

บทที่ 8


หน้าจอภาพเคลื่อนไหว

บทที่ 8 หน้าจอภาพเคลื่อนไหว (แสดงภาพเคลื่อนไหวของการทำงานในส่วนต่างๆ)

8.1 หน้าจอภาพเคลื่อนไหว


 หน้าจอภาพเคลื่อนไหวคืออะไร _____ 8-3


8.2 ภาพเคลื่อนไหว

 การแสดงภาพเคลื่อนไหวในแบบต่างๆ _____ 8-5

 การแสดง mark (J tag) และการกำหนดการเคลื่อนไหว (R tag) _____ 8-9

 แบบฝึกการแสดงผล mark (J tag) และการกำหนดการเคลื่อนไหว (R tag) _____ 8-12

 การแสดงผล library (L tag) _____ 8-16

 แบบฝึกการแสดงผล library (L tag) _____ 8-20

 การแสดงผล library แบบอิสระ (F tag) _____ 8-25

8.1

หน้าจอภาพเคลื่อนไหว

บทย่อนี้จะอธิบายถึงชนิดของหน้าจอภาพเคลื่อนไหว

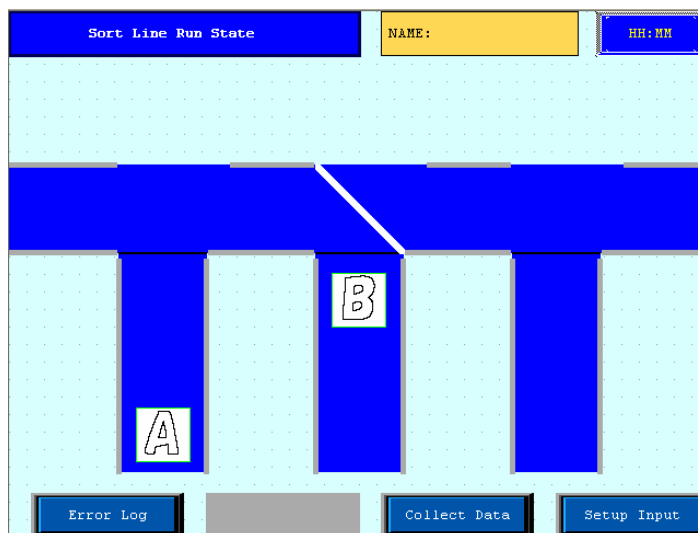


解説

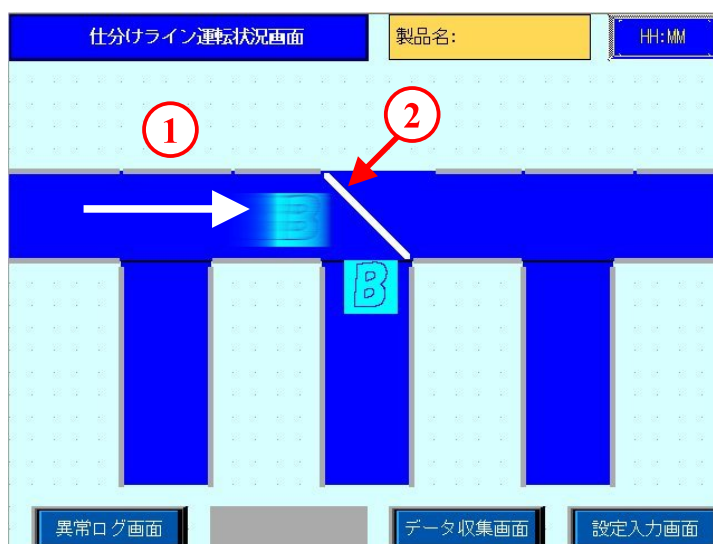
หน้าจอภาพเคลื่อนไหวคืออะไร

จุดประสงค์ของหน้าจอภาพเคลื่อนไหว

เพื่อแสดงการเคลื่อนไหวของสิ่งต่างๆ และสถานะการทำงานของหน่วยการทำงานโดยใช้ภาพเคลื่อนไหวอย่างง่าย ดังนั้นจึงทำให้ผู้ใช้งานสามารถรู้สถานะการทำงานโดยรวมทั้งหมดได้โดยทันที



รายละเอียดในหน้าจอภาพเคลื่อนไหว



1 -----
แสดงการเคลื่อนไหวสิ่งต่างๆ โดยการใส่ J tag และ R tag

2 -----
แสดงการปิด/เปิด ของตัวผลิตภัณฑ์งาน โดยใช้ L tag

8.2

ภาพเคลื่อนไหว

บทย่อนี้จะอธิบายถึงการแสดงภาพเคลื่อนไหว
ในรูปแบบต่างๆ

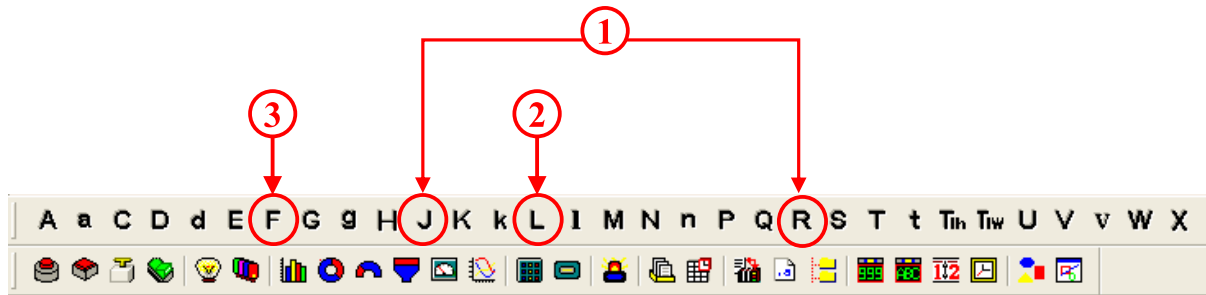


解説

การแสดงผลภาพเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ

tag จะถูกใช้เป็นฟังก์ชันในการแสดงผลภาพเคลื่อนไหวมีดังต่อไปนี้

ฟังก์ชันของภาพเคลื่อนไหว (เลือกได้จากแถบเครื่องมือ Tag)



1 -----

J tag (การแสดงผล mark เคลื่อนที่): เรียก mark ตามตำแหน่งที่ได้ตั้งค่าไว้ผ่านทาง R tag และทำการแสดงผล

R tag (การกำหนดเส้นทางการเคลื่อนที่): ใช้กำหนดจุดหลายๆ จุดเพื่อแสดงผลการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่อง

2 -----

L tag (การแสดงผล library): เรียกดูจากหน้าจออื่นในมาแสดงในหน้าจอที่กำลังทำงานอยู่

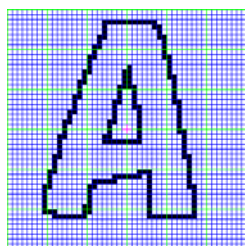
3 -----

F tag (การแสดงผล library อีสระ): เรียกดูจากหน้าจอให้มาแสดงตำแหน่งที่ต้องการ

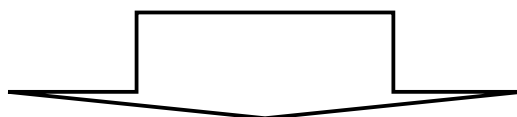
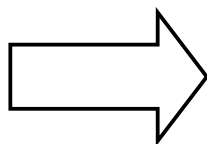
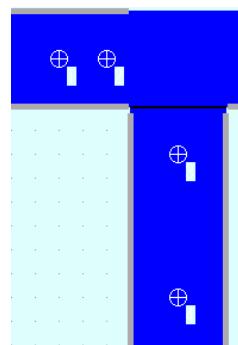
1. การใช้งาน J tag/ R tag

การใช้ J tag และ R tag จะทำให้ผู้ใช้งานสามารถเรียกหน้าจอmark (mark screen-หน้าจอที่มีสัญลักษณ์ที่ต้องการนำไปแสดงผล) ไปยังหน้าจอหลักและแสดงผลได้ กำหนดบริเวณที่ต้องการไว้แสดงหน้าจอmark โดยการใช้ R Tag และกำหนดจุดที่หน้าจอmarkจะถูกเรียก(ตำแหน่งของรางสำหรับแสดงหน้าจอmark)โดยใช้ J tag

