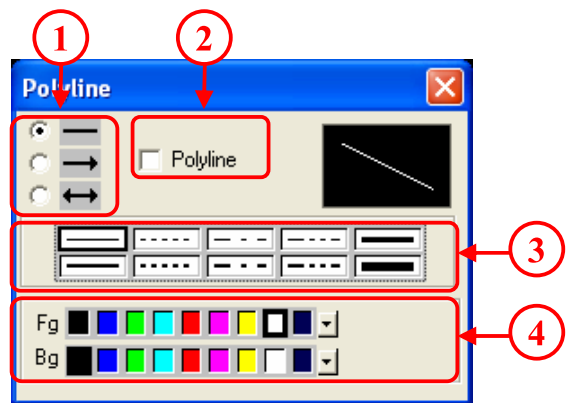
#### (2) การตั้งคุณสมบัติของเส้น

- 1 - - - - -  
เลือกชนิดของเส้น (แบบมีหัวลูกศรหรือไม่มีหัวลูกศร)

- 2 - - - - -  
เมื่อเลือกที่กล่อง Poly-line แล้วนั้นทุกครั้งที่มีการคลิกในแต่ละจุด จะเกิดเป็นเส้นต่อเนื่องขึ้น เมื่อต้องการจบการทำงานให้คลิกเมาส์ทางด้านขวาที่ตำแหน่งจุดปลายของเส้น

- 3 - - - - -  
เลือกชนิดของเส้น

- 4 - - - - -  
เลือกสีของเส้น หากเป็นเส้นต่อเนื่องให้เลือกสีที่ Fg และเลือกสีที่ Bg ในกรณีที่เป็นเส้นประ

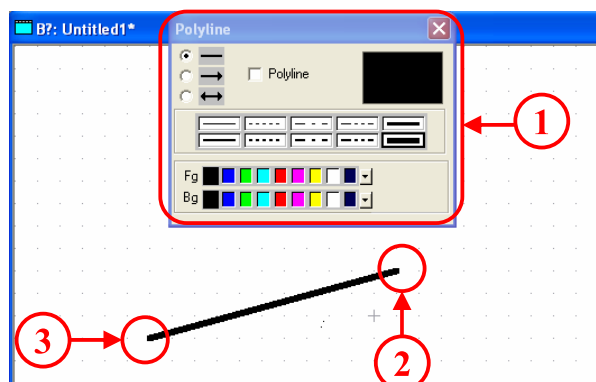


#### (3) การวาดเส้นตรง

- 1 - - - - -  
กำหนดค่าเส้น

- 2 - - - - -  
คลิกที่จุดเริ่มต้นของเส้น

- 3 - - - - -  
คลิกที่จุดปลายของเส้น





解説

# การวางสี่เหลี่ยมจัตุรัส/ผืนผ้า

## (1) การเลือกสี่เหลี่ยมจัตุรัส/ผืนผ้า

1 -----

คลิกที่ไอคอน [Square/Rectangle] จากแถบเครื่องมือ (วาดรูป)



## (2) การตั้งคุณสมบัติของสี่เหลี่ยมจัตุรัส/ผืนผ้า

1 -----

เลือกชนิดของ สี่เหลี่ยมจัตุรัส/สี่เหลี่ยมผืนผ้า เมื่อเลือกเป็นแบบมุมปาดแล้วให้ใส่เลข[bevel dot number] โดยเลขนี้จะเป็นตัวกำหนดขนาดของมุมปาด

2 -----

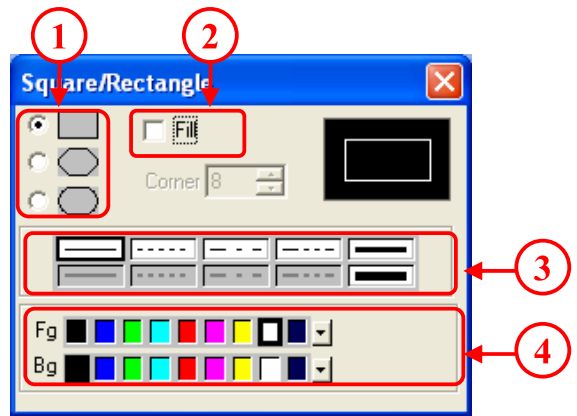
เมื่อเลือกที่ช่องนี้แล้ว จะเป็นการวาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส/ผืนผ้า แบบทึบสี

3 -----

เลือกชนิดของเส้น หากเลือกเป็นแบบทึบไว้ให้เลือกกลดสายของ สี่เหลี่ยม

4 -----

เลือกสี หากเลือกเป็นแบบทึบไว้ให้เลือกสีที่ต้องการเติมในสี่เหลี่ยม



## (3) การวาดเส้นสี่เหลี่ยมจัตุรัส/ผืนผ้า

1 -----

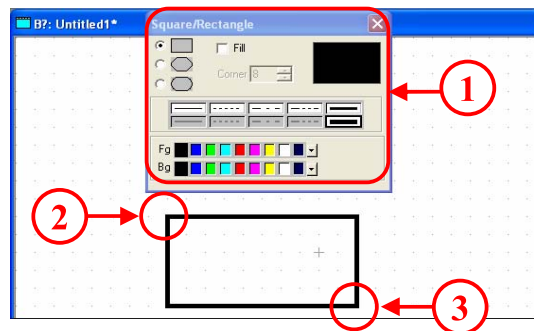
เลือกที่ [square/rectangle]

2 -----

คลิกเลือกที่จุดเริ่มต้นของสี่เหลี่ยม

3 -----

คลิกเลือกจุดปลายของสี่เหลี่ยม



### ข้อแนะนำ

- เมื่อเลือกที่ช่อง[Fill]ไว้จะสามารถวาดสี่เหลี่ยมแบบทึบสีได้ เมื่อต้องการวาดสี่เหลี่ยมจัตุรัส/ผืนผ้าแบบทึบ ควรเลือกที่ช่อง Fill เพราะจะสามารถหลีกเลี่ยงการรั่วไหลของสีที่เติมในสี่เหลี่ยมได้
- เมื่อผู้ใช้ต้องการจะเปลี่ยนสีพื้นหลังของหน้าจอหลัก ให้ไปที่แถบเมนู เลือก [Option]->[Screen Properties]->[Color] ->[Screen Background] จากนั้นก็เปลี่ยนสีที่ต้องการ





### การวางวงกลม/วงรี

#### (1) การเลือกวงกลม/วงรี

1 -----

คลิกที่ไอคอน [Circle/Oval] บนแถบเครื่องมือ(วาดรูป)



