User's
Manual

DXAdvanced R4

DX1000/DX1000N/DX2000
カスタムディスプレイ
ユーザーズマニュアル

vigilantplant®

YOKOGAWA
横河電機株式会社

IM 04L41B01-04
3 版

はじめに

このたびは、DX1000/DX1000N/DX2000(以下「DX」と呼びます) をお買い上げいただきましてありがとうございます。
このマニュアルは、DX のカスタムディスプレイ機能について説明したものです。ご使用前にこのマニュアルをよくお読みいただき、正しくお使いください。ユーザーズマニュアル (IM04L41B01-01 または IM04L42B01-01) と合わせてお読みください。

ご注意

- 本書の内容は、性能・機能の向上などにより将来予告なしに変更することがあります。
- 本書の内容に関しては万全を期していますが、万一ご不審の点や誤りなどお気づきのことがありましたら、お手数ですが、当社支社・支店・営業所までご連絡ください。
- 本書の内容の全部または一部を無断で転載、複製することは禁止されています。
- 本製品の TCP/IP ソフトウエアおよび、TCP/IP ソフトウエアに関するドキュメントは、カリフォルニア大学からライセンスを受けた BSD Networking Software, Release 1 をもとに当社で開発 / 作成したものです。

商標

- vigilantplant、DAQSTATION、Daqstation、および DXAdvanced は、当社の登録商標です。
- Microsoft および Windows は、米国 Microsoft Corporation の米国およびその他の国における登録商標または商標です。
- Adobe および Acrobat は、Adobe Systems Incorporated(アドビシステムズ社) の登録商標または商標です。
- 本書に記載している製品名および会社名は、各社の登録商標または商標です。
- 本書では各社の登録商標または商標に、® および ™ マークを表示していません。

履歴

2008 年 11 月 初版発行
2010 年 3 月　2 版発行
2010 年 12 月 3 版発行

3rd Edition: December 2010 (YK)
All Right Reserved, Copyright © 2008, Yokogawa Electric Corporation

このマニュアルの利用方法

利用方法

最初にオペレーションガイドおよびユーザーズマニュアルをお読みいただき、基本的な操作をご理解のうえ、本書をお読みください。

このマニュアルは、以下に示す第 1 章～第 3 章、付録、および索引で構成されています。

章	タイトルと内容
1	**概要と基本操作** カスタムディスプレイを構築するための基本操作を説明しています。
2	**画面と部品の詳細設定** 画面と部品個別の属性について説明しています。
3	**画面データの保存と読み込み** 構築したカスタムディスプレイの保存と読み込みについて説明しています。
付録	カスタムディスプレイを実際に作成する例を紹介しています。
索引	アルファベット順、五十音順の索引を記載しています。

このマニュアルで使用している記号

Note 本機器を取り扱ううえで重要な情報が記載されています。

参照項目の表記

▶ 関連する操作や説明の参照先をこのマークのあとに記述しています。
使用例 ▶ 4.1 節

操作説明ページで使用しているシンボル

操　作 数字で示す順序で各操作をしてください。ここでは、初めて操作をすることを前提に、手順を説明しています。操作内容によっては、すべての操作を必要としない場合があります。

解　説 解説では操作に関する限定事項などを説明しています。

説明書の改訂情報

資料名称　：DX1000/DX1000N/DX2000 カスタムディスプレイユーザーズマニュアル
資料番号　：IM 04L41B01-04

版数	改訂年月	改訂情報、DX 本体リリース番号
初版	2008 年 11 月	新規発行、R3
2 版	2010 年 3 月	部品追加、R4 追加した部品：グループ名部品、システムアイコン部品、メモリサンプルバー部品、日付時刻ラベル部品、バッチグループ番号部品、バッチ名部品、Modbus 入力部品
3 版	2010 年 12 月	属性追加、R4(ファームウエアバージョン 4.11) 追加した属性：バッチ名部品の透明背景、通信入力部品の小数点位置、Modbus 入力部品の小数点位置 変更した機能：バッチ名部品の更新周期　1 秒

目次

はじめに i
このマニュアルの利用方法 ii
説明書の改訂情報 iii

第 1 章　概要と基本操作

1.1　概要 1-1
1.2　ビルダ画面を表示する 1-4
1.3　グリッド (カーソルの移動間隔) を設定する 1-6
1.4　部品を作成する 1-7
1.5　部品を移動する 1-11
1.6　部品のサイズを変更する 1-12
1.7　部品の属性設定ダイアログを表示する 1-13
1.8　部品をコピーする (コピー、貼り付け） 1-14
1.9　部品の配置順を変更する 1-15
1.10　部品の可視属性をほかの部品に依存する 1-16
1.11　部品を Grp 管理に登録する 1-18
1.12　部品を削除する 1-22
1.13　その他の操作 1-23

第 2 章　画面と部品の詳細設定

2.1　画面の属性 2-1
2.2　部品の共通属性 2-2
2.3　ディジタル部品の属性 2-5
2.4　バーグラフ部品の属性 2-7
2.5　トレンド部品の属性 2-9
2.6　スケール部品の属性 2-12
2.7　スイッチ部品の属性 2-15
2.8　ラベル部品の属性 2-17
2.9　タグ No. 部品の属性 2-19
2.10　タグコメント部品の属性 2-21
2.11　簡易ディジタル部品の属性 2-23
2.12　簡易バーグラフ部品の属性 2-24
2.13　単位部品の属性 2-27
2.14　アラームインジケータ部品の属性 2-29
2.15　スパン下限 (スパン上限) 部品の属性 2-30
2.16　メッセージリスト部品の属性 2-32
2.17　アラームリスト部品の属性 2-34
2.18　ビットマップ部品の属性 2-36
2.19　グループ名部品の属性 2-38
2.20　システムアイコン部品の属性 2-40
2.21　メモリサンプルバー部品の属性 2-41
2.22　日付時刻ラベル部品の属性 2-43
2.23　バッチグループ番号部品の属性 2-45
2.24　バッチ名部品の属性 2-47
2.25　線部品の属性 2-49
2.26　長方形部品の属性 2-50
2.27　円部品の属性 2-51
2.28　プッシュボタン部品の属性 2-52

2.29 コメントボックス部品の属性 2-54
2.30 コメントブロック部品の属性 2-55
2.31 通信入力部品の属性 2-57
2.32 Modbus 入力部品の属性 2-59

第 3 章　画面データの保存と読み込み

3.1 画面データを保存する 3-1
3.2 画面データを読み込む 3-4

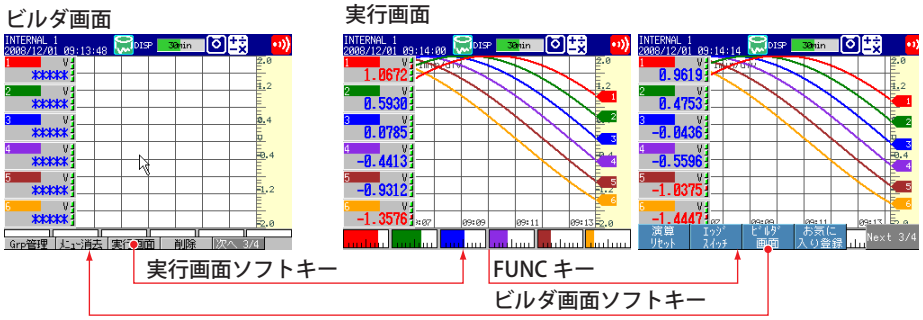
付録

付録 1 カスタムディスプレイの作成例 ..... 付 -1
付録 2 DAQStudio で作成した画面を表示する ..... 付 -10
付録 3 リリースナンバーによる部品の相違 ..... 付 -12

索引

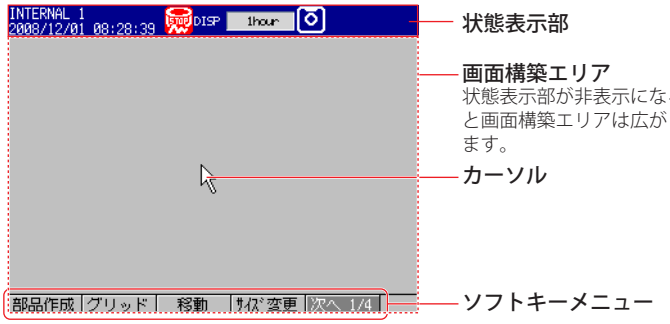
1.1　概要

カスタムディスプレイは、画面を任意に構築して運転画面として利用するための機能です。カスタムディスプレイには、画面を構築する**ビルダ画面**と構築した画面を実際に運転画面として表示する**実行画面**があります。ビルダ画面と実行画面を切り換えることで、実行画面を確認しながら画面を構築できます。



ビルダ画面

画面を構築します。



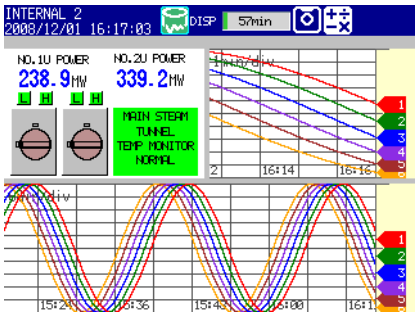
ビルダ画面のソフトキーメニュー

ソフトキーメニュー	内容	参照
部品作成	部品を作成するときに使用します。	1.4 節
グリッド	ビルダ画面のグリッド設定に使用します。	1.3 節
移動	部品の位置を移動するときに使用します。	1.5 節
サイズ変更	部品のサイズを変更するときに使用します。	1.6 節
属性設定	部品の属性を設定するときに使用します。	1.7 節、2 章
貼り付け	部品をコピーして貼り付けるときに使用します。 コピーをする前は表示されません。	1.8 節
コピー	部品をコピーするときに使用します。	1.8 節
順序	部品の配置 (重なり) を設定するときに使用します。	1.9 節
依存	部品の可視状態をほかの部品に依存するときに使用します。	1.10 節
Grp 管理	部品をグループ管理するときに使用します。	1.11 節
メニュー消去	ソフトキーメニューを一時的に非表示にするときに使用します。	1.13 節
実行画面	構築した画面をカスタムディスプレイとして、実行表示するときに使用します。	1.13 節
削除	指定した部品を削除するときに使用します。	1.12 節
全て削除	ビルダ画面上にあるすべての部品を削除するときに使用します。	1.12 節
更新	外部記憶メディア (CF カード) に登録した画面を編集して更新保存するときに使用します。	1.13 節

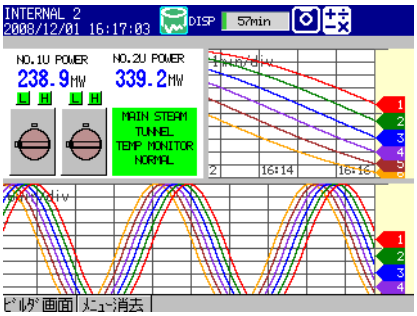
実行画面

構築した画面を運転画面として表示します。

画面属性の実行時メニュー Off の状態



画面属性の実行時メニュー On の状態



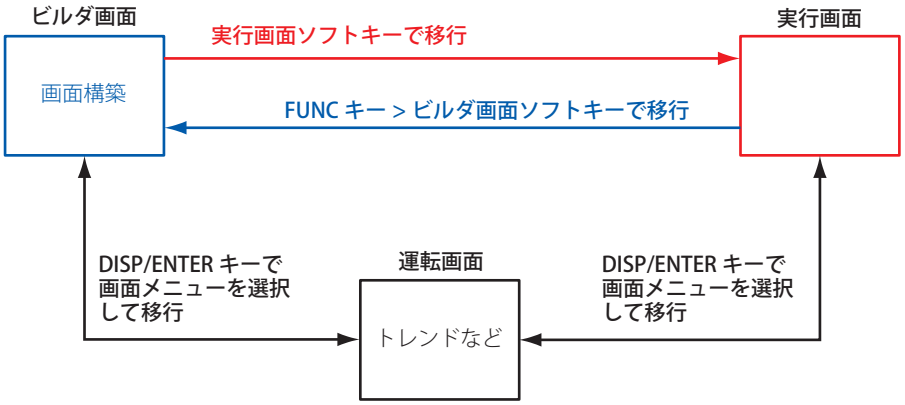
▶ 画面属性の実行時メニューについては、2.1 節をご覧ください。

ビルダ画面で画面属性の実行時メニューを On にすると、実行画面には**ビルダ画面ソフトキー**と**メニュー消去ソフトキー**が表示されます。

▶ 2.1 節参照：工場出荷時の設定では表示されません。

- 実行画面では、アクション機能付部品 (スイッチ、プッシュボタン、通信入力、Modbus 入力) を**上下矢印キー**で選択し、**DISP/ENTER キー**を押すことで、設定したアクションを実行できます。**ESC キー**でアクション機能付部品の選択を解除することができます。
- 左右矢印キーでグループ属性を持つ部品グループ管理のグループ番号を切り換えることができます。