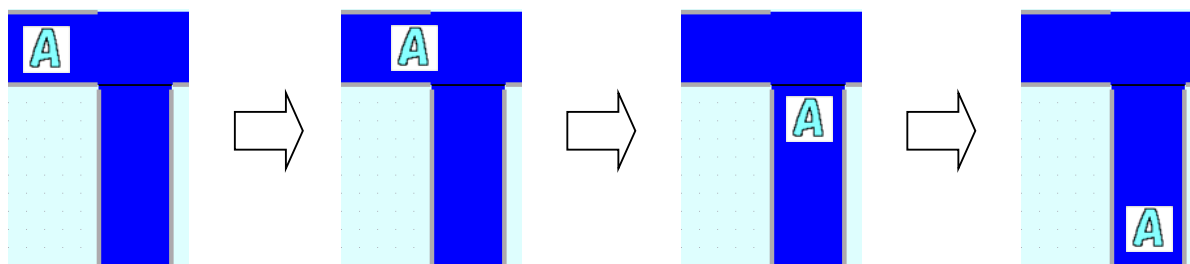
1. เตรียมหน้าจอmark



2. ใช้ R tag ในการกำหนดจุดต่างๆ



3. J tag สามารถใช้ในการแสดงค่าlibraryบนตำแหน่งของรางที่ถูกตั้งไว้โดย R tag ตามภาพข้างล่างนี้

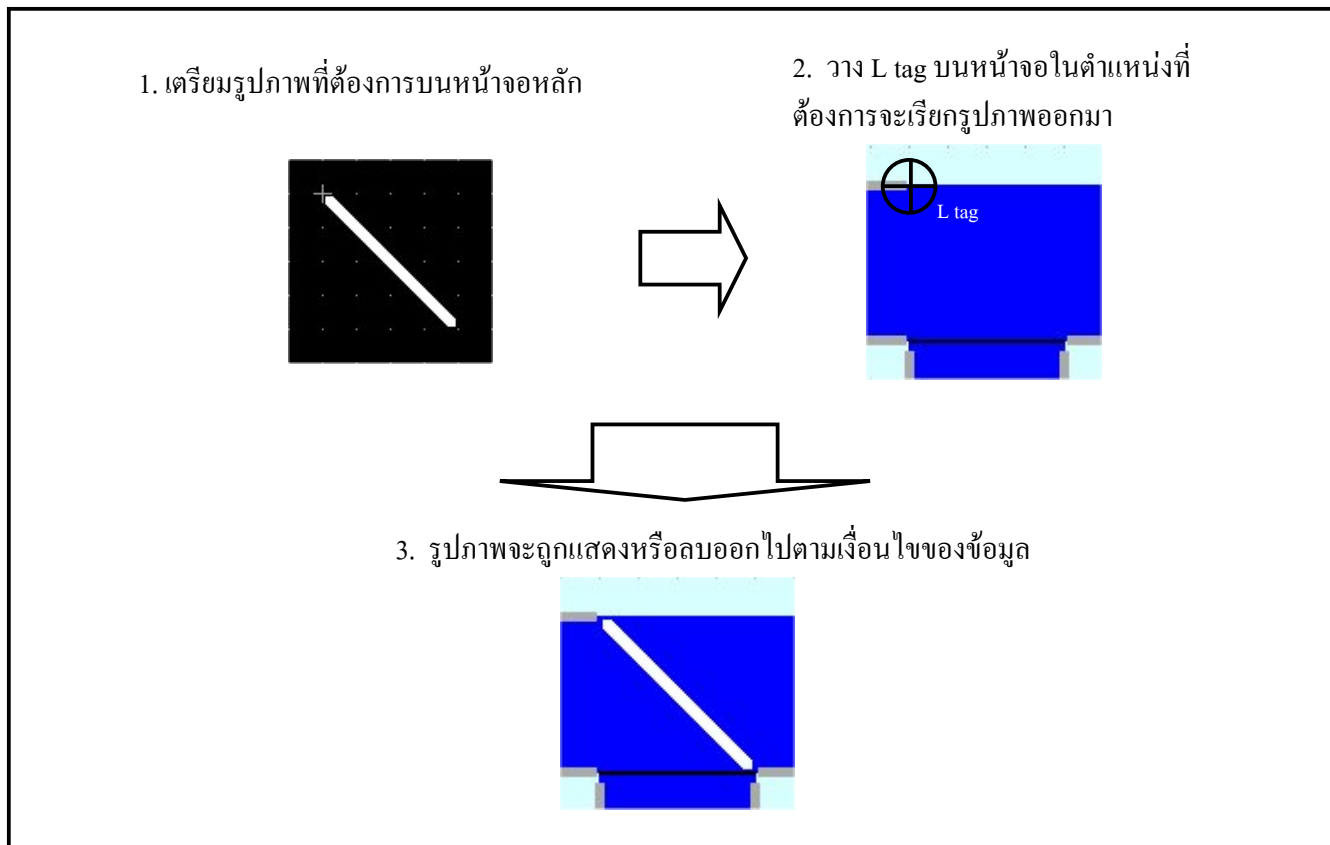


ข้อเสนอแนะ

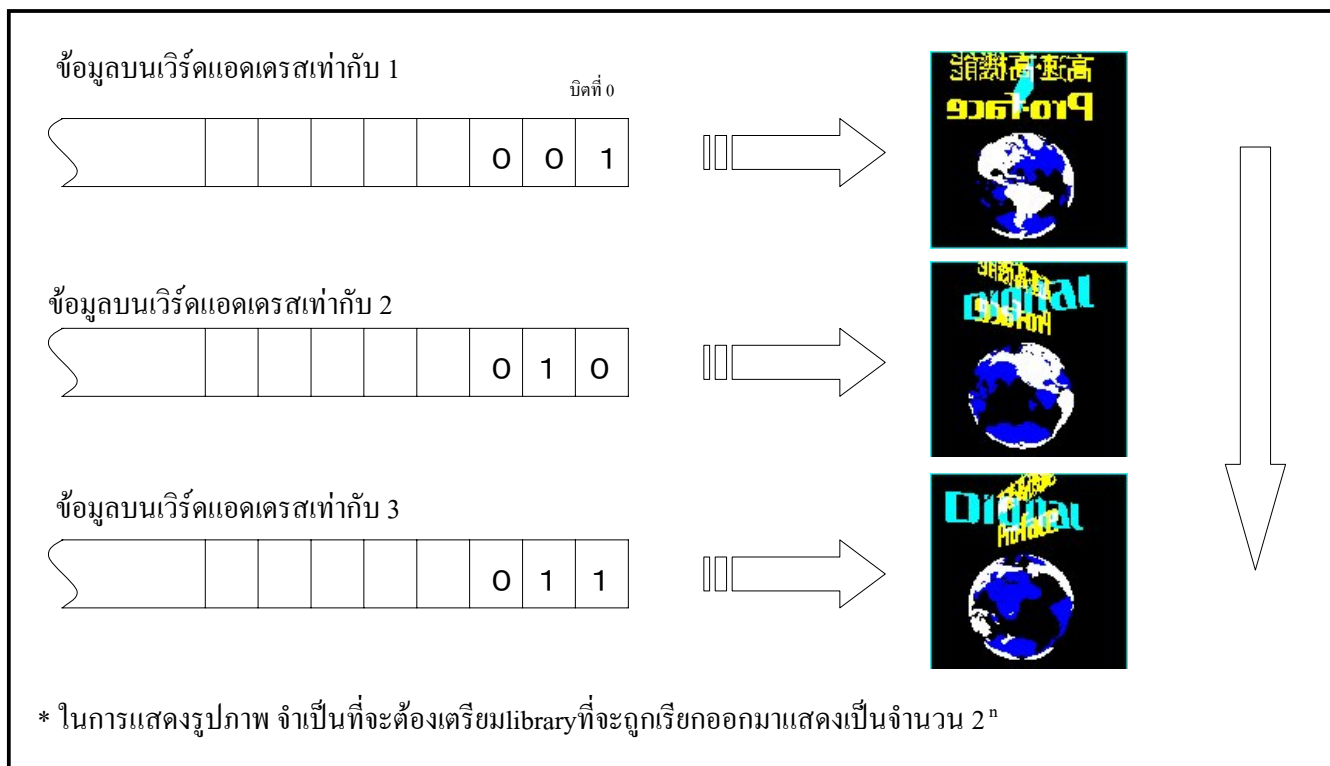
tagบางชนิดสามารถที่จะทำงานสำเร็จได้โดยการใช้งานร่วมกัน เช่น J tag and R tag

2. การใช้งาน L tag โดยตรง(Direct)/โดยอ้อม(Indirect)

การวาง L tag โดยตรง (Direct) ทำให้สามารถเรียกรูปภาพให้ออกมาหรือลบออกไปจากหน้าจอได้



การเปลี่ยนแปลงข้อมูลบนเวิร์ดแอดเดรส จะทำให้การแสดงlibraryเปลี่ยนไป ซึ่งการเปลี่ยนแปลงในลักษณะที่ความเร็วสูง จะทำให้ภาพเคลื่อนไหวที่แสดงออกมามีความต่อเนื่อง

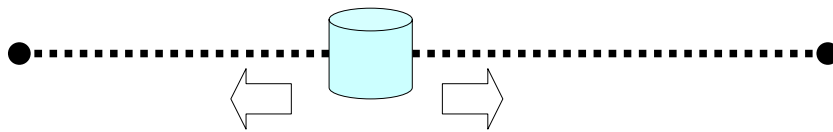


3. การใช้งานF tag

F tag จะใช้ในการแสดงรูปภาพในตำแหน่งที่ต้องการบนหน้าจอที่กำลังใช้งานอยู่ ตำแหน่งในการเคลื่อนที่จะขึ้นอยู่กับ การเปลี่ยนแปลงของข้อมูล ซึ่งจะมีการเคลื่อนที่ใน 2 ลักษณะคือ การเคลื่อนที่ระหว่างจุด 2 จุด และการเคลื่อนที่ที่อยู่ในพื้นที่ที่กำหนด

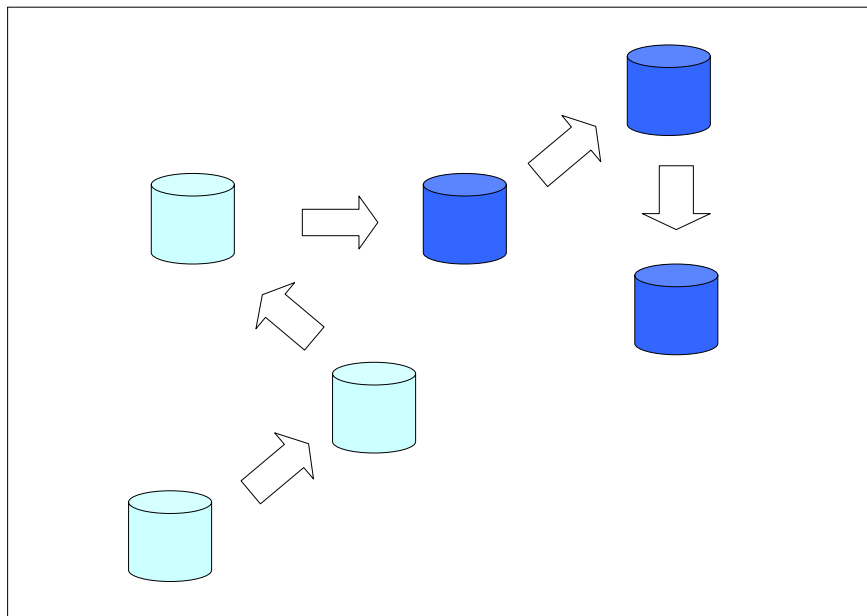
- การเคลื่อนที่ระหว่างจุด 2 จุด

การเคลื่อนที่ของlibraryจะเกิดขึ้นได้ระหว่างจุด 2 จุดที่กำหนดให้เท่านั้น



- การเคลื่อนที่ที่อยู่ในพื้นที่ที่กำหนด

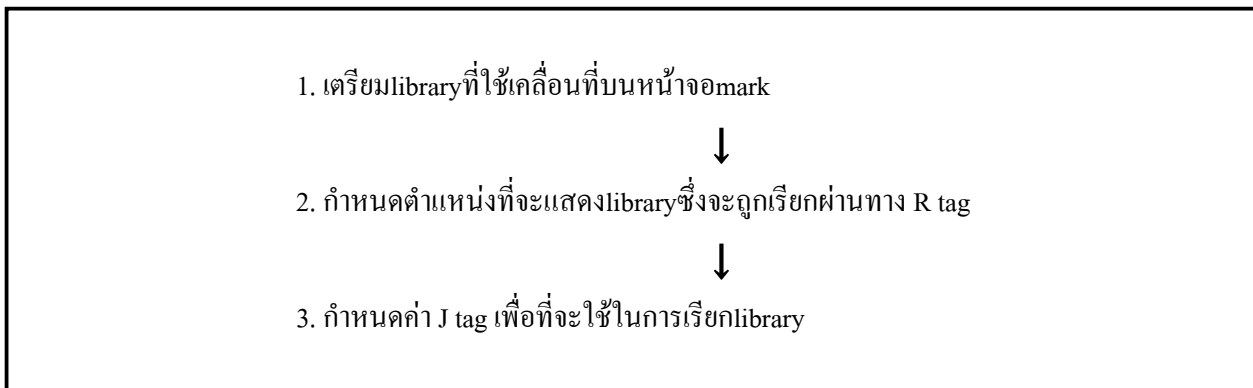
การเคลื่อนที่ของlibraryจะเกิดขึ้นบนหน้าจอหลักซึ่งอยู่ในพื้นที่ที่กำหนดให้เท่านั้น