#### (2) การตั้งคุณสมบัติของวงกลม/วงรี

1 -----

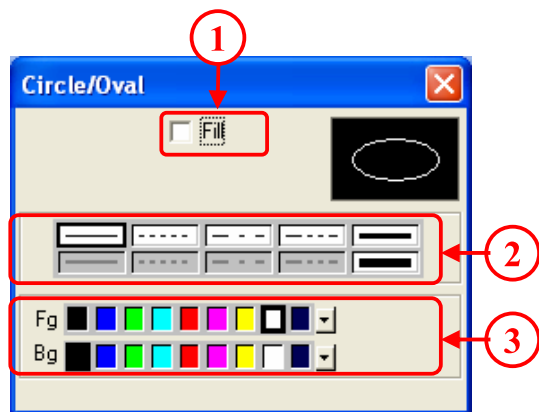
เมื่อเลือกที่ช่อง[Fill] จะสามารถวาดวงกลม/วงรีแบบทึบ

2 -----

เลือกชนิดของเส้น หากเลือกที่ช่อง[Fill] ไว้ให้เลือกกลดลยของวงกลม/วงรี

3 -----

เลือกสีของเส้น หากเลือกที่ช่อง[Fill] ไว้ให้เลือกสีที่ต้องการลงในวงกลม/สี่เหลี่ยม



#### (3) การวาดวงกลม/วงรี

1 -----

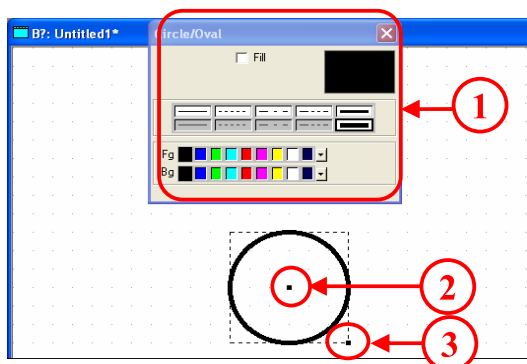
เลือกที่[circle/oval]

2 -----

คลิกเลือกจุดศูนย์กลางของวงกลม

3 -----

คลิกเลือกจุดที่เป็นตำแหน่งแกน XและแกนYของรัศมีของวงกลม





### การวางข้อความ

#### (1) การเลือกข้อความ

1 -----  
คลิกที่ไอคอน [Text] จากแถบเครื่องมือ(วาดรูป)



#### (2) การตั้งคุณสมบัติของข้อความ

1 -----  
**ข้อความแบบDirect** : ข้อมูลที่ป้อนเข้าจะนำไปแสดงผลโดยตรง

**ข้อความแบบBrowse Text Table**: เลือกข้อความที่บันทึกอยู่ในText Table Editor และจึงแสดงข้อความ

2 -----  
เมื่อเลือกที่Image Font,แบบอักษรของวินโดวส์สามารถนำมาแสดงผลในรูปแบบข้อมูลรูปภาพ BMP (Image Font นั้นมีเฉพาะในรุ่นGP2000 series เท่านั้นonly).

3 -----  
ใส่ข้อมูลที่ต้องการให้แสดง


4 -----  
Direction: กำหนดทิศทางของข้อความว่าเป็นแบบแนวนอน (Horizontal) หรือแนวตั้ง (Vertical)

ตัวอย่าง) แนวนอน: **TEXT**                      แนวตั้ง: **TEXT**

Style: กำหนดลักษณะของข้อความ  
ตัวอย่าง)

ธรรมดา(Normal): **TEXT**            ตัวหนา(Bold): **TEXT**            ตัวนูน(Raised): **TEXT**

Font Size: กำหนดขนาดของข้อความ

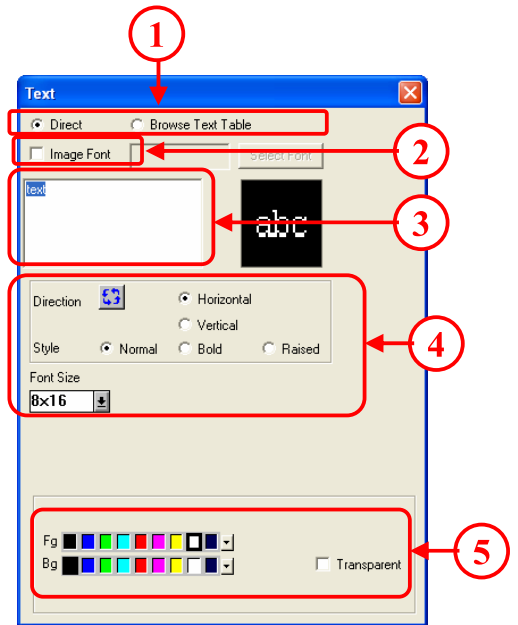
เลือกไอคอน  เพื่อกำหนดกรอบของเส้นตารางที่จะถูกแสดงผล โดยใช้เส้นตารางนี้จะเป็นตัวกำหนดขนาดของข้อความ

5 -----  
กำหนดสีของข้อความ

Fg: สีของตัวอักษร

Bg: สีของพื้นหลังตัวอักษร

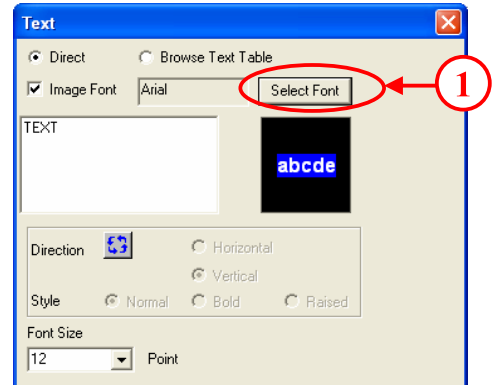
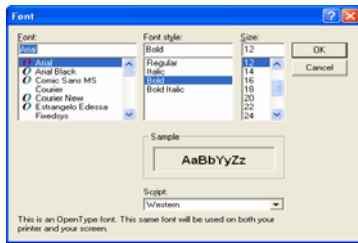
เมื่อเลือก [Transparent] นั้นสีพื้นหลังจะเป็นโปร่งใส



**(3) การกำหนดแบบอักษร**

1 -----

คลิก[Select Font] จะปรากฏจอด้านล่าง  
กำหนดแบบอักษร ลักษณะแบบอักษรและขนาดได้ที่นี่