画面遷移



はじめて画面を構築するときは、画面メニューのサブメニューから INTERNAL 1 ～ 3 (内部 1 ～ 3) を選択します。INTERNAL 1 ～ 3 は内部メモリに保存されます。INTERNAL 1 ～ INTERNAL 3 は、DX 本体の内部メモリに格納されているカスタムディスプレイ画面名です。画面を構築してない場合もこの画面名は表示されます。

▶ 画面データの保存と読み込みは、第 3 章をご覧ください。

表示処理時間の注意

作成したカスタムディスプレイ画面は、表示するまでに時間がかかることがあります。この場合、測定データの保存や通信データの出力は正しく行われますが、以下のことに注意してください。

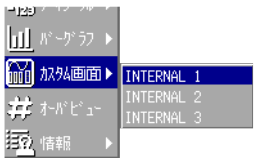
- 表示処理が終了するまでキー操作ができなくなります。
- イベントアクションのイベント事象が発生しても、表示処理が終了するまでイベント処理が待たされることがあります。
- Web 画面の更新が遅くなることがあります。

操作の流れ (オペレーションガイド)

ビルダ画面を表示して、部品を作成し、実行画面を表示するまでの操作を簡単に説明します。ここでは、ディジタル部品を作成する例で説明します。

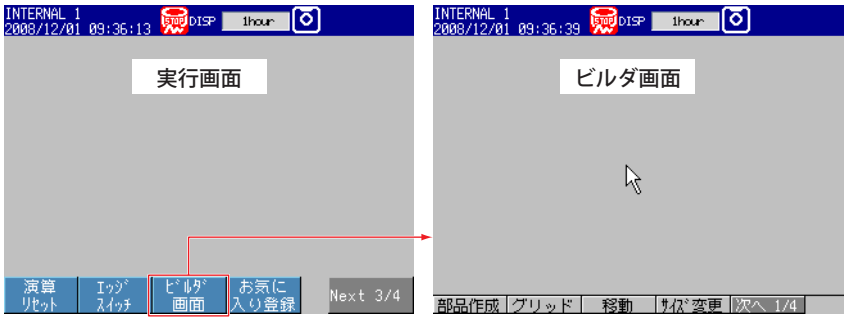
ビルダ画面を表示する (1.2 節参照)

1. DISP/ENTER キーを押し、**矢印キー**で [**カスタム画面**] を選択します。
2. **矢印キー**でサブメニュー [INTERNAL 1] ～ [INTERNAL 3] のいずれかを選択し、DISP/ENTER キーを押します。



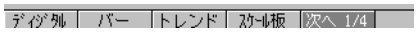
最初は実行画面が表示されます。

3. FUNC キーでソフトキーメニューを表示して、**ビルダ画面ソフトキー**を押します。
ビルダ画面が表示されます。

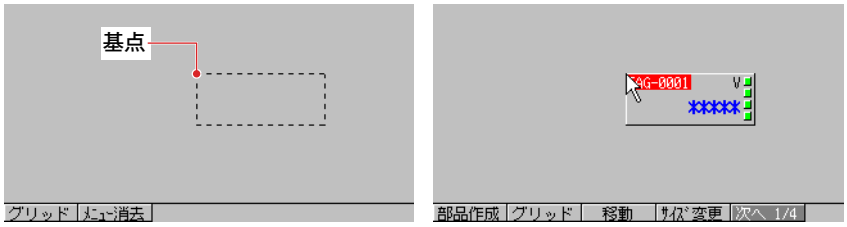


部品を作成する (1.4 節参照)

4. **部品作成ソフトキー**を押し、次に**ディジタルソフトキー**を押します。
ディジタル部品が選択されます。

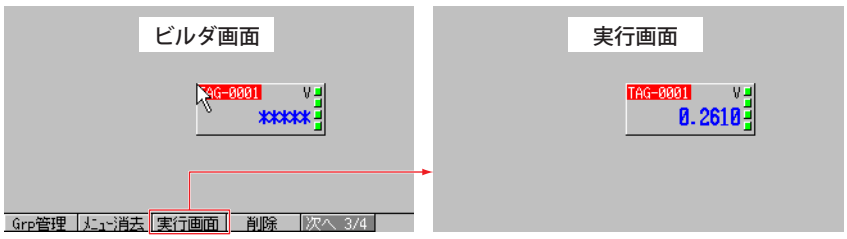


5. **矢印キー**でディジタル部品のサイズを指定し、DISP/ENTER キーで確定します。
基点から右下方向に大きさを指定できます。



実行画面を表示する (1.13 節参照)

6. **実行画面ソフトキー**を押します。
実行画面が表示されます。ビルダ画面に戻るには操作 3 を実行してください。



操作完了

1.2　ビルダ画面を表示する

操　作

1. **DISP/ENTER キー**を押します。
   画面メニューが表示されます。
2. **上下矢印キー**でカスタム画面を選択し、**右矢印キー**を押します。
   サブメニューが表示されます。

3. **上下矢印キー**でサブメニュー (INTERNAL 1 ～ INTERNAL 3) のいずれかを選択し、**DISP/ENTER キー**を押します。
   実行画面が表示されます。

4. **FUNC キー**を押し、ファンクションメニューの**ビルダ画面ソフトキー**を押します。

ビルダ画面が表示されます。

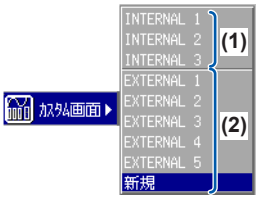
Note

ファンクションメニューの [ビルダ画面] について

- ユーザ制限の設定により表示されない場合があります。
- キーロックされている場合は、選択してもエラーになります。

解　説

サブメニューには、内部メモリおよび外部記憶メディア (CF カード) に登録した画面名を表示します。



- サブメニューの (1) には、内部メモリに登録したカスタムディスプレイの画面名が表示されます。内部メモリには 3 画面まで登録できます。
- サブメニューの (2) には、外部記憶メディア (CF カード) に登録したカスタムディスプレイの画面名が表示されます。CF カードには 25 画面まで登録できます。

▶ 画面データの保存と読み込みは第 3 章をご覧ください。

Note

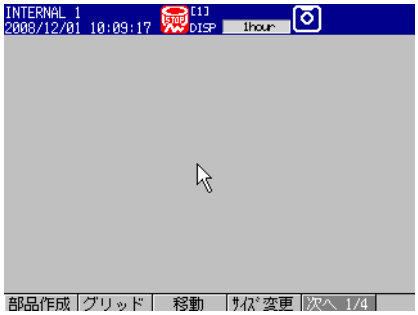
- メニューカスタマイズ機能 (▶ IM04L41B01-01、または IM04L42B01-01) により、サブメニューの順番は変更できます。
- DXAdvanced R4 で作成したカスタムディスプレイ画面を DXAdvanced R3 機器で読み込む場合、DXAdvanced R4 で新規に作成できるようになった部品や属性については、無視されます。

1.3　グリッド (カーソルの移動間隔) を設定する

カーソルは設定したグリッド間隔で移動します。グリッドは画面には表示されません。

操　作

1. **グリッドソフトキー**を押します。
グリッド間隔メニューが表示されます。



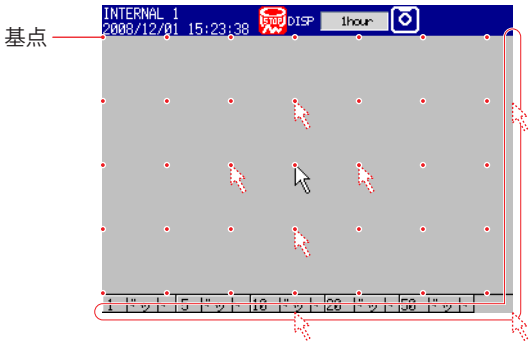
2. 設定するグリッド間隔の**ソフトキー**を押します。
設定したグリッド間隔でカーソルを移動できます。

解　説

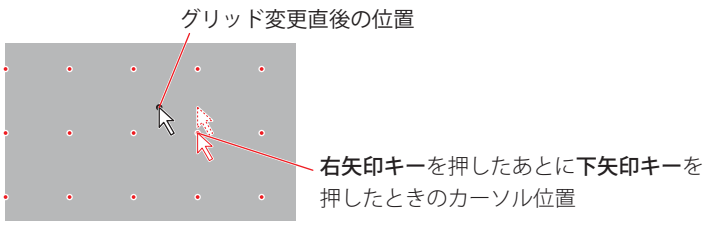
グリッドの設定範囲

1 ドット、5 ドット、10 ドット、20 ドット、50 ドットの中から選択できます。

グリッドは、ビルダ画面の左上を基点として選択したドット間隔に設定されます。
ビルダ画面の右端と下端は、グリッドがなくてもカーソルが止まります。



グリッドの設定を変更した直後、カーソルの位置がグリッド上にないときがあります。このときは、左右矢印キーのどちらかを 1 回押し、次に上下矢印キーのどちらかを押すと、カーソルがグリッド上に止まります。(上下矢印キーを押し、次に左右矢印キーを押しても同じです。)

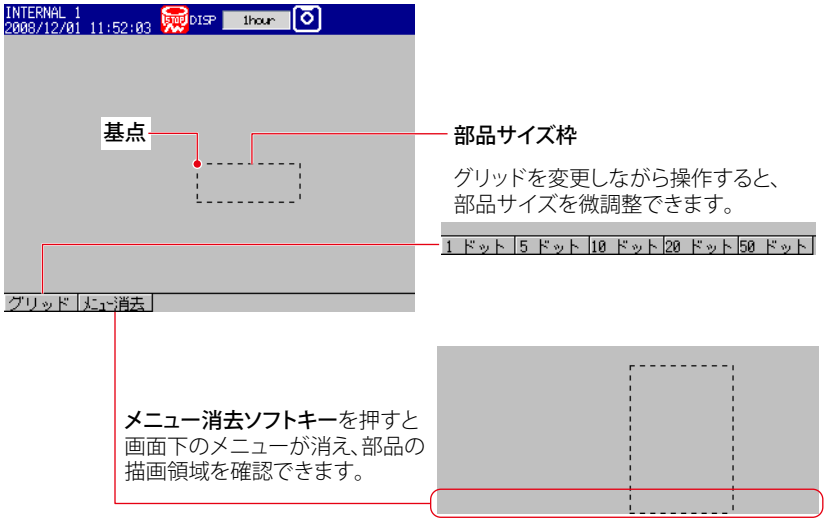


1.4　部品を作成する

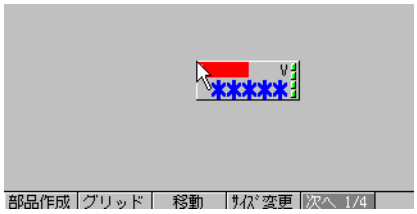
▶ 各部品の詳細は「第 2 章　画面と部品の詳細設定」をご覧ください。

操　作

1. **矢印キー**で部品を作成したい位置にカーソルを移動します。
   部品を作成してからでも移動できます。
2. **部品作成ソフトキー**を押します。
   各部品のソフトキーメニューが表示されます。
3. 作成する部品の**ソフトキー**を押します。
4. **矢印キー**で部品サイズ枠を操作して大きさを決めます。
   部品を作成してからでもサイズは変更できます。
   ・ 基点から右下方向にだけ部品サイズ枠を操作できます。