การแสดงผล mark (J tag) และการกำหนดการเคลื่อนไหว (R tag)

- ขั้นตอนการตั้งค่าของภาพเคลื่อนไหว

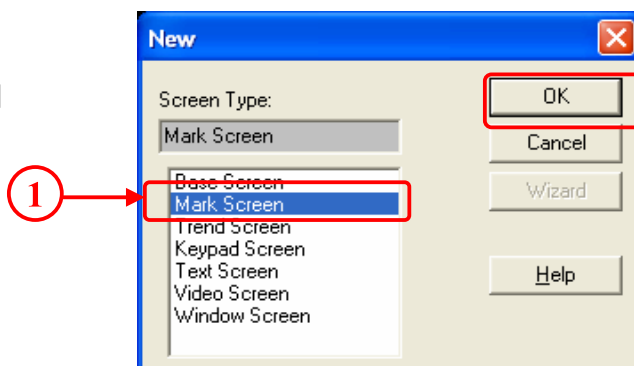


(1) เตรียมlibraryที่ใช้กับ J tag

library ที่ถูกแสดง โดย J tag จะถูกสร้างได้บนหน้าจอmarkเท่านั้น และเปิดหน้าจอmark โดยการเลือกจากชนิดของหน้าจอในขณะที่เปิดหน้าจอหลักอยู่

1 -----

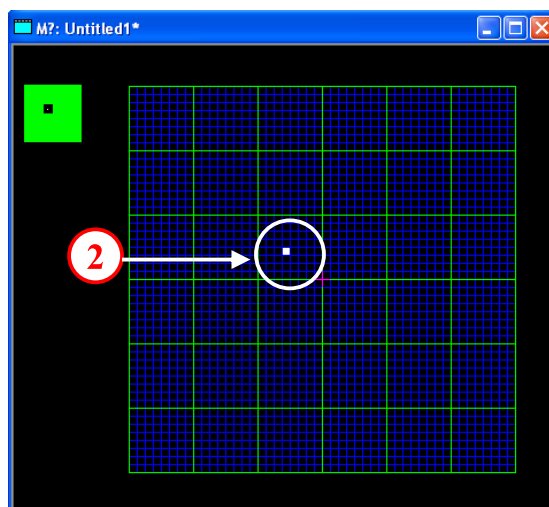
เลือกหน้าจอmarkจากหน้าต่าง[New] แล้วกดปุ่ม [OK]



2 -----

วาด mark โดยใช้จุด

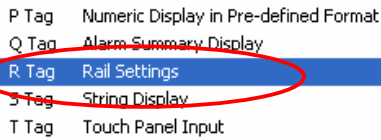
ภายในพื้นที่การสร้าง mark นั้นเมื่อคลิกเมาส์จะปรากฏจุดสีขาวให้เห็น ถ้าทำการคลิก 2 ครั้งติดกันก็จะกลายเป็นสีดำ นอกจากนี้ยังสามารถเคลื่อนย้ายได้โดยการลากเมาส์



(2) การเลือก R tag

1 -----

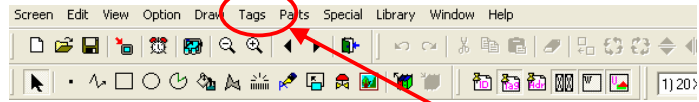
เลือก R tag จาก Tags บนแถบเมนู



หรือคลิกที่ไอคอน R tag



แถบเมนู



แถบเมนูTag



การตั้งค่าสำหรับการแสดงภาพเคลื่อนไหว

1 -----

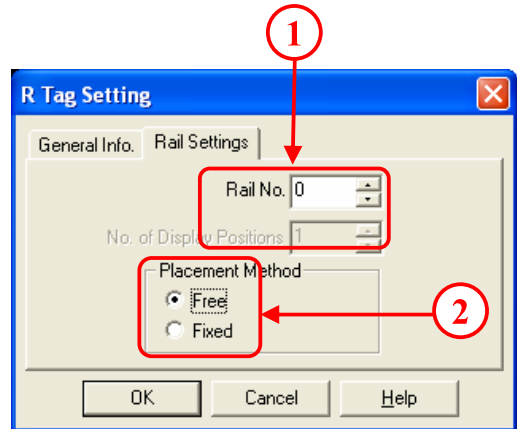
Rail No.: เป็นตัวเลขที่สัมพันธ์กับ J tag กำหนดให้มีค่าเดียวกับค่าที่ J Tag ที่ใช้สำหรับเรียก mark

No. of Display Positions: จะกำหนดค่านี้เมื่อ[Placement Method]เป็นแบบ[Fixed] กำหนดตำแหน่งการแสดงผลสำหรับ mark แบบเคลื่อนไหวไว้ล่วงหน้า

2 -----

Free: สามารถทำการกำหนดค่าตำแหน่งการแสดงผลได้ถึง 99 ตำแหน่งอย่างอิสระบนหน้าจอ

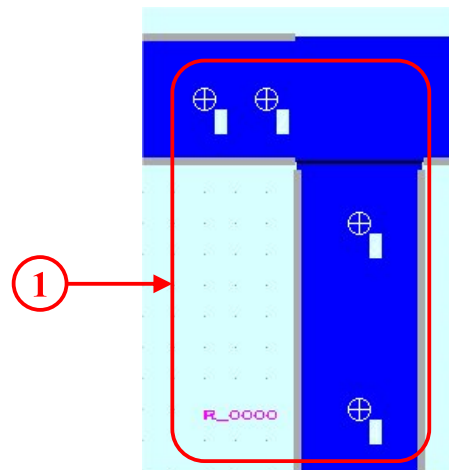
Fixed: จะกำหนดได้เฉพาะค่าใน[No. of Display Positions] เท่านั้น เมื่อ No. of Display Positions มีค่ามากกว่า 1 จะสามารถทำการเลือกใช้ในการแสดงแบบเส้นตรงซึ่งจำกัดตำแหน่งของ R-tag ให้อยู่ระหว่างจุดเริ่มและจุดสิ้นสุด



(4) การกำหนดจุด R tag

1 -----

ตำแหน่งแสดงจะถูกกำหนดเมื่อทำการคลิกที่ปุ่ม OK สามารถคลิกบนตำแหน่งที่ต้องการเพื่อปรับเปลี่ยนตำแหน่งบนหน้าจอ



(5) การแสดง mark (J tag) แบบเคลื่อนไหว

J tag ใช้แสดงmarkแบบเคลื่อนไหวบนตำแหน่งของรางแสดงผล (กำหนดโดยการใช้ R tag) ข้อมูลที่เก็บอยู่ในเวิร์ดแอดเดรสนี้จะใช้บอกตำแหน่งที่จะทำการเคลื่อนที่ไป

1 -----

เลือก J tag จาก Tags บนแถบเมนู



หรือคลิกที่ไอคอน J tag



แถบเมนู



แถบเครื่องมือTag



(6) การตั้งค่าหน้าจอ Designated Screen แบบโดยตรง

ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงหน้าจอmarkที่จะเรียกใช้ได้

1 -----

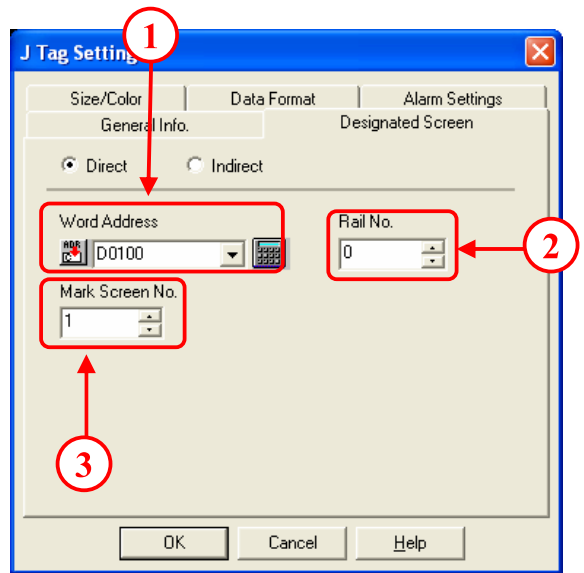
กำหนดค่าเวิร์ดแอดเดรส ซึ่งใช้สำหรับการเก็บข้อมูลของตำแหน่งการแสดงผลบนหน้าจอmark

2 -----

กำหนดค่าหมายเลขรางแสดงผลของ R tag ที่จะถูกเรียกบนหน้าจอmark

3 -----

กำหนดหมายเลขหน้าจอmarkไปสำหรับการเรียกหน้าจอ



(7) การตั้งค่าหน้าจอ Designated Screen แบบโดยอ้อม

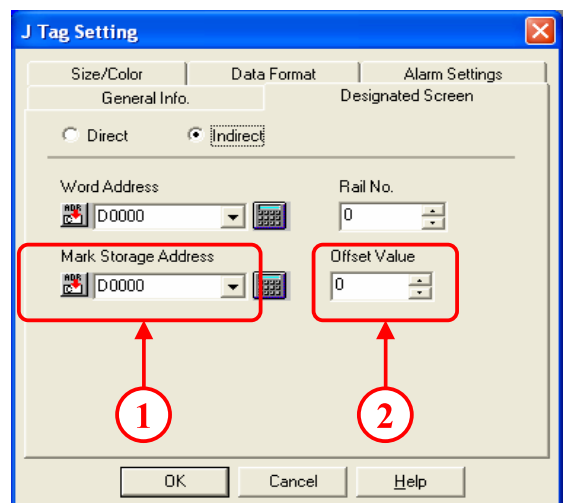
เก็บหมายเลขหน้าจอไว้ในแอดเดรส Mark Storage Address ทำให้สามารถเปลี่ยนแปลงหน้าจอmarkที่จะเรียกใช้ได้

1 -----

กำหนดค่าเวิร์ดแอดเดรส ซึ่งใช้สำหรับการเก็บข้อมูลของตำแหน่งการแสดงผลบนหน้าจอmark

2 -----

การกำหนดค่าออฟเซตที่จะถูกบวกเข้าไปในข้อมูลของ Mark Word Address รูปภาพของหมายเลขหน้าจอทั้งหมดจะถูกแสดงผลเมื่อไม่ต้องการใช้ค่าออฟเซตกำหนดค่าให้เป็นศูนย์





แบบฝึก การแสดง mark (J tag) และการกำหนดการเคลื่อนไหว (R tag)

ใช้ตัวอย่างหน้าจอตัวอย่างในการแสดง mark (J tag) และการกำหนดการเคลื่อนไหว (R tag)