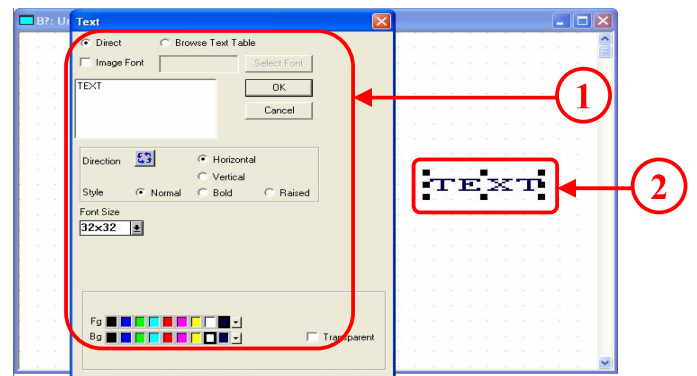
**(4) การวางข้อความ**

1 -----

กำหนดตัวอักษรที่ต้องการวาง

2 -----

คลิกเลือกจุดที่ต้องการวาง  
มุมบนด้านซ้ายของกล่องข้อความเป็นจุดที่ใช้ในการกำหนดตำแหน่ง



★ **ข้อแนะนำ**

- หากเครื่อง GP ไม่รองรับการแสดงผลแบบ 256 สี จะไม่สามารถตั้งค่าเป็นแบบ 256 สีได้ สำหรับรายละเอียดเรื่องการแสดงสีของจอ นั้น ดูรายละเอียดตามแคตตาล็อก
- สำหรับการแสดงผลแบบ 64 สี จะสามารถกำหนดให้ข้อความเป็นแบบกะพริบได้ แต่สำหรับการแสดงผลแบบ 256 สี จะไม่สามารถทำได้
- เมื่อผู้ใช้งานต้องการให้สีพื้นหลังของตัวอักษรเป็นแบบโปร่งใส ให้เลือกที่ [Transparent]

(เมื่อกำหนด Bg เป็น สีขาว)



(เมื่อกำหนด Bg เป็น โปร่งแสง)





ข้อแนะนำ

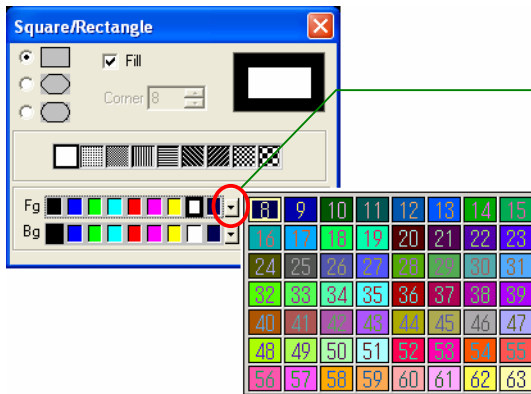
### การกำหนดหมายเลขของสี


ในสินค้าที่มีการติดตั้งจอTFT Color Liquid Crystal ของรุ่น GP2000 series นั้นจะสามารถเลือกหมายเลขของสีจาก [64 colors, Blk] และ [256 colors, No Blk]

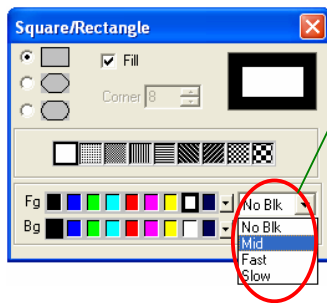
ตัวอย่าง) การตั้งค่าสีสำหรับรูปสี่เหลี่ยม Square/Rectangle Color Setting

#### 1. 64 สี, กระจกพรึบ [64 colors, Blk]

(\*[Blk (กระจกพรึบ)] หมายถึงการแสดงผลแบบกระจกพรึบ)



คลิกที่  ซึ่งอยู่ทางด้านขวาของถาดสี จะทำให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกสีที่ต้องการได้จากถาดสี 64 สีสำหรับใช้เป็น Fg และ Bg



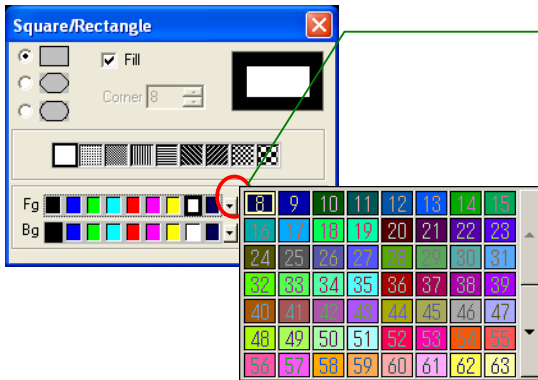
ด้วยการแสดงผลแบบกระจกพรึบ 3 ความเร็วนี้ สามารถเลือกสีที่กระจกพรึบได้


ความเร็วในการกระจกพรึบ

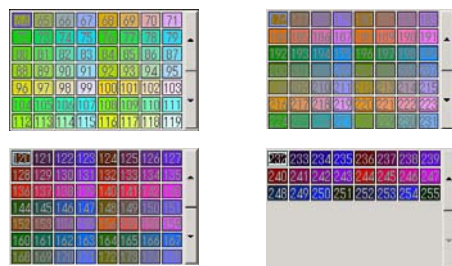
- [No Blk]: ไม่กระจกพรึบ
- [Mid]: กระจกพรึบประมาณทุกๆ วินาที
- [Fast]: กระจกพรึบประมาณทุกๆ 0.5 วินาที
- [Slow]: กระจกพรึบประมาณทุกๆ 2 วินาที

#### 2. 256 สี, ไม่มีกระจกพรึบ [256 colors, No Blk]

(\* ไม่มีการตั้งกระจกพรึบสำหรับการแสดงผลแบบ 256 สี)



คลิกที่  ซึ่งอยู่ทางด้านขวาของถาดสีจะทำให้ผู้ใช้งานสามารถเลือกสีที่ต้องการได้จากถาดสี 256 สีสำหรับใช้เป็น Fg และ Bg