5. DISP/ENTER キーを押します。
   部品が作成されます。



解　説

1 画面に作成できる部品数

部品の種類により制限があります。部品が作成可能な数を超えた場合は、エラーメッセージが表示され作成できません。

エラーメッセージ：作成可能数を超えました。作成できません。

1 画面に作成可能な部品数：1-9 ページの「部品の ID 番号」を参照してください。

配置順序

部品は作成した順に前面へ配置され、最後に作成した部品が最前面に配置されます。

部品一覧

DX 本体の部品作成時に表示されるソフトキーの順番に記載しています。

ディジタル	**バーグラフ** 縦と横を設定できます。	**トレンド** 縦と横を設定できます。	**スケール** 縦と横を設定できます。
TAG-0001 V *****	TAG-0001 2.0000 TAG COMMENT1 -2.0000 [U] *****	5min/div 15:44 16:04	-2.0 6 5 4 3 2 1 2.0
スイッチ 9 種類から選択できます。	**ラベル** 縦と横を設定できます。	**タグ** (タグ No. なしの場合) 縦と横を設定できます。 **タグ No./ タグコメント** (タグ No. ありの場合) 縦と横を設定できます。	**簡易ディジタル**
ON OFF	Label	TAG-0001	1.1826
簡易バーグラフ 縦と横を設定できます。	**アラームマーク** 簡易バーグラフにアラーム設定点を表示する部品です。	**単位** 縦と横を設定できます。	**アラームインジケータ**
		V	H
スパン下限 / スパン上限 縦と横を設定できます。	**メッセージリスト**	**アラームリスト**	**ビットマップ**
-2.0000	(001/007) メッセージ 時刻 MESSAGE001 16:57:02 MESSAGE006 16:56:32 MESSAGE002 16:56:09 MESSAGE004 16:55:44	(0001/0250) チャネル タイプ アラーム 時刻 ON TAG002 4L 2008/12/01 17:00:55 ON TAG002 3L 2008/12/01 17:00:55 OFF TAG003 4L 2008/12/01 17:00:28 OFF TAG003 3L 2008/12/01 17:00:28	
グループ名 縦と横を設定できます。	**システムアイコン** 状態表示部に表示している情報をアイコン表示します。	**メモリサンプルバー** 表示データまたはイベントデータのメモリサンプル進捗状態をバー表示します。	**日付時刻ラベル** 縦と横を設定できます。
GROUP 1		28min	YYYY/MM/DD hh:mm:ss
バッチグループ番号 縦と横を設定できます。	**バッチ名** 縦と横を設定できます。	**線**	**長方形**
4	BATCH No.-0001		
円	**プッシュボタン**	**コメントボックス**	**コメントブロック** 縦と横を設定できます。
	PushButton	ｺﾒﾝﾄﾎﾞｯｸｽ1	ｺﾒﾝﾄﾎﾞｯｸｽ1 COMMENT BOX2 ｺﾒﾝﾄ番号3 ｺﾒﾝﾄﾎﾞｯｸｽ1 COMMENT BOX2
通信入力	**Modbus 入力**		
0	0		

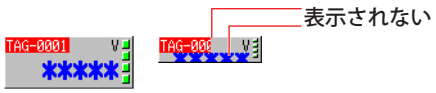
部品の ID 番号

表示部品が作成されると識別のために ID 番号が割り当てられます。ID 番号は、作成順に割り当てられ、部品の種類によって以下のようになっています。

部品の種類	部品名	更新周期	ID 番号	1 画面に作成可能な部品数
チャネル割り当て部品	ディジタル バーグラフ タグ No. タグコメント (タグ) 簡易ディジタル 簡易バーグラフ アラームマーク 単位 アラームインジケータ スパン下限 スパン上限	1 秒 1 秒 なし なし 1 秒 1 秒 1 秒 なし 1 秒 なし なし	0 ～ 79	80
状態表示部品	システムアイコン メモリサンプルバー 日付時刻ラベル バッチグループ番号 バッチ名 グループ名	1 秒 1 秒 1 秒 なし 1 秒 なし		
ラベル部品	ラベル	なし		
アクション機能付部品	プッシュボタン スイッチ 通信入力 Modbus 入力	なし 1 秒 1 秒 1 秒		
コメント表示部品	コメントボックス コメントブロック	なし なし		
リスト表示部品	アラームリスト メッセージリスト	1 秒 1 秒	80 ～ 83	4
トレンド表示部品	トレンド	表示更新レート	84 ～ 87	4
スケール部品	スケール	測定周期	88 ～ 91	4
図形部品	線 長方形 円	なし なし なし	92 ～ 131	40
静止画表示部品	ビットマップ	なし	132 ～ 133	2

部品の文字列表示制限

部品の文字列が表示エリアを超えた場合、はみ出した部分は表示されません。



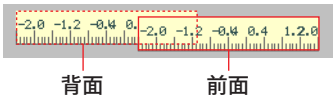
実行画面で部品が重なったときの表示

実行画面では、部品が重なったときの制限 (A、B、C) があります。同じ重なり制限の部品が重なると、配置が下 (背面) の部品は表示されません。

重なり制限	部品名 (属性条件)
なし	ディジタル、バーグラフ、スケール (種類：OFF)、ラベル、タグ No.、タグコメント、簡易ディジタル、簡易バーグラフ、アラームマーク、単位、アラームインジケータ、スパン下限、スパン上限、グループ名、システムアイコン、メモリサンプルバー、日付時刻ラベル、バッチグループ番号、バッチ名、線、長方形、円、プッシュボタン、スイッチ、コメントボックス、コメントブロック、通信入力、Modbus 入力
A	スケール (種類：ON) アラームリスト メッセージリスト
B(*)	スケール (種類：ビットマップ)、ビットマップ
C	トレンド

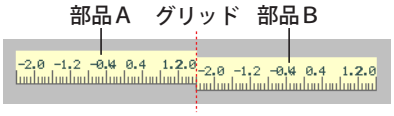
* 重なり制限 B は、ビルダ画面でも前面の部品だけを表示します。

たとえば、下図のように、ビルダ画面で重なり制限 A の部品 2 個が重なっている場合、実行画面では前面の部品だけが表示されます。



部品の重なり

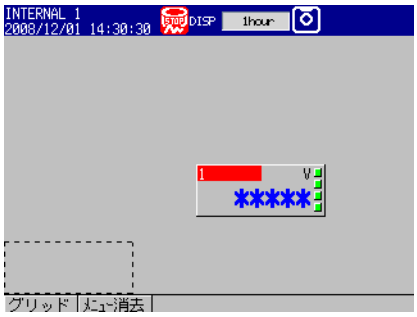
下図のように、同じグリッド上に隣り合って配置された部品 A と部品 B は、1 ドット分重なります。



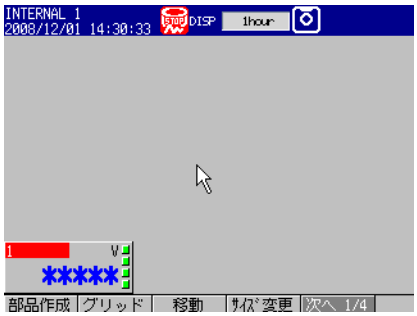
1.5 部品を移動する

操　作

1. **矢印キー**で移動したい部品の上にカーソルを置きます。
2. **移動ソフトキー**を押します。
   移動枠 (部品枠が破線になる：) が表示されます。
3. **矢印キー**で部品を置きたい位置に移動枠を動かします。

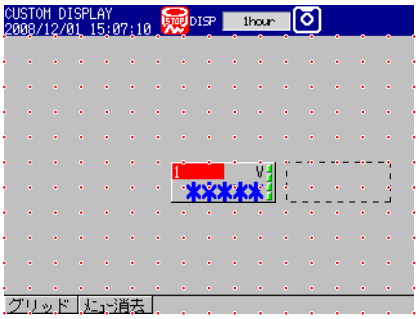


4. **DISP/ENTER キー**を押します。
   部品が指定した位置に移動します。



解　説

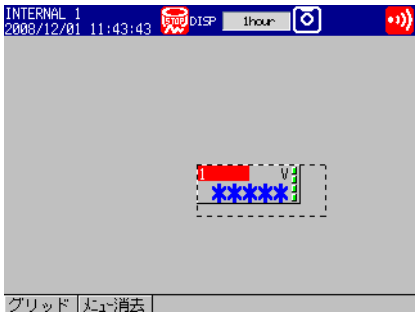
部品は、部品の左上を基点としてグリッド上を移動します。
部品は、ビルダ画面 (構築エリア) からはみ出ないので、矢印キーを押しても移動枠が動かなくなるときがあります。このときは、グリッド間隔を小さくすると移動できます。



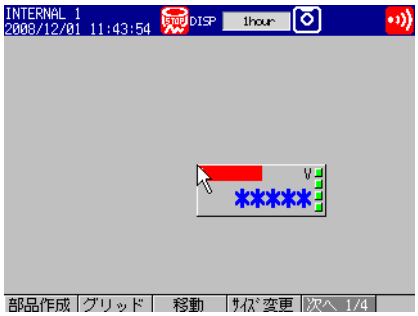
1.6　部品のサイズを変更する

操　作

1. **矢印キー**でサイズを変更したい部品の上にカーソルを置きます。
2. **サイズ変更ソフトキー**を押します。
   部品サイズ枠 (部品枠が破線になる：[ ]) が表示されます。
3. **矢印キー**で部品サイズ枠を操作して大きさを決めます。

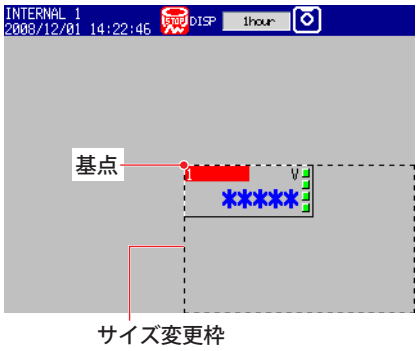


4. **DISP/ENTER キー**を押します。
   部品のサイズが変更されます。



解　説

部品の左上を基点として右方向と下方向にサイズ変更します。

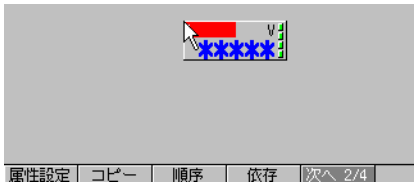


1.7　部品の属性設定ダイアログを表示する

▶ 各部品の詳細は「第 2 章　画面と部品の詳細設定」をご覧ください。

操　作

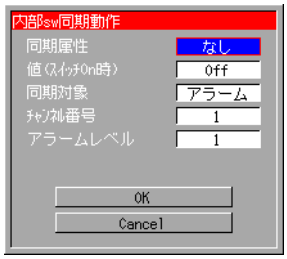
1. **矢印キー**で部品の上にカーソルを置きます。



2. **属性設定ソフトキー**を押します。
簡易属性設定ダイアログボックスが表示されます。

3. **矢印キー**で**詳細設定ボタン**を選択して、**DISP/ENTER キー**を押します。
詳細属性設定ダイアログが表示されます。複数ページあるダイアログは、左右矢印キーでページを切り換えます。

4. **矢印キー**で**同期実行ボタン**を選択して、**DISP/ENTER キー**を押します。
同期実行属性設定ダイアログが表示されます。



解　説

属性設定ダイアログボックスには次の 3 種類があります。

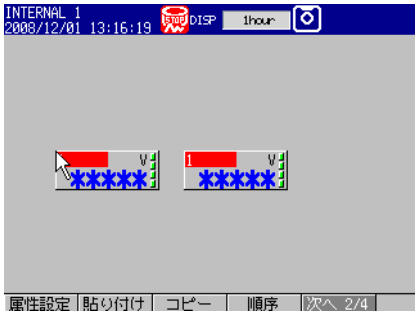
ダイアログボックス	内容
簡易属性設定	主要な属性だけを設定します。
詳細属性設定	すべての属性を設定できます。
同期実行属性設定	アラームまたはスイッチに同期した部品の可視状態を設定できます。