กำหนดการใช้งาน L tag และ R tag ที่อยู่บนหน้าจอตัวอย่าง เพื่อแสดงรูปภาพเคลื่อนไหว

ขั้นตอนการกำหนดค่าของภาพเคลื่อนไหว

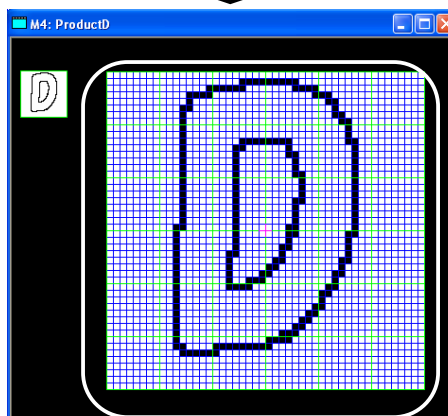
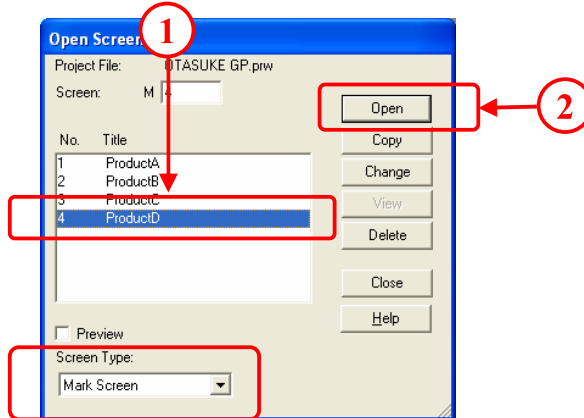
1. เตรียม library ที่จะเคลื่อนที่บนหน้าจอ mark, [M4]
- ↓
2. เปิดหน้าจอหลัก, [B12] และกำหนดตำแหน่งที่เรียก library ผ่านทาง R tag
- ↓
3. กำหนดค่า J tag ที่เรียกอยู่บนหน้าจอ mark, [M4]

เตรียม library

ในตัวอย่างนี้ library ที่ใช้แสดงผ่านทาง L tag ได้จัดเตรียมไว้เรียบร้อยแล้วบนหน้าจอ mark, [M4]

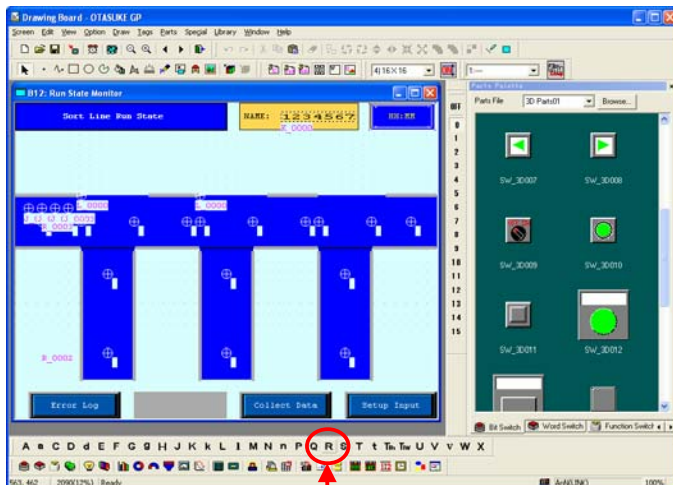
1 -----
เลือกหน้าจอ mark จากช่อง [Screen Type]

2 -----
เลือก [M4_ProductD]



(2) เปิดหน้าต่างกำหนดค่า R tag

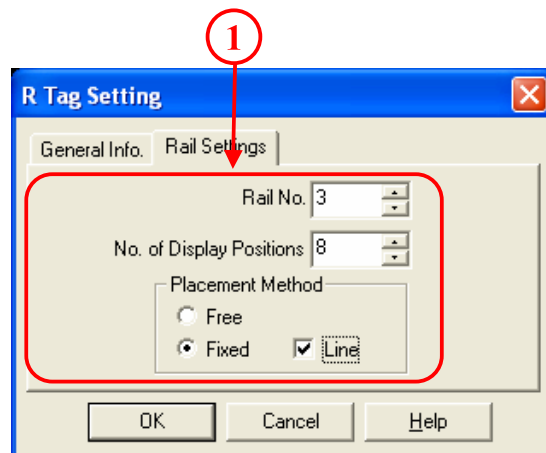
1 -----
เปิด B12 และคลิกที่ไอคอน[R tag]จากแถบเครื่องมือ tag



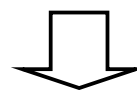
1

(3) วางR tag(ตั้งค่าารางแสดงผล)

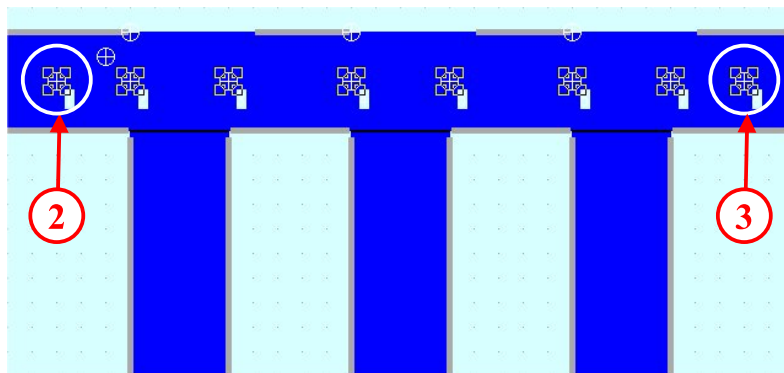
1 -----
เลือกที่แถบ [Rail Settings]
ใส่ค่า [3] ในช่อง [Rail No.]
เลือกที่ช่อง [Fixed] และ [Line] ที่[Placement Method]
ใส่ค่า [8] ในช่อง [No. of Display Positions]



2 -----
หลังจากกำหนดค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกที่ [OK] และคลิกที่จุดเริ่มต้นของตำแหน่งแสดงผลของหน้าจอmark



3 -----
ต่อจากนั้นคลิกที่จุดสิ้นสุด
ตำแหน่งการแสดงผลของหน้าจอmarkถูก
กำหนดค่าให้อยู่ระหว่างจุดเริ่มต้นและ
จุดสิ้นสุด



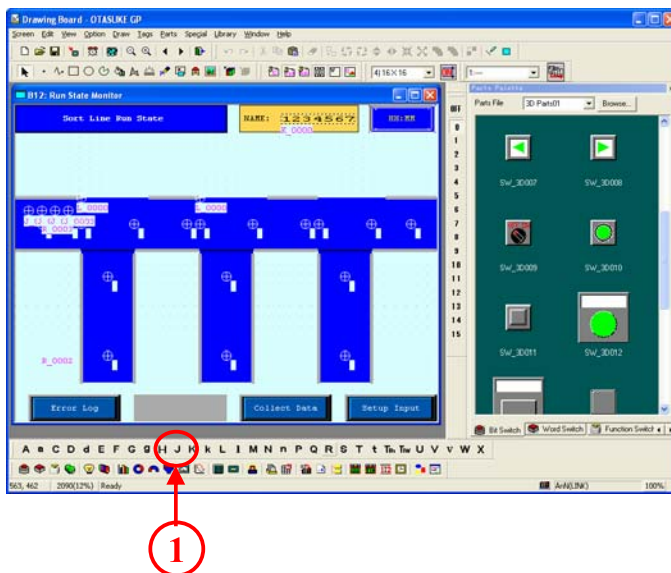
★ ข้อแนะนำ

การกำหนดจุดบนขอบเขตนี้ไม่ควรทำให้ซ้อนทับกันเมื่อแสดงmarkจริงๆ เพราะอาจจะทำให้การแสดงผลเกิดความผิดพลาดได้

(4) เปิด J tag (ตั้งค่าการแสดงผล mark แบบเคลื่อนไหว)

1 -----

คลิกที่ไอคอน [J tag] ที่อยู่บนแถบเครื่องมือTag



(5) ตั้งค่านำจอ Designated Screen

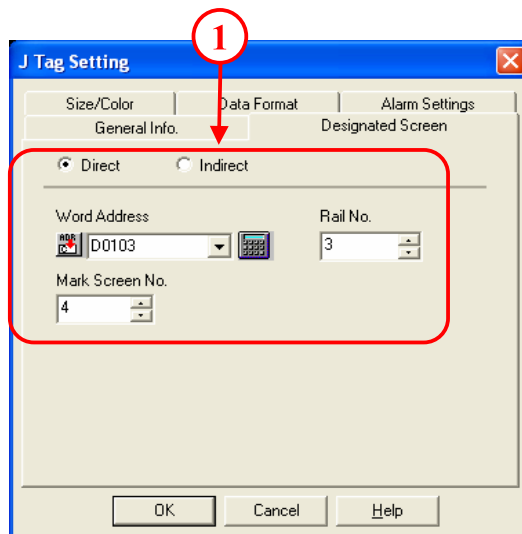
เลือกที่แถบ Designated Screen แล้วเลือกที่ช่อง [Direct]

1 -----

กำหนดค่าเวิร์ดแอดเดรสเป็น [D103]

ที่ช่อง [Rail No.] ใส่ค่า[3]

และช่อง [Screen No.] ใส่ค่าเท่ากับ [4]



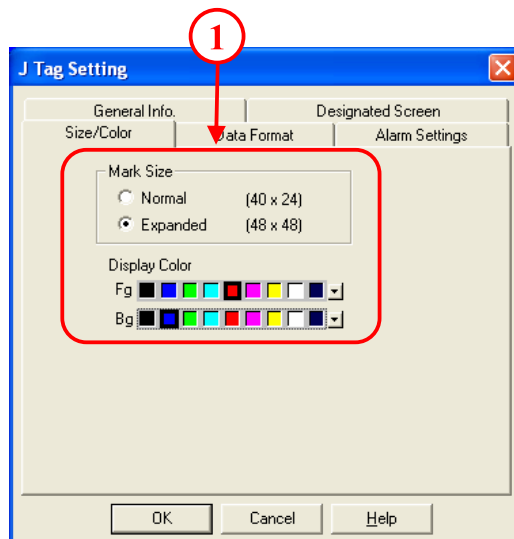
(6) ตั้งค่าขนาด/สี

1 -----

เลือกที่แถบ[Size/Color] แล้วกำหนดค่าต่างๆดังนี้

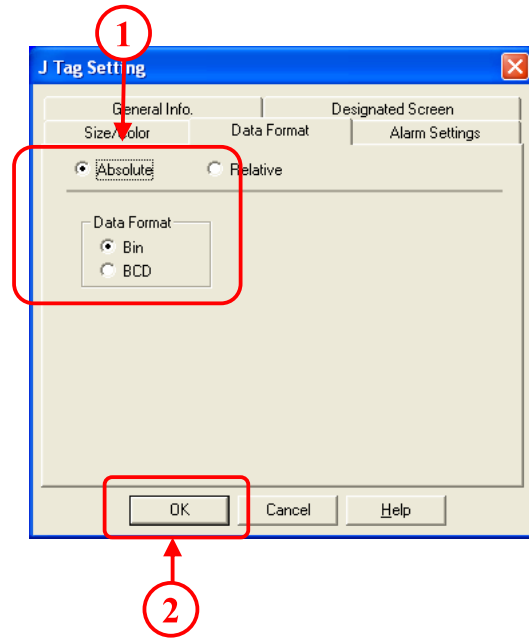
ที่ช่อง [Mark Size] ให้เลือกเป็น [Expanded (48x48)]