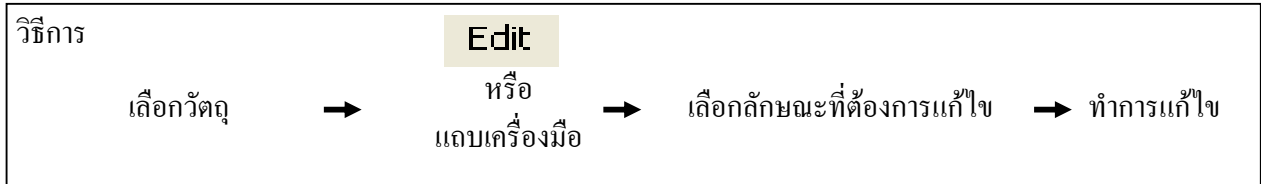




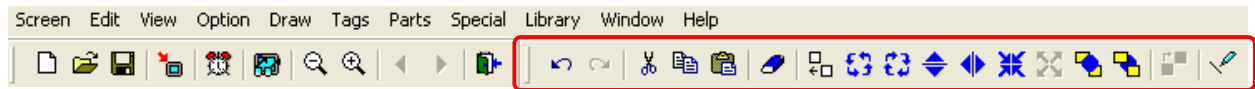
解説

## การแก้ไขวัตถุ

- ส่วนแสดงผล(Parts), วัตถุ(objects), ข้อความ(text), และแถบแสดงข้อความ(Tags)ที่ได้วางหรือวาดไว้ (ทั้งหมดนี้เรียกว่าวัตถุ) สามารถแก้ไขได้โดยการใช้ฟังก์ชันต่างๆ เช่น การคัดลอกและการลบ



### ฟังก์ชันในการแก้ไข(เลือกจากปุ่มบนแถบเครื่องมือ)





1

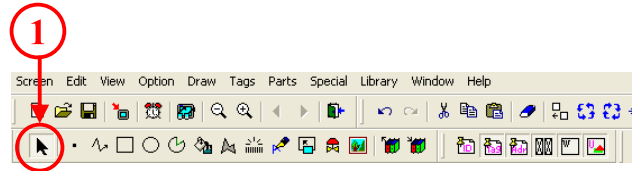
- เลิกทำ: ยกเลิกการกระทำครั้งล่าสุด
  - ทำซ้ำ: ทำซ้ำการกระทำยกเลิก
  - ตัด: ลบวัตถุที่เลือกและบันทึกลงในคลิปบอร์ดชั่วคราว
  - คัดลอก: คัดลอกวัตถุที่เลือกลงในคลิปบอร์ด
  - วาง: วางวัตถุที่ตัดหรือคัดลอกมาจากคลิปบอร์ด
  - ลบ: ลบวัตถุที่เลือก
  - จัดวางตัว: กำหนดตำแหน่งของวัตถุที่เลือกว่าให้วางแนวตั้งหรือแนวนอนและจัดให้ตำแหน่งถูกต้อง
  - หมุนทางซ้าย: หมุนวัตถุที่เลือกไปทางซ้าย
  - หมุนทางขวา: หมุนวัตถุที่เลือกไปทางขวา 90 องศา
  - สะท้อนแกน X: ใช้แกน X เป็นศูนย์กลางของวัตถุที่เลือกและเคลื่อนวัตถุไปตามแกน X
  - สะท้อนแกน Y: ใช้แกน Y เป็นศูนย์กลางของวัตถุที่เลือกและเคลื่อนวัตถุไปตามแกน Y
  - จัดกลุ่ม: จัดกลุ่มวัตถุหลายๆวัตถุที่เลือกไว้เข้าเป็นกลุ่มเดียวกัน
  - ยกเลิกการจัดกลุ่ม: ยกเลิกการจัดกลุ่มวัตถุที่เลือกไว้
  - ย้ายไปไว้ข้างหน้า: ย้ายวัตถุที่เลือกไปไว้ข้างหน้าสุดและแสดงวัตถุ
  - ย้ายไปไว้ข้างหลัง: ย้ายวัตถุที่เลือกไปไว้ข้างหลังสุดและแสดงวัตถุ
  - เปลี่ยนคุณสมบัติ: เปลี่ยนคุณสมบัติของวัตถุที่เลือก
  - หน้าจอเดิม: กลับไปสู่หน้าจอปัจจุบันในสภาพล่าสุดและแสดงหน้าจอ



**(1) การเลือกวัตถุ**

ในการแก้ไขวัตถุนั้นต้องมีการเลือกวัตถุที่ต้องการจะแก้ไขก่อน  
 มีสองวิธีที่ใช้ในการเลือกวัตถุคือ 1) โดยการคลิกที่วัตถุโดยตรง หรือ 2) โดยการลากเมาส์ล้อมรอบวัตถุเดียวหรือหลายวัตถุ  
 นอกจากนี้ยังสามารถเลือกวัตถุเพียงวัตถุเดียวได้ถึงแม้ว่าจะมีวัตถุอื่นทับอยู่ด้านบนหรือมีวัตถุอื่นเหลื่อมทับกันอยู่

**1** -----

เมื่อคลิกที่ไอคอนแถบเครื่องมือ  (ทำงานอยู่) จะสามารถเลือกวัตถุได้ ในการทำให้ไอคอนนี้ทำงานให้คลิกที่  โดยตรงหรือเลือกจากคำสั่ง [Select] ที่ดึงลงมาจากเมนู [Edit] นอกจากนี้ขณะที่กำลังวาดวัตถุอยู่นั้น สามารถคลิกเมาส์ด้านขวาที่ใดก็ตามบนวัตถุที่ต้องการก็จะสามารถเลือกวัตถุนั้นๆได้



\*สัญลักษณ์  หรือ  อันใดอันหนึ่งจะแสดงบนแต่ละด้านของวัตถุที่เลือก สัญลักษณ์สี่เหลี่ยมนี้เรียกว่า “handles”



**การเลือกวัตถุหนึ่งวัตถุ**

**1) คลิกโดยตรงที่วัตถุ**

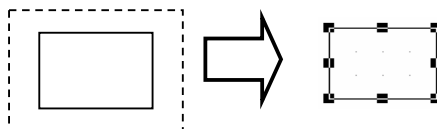
วางเคอร์เซอร์บนวัตถุที่ต้องการและคลิกที่วัตถุ  
 เมื่อวัตถุมี handles ปรากฏขึ้นแสดงว่าวัตถุถูกเลือกแล้ว



หมายเหตุ:เมื่อวัตถุเป็นสี่เหลี่ยมหรือวงกลมที่เกิดจากการวาดเส้นหรือกรอบให้วางเมาส์ทางตำแหน่งด้านขวาของเส้น

**2) ลากเมาส์เพื่อล้อมรอบวัตถุเดียวหรือหลายวัตถุ**

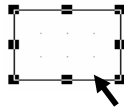
ลากเมาส์เพื่อล้อมรอบวัตถุที่ต้องการเพื่อกำหนดขอบเขต  
 วัตถุที่ถูกล้อมรอบจะปรากฏ handles ขึ้นแสดงว่าได้ทำการเลือกวัตถุแล้ว