1.8　部品をコピーする (コピー、貼り付け)

操　作

1. **矢印キー**でコピーしたい部品の上にカーソルを置きます。
2. **コピーソフトキー**を押します。

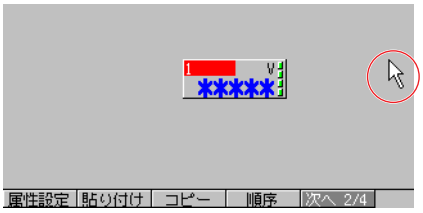
3. **矢印キー**で部品を置きたい位置にカーソルを動かします。
4. **貼り付けソフトキー**を押します。
   部品のコピーが貼り付けられます。

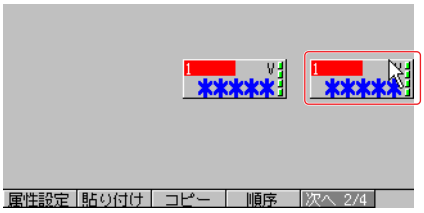


解　説

コピーされる内容は、ID 番号、依存 ID、グループ管理、およびグループ登録順以外のすべての属性情報です。ID 番号は作成順に割り当てられます。
作成可能な部品数を超えると、貼り付けできなくなります。

左下図のようなカーソル位置で**貼り付けソフトキー**を押すと、部品は右下図のように配置されます。部品は画面からはみ出さない位置に配置されます。



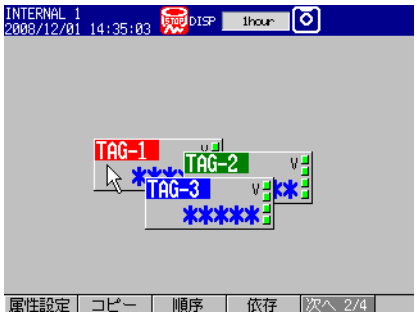


1.9 部品の配置順を変更する

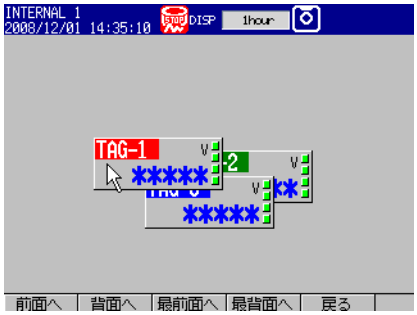
指定した 1 個の部品配置を前面や背面に変更することができます。

操　作

1. **矢印キー**で配置順を変えたい部品の上にカーソルを置きます。



2. **順序ソフトキー**を押します。
   ソフトキーメニュー (前面へ、背面へ、最前面へ、最背面へ、戻る) が表示されます。
3. **ソフトキー**を押します。
   部品は選択したソフトキーに適応した配置順に移動します。



解　説

部品は作成した順に前面へ配置され、一番最後に作成した部品が最前面に配置されます。

ソフトキーメニュー

前面へ：一つ前面へ移動します。
背面へ：一つ背面へ移動します。
最前面へ：最前面へ移動します。
最背面へ：最背面へ移動します。
戻る：配置順の変更を中止して元の画面に戻ります。
（**戻るソフトキー**は、配置変更した部品を元の配置順に戻す機能ではありません。）

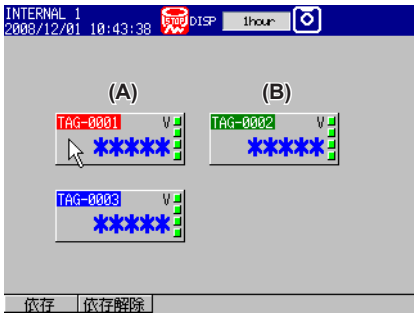
1.10　部品の可視属性をほかの部品に依存する

ここではソフトキーメニューによる操作を説明します。

▶ 依存は個々の部品属性から設定することもできます。第 2 章をご覧ください。

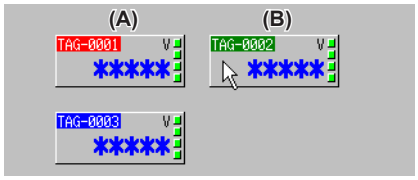
操　作

1. **矢印キー**で依存させたい部品 (A) 上にカーソルを置きます。
2. **依存ソフトキー**を押します。
   ソフトキーメニューが表示されます。



3. **依存ソフトキー**を押します。

4. **矢印キー**で依存元になる部品 (B) 上にカーソルを置きます。



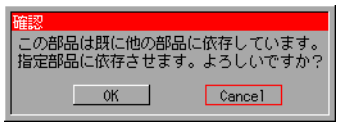
5. **DISP/ENTER キー**を押します。
   部品 (A) の可視属性は、部品 (B) に依存します。

依存を解除する場合

1. 依存している部品上にカーソルを置き、**依存ソフトキー**を押します。
2. **依存解除ソフトキー**を押します。
   依存関係は解除されます。

依存している部品の依存元を変更する場合

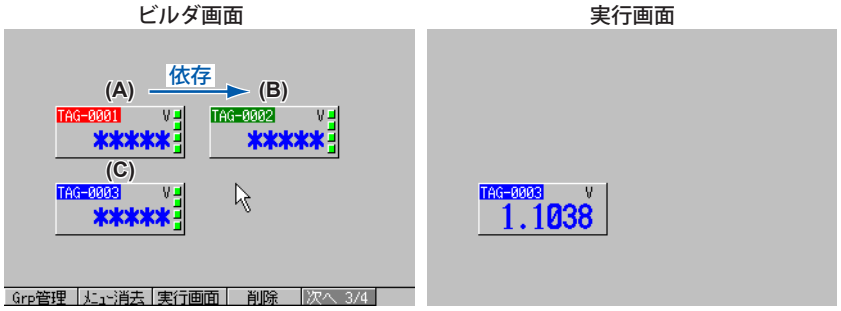
1. 依存している部品上にカーソルを置き、**依存ソフトキー**を押します。
   以下のダイアログが表示されます。



2. [OK] を選択します。
3. **矢印キー**で依存元にしたい部品上にカーソルを置きます。
4. **DISP/ENTER キー**を押します。
   依存元が変更されます。

解　説

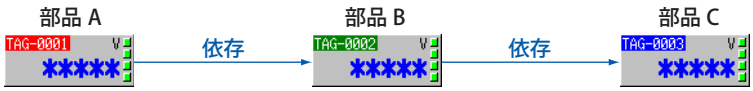
下図のように部品 (A) の可視属性が部品 (B) に依存している場合、部品 (B) の可視属性を Off にすると、部品 (A) の可視属性も Off になり、実行画面では部品 (C) だけが表示されます。



以下は、ほかの部品に依存している部品を「**依存部品**」、依存元になっている部品を「**依存元部品**」として説明しています。

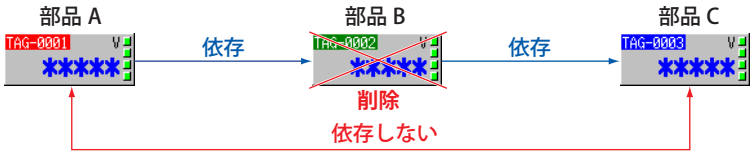
依存元部品をほかの部品に依存させた場合

依存元部品をほかの部品に依存させると、依存関係を持ったまま依存部品になります。下図の場合、部品 A と部品 B は部品 C に依存します。



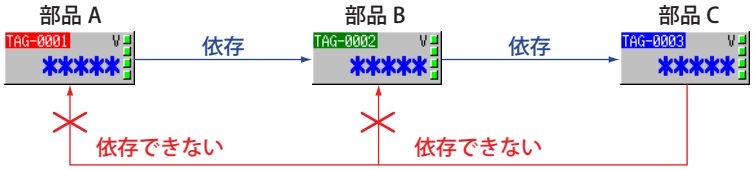
依存元部品を削除した場合

依存元部品を削除すると、その依存部品には依存関係がなくなります。下図の場合、部品 B を削除すると、部品 C と部品 A に依存関係はありません。



依存元部品を依存部品に依存させようとした場合

依存元部品は、その依存部品へは依存できません。下図の場合、部品 C は部品 A および部品 B へ依存できません。(依存関係は循環できません。)



1.11　部品を Grp 管理に登録する

作成した部品を表示グループごとに切り換えて表示するための機能です。Grp 管理ダイアログでは、個々の部品属性で設定した内容を一覧で参照および編集することができます。ここではソフトキーメニューによる操作を説明します。

▶ Grp 管理は、個々の部品属性から設定することが基本です。第 2 章と付録 1 をご覧ください。

操　作

1. **Grp 管理ソフトキー**を押します。
2. 登録する Grp 管理番号**ソフトキー**を押します。

   Grp管理 1 | Grp管理 2 | Grp管理 3 | Grp管理 4

   Grp 管理ダイアログが表示されます。
3. バッチグループ番号 *、グループ番号、およびグループ切換を**ソフトキー**で設定します。

   ＊ バッチグループ番号は、マルチバッチ機能 (付加仕様 /BT2) が有効のときにだけ表示されます。

/BT2 マルチバッチ機能付の場合

4. **右矢印キー**で 2 ページ目を表示します。
5. Grp 管理に登録する部品の ID 番号を入力します。

   チャネル割り当て部品のみ登録できます。

作成したチャネル割り当て部品の ID
(順序ごとに同じチャネル番号が割り当てられます。)

6. **矢印キー**で **[OK]** を選択して、**DISP/ENTER キー**を押します。

解　説

部品を Grp 管理に登録して実行画面で左右矢印キーを押すと、表示グループを切り換えたときに表示するチャネルを切り換えることができます。

バッチグループ番号

設定範囲：1 ～基本設定で設定されたマルチバッチ数

グループ番号

設定範囲：

マルチバッチ Off のとき、DX1000 は 1 ～ 10、DX2000 は 1 ～ 36

マルチバッチ On のとき、DX1000 は 1 ～ 6、DX2000 は 1 ～ 12

グループ切換

On：実行画面で左右キーを押すとグループ番号の表示が切り換わる。

Off：実行画面で左右キーを押してもグループ番号の表示が切り換わらない。

順序

表示グループに設定されているチャネルの順序です。たとえば、表示グループ 1 に "003、004、005" が設定されている場合、グループ番号 1 の順序 1 は CH3、順序 2 は CH4、順序 3 は CH5 に対応します。

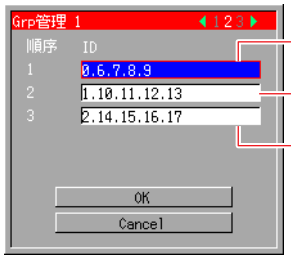
設定範囲：DX1000 は 1 ～ 6、DX2000 は 1 ～ 10

下記の表示グループ設定例とダイアログを例に説明します。
グループ番号 1 の順序 1 に登録した ID(0, 6, 7, 8, 9) には、表示グループ 1 の 1 番目に設定したチャネルが割り当てられます。また実行画面では、左右矢印キーを押すごとにグループを切り換えることができます。(順序 1 に登録した部品は、"1"、"7"、"3"、"101" の順にチャネルを切り換えることができます。)

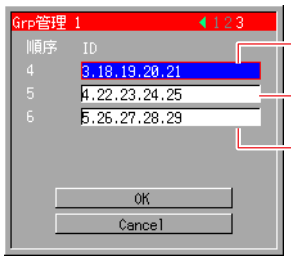
表示グループ設定例

順序	表示グループ 1	表示グループ 2	表示グループ 3	表示グループ 4
1	1	7	3	101
2	2	8	5	102
3	3	9	8	設定なし
4	4	10	1	設定なし
5	5	11	4	設定なし
6	6	12	7	設定なし

太枠は各表示グループに割り当てられたチャネルです。
「設定なし」に対応する部品は枠だけを表示します。たとえば、グループ番号 4 の順序 3 に登録した部品 (ID) は枠だけを表示します。