และช่อง [Display Color] เลือก Fg เป็น Red และBg เป็น Blue



(7) ตั้งค่ารูปแบบข้อมูล

- 1 -----
เลือกที่ช่อง [Absolute] และในช่อง [Data Format] เลือกเป็น [Bin]
- 2 -----
คลิกที่ปุ่ม[OK] และทำการวาง J tag ลงบนหน้าจอ

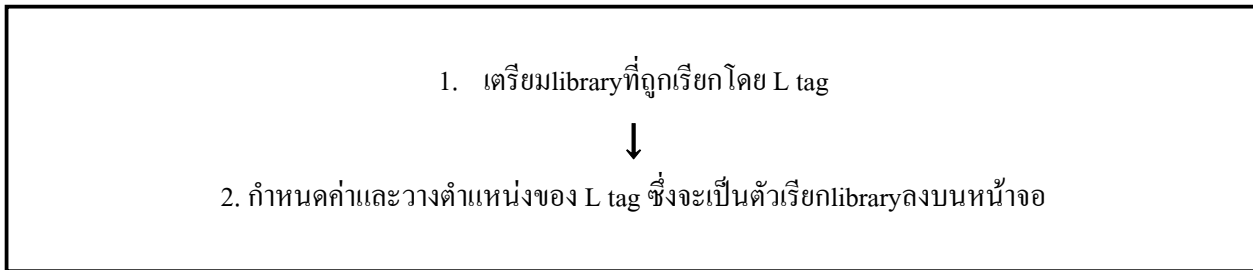




解説

การแสดง library (L tag)

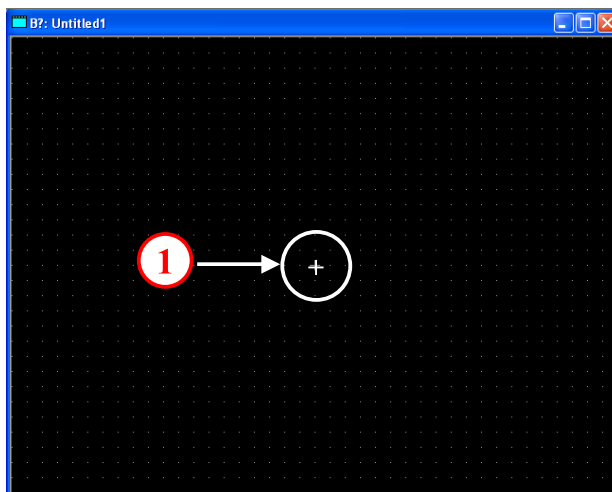
ขั้นตอนการตั้งค่าการแสดง library



(1) การเตรียมlibraryที่จะถูกใช้ในการแสดงผลโดย L tag

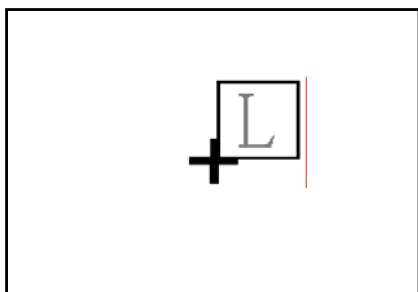
เมื่อทำการสร้างlibraryที่จะถูกใช้ในการแสดงผลโดย L tag บนหน้าจอหลักแล้วจะปรากฏตำแหน่งที่เรียกว่า basis position ซึ่งBasis position จะถูกเรียกออกมาตามตำแหน่งที่กำหนดโดย L tag คล้ายกับว่าซ้อนทับกันอยู่

1. จุดกึ่งกลางของหน้าจอเป็นตำแหน่งโดยทั่วไปที่libraryจะถูกเรียกออกมาเพื่อแสดงผล และจะถูกเรียกออกมาซ้อนทับกับตำแหน่งของ L tag
- ถ้าทำการแสดงรูปตรงจุดกึ่งกลางของหน้าจอจะทำให้ง่ายต่อการสังเกตเห็นเมื่อถูกเรียกออกมาแสดงผล

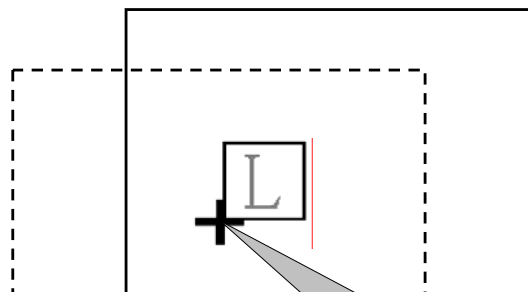
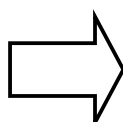


กลไกของหน้าจอแสดงผล

ณ จุดกึ่งกลางของหน้าจอหลัก ซึ่งเป็นตำแหน่งที่รูปภาพจะถูกเรียกออกมาแสดงบนหน้าจอดั้งเดิม จะเป็นตำแหน่งที่ L Tag วางอยู่ เมื่อถูกเรียก



หน้าจอดั้งเดิม
(ตัวอย่าง :หน้าจอหลัก100)



ตำแหน่งที่วาง L Tag บนหน้าจอหลักที่1

หน้าจอ ณ ตำแหน่งปลายทาง=หน้าจอที่วางL-tagไว้
(ตัวอย่าง:หน้าจอหลักที่1)

(2) การเลือก L tag (การแสดงผล library)

1

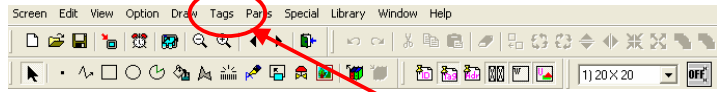
เลือก L tag จากtagบนแถบเมนู



หรือคลิกที่ไอคอน L tag



แถบเมนู



แถบเครื่องมือTag



(3) การตั้งค่าหน้าจอ Designated Screen แบบโดยตรง (Direct)

ถ้าเลือกที่ Direct จะทำให้ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงlibraryที่เรียกใช้ได้

1

การกำหนดวิธีในการเรียกใช้งานlibrary

0->1: libraryจะถูกแสดงเมื่อทริกเกอร์บิตมีการเปลี่ยนแปลงจากปิด->เปิด

1->0: libraryจะถูกแสดงเมื่อทริกเกอร์บิตมีการเปลี่ยนแปลงจาก เปิด->ปิด

2

กำหนดค่าทริกเกอร์บิตแอดเดรสที่ใช้ในการเรียก library

3

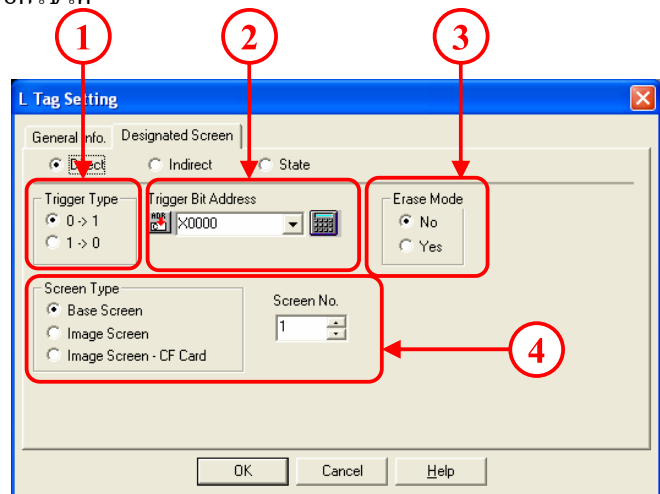
กำหนดค่าโหมดการลบ

No: libraryจะคงการแสดงผลไว้โดยไม่มีกรลบออกไป

Yes:libraryจะทำการแสดงผล และจะถูกลบตามสถานะเปิด/ปิดของทริกเกอร์บิต

4

กำหนดชนิดและจำนวนของหน้าจอที่จะทำการแสดงผล



(4) ตั้งค่านำจอ Designated Screen แบบโดยอ้อม (Indirect)

การเลือกแบบ Indirect จะสามารถทำการเปลี่ยนแปลงlibraryที่จะถูกเรียกได้ โดยการเก็บค่าหมายเลขของหน้าจอไว้ใช้สำหรับเรียกใช้งานลงในเวิร์ดแอดเดรสที่กำหนดไว้

1 -----

การกำหนดวิธีในการเรียกใช้งานlibrary

Indirect: ไม่จำเป็นต้องมีการกำหนดทริกเกอร์บิต

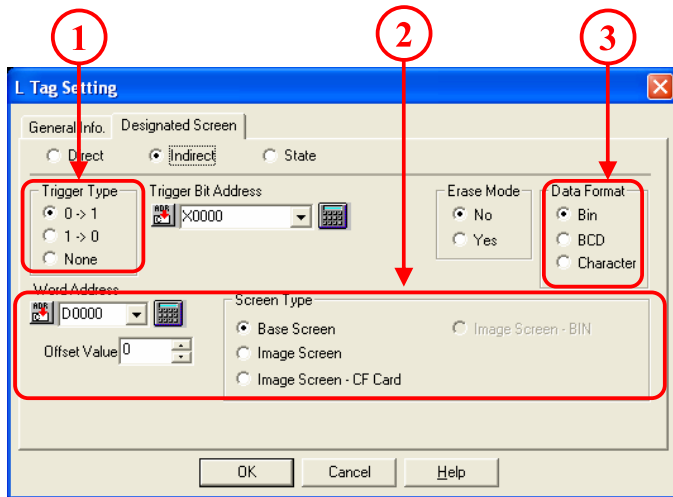
แต่จะทำการเก็บค่าหมายเลขหน้าจอที่จะใช้แสดงผลไว้ในเวิร์ดแอดเดรส เพื่อเปลี่ยนแปลงlibraryที่ต้องการเรียกใช้

2 -----

กำหนดชนิดของหน้าจอและเวิร์ดแอดเดรสที่เก็บค่าของหมายเลขหน้าจอ หากกำหนดที่ค่า [Offset Value] เครื่องจะแสดงผลlibraryของหมายเลขหน้าจอตาม offset value บวกกับข้อมูลที่เก็บอยู่ในเวิร์ดแอดเดรส หากไม่ต้องการกำหนดค่าใดๆ ให้ตั้งค่าoffset value เป็น 0

3 -----

กำหนดรูปแบบข้อมูลของจำนวนหน้าจอ ที่เก็บอยู่ในเวิร์ดแอดเดรส

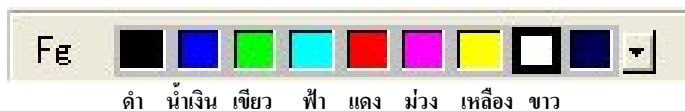


★ **ข้อแนะนำ**

ข้อแนะนำเมื่อทำการวาง L tag

1. เพื่อความสะดวกในการแสดงผลหน้าจอพยายามอย่าใช้ Fill กับlibraryที่ถูกเรียกใช้ เพราะอาจจะทำให้เส้นหายไปและอาจทำให้สีที่เติมไว้มีการรั่วไหลได้
2. เมื่อกำหนดให้ [Erase Mode] เป็น [Yes] ในหน้าต่างการกำหนดค่า L tag, สีของlibraryจะเปลี่ยนแปลงโดยการซ้อนทับสีของพื้นหลัง