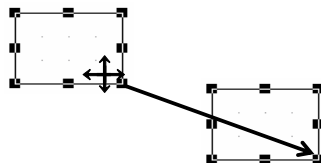
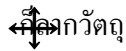
หมายเหตุ: ให้ล้อมรอบวัตถุที่ต้องการเลือกให้รอบ

(2) การเคลื่อนย้ายวัตถุ

1. คลิกที่วัตถุที่ต้องการ

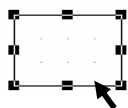


2. เลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่รูปตรงที่ใดก็ได้ที่ไม่ใช่ตำแหน่งของ handles หลังจากทีเคอร์เซอร์เปลี่ยนเป็นสัญลักษณ์ไปยังตำแหน่งที่ต้องการได้

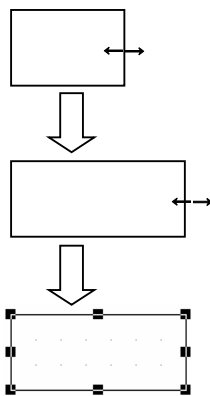


(3) การเพิ่ม/ลดขนาดของวัตถุ

1. คลิกที่วัตถุที่ต้องการ



2. เลื่อนเคอร์เซอร์ไปที่ handles ของวัตถุที่ต้องการ จากนั้นลากเมาส์จนกระทั่งได้ขนาดที่ต้องการ



ทิศทางในการเพิ่ม/ลดขนาดนั้นแตกต่างกันขึ้นกับว่าลากที่ handle ตำแหน่งใด

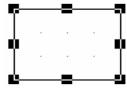
ตัวอย่าง) เพิ่ม/ลดขนาดของสี่เหลี่ยม

- Handle ทั้งสี่มุม : เพิ่ม/ลดขนาดทั้งแนวตั้งและแนวนอน
- Handle ทางด้านบนและด้านล่าง : เพิ่ม/ลดขนาดแนวตั้งเท่านั้น
- Handles ทางด้านซ้ายและด้านขวา : เพิ่ม/ลดขนาดแนวตั้งเท่านั้น

**(4) การเปลี่ยนคุณสมบัติของวัตถุ**

ผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนคุณสมบัติของวัตถุใดๆได้ เช่น สี แอเดเรส เป็นต้น นอกจากนี้สำหรับวัตถุที่เป็นชนิดเดียวกันนั้น ผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนให้ทั้งหมดมีคุณสมบัติเดียวกันได้ในเวลาเดียวกัน

1. เริ่มต้น เลือกวัตถุที่ต้องการเปลี่ยนคุณสมบัติ



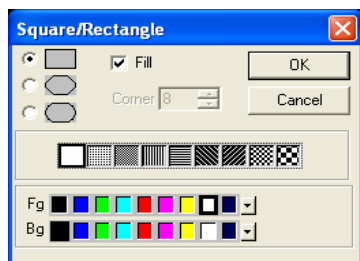
2. เลือกที่  เปลี่ยนคุณสมบัติ)

(ผู้ใช้งานสามารถคลิกเลือกคำสั่ง [เปลี่ยนคุณสมบัติ] ได้จากเมนูถัด โดยจะปรากฏโดยการคลิกเมาส์ด้านขวา)

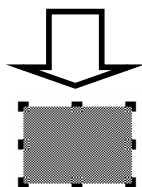
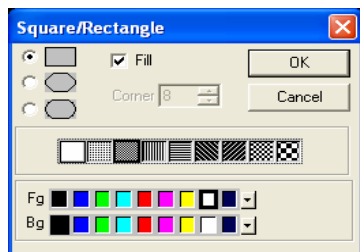


3. เลือกคุณสมบัติใหม่ได้จากกล่องโต้ตอบ

ตัวอย่าง: เลือก  ที่ Fill และเลือกแบบลวดลายแบบที่สามจากทางซ้าย



4. คลิก



\*คุณสมารถทำได้ง่ายๆโดยการดับเบิลคลิกบนวัตถุตอนที่ทำการเลือกวัตถุ





### แบบฝึก การวางแถบชื่อลงบนหน้าจอเมนู

สร้างแถบชื่อสำหรับหน้าจอเมนู

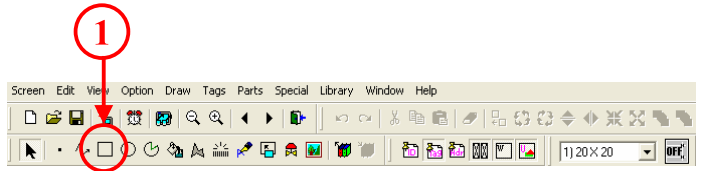
วิธีการวาดแถบชื่อเพื่อวางบนหน้าจอตัวอย่าง ได้อธิบายไว้เป็นขั้นตอน  
ดังแสดงด้านล่าง  
สร้างสี่เหลี่ยม(แบบเต็มสี) -> สี่เหลี่ยม (แบบไม่เต็มสี) ->สร้างสี่เหลี่ยม  
(แบบไม่เต็มสี)->สร้างข้อความ

#### ▪ ขั้นตอนการสร้างแถบชื่อ



#### (1) เลือกสี่เหลี่ยมจัตุรัส/พื้นผ้า

1 -----  
คลิกที่ไอคอน [Square/Rectangle] จากแถบเครื่องมือ  
(วาดรูป)



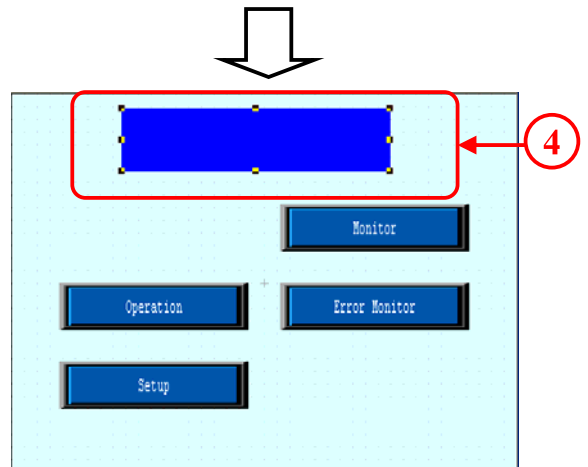
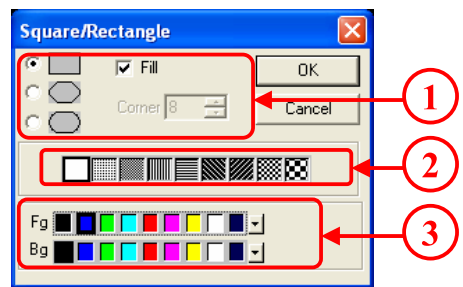
#### (2) วางสี่เหลี่ยม (แบบเต็มสี)