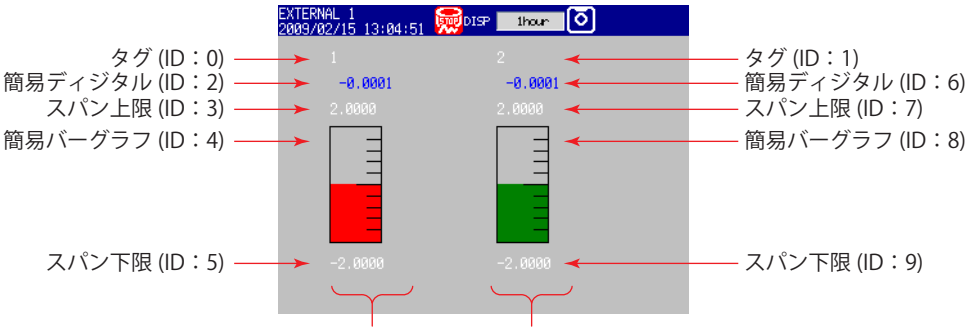
チャネル 1 が割り当てられます。
チャネル 2 が割り当てられます。
チャネル 3 が割り当てられます。



チャネル 4 が割り当てられます。
チャネル 5 が割り当てられます。
チャネル 6 が割り当てられます。

グループ管理の設定例

2 つのチャネルの測定値をバーグラフで表示する画面において、表示グループ 1 のときはチャネル 001 とチャネル 002、表示グループ 2 のときはチャネル 003 とチャネル 004、表示グループ 3 および 4 のときはそれぞれチャネル 005 とチャネル 006、チャネル 007 とチャネル 008 の測定値を表示します。



表示グループ 1	チャネル 001	チャネル 002 を表示。
表示グループ 2	チャネル 003	チャネル 004 を表示。
表示グループ 3	チャネル 005	チャネル 006 を表示。
表示グループ 4	チャネル 007	チャネル 008 を表示。

●設定画面と設定内容

表示グループの設定

MENU キー (設定モードへ) > [設定メニュー] タブ> [グループ　トリップライン]

グループ番号	チャネル設定
1	001.002
2	003.004
3	005.006
4	007.008

グループ 5、6 は [Off] に設定。

グループ管理の設定

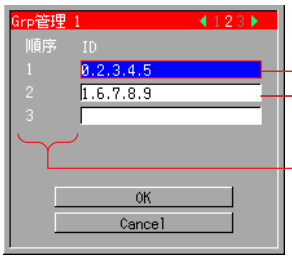
グループ管理は、個々の部品の属性設定ダイアログで設定します。

タグ (ID：0) の属性設定ダイアログ

Grp 管理 1 を使用しています。
この部品が、各表示グループの 1 番目に登録されているチャネルに関連付ける部品なので [1] を設定します。

設定内容を Grp 管理ダイアログで一覧表示できます。また、編集もできます。

実行画面に移行したときに表示するグループの番号です。実行画面で表示グループを切り換えると、この番号も表示しているグループ番号に変わります。



各表示グループの 1 番目に登録されているチャネルに関連付ける部品の ID です。
各表示グループの 2 番目に登録されているチャネルに関連付ける部品の ID です。

[順序] とは、表示グループの設定におけるチャネル登録順序のことです。
順序 1 に登録された部品には下記の運転操作を行うと、
チャネル 001、003、005、007 が割り当てられます。

＜運転操作＞

右矢印キーを押すと、表示グループ 1 →表示グループ 2 →表示グループ 3 →表示グループ 4 →表示グループ 1 のような順番で画面が切り換わります。左矢印キーを押すと逆回りで画面が切り換わります。グループ設定で [Off] に設定された表示グループには切り換わりません。

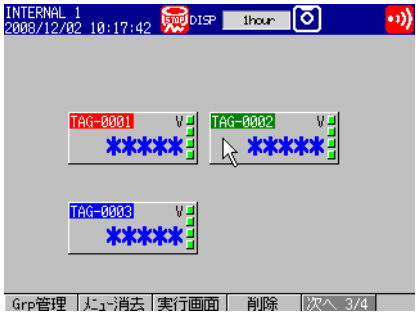
1.12　部品を削除する

部品の削除には、指定部品 (1 個) を削除する方法と、画面上にあるすべての部品を削除する方法があります。

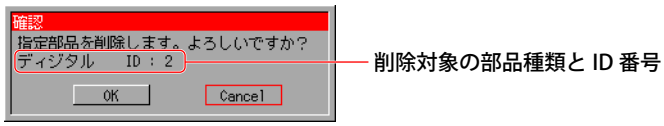
操　作

指定部品を削除する

1. **矢印キー**で削除したい部品の上にカーソルを置きます。



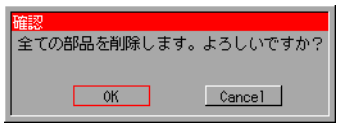
2. **削除ソフトキー**を押します。
   確認のダイアログが表示されます。



3. **矢印キー**で [OK] を選択して **DISP/ENTER キー**を押します。
   指定した部品が削除されます。

すべての部品を削除する

1. **全て削除ソフトキー**を押します。
   確認のダイアログが表示されます。



2. **矢印キー**で [OK] を選択して **DISP/ENTER キー**を押します。
   ビルダ画面上にある、すべての部品が削除されます。

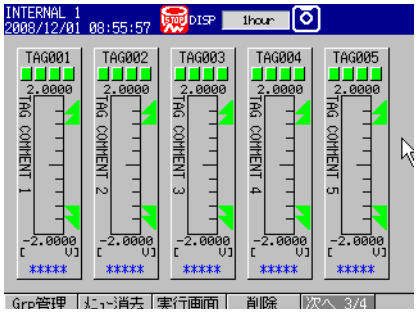
1.13 その他の操作

ビルダ画面から実行画面を表示する

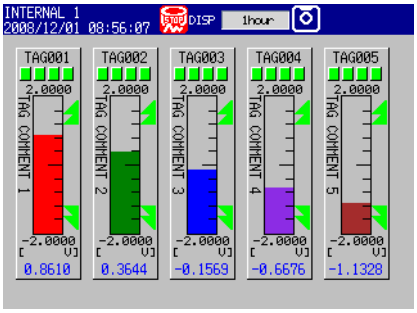
実行画面ソフトキーを押します。

実行画面が表示されます。

ビルダ画面



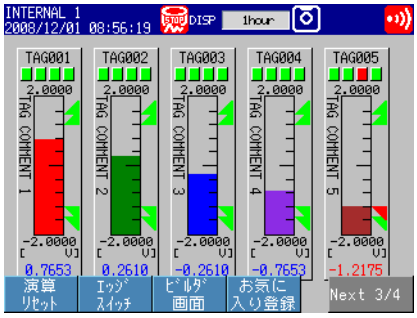
実行画面



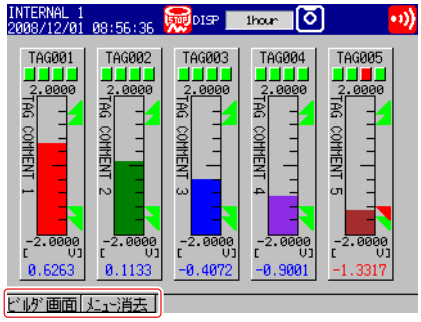
ビルダ画面へ戻る場合

FUNC キーを押して**ビルダ画面ソフトキー**を押します。

画面属性の実行時メニューが On のときは、実行画面左下にソフトキーメニューが表示されるので、ビルダ画面ソフトキーを押します。



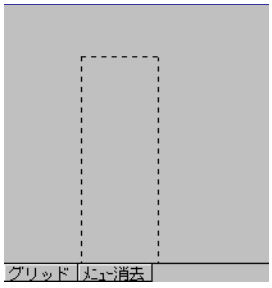
画面属性の実行時メニューが On のとき

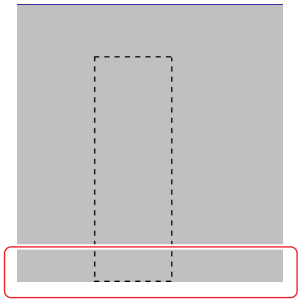


メニューを非表示にする

メニュー消去ソフトキーを押します。

ソフトキーメニューが非表示になり、画面下端まで見えるようになります。





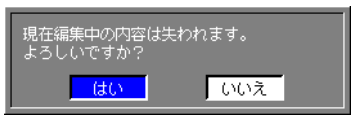
ソフトキーメニューを表示するには、**ESC キー**を押します。

非表示状態のとき、ソフトキーメニューは無効です。

編集した画面を更新する

カスタム画面のサブメニューに表示される内部メモリデータを編集した場合、画面データは内部メモリに保存されますが、外部記憶メディアのデータを編集した場合、他の画面に移行しようとすると、メッセージが表示されます。

▶ 内部メモリデータや外部記憶メディアのデータについては、1.2 節の解説をご覧ください。



「新規」や「EXTERNAL 1」~「EXTERNAL 25」の画面を編集したあと、必ず画面を更新してください。画面を更新しないと編集したデータは無効になります。

画面編集後、**更新ソフトキー**を押します。

更新しないで違う画面に移行しようとすると、上記の注意ダイアログが表示されます。画面を更新する場合は [いいえ] を選択し編集中のビルダ画面に戻ります。

注意ダイアログが表示される操作

操作	内容
DISP/ENTER キー	画面メニューの表示
START キー	メモリスタート動作 / スタート画面表示
MENU キー	設定メニューの表示
FUNC キー>システム情報ソフトキー	システム情報画面の表示
FUNC キー>ネットワーク情報ソフトキー	ネットワーク情報画面の表示
FUNC キー>テキストフィールドソフトキー	テキストフィールド画面の表示

Note

- 通信コマンドや、イベントアクション・スタートによる画面変更などは、画面を移行しますが編集中の画面データは失われます。
- 外部記憶メディア (CF カード) の画面を編集中に USB メモリを挿入した場合、USB メモリ操作選択画面は表示されません。
- ビルダ画面で編集中は、以下の動作は機能しません。
  - 画面自動復帰
  - イベントアクションお気に入りキー動作
  - FAVORITE キー (エラー E157 を表示)

2.1　画面の属性

画面名、基調色、および実行時メニューの属性を設定します。

操　作

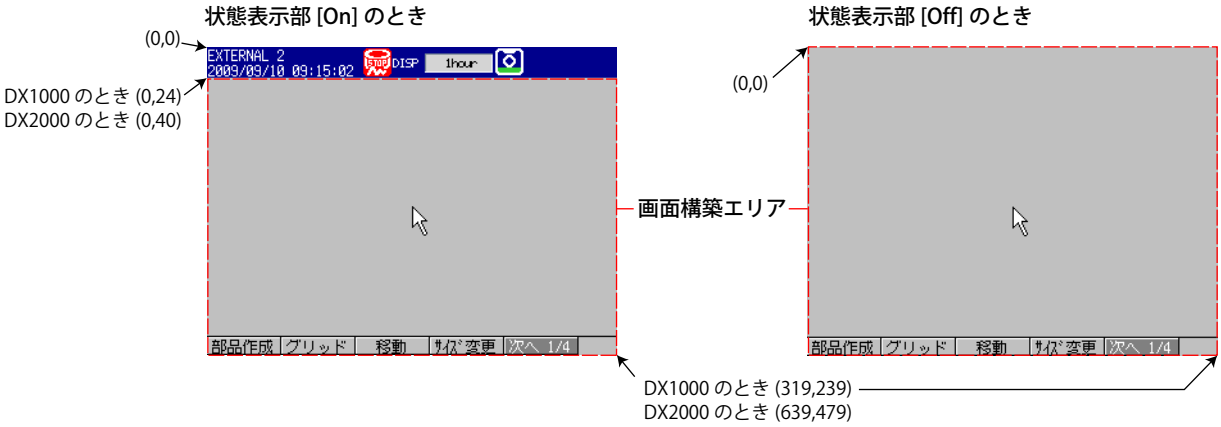
1. ビルダ画面の部品がないところにカーソルを置きます。
2. **属性設定ソフトキー**を押します。
   画面属性設定ダイアログが表示されます。