ตัวอย่าง: การรวมกันของสีเมื่อใช้การแสดงผลแบบ 8 สี



Display Bg	สีดำ	สีน้ำเงิน	สีเขียว	สีฟ้า	สีแดง	สีม่วง	สีเหลือง	สีขาว
สีดำ	สีดำ	สีน้ำเงิน	สีเขียว	สีฟ้า	สีแดง	สีม่วง	สีเหลือง	สีขาว
สีน้ำเงิน	สีน้ำเงิน	สีดำ	สีฟ้า	สีเขียว	สีม่วง	สีแดง	สีขาว	สีเหลือง
สีเขียว	สีเขียว	สีฟ้า	สีดำ	สีน้ำเงิน	สีเหลือง	สีขาว	สีแดง	สีม่วง
สีฟ้า	สีฟ้า	สีเขียว	สีน้ำเงิน	สีดำ	สีขาว	สีเหลือง	สีม่วง	สีแดง
สีแดง	สีแดง	สีม่วง	สีเหลือง	สีขาว	สีดำ	สีน้ำเงิน	สีเขียว	สีฟ้า
สีม่วง	สีม่วง	สีแดง	สีขาว	สีเหลือง	สีน้ำเงิน	สีดำ	สีฟ้า	สีเขียว
สีเหลือง	สีเหลือง	สีขาว	สีแดง	สีม่วง	สีเขียว	สีฟ้า	สีดำ	สีน้ำเงิน
สีขาว	สีขาว	สีเหลือง	สีม่วง	สีแดง	สีฟ้า	สีเขียว	สีน้ำเงิน	สีดำ



แบบฝึก การแสดง library (L tag)

การใช้หน้าจอตัวอย่างในการฝึกการแสดง library

การเปลี่ยนแปลงของหน่วยงานจะถูกแสดงผลโดยการ
ซ้อนทับกันของ L tag 2 อัน
สถานะ เปิด/ปิดของบิตเดียวกัน จะทำให้libraryถูกแสดงเมื่อมี
สถานะเป็น ON และที่มีค่าเป็น OFF จะถูกเปลี่ยนแปลง

ขั้นตอนการกำหนดค่าของภาพเคลื่อนไหว

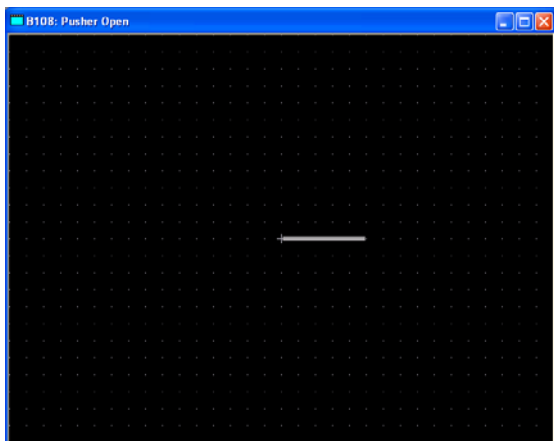
1. เตรียมlibraryที่จะถูกเรียก โดย L tag บน [B108, 109]



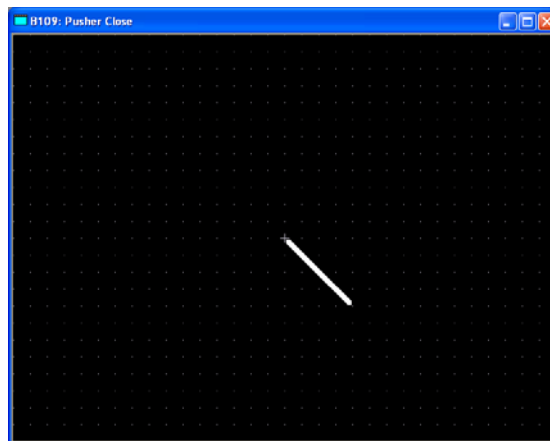
2. เปิด [B12] และกำหนดค่า/วางตำแหน่งของ L tag

(1) เตรียมlibraryที่ใช้ในการแสดงผล

ในตัวอย่างนี้ ได้เตรียมlibraryที่ใช้แสดงผลผ่านทาง L tag ในหน้าจอไว้เรียบร้อยแล้ว คังรูปที่แสดง B108 และ B 109



การแสดงผลlibraryเมื่อสถานะของบิตเป็นปิด(B108)

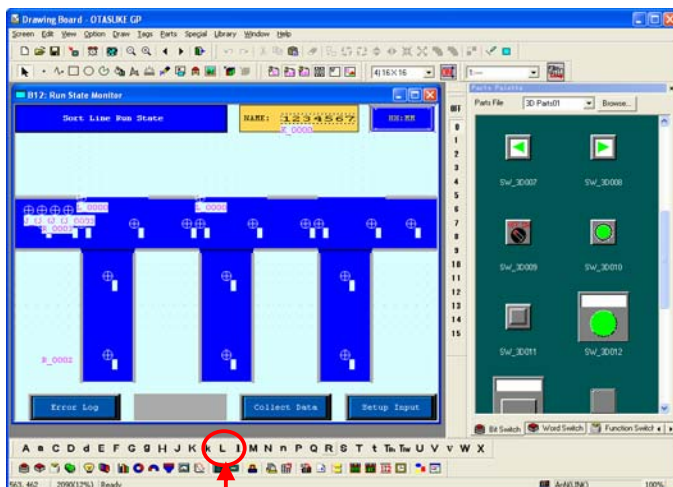


การแสดงผลlibraryเมื่อสถานะของบิตเป็นเปิด (B109)

(2) เปิดการตั้งค่า L tag

1 -----

เปิด B12 และคลิกที่ไอคอน L tag จากแถบเครื่องมือTag



(3) ตั้งค่านำจอ Designated Screen (library เมื่อสถานะของบิตเป็นเปิด)

1 -----

เลือกที่ช่อง[Direct]

2 -----

กำหนดค่าต่างๆ ดังนี้

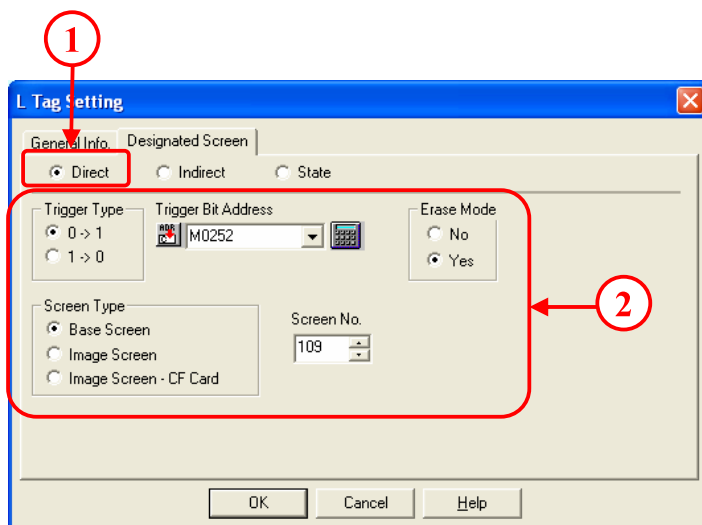
ช่อง [Trigger Type] กำหนดเป็น [0 -> 1]

ช่อง [Trigger Bit Address] กำหนดเป็น [M252]

ช่อง [Erase Mode] กำหนดเป็น [Yes]

ช่อง [Screen Type] กำหนดเป็น [Base Screen]

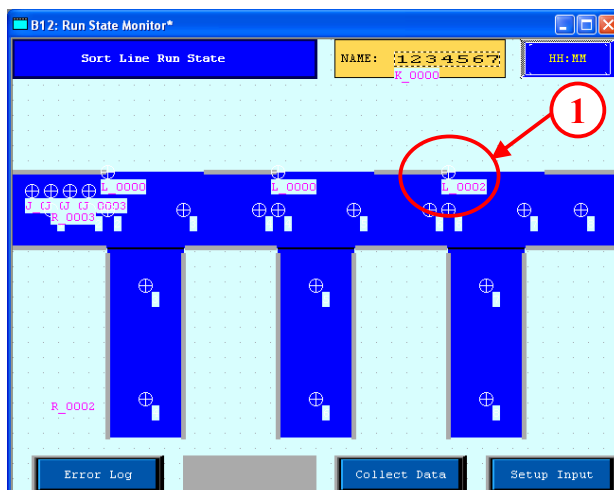
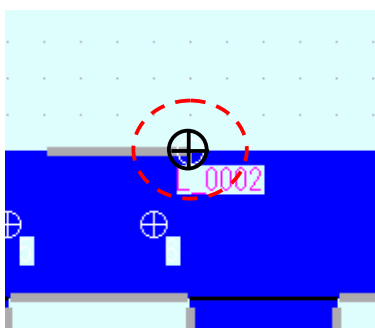
ช่อง [Screen No.] กำหนดเป็น [109]



(4) วาง L tagลงบนหน้าจอ

1 -----

หลังจากกำหนดค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกที่ OK และวางL tag บนตำแหน่งที่แสดงดังรูปด้านล่าง



(5) การตั้งค่าหน้าจอ Designated Screen (libraryเมื่อสถานะของบิตเป็นปิด)

เปิด L tag อันใหม่

1 -----

เลือกที่ช่อง Direct

2 -----

กำหนดค่าต่างๆ ดังนี้

ช่อง [Trigger Type] กำหนดค่าเป็น [1->0]

ช่อง [Trigger Bit Address] กำหนดค่าเป็น [M252]