1 -----  
เลือกสี่เหลี่ยมที่แบบไม่ลบมุมและเลือกที่ช่องFill

2 -----  
เลือกแบบลวดลายของสี่เหลี่ยม ให้เลือกแบบด้านซ้ายสุด

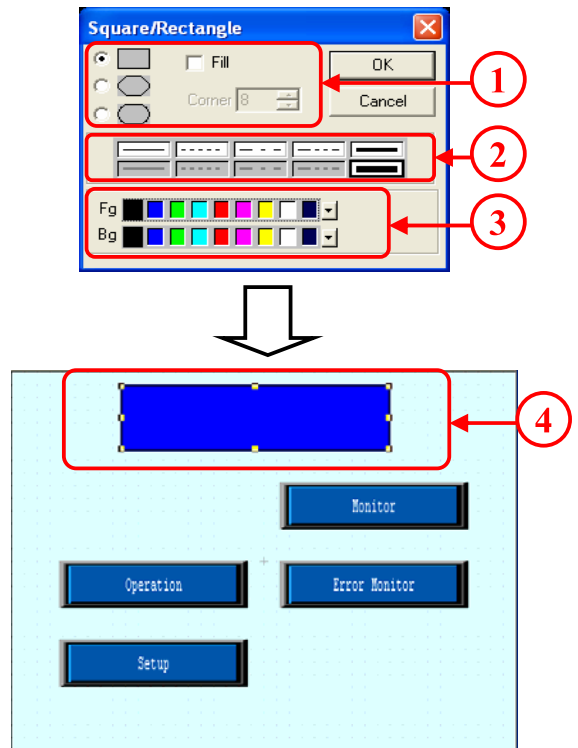
3 -----  
เลือกสีที่ต้องการสำหรับ[Fg]

4 -----  
วาดสี่เหลี่ยมล้อมรอบแถบชื่อบนหน้าจอ



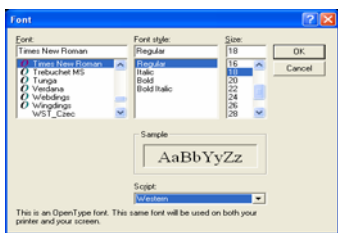
**(3) วางสี่เหลี่ยม (แบบไม่เติมสี)**

- 1 -----  
เลือกสี่เหลี่ยมที่แบบไม่ลบมุม และตรวจสอบว่าไม่ได้เลือกที่ช่อง Fill
- 2 -----  
เลือกเส้นทึบแบบหนาทางด้านขวาล่าง
- 3 -----  
เลือกสีที่ต้องการสำหรับ[Fg]
- 4 -----  
วางสี่เหลี่ยมทับลงบนสี่เหลี่ยมแบบทึบที่ได้วางไว้ก่อนหน้า

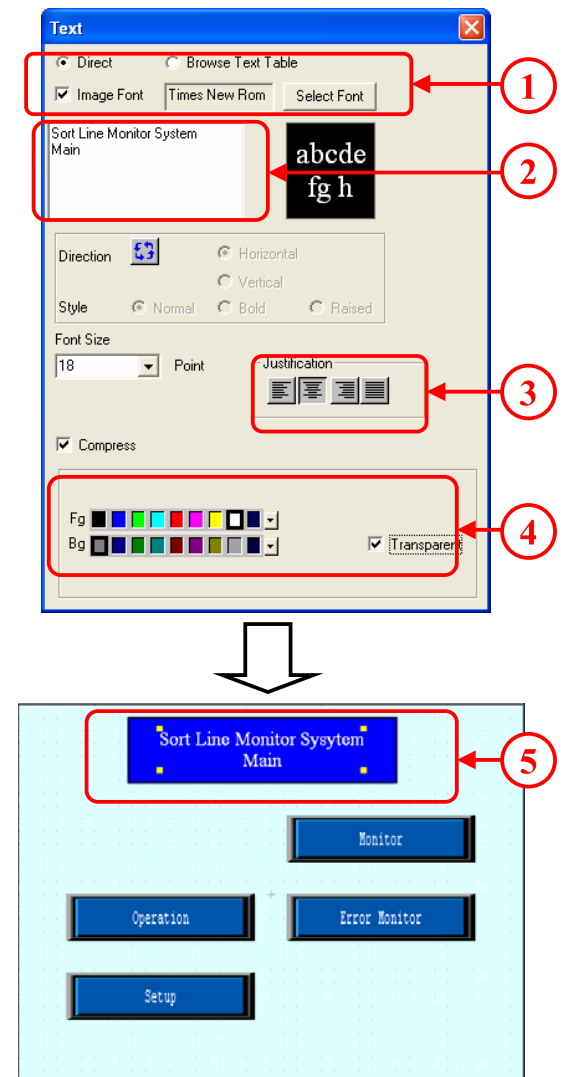


**(4) วางข้อความ**

- 1 -----  
เลือกแบบ [Direct] และเลือกที่ Image Font  
คลิกที่[Select Font] และเลือกแบบอักษรที่ต้องการ



- 2 -----  
พิมพ์ข้อความ [Sort Line Monitor System Main]
- 3 -----  
สำหรับที่ [Justification] ให้เลือกปุ่มที่สองจากทางด้านซ้าย [แบบกึ่งกลาง]
- 4 -----  
เลือกสีที่ต้องการสำหรับ[Fg] และเลือกที่ [Transparent]
- 5 -----  
วางข้อความไว้ที่สี่เหลี่ยมที่ได้วางไว้ก่อนหน้า



# 1.3

## การเปลี่ยนหน้าจอ

บทย่อนี้จะอธิบายวิธีการเปลี่ยนหน้าจอที่แสดงผลบน  
เครื่องGP



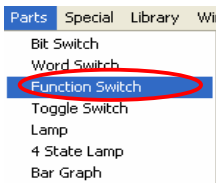
### การเปลี่ยนหน้าจอ (การตั้งคุณสมบัติสวิตช์ฟังก์ชัน)

การใช้ฟังก์ชันสวิตช์จะทำให้ผู้ใช้งานสามารถเปลี่ยนหน้าจอได้ โดยการกำหนดหมายเลขของหน้าจอที่ต้องการ วางสวิตช์ลงบนหน้าจอ และกดเปลี่ยนหน้าจอเท่านั้นเท่านั้นก็จะสามารถทำการสับเปลี่ยนไปยังหน้าจออื่นได้ทันที