3. 各属性を設定します。

解　説

属性の設定項目と内容は次のとおりです。

属性	内容	初期値
画面名	カスタムディスプレイを表示しているときに、状態表示部に表示されます。画面メニューのサブメニューにも表示されます。 半角 16 文字 (全角 8 文字) 以内で設定できます。	
基調色	画面の背景色を設定します。背景色を持たない表示部品は、ここで設定した色で塗りつぶされます。 [ライトグレー]、[水色]、[薄オレンジ]、[濃アクアマリン]、[ダークグレー]、[紺]、[ダークグリーン]、[白]、[黒] の中から選択できます。	ライトグレー
実行時メニュー	実行画面でのソフトキーメニューの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 **実行画面に表示されるソフトキーメニュー** [ビルダ画面]　ビルダ画面に移行します。 [メニュー消去]　ソフトキーメニューが一時的に非表示になります。ESC キーを押すと再びソフトキーメニューが表示されます。	Off
状態表示部	状態表示部の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 状態表示部を非表示 [Off] にすると、画面構築エリアが広くなります。下図を参照してください。	On



2.2　部品の共通属性

ここでは、複数の部品に共通して使用している属性について説明しています。

属性の設定

部品属性の設定変更後、属性設定ダイアログの [OK] を選択すると設定値が確定されます。

選択肢について

属性設定に [設定値] という選択肢があります。これは本機器の設定メニューで設定されている値のことです。

フォントについて

フォントには以下の文字種が用意されています。

フォント (文字サイズ)	内容
フォント 5	半角英数記号、半角カナ、2 バイトコードの " 度 "、" Ω "、" μ "
フォント 6	半角英数記号、半角カナ、 2 バイトコード (英数記号、ひらがな、カタカナ、JIS 第 1 水準漢字)
フォント 8	
フォント 12	半角英数記号、半角カナ、2 バイトコードの " 度 "、" Ω "、" μ "
フォント 16	
フォント 32	半角英数記号

2 バイトコードの " 度 "、" Ω "、" μ " は、単位文字列の設定で使用できます。

バッチグループ番号 (付加仕様 /BT2：マルチバッチ機能付のみ)

トレンド部品、スケール部品、メッセージリスト部品、アラームリスト部品、マルチバッチ番号部品、バッチ名部品、および Grp 管理 1 ～ 4 で設定できる属性です。マルチバッチ機能が有効になっているときに設定できます。

設定したバッチグループ番号は、**バッチ共通モード**でカスタムディスプレイ画面を表示したときに有効になります。**バッチ個別モード**でカスタムディスプレイ画面を表示したときは、属性に設定したバッチグループ番号は無視され、バッチ個別モードのバッチグループ番号で表示されます。

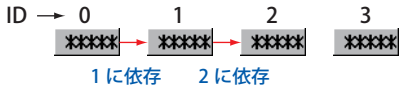
枠

部品の枠を設定します。[なし]、[黒]、[白]、[凸枠]、[凹枠] の中から選択できます。

[なし] 枠なし、[黒] 黒い実線の枠、[白] 白い実線の枠、[凸枠] 凸形に見える枠、[凹枠] 凹形に見える枠

依存 ID

この部品の可視属性を依存させる部品 ID を設定します。[なし]、または画面上にある部品の ID の中から選択できます。例えば、下図のような ID：0 ～ 3 の部品がビルダ画面にあった場合、設定できる ID は下表のようになります。



ID	設定できる ID			
0	なし	1	2	3
1	なし	2	3	
2	なし	3		
3	なし	0	1	2

▶ 依存はソフトキーでも設定できます。依存についての説明は 1.10 節をご覧ください。

可視

実行画面で部品を表示するか / 表示しないかを設定します。

On：実行画面およびビルダ画面で表示されます。

Off：実行画面では表示されません。ビルダ画面では表示されます。

ほかの部品に依存しているときは変更できません。

グループ管理

表示グループの管理状態を表示または設定します。

設定範囲

[なし]、[Grp 管理 1]、[Grp 管理 2]、[Grp 管理 3]、[Grp 管理 4] の中から選択できます。

▶ グループ管理はソフトキーでも設定できます。グループ管理についての説明は 1.11 節や付録 1 をご覧ください。

グループ登録順

グループ登録順を設定します。グループ管理の設定が [なし] 以外のときに有効です。

設定範囲

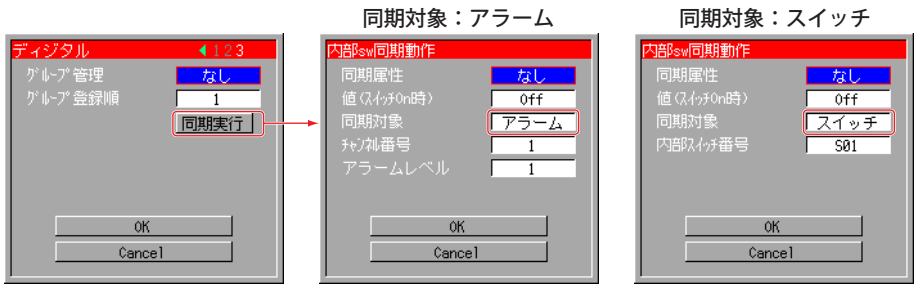
DX1000 ＝ 1 ～ 6、DX2000 ＝ 1 ～ 10

▶ グループ管理はソフトキーでも設定できます。グループ管理についての説明は 1.11 節をご覧ください。

同期実行

実行画面で部品の表示 / 非表示をアラームまたは内部スイッチの On/Off に同期して変化させることができます。また、トレンド部品とスケール部品は、第 2 スパンを設定することにより、任意のスパンに拡大表示することができます。

依存 ID が設定されている場合は、同期属性に可視を設定しても無効です。



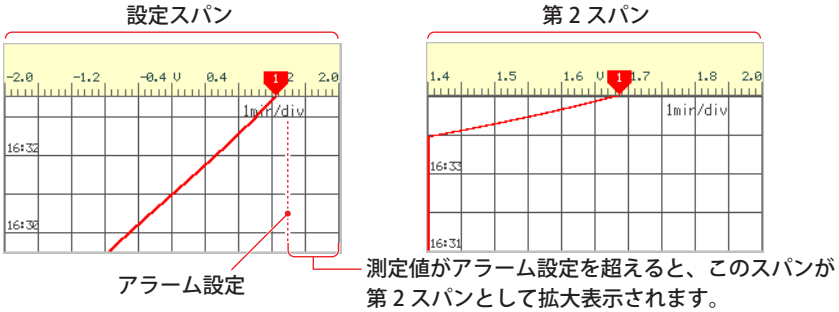
属性	内容	初期値
同期属性	同期する属性を設定します。 なし、可視、または第 2 スパンの中から選択します。 第 2 スパンは、トレンド部品とスケール部品だけの選択肢です。	なし
値 (スイッチ On 時)	同期対象 (アラームまたはスイッチ) が On のときの同期属性値を設定します。On または Off から選択します。	On
同期対象	同期する対象を設定します。 アラームまたはスイッチから選択します。	アラーム
チャネル番号 または 内部スイッチ番号	同期するチャネル番号または内部スイッチ番号を設定します。 同期対象がアラームのときはチャネル番号を入力し、スイッチのときは内部スイッチ番号を選択します。	1
アラームレベル	同期するアラームレベルを設定します。 設定範囲:1、2、3、4、または全ての中から選択します。 (同期対象がアラームのときだけ表示されます。)	1

第 2 スパン

トレンド部品およびスケール部品だけ設定できる属性です。アラームまたは内部スイッチの On/Off に同期して、トレンドおよびスケールの表示を拡大できます。第 2 スパンを有効にするには、同期属性で [第 2 スパン] を設定します。下図のスケールとトレンドは、アラームが On のときに第 2 スパンを表示する例です。

(設定例)

- 第 2 スパン：On、第 2 スパン下限：85.0%、第 2 スパン上限：100.0%
- 同期属性：第 2 スパン、値 (スイッチ On 時)：On、同期対象：アラーム、チャネル番号：1、アラームレベル：1



チャネル割り当ての制限

演算オプション (/M1)、PROFIBUS-DP オプション (/CP1) 付加時は、PROFIBUS-DP が常に下表の通信入力チャネルを使用します。カスタムディスプレイで下表のチャネルを割り当てることはできません。

/M1、/CP1 付加時の使用チャネル

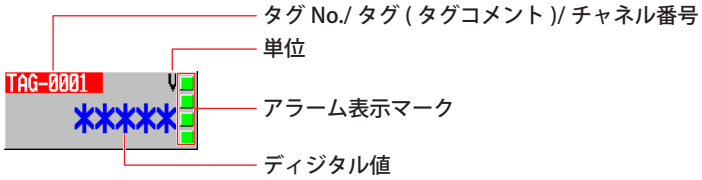
機種	使用する通信入力チャネル
DX1000	C01 ～ C24(すべて)
DX2000	C01 ～ C32

2.3 ディジタル部品の属性

ディジタル値を表示する部品です。ディジタル値、タグ (タグ No.、タグコメント、またはチャネル番号)、単位、アラーム表示マークを表示できます。

部品種類 (1.4 節参照)	チャネル割り当て部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

各部名称



Note

タグ (タグコメント) は、チャネルフォントの設定により、空白 (スペース) で表示されることがあります。例えば、チャネルフォントが [フォント 6] と [フォント 8] 以外の場合、タグに漢字を使用していると漢字の部分だけ空白で表示されます。
フォント (文字サイズ) ごとに用意されている文字種は、2-2 ページをご覧ください。

属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
チャネル番号	割り当てるチャネル番号を設定します。 グループ管理が [なし] のときに設定できます。	1
ディジタルフォント	ディジタル値の文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16]、[フォント 32] の中から選択できます。	フォント 8 (DX1000) フォント 12 (DX2000)
チャネルフォント	タグ No.、タグコメント、またはチャネル番号の文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
単位フォント	単位の文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。ただし「単位表示」の設定が [Off] のときは選択できません。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
2 行表示	チャネルフォントで表示される文字列を 2 行に折り返して表示するか / 表示しないかを [On]/[Off] で設定します。	Off
アラーム表示	アラーム表示マークの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。アラーム表示マークは、上からレベル 1、レベル 2、レベル 3、レベル 4 に対応しています。 アラーム Off 時はライム色、アラーム On 時はレベルごとに設定された色 (赤、オレンジ、黄、またはピンク) で表示されます。	On

次ページへつづく

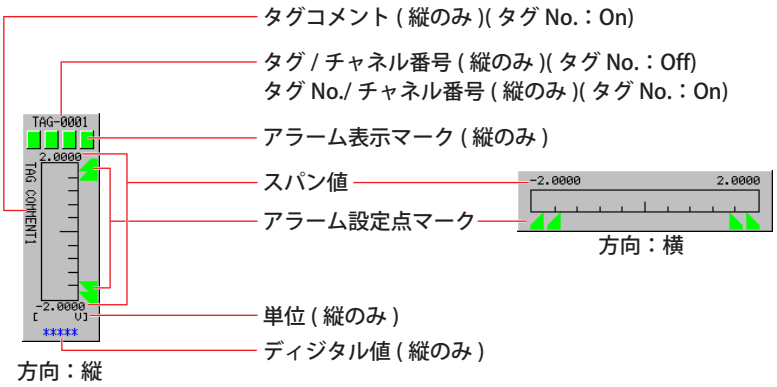
属性	内容	初期値
単位表示	単位の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	凸枠
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
グループ管理	表示グループの管理状態を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	なし
グループ登録順	表示グループの登録順を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	1
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.4 バーグラフ部品の属性

バーグラフを表示する部品です。タグ No.、タグコメント、チャネル番号、スパン、単位、アラーム表示マーク、アラーム設定点マークを表示できます。

部品種類 (1.4 節参照)	チャネル割り当て部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

各部名称



Note

タグ (タグコメント) は、チャネルフォント (タグコメントはタグフォント) の設定により、空白 (スペース) で表示されることがあります。例えば、チャネルフォントが [フォント 6] と [フォント 8] 以外の場合、タグに漢字を使用していると漢字の部分だけ空白で表示されます。フォント (文字サイズ) ごとに用意されている文字種は、2-2 ページをご覧ください。