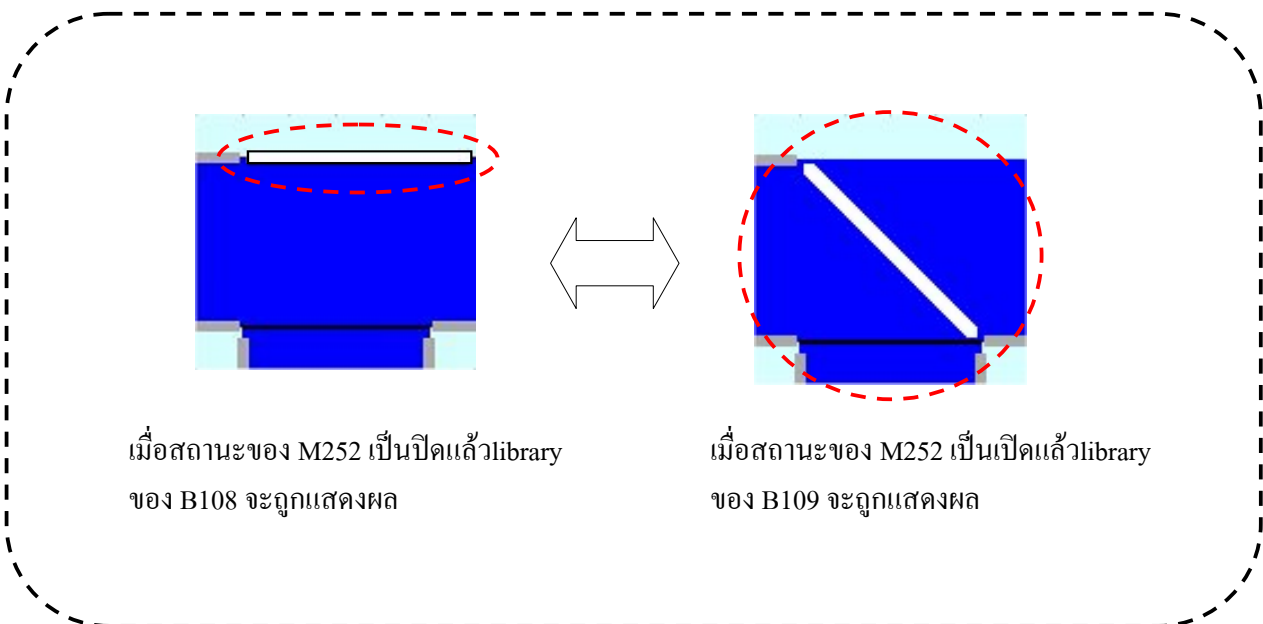
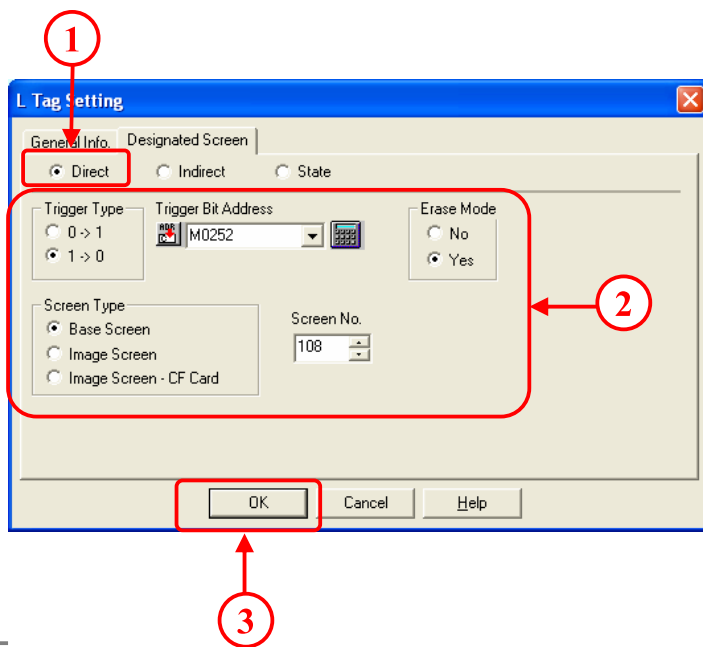
ช่อง [Erase Mode] กำหนดค่าเป็น [Yes]

ช่อง [Screen Type] กำหนดเป็น [Base Screen]

ช่อง [Screen No.] กำหนดค่าเป็น [108]

3 -----

หลังจากตั้งค่าเสร็จเรียบร้อยแล้ว คลิกที่OK และวาง L tag
อันใหม่ลงบนตำแหน่งแบบรูปด้านบน



ขั้นตอนการกำหนดค่าของสถานะการแสดงผล

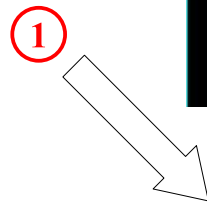
1. เตรียมlibraryไว้หลายๆ อัน ที่จะถูกเรียกให้แสดงผลโดย L tag
- ↓
2. กำหนดค่า และวางตำแหน่งของ L tag บนหน้าจอในตำแหน่งที่จะเรียกlibraryออกมา

(1) เตรียมlibraryหลายๆอันเพื่อใช้สับเปลี่ยนในการแสดงผลโดย L tag

1 สำหรับlibraryที่จะใช้สับเปลี่ยนในการแสดงผลโดยการใช้งัดชั้น State นั้น โปรดใส่สีพื้นหลังให้เหมือนกับสีของหน้าจอหลัก (ใส่เป็นพื้นที่สี่เหลี่ยม) ที่วาง L Tag ไว้

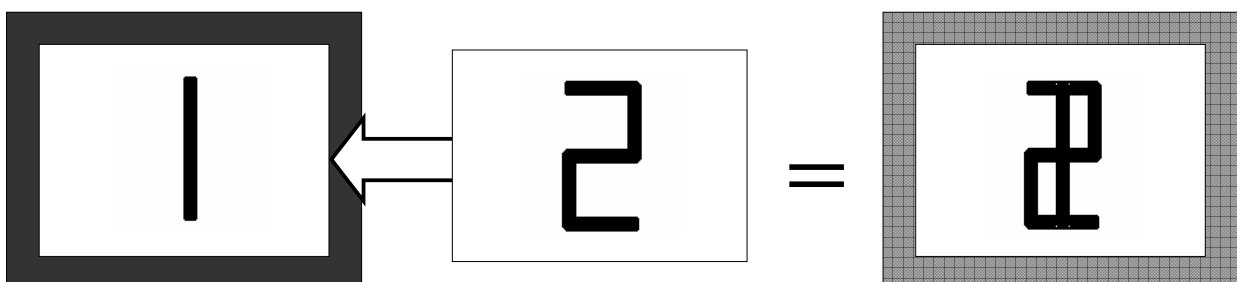
หากไม่ทำการใส่สีของพื้นหลังไว้ในช่องสี่เหลี่ยมดังกล่าวไปแล้วนั้น จะทำให้เกิดการซ้อนทับกับการแสดงผลของlibraryก่อนหน้า และจะเป็นผลให้การแสดงผลออกมาไม่ถูกต้อง

เมื่อทำการสร้างlibraryที่ใช้เรียกบนหน้าจอหลักแล้ว libraryจะถูกเรียกออกมาที่ตำแหน่งตรงกึ่งกลางของหน้าจอหลัก ซึ่งจะซ้อนทับอยู่กับตำแหน่งของ L tag



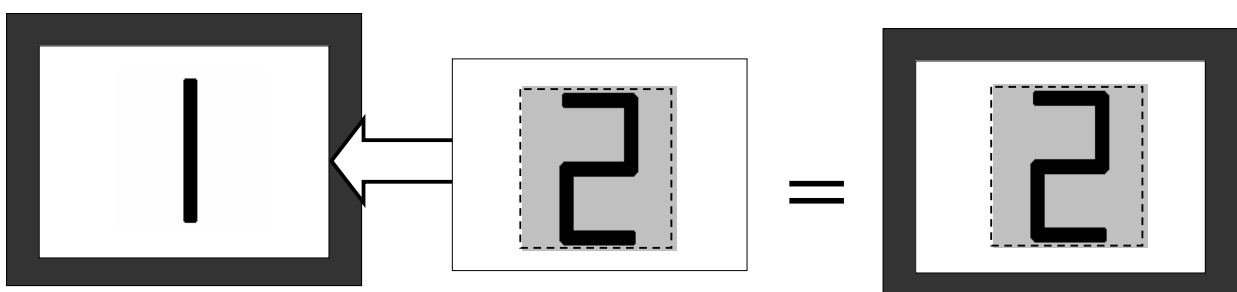
เมื่อไม่ได้มีการเตรียมพื้นหลังให้กับlibraryที่จะถูกเรียก

ถ้า [2] ถูกเรียกออกมาให้แสดงผลบนหน้าจอบนตำแหน่งเดียวกับ [1] จะทำให้เกิดการซ้อนทับกันของ [1] และ [2]



เมื่อมีการเตรียมพื้นหลังให้กับlibraryที่จะถูกเรียก

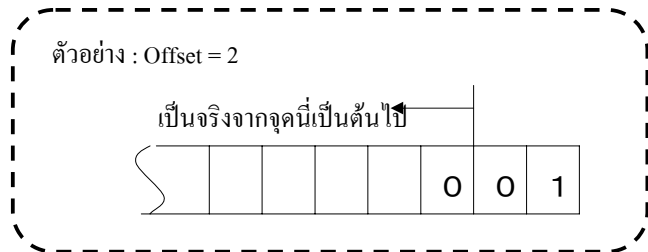
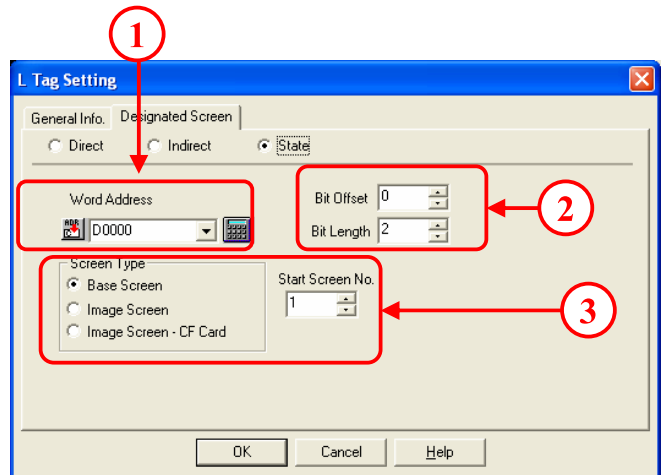
ถ้า [2] ถูกเรียกออกมาให้แสดงผลบนหน้าจอบนตำแหน่งเดียวกับ [1] จะไม่ทำให้เกิดการซ้อนทับกันของ [1] และ [2]



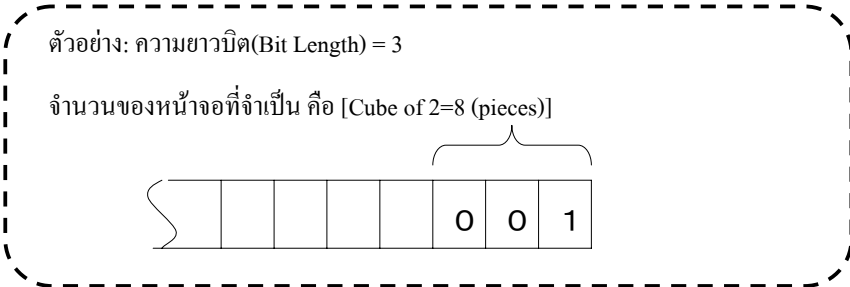
(2) ตั้งค่ารูปแบบข้อมูล

1 -----
 การเปลี่ยนแปลงของข้อมูลที่เก็บในเวิร์ดแอดเดรสจะทำให้การแสดงผลบนหน้าจอมีการเปลี่ยนแปลง