#### (1) การเลือกสวิตช์ฟังก์ชัน

1 -----

เลือก [Function Switch] จาก [Parts] ของแถบเมนู



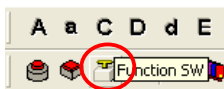
แถบเมนู



แถบเครื่องมือ



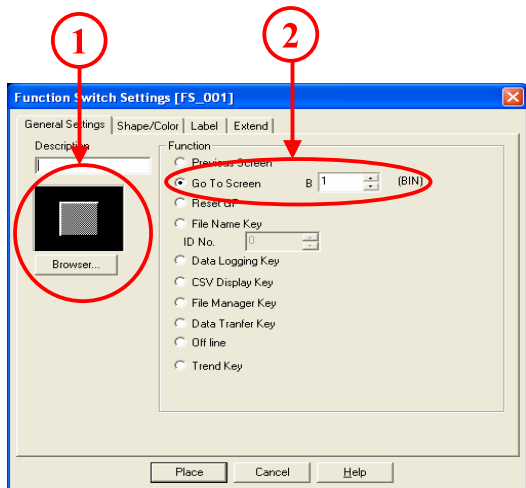
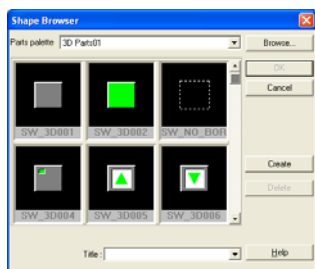
หรือคลิกที่ไอคอนสวิตช์ [Function Switch]



#### 2) การตั้งคุณสมบัติทั่วไป

1 -----

แสดงรูปภาพของสวิตช์ที่เลือกใช้ในขณะนั้น  
คลิกที่[Browser] จะสามารถเลือกลักษณะสวิตช์ตามรูปภาพ  
ที่แสดงไว้

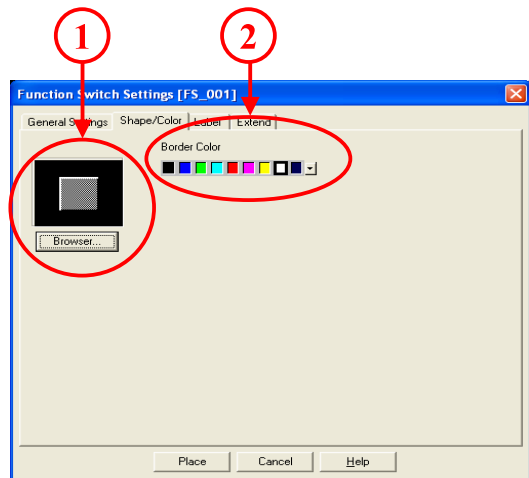


2 -----

เลือก[Go To Screen] และตั้งค่าเลขหน้าจอตามที่ต้องการได้  
โดยตรง

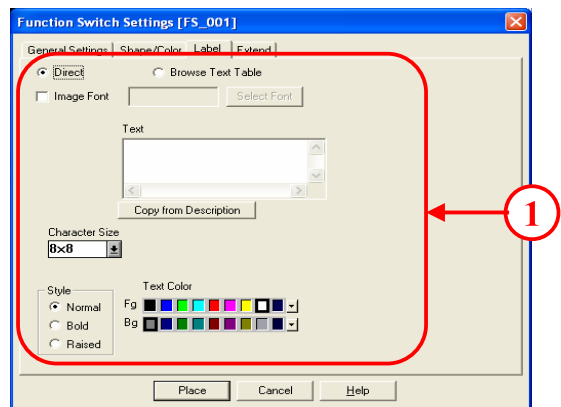
**(3) การตั้งรูปร่าง/สี**

- 1 -----  
แสดงรูปภาพของสวิตช์ที่เลือกใช้ในขณะนั้น  
คลิกที่[Browser] จะสามารถเลือกลักษณะสวิตช์ตามรูปภาพที่  
แสดงไว้
- 2 -----  
เลือกสีของสวิตช์



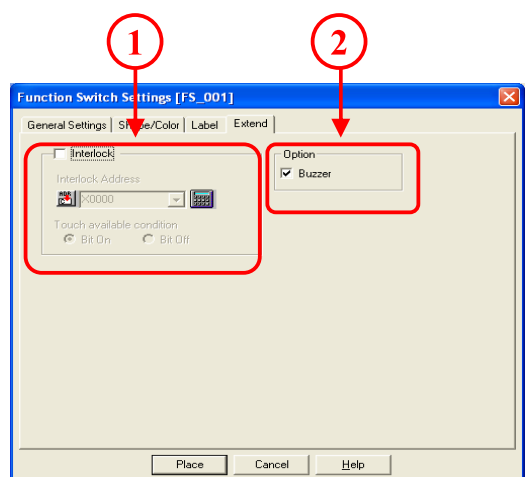
**(4) การตั้งข้อความสวิตช์**

- 1 -----  
ใส่ข้อความที่ต้องการเพื่อนำไปวางลงบนสวิตช์.  
\*ดูรายละเอียดจากหน้า 1-9



**(5) การตั้งค่าอื่นๆ**

- 1 -----  
**Interlock:** เมื่อตั้งบิตแอดเดรสให้เป็นอินเตอร์ลอค สวิตช์จะ  
ทำงานก็ต่อเมื่อแอดเดรสมีสถานะเดียวกับ[Touch Available  
Condition]  
**[Touch Available Condition:Bit ON]:**สวิตช์จะทำงานก็ต่อเมื่อ  
อินเตอร์ลอคแอดเดรสมีสถานะเปิด  
**[Touch Available Condition:Bit OFF]:**สวิตช์จะทำงานก็ต่อเมื่อ  
อินเตอร์ลอคแอดเดรสมีสถานะปิด
- 2 -----  
เมื่อเลือกที่Buzzerแล้วนั้น จะมีเสียงเมื่อกดสวิตช์





### แบบฝึก การวางสวิตช์เปลี่ยนหน้าจอ

วางสวิตช์เปลี่ยนหน้าจอโดยการใช้สวิตช์ฟังก์ชัน

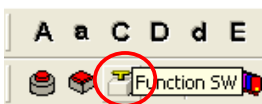
วิธีการวางสวิตช์เปลี่ยนหน้าจอลงบนหน้าจอตัวอย่างได้อธิบายไว้เป็นขั้นตอนดังแสดงด้านล่าง  
ตั้งคุณสมบัติทั่วไป->ตั้งชื่อ->ตั้งค่าอื่นๆ->วาง