属性設定ダイアログ

以下はタグ No. が On のときの属性設定ダイアログです。

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
チャネル番号	割り当てるチャネル番号を設定します。 グループ管理が [なし] のときに設定できます。	1

次ページへつづく

属性	内容	初期値
チャネルフォント	タグ No.、タグ、またはチャネル番号の文字サイズを設定します。タグ No. が On のときはタグ No. またはチャネル番号、タグ No. が Off のときはタグまたはチャネル番号を表示します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。 方向の設定が [横] のときは選択できません。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
タグフォント (タグ No. が On のときのみ表示)	タグコメントの文字サイズを設定します。 (フォントの選択肢はチャネルフォントと同じです。) 方向の設定が [横] のときは選択できません。	フォント 6
ディジタルフォント	ディジタル値の文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16]、[フォント 32] の中から選択できます。 方向の設定が [横] のときは選択できません。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
単位フォント	単位の文字サイズを設定します。 (フォントの選択肢はチャネルフォントと同じです。) 単位表示の設定が [Off] のとき、および方向の設定が [横] のときは選択できません。	フォント 5
スパンフォント	スパン値の文字サイズを設定します。 (フォントの選択肢はチャネルフォントと同じです。) スパン表示の設定が [Off] のときは選択できません。	フォント 5
バーの色	バーの色を設定します。 [チャネル色] または [緑] のどちらかを選択できます。 [緑] に設定すると、アラーム発生時にアラーム色で表示されます。	チャネル色
基準位置	バーグラフの基準位置を設定します。 [設定値]、[標準]、[中央]、[下限値]、[上限値] の中から選択できます。	設定値
方向	バーグラフの方向を設定します。 [縦] または [横] のどちらかを設定できます。描かれた部品サイズの縦横比で初期値は異なります。	部品サイズの縦横比による 縦≧横：縦 縦＜横：横
アラーム表示	アラーム表示マークの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。左からレベル 1、2、3、4 です。アラームオフ時はライム色、アラームオン時はレベルごとに設定された色で表示されます (赤、オレンジ、黄、またはピンク)。 方向の設定が [横] のときは設定できません。	On
アラームマーク表示	アラーム設定点マークの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
ディジタル表示	ディジタル値の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
単位表示	単位の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
スパン表示	スパンの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
2 行表示	タグ No. またはタグ (タグコメント) を 2 行に折り返して表示するか / 表示しないかを [On]/[Off] で設定します。 (チャネルフォントで表示される文字列を 2 行で表示します。タグ No. が On のときはタグフォントで表示される文字列が 2 行で表示されます。)	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2-2 ページ参照	凸枠
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
グループ管理	表示グループの管理状態を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	なし
グループ登録順	表示グループの登録順を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	1
同期実行	▶ 2.2 節参照	

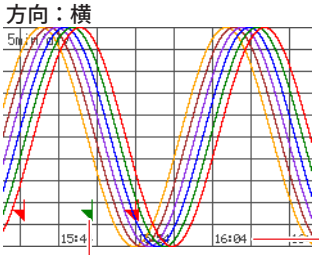
2.5 トレンド部品の属性

トレンドを表示する部品です。波形方向は、縦または横を設定できます。

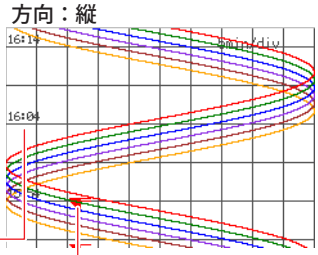
部品種類 (1.4 節参照)	トレンド表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	C	更新種類	表示更新レート

各部名称と設定例

方向：横



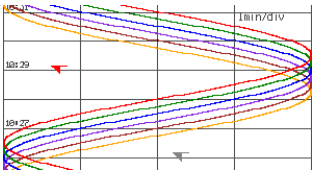
方向：縦



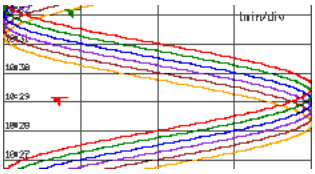
グリッド時刻

メッセージマーク

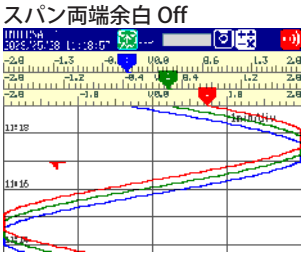
時刻表示間隔：一つおき



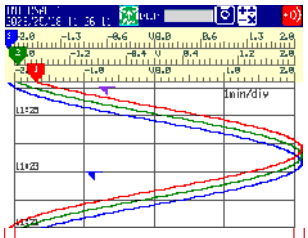
時刻表示間隔：毎グリッド



スパン両端余白 Off



スパン両端余白 On



余白

属性設定ダイアログ

(*)

* バッチグループ番号は、マルチバッチ機能 (付加仕様 /BT2) が有効のときにだけ表示されます。

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	84 ～ 87
バッチグループ番号 付加仕様 /BT2 のみ	バッチグループ番号を設定します。 [1] ～基本設定で設定されたマルチバッチ数の範囲で選択できます。 **バッチグループ番号は、マルチバッチ機能が有効のときにだけ表示されます。**	1
グループ番号	グループ番号を設定します。 **マルチバッチ Off のとき** DX1000 は [1] ～ [10] の中から、DX2000 は [1] ～ [36] の中から選択できます。 **マルチバッチ On のとき** DX1000 は [1] ～ [6] の中から、DX2000 は [1] ～ [12] の中から選択できます。	1
方向	トレンド表示方向を設定します。[設定値]、[横]、または [縦] から選択できます。	設定値
圧縮データ数	1 ドットを表現するデータ数を設定します。 [1]、[2]、[4]、[5]、[6]、[7]、[8] の中から選択できます。	1
波形エリア	時間軸方向の幅を 100% として、波形表示のために使用する割合を設定します。 [100]、[90]、[80]、[70]、[60]、[50] の中から選択できます。	100
スパン両端余白	スパン方向の両端に余白を表示する / しないを設定します。 [On]：スパン方向の部品幅の 3% の余白を表示する [Off]：余白表示しない	Off
グループ切換	実行画面で、左右キーを押したときにグループ表示を切り換える / 切り換えないを設定します。 [On]：切り換える　[Off]：切り換えない	On
メッセージマークサイズ	表示されるメッセージマークのサイズを設定します。 [小] または [大] から選択できます。 メッセージ表示が [Off] のときは設定できません。	大
Time/div フォント	Time/div 表示の文字サイズを設定します。 [フォント 6] または [フォント 8] から選択できます。 Time/div 表示が [Off] のときは設定できません。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
時刻フォント	グリッド時刻表示の文字サイズを設定します。 [フォント 5] または [フォント 6] から選択できます。 時刻表示が [Off] のときは設定できません。	フォント 5
時刻表示間隔	時刻を表示する間隔を設定します。「時刻表示」が [Off] のときは設定できません。 [毎グリッド]：すべての時刻グリッドに表示する [一つおき]：時刻グリッド一つおきに表示する	一つおき
第 2 スパン	第 2 スパンの有効 / 無効を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	Off
第 2 スパン　下限	設定スパンの下限 (0.0%) ～上限 (90.0%) の範囲内で、上限とのスパンが 10.0%以上になるように入力します。 ▶ 2.2 節参照	0
第 2 スパン　上限	設定スパンの下限 (10.0%) ～上限 (100.0%) の範囲内で、下限とのスパンが 10.0%以上になるように入力します。 ▶ 2.2 節参照	100
メッセージ表示	メッセージマークの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
Time/div 表示	Time/div の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
時刻表示	グリッド時刻の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
スケールグリッド表示	スケールグリッドの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。「時刻グリッド表示」が [Off] のときは、スケールグリッドの設定は自動的に [Off] になり、設定できなくなります。	On

次ページへつづく

属性	内容	初期値
時刻グリッド表示	時刻の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 [Off] に設定すると、「時刻表示」と「時刻フォント」の項目は設定できなくなります。	On
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

Note

- トレンド部品は表示方法により、作成したカスタムディスプレイ画面を表示するまでに時間がかかることがあります。時間を短縮したい場合は、以下のことを実行してください。
  - 全チャネル表示を On にしているときは、Off にしてください。
  - 時間軸方向に圧縮してデータを表示しているときは、圧縮率を落とすか、トレンド部品の数を減らしてください。
  - プッシュボタン部品、通信入力部品、およびスイッチ部品は、トレンド部品に重ならないように配置してくだい。これらの部品がトレンド部品と重なっていると、実行画面でその部品を選択するときのカーソル移動が遅くなることがあります。
- トレンド部品の [圧縮データ数] を [2] 以上に設定した場合、トレンド表示が下記のようになることがあります。これは内部メモリの容量の制限によるもので、異常ではありません。データは内部メモリに書き込まれています。

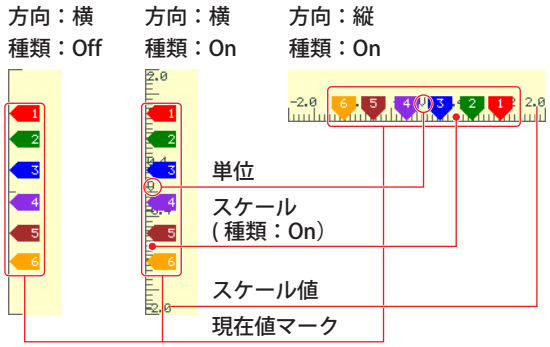
  現象：トレンド表示をしていて画面を切り換えると、古い波形表示が消え、途中からの波形を表示する

2.6　スケール部品の属性

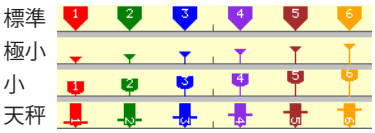
スケールを表示する部品です。縦方向、横方向を設定できます。

部品種類 **(1.4 節参照)**	スケール部品	**重なり制限** **(1.4 節参照)**	なし：種類 Off A：種類 On B：種類ビットマップ	**更新種類**	測定周期