2 -----
Bit Offset: กำหนดเป็นตำแหน่งของบิตที่ใช้เป็นตัวทริกเกอร์สถานะ

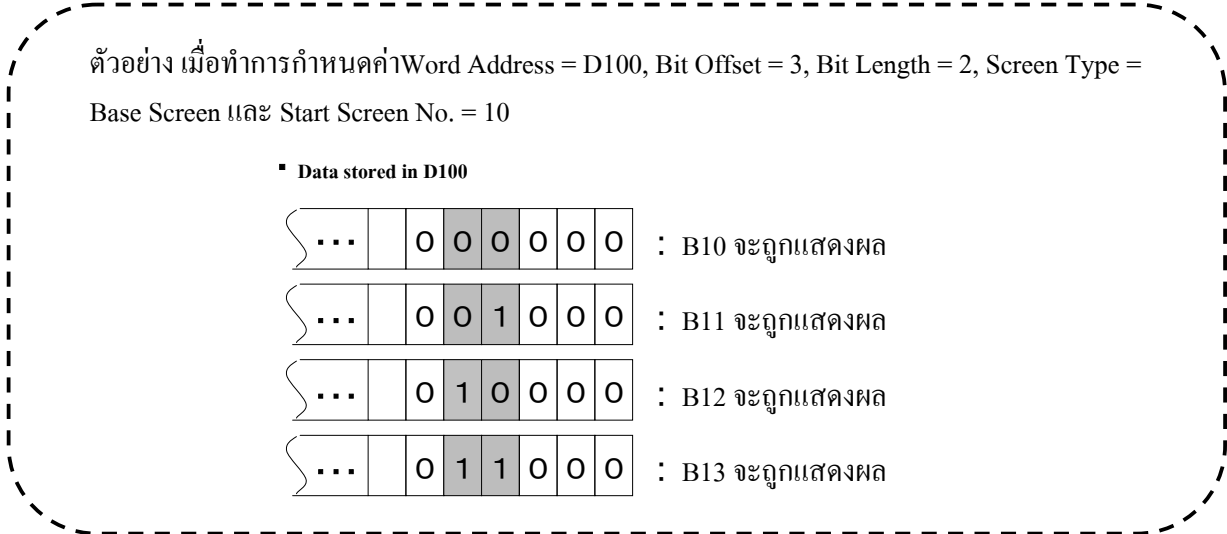


Bit Length: กำหนดความยาวของบิตที่ใช้สำหรับเปลี่ยนหน้าจอ จำนวนของlibraryที่เปลี่ยนจะขึ้นอยู่กับค่าของความยาวบิต



3 -----
Screen Type: กำหนดชนิดของหน้าจอที่ใช้ในการแสดงผล

Start Screen No.: กำหนดจำนวนหน้าต่างเริ่มต้นของการแสดงผลบนหน้าจอ





การแสดง library แบบอิสระ (F tag)

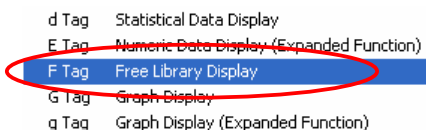
ขั้นตอนการกำหนดค่าภาพเคลื่อนไหว

1. เตรียม library แบบเคลื่อนไหวผ่านทาง F tag
- ↓
2. กำหนดค่าและวาง F tag ลงบนหน้าจอที่ซึ่งมีการเคลื่อนที่ของ library

(1) การเลือก F tag (การแสดงผล library แบบอิสระ)

1 -----

เลือก F tag จาก Tags บนแถบเมนู



หรือคลิกที่ไอคอน F tag



แถบเมนู



แถบเมนู Tag



(2) การตั้งค่าหน้าจอ Designated Screen แบบโดยตรง(Direct)

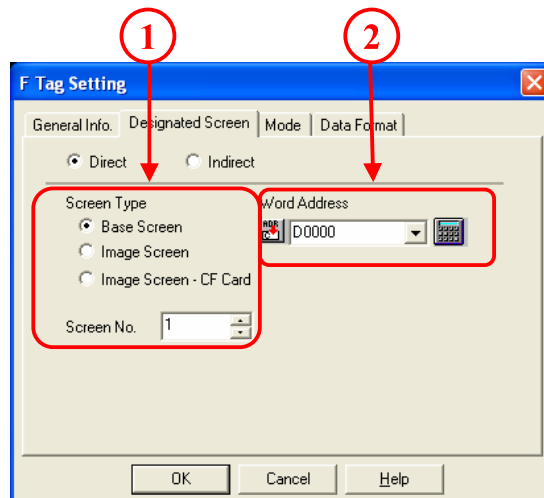
หากทำการเลือก Direct จะทำให้มีการกำหนด library ตายตัว

1 -----

กำหนดชนิดของหน้าจอและหมายเลขหน้าจอ

2 -----

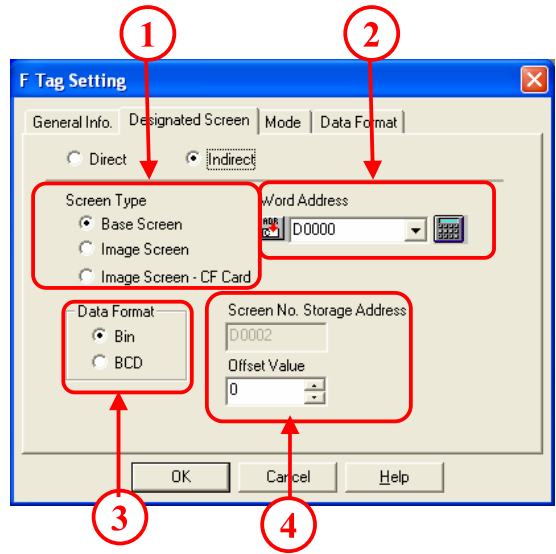
เก็บข้อมูลของตำแหน่งที่จะแสดงผล



(3) การตั้งค่าหน้าจอ Designated Screen แบบโดยอ้อม(Indirect)

การเลือกแบบ Indirect จะทำให้สามารถเปลี่ยนlibraryได้โดยการเรียกจากหมายเลขหน้าจอที่เก็บไว้เป็นค่าของเวิร์ดแอดเดรสที่กำหนดไว้

- 1 -----
กำหนดชนิดของหน้าจอและหมายเลขหน้าจอ
- 2 -----
เก็บข้อมูลของตำแหน่งที่จะแสดงผล
- 3 -----
กำหนดชนิดของข้อมูลของหมายเลขหน้าจอแสดงผล ซึ่งจะถูกรวบรวมไว้ในแอดเดรสการเก็บค่าจำนวนหน้าจอแสดงผล
- 4 -----

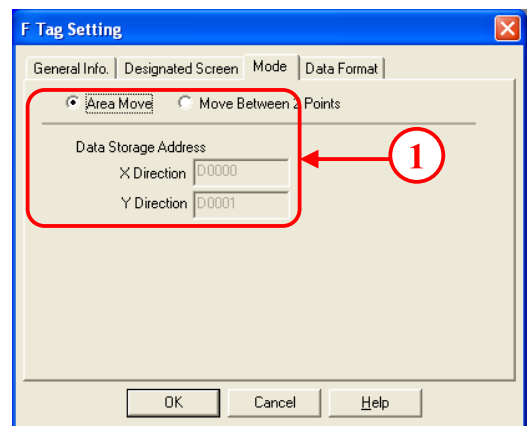


Screen No. Storage Address : กำหนดเวิร์ดแอดเดรสที่เก็บหมายเลขหน้าจอแสดงผล

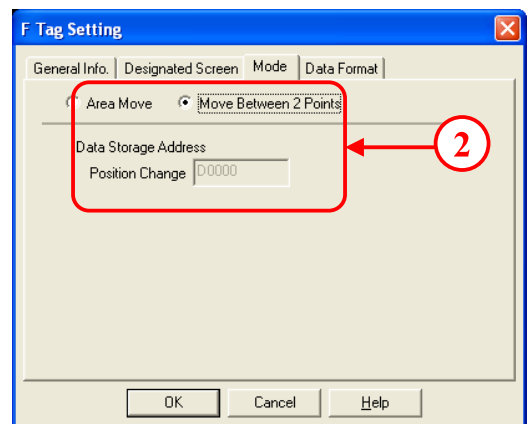
Offset Value: กำหนดค่าออฟเซตที่จะถูกบวกเข้ากับข้อมูลของเวิร์ดแอดเดรส รูปภาพของหมายเลขหน้าจอแสดงผลทั้งหมดจะถูกแสดง หากไม่ต้องการใช้ค่าออฟเซตนี้ให้กำหนดค่าให้เป็นศูนย์

(4) การกำหนดโหมดการแสดงผล

- 1 -----
Area Movement: กำหนดการเคลื่อนย้ายจากจุดเริ่มต้นของทิศทาง X/Y และเคลื่อนย้ายหน้าจอไปยังตำแหน่งที่ต้องการ (หมายเหตุ: จุดเริ่มต้นจะอยู่ด้านบนซ้ายมือ)
- | | |
|------|---------------|
| +0 : | ข้อมูลพิกัด X |
| +1 : | ข้อมูลพิกัด Y |



- 2 -----
Two Point Movement: กำหนดการเคลื่อนย้ายจากจุดเริ่มต้นของการเคลื่อนย้ายหน้าจอบนเส้นระหว่างจุด 2 จุด
- | | |
|------|----------------------|
| +0 : | ข้อมูลการเคลื่อนย้าย |
|------|----------------------|



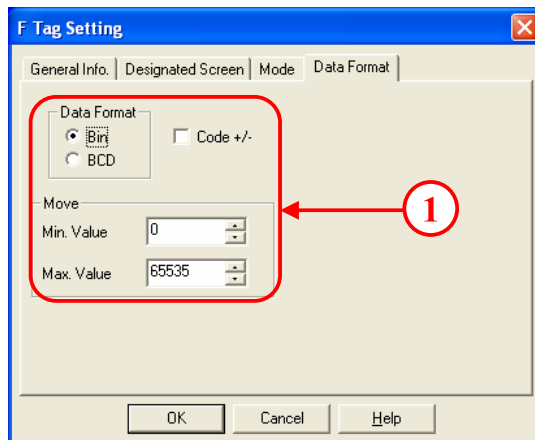
(5) การกำหนดรูปแบบของข้อมูล

1

Data Format: กำหนดรูปแบบข้อมูลที่เก็บไว้ในเวิร์คแอดเดรส

Move: ตั้งค่าของระยะเวลาเคลื่อนย้ายข้อมูลตามที่ได้กำหนดไว้ ซึ่งข้อมูลจะถูกแปลงและแสดงผล

▪ [Mode -> Move Between 2 Points]



2

X Range/Y Range: กำหนดค่าระยะเวลาเคลื่อนที่ของข้อมูลในทิศทาง X/Y ตามที่ได้ตั้งค่าเอาไว้ ซึ่งข้อมูลจะถูกแปลงและแสดงผล

▪ [Mode] -> [Area Move]