#### (1) ขั้นตอนการวาง [สวิตช์เปลี่ยนหน้าจอ]

1. เปิดหน้าจอหลัก [B1]
- ↓
2. ตั้งคุณสมบัติของสวิตช์ฟังก์ชันและวางลงบนหน้าจอ

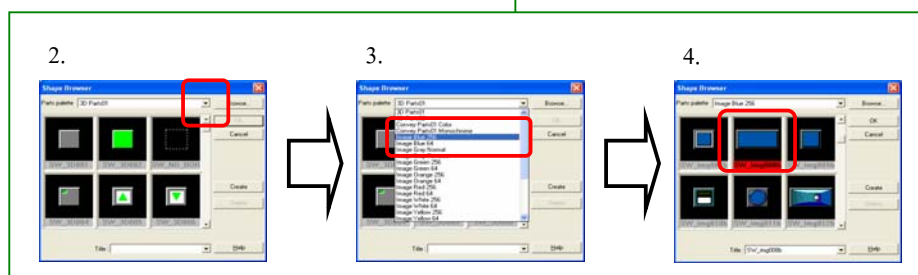
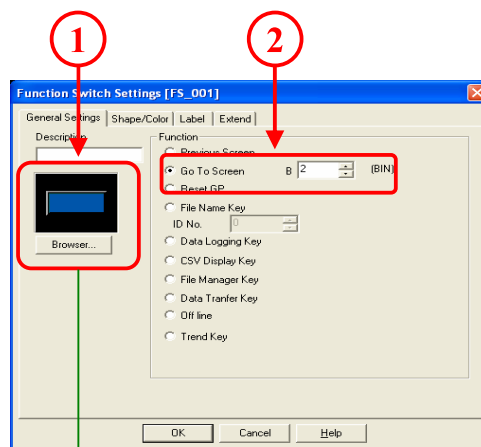
#### (2) เปิดการตั้งคุณสมบัติสวิตช์ฟังก์ชัน

1. -----  
คลิกที่ไอคอน[สวิตช์ฟังก์ชัน] จากแถบเครื่องมือ



#### (3) การตั้งคุณสมบัติทั่วไป

1. -----  
  1. คลิกที่ [Browser]
  2. คลิกที่ [Parts Palette]
  3. เลือก [IMG\_BLUE256.BPD]
  4. คลิกที่ [SW\_img008b] และคลิก[OK].
2. -----  
เลือกที่ช่อง [Go To Screen] และตั้งค่า [2] สำหรับหมายเลขหน้าจอ



**(3) การตั้งชื่อ**

1 -----

เลือกที่ [Direct]

2 -----

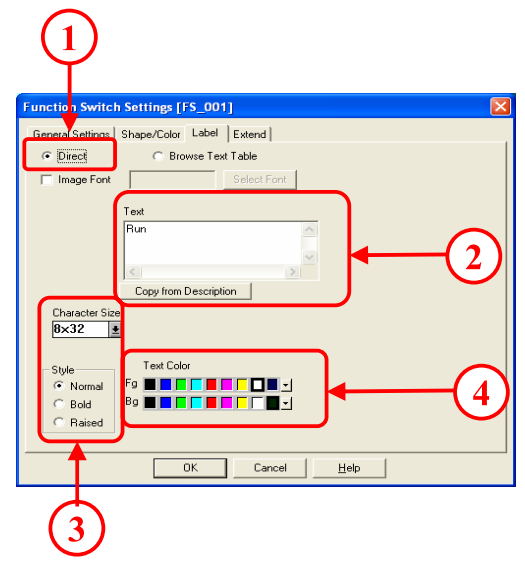
พิมพ์คำว่า [Run] เป็นชื่อสวิตช์

3 -----

เลือกค่า [8x32] สำหรับ [Character Size] และเลือก[Normal] สำหรับ [Style]

4 -----

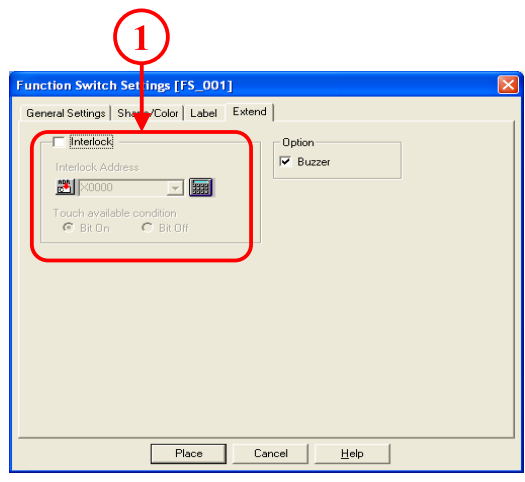
ตั้งสีทิวเป็นสีตัวอักษรที่ [Fg]



**(4) การตั้งค่าอื่นๆ**

1 -----

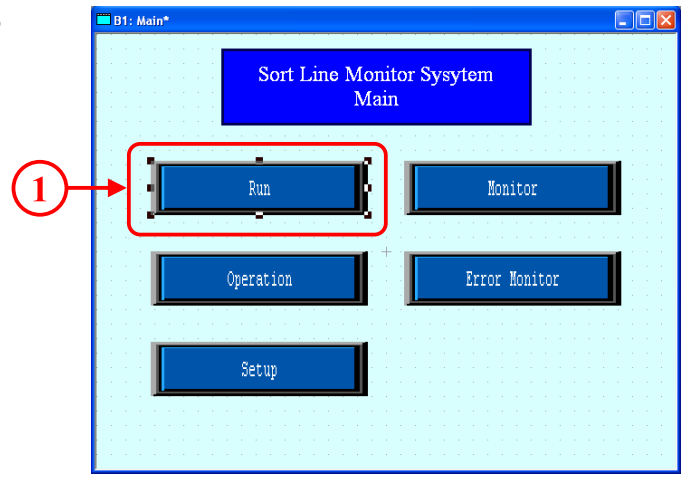
ตรวจสอบว่าไม่ได้เลือกที่[Interlock]ไว้



**(5) วางสวิตช์ฟังก์ชัน**

1 -----

หลังจากตั้งค่าทั้งหมดแล้วนั้น ให้คลิก[Place]และทำการวางสวิตช์ฟังก์ชัน ลงบนหน้าจอ



(5) ตรวจสอบการทำงานของสวิทช์ฟังก์ชัน

ถ่ายโอนข้อมูลหน้าจอไปยังจอแสดงผล

1

กดสวิทช์เปลี่ยนหน้าจอ และจอแสดงผลจะเปลี่ยนไปที่ หน้าจอเดินเครื่อง(Run)