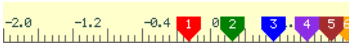
各部名称とインジケータタイプ



インジケータタイプ

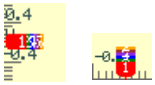


スケール余白なし



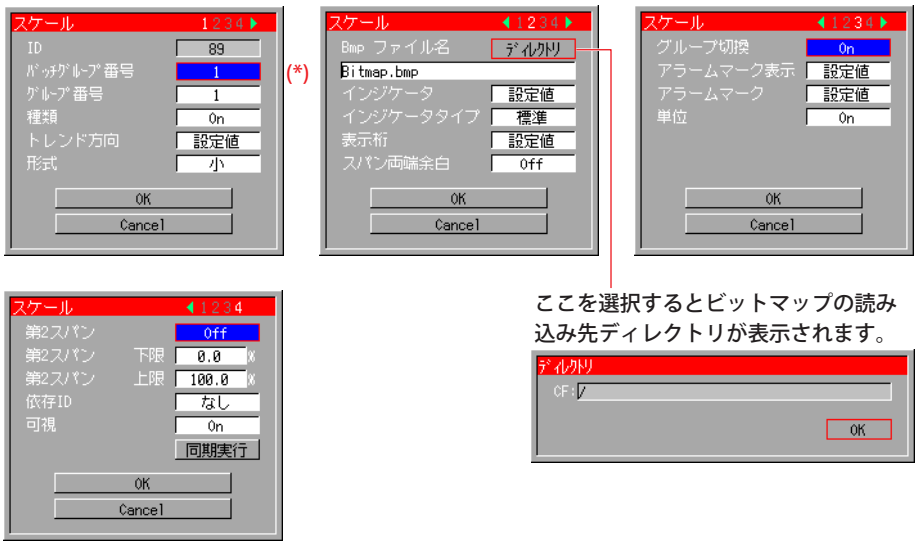
スケール余白あり

スケール位置が重なると、マークを重ねて表示します。



現在値マークは実行画面にだけ表示されます。

属性設定ダイアログ



* バッチグループ番号は、マルチバッチ機能 (付加仕様 /BT2) が有効のときにだけ表示されます。

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	88 ～ 91
バッチグループ番号 付加仕様 /BT2 のみ	バッチグループ番号を設定します。 [1] ～基本設定で設定されたマルチバッチ数の範囲で選択できます。 **バッチグループ番号は、マルチバッチ機能が有効のときにだけ表示されます。**	1
グループ番号	グループ番号を設定します。 **マルチバッチ Off のとき** DX1000 は [1] ～ [10] の中から、DX2000 は [1] ～ [36] の中から選択できます。 **マルチバッチ On のとき** DX1000 は [1] ～ [6] の中から、DX2000 は [1] ～ [12] の中から選択できます。	1
種類	スケール板の種類を設定します。 [Off]：スケール値を表示しません。 [On]：設定された分割数で、既定の間隔でスケール値を表示します。 [ビットマップ]：スケール板にビットマップ画像を使用します。「Bmp ファイル名」で指定したファイルが読み込めないときは、スケール板の種類を [Off] にして表示します。	On
トレンド方向	波形の方向を設定します。 [設定値]、[横]、または [縦] から選択できます。	設定値
形式	スケール板の目盛りサイズを設定します。[小] または [大] から選択できます。	小
Bmp ファイル名	外部記憶メディア (CF カード) に保存したビットマップファイル名を入力します。 読み込み先は、画面をロードしたディレクトリです。	Bitmap.bmp
インジケータ	現在値表示の方法を設定します。 [設定値]、[マーク]、または [バー] から選択できます。 種類が [Off] のときは設定できません。	設定値
インジケータタイプ	インジケータの形状を [標準]、[極小]、[小]、および [天秤] のいずれかに設定します。 ▶ 2-12 ページ「各部名称とインジケータタイプ」参照	標準
表示桁	スケールに表示する値の桁数を設定します。 [設定値]、[標準]、または [詳細] から選択できます。 種類が [On] のときだけ設定できます。	設定値
スパン両端余白	スパン方向の両端に余白を表示する / しないを設定します。 [On]：スケール方向の部品幅 (高さ) の 3% の余白を表示する [Off]：余白表示しない	Off
グループ切換	実行画面で、左右キーを押したときにグループ表示を切り換える / 切り換えないを設定します。 [On]：切り換える　[Off]：切り換えない	On
アラームマーク表示	アラーム設定点マークの表示方法を設定します。 [On]、[Off]、または [設定値] から選択できます。	設定値
アラームマーク	アラーム設定点マークの種類を設定します。 [警報]、[固定]、または [設定値] から選択できます。	設定値
単位	単位を表示する / 表示しないを選択します。 [On]：単位表示する　[Off]：単位表示しない	On
第 2 スパン	第 2 スパンの有効 / 無効を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	Off
第 2 スパン　下限	設定スパンの下限 (0.0%) ～上限 (100.0%) の範囲内で、上限とのスパンが 10.0%以上になるように入力します。 ▶ 2.2 節参照	0.0
第 2 スパン　上限	設定スパンの下限 (0.0%) ～上限 (100.0%) の範囲内で、下限とのスパンが 10.0%以上になるように入力します。 ▶ 2.2 節参照	100.0

(次ページへつづく)

属性	内容	初期値
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

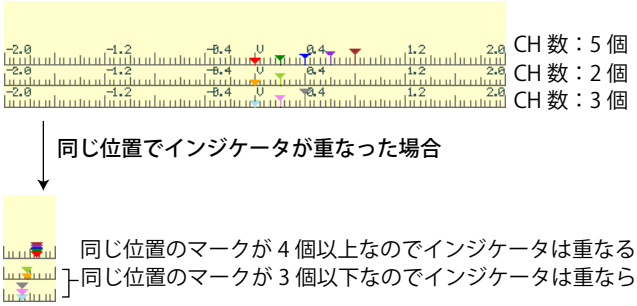
Note

- 種類を [ビットマップ] に設定したときに、インジケータのバーを表示するには、ビットマップの背景 (RGB) を R：252、G：228、B：180 で塗りつぶす必要があります。
- 読み込めるビットマップの条件
  (1) 256 色以下のフォーマットで圧縮しない
  (2) 640(幅) × 480(高さ) pixel 以下のサイズ (どちらか一方でも超えた場合は読み込めません。)

スケールのマークが重なったときの表示

- **マーク形状「極小」を選択しているとき**
  複数チャネルのスケール位置が重なると、マークを重ねて表示します。重なったときに三角部分が重ならないようにマークをずらして表示しますが、スケール形式が「小」のときに 4 個以上、スケール形式が「大」のときに 6 個以上になると、三角部分が重なります。

  スケール形式が「小」のときのマーク表示の例

- **マーク形状「小」を選択しているとき**
  複数チャネルのスケール位置が重なると、マークを重ねて表示します。マークが重なったときにチャネル番号部分が重ならないようにマークをずらして表示しますが、次の条件になるとチャネル番号部分も重なります。
  - 波形方向「縦」、かつ、スケール形式「大」で 4 個以上
  - 波形方向「縦」、かつ、スケール形式「小」で 3 個以上
  - 波形方向「横」で 3 個以上

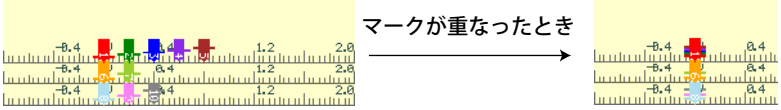
  また、チャネル番号は下 2 桁だけを表示します。

- **マーク形状「天秤」を選択しているとき**
  スケール位置が同じチャネルがある場合、左 (波形方向縦)、または、上 (波形方向横) のマーク形状から割り当てます。このとき、同じチャネル位置のチャネル数がスケール形式が「小」で 3 以下、スケール形式が「大」で 5 以下の場合、一つおきに割り当てます。

  波形方向「縦」のときの
  マーク形状割り当て順 (左から)

  波形方向「横」のときの
  マーク形状割り当て順 (上から)

  波形方向「縦」、スケール形式「小」のときにマークの表示位置が重なった場合の例

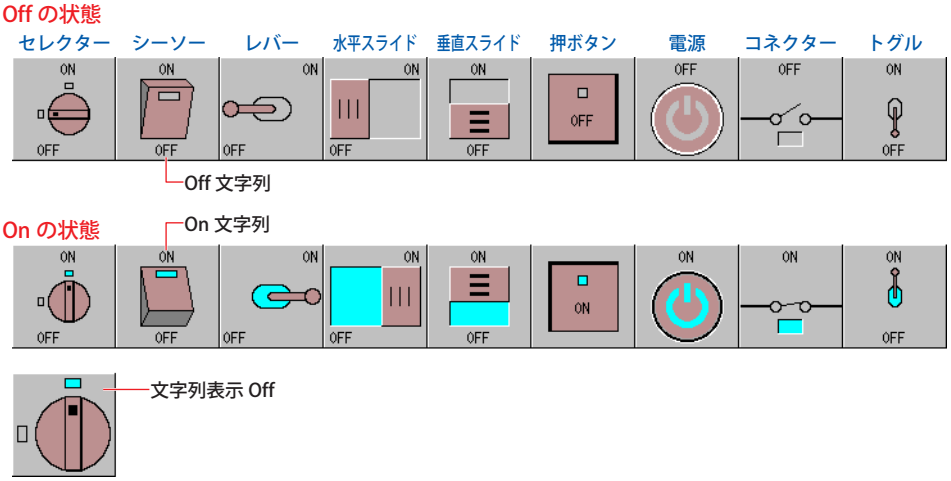
  

2.7 スイッチ部品の属性

スイッチを表示する部品です。実行画面でイベントレベルスイッチの On/Off を切り換えることができます。

部品種類 (1.4 節参照)	アクション機能付部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

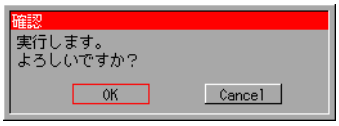
各部名称



Note

On 文字列と Off 文字列は、フォントの設定により空白 (スペース) で表示されることがあります。例えば、フォントが [フォント 6] と [フォント 8] 以外の場合、タグに漢字を使用していると漢字の部分だけ空白で表示されます。フォント (文字サイズ) ごとに用意されている文字種は、2-2 ページをご覧ください。

実行画面で、**上下矢印キー**を押して部品を選択して **DISP/ENTER キー**を押すと設定したアクションを実行します。確認ダイアログが On の場合は、アクションの実行前に以下のダイアログが表示されます。



属性設定ダイアログ

属性一覧

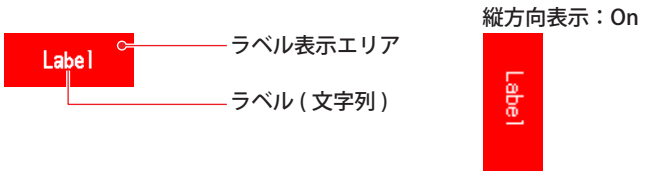
属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
スタイル	スイッチの種類を設定します。 [セレクター]、[シーソー]、[レバー]、[水平スライド]、[垂直スライド]、[押ボタン]、[電源]、[コネクター]、[トグル] の中から選択できます。(各部名称を参照)	セレクター
イベントレベル スイッチ番号	イベントレベルスイッチ番号を設定します。 [1] ～ [30] の中から選択できます。	1
確認ダイアログ	アクション実行時に確認ダイアログを表示するか / 表示しないかを [On]/[Off] で設定します。	On
フォント	On/Off 文字列のサイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
文字列 表示	文字列の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0
色	スイッチの色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。	薄茶
On 色	スイッチがオンのときの色を設定します。 (On 色の選択肢は色と同じです。)	シアン
Off 色	スイッチがオフのときの色を設定します。 (Off 色の選択肢は色と同じです。)	背景色
On 文字列	スイッチがオンのときの文字列を設定します。 半角 8 文字 (全角 4 文字) まで入力できます。	ON
Off 文字列	スイッチがオフのときの文字列を設定します。 半角 8 文字 (全角 4 文字) まで入力できます。	OFF
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2-2 ページ参照	凸枠
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.8 ラベル部品の属性

ラベルを表示する部品です。設定した文字列を表示します。

部品種類 (1.4 節参照)	ラベル部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称



Note

文字列は、フォントの設定により空白 (スペース) で表示されることがあります。例えば、フォントが [フォント 6] と [フォント 8] 以外の場合、タグに漢字を使用していると漢字の部分だけ空白で表示されます。フォント (文字サイズ) ごとに用意されている文字種は、2-2 ページをご覧ください。

属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
文字列	表示する文字列を設定します。半角 64 文字、全角 32 文字まで表示できます。	Label
フォント	ラベル (文字列) の文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16]、[フォント 32] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	左寄せ
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。	黒
背景色	ラベル表示エリアの塗りつぶし色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[なし] の中から選択できます。	なし
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0

次ページへつづく

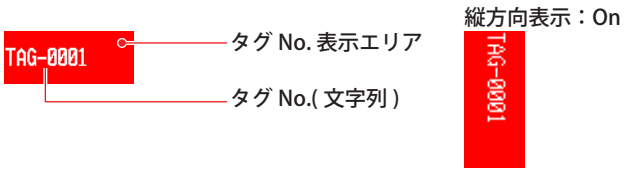
属性	内容	初期値
縦方向表示	ラベル表示を縦に表示する / しないを設定します。 [On]：文字列を時計回りに 90 度回転して表示します。 [Off]：文字列を横方向表示します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2-2 ページ参照	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.9 タグ No. 部品の属性

タグ No. を表示する部品です。
(基本設定モードで、タグ No.[有] を設定した場合にソフトキーメニューが表示されます。)

部品種類 (1.4 節参照)	チャネル割り当て部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称



Note

文字列は、フォントの設定により空白 (スペース) で表示されることがあります。例えば、フォントが [フォント 6] と [フォント 8] 以外の場合、タグに漢字を使用していると漢字の部分だけ空白で表示されます。フォント (文字サイズ) ごとに用意されている文字種は、2-2 ページをご覧ください。

属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
チャネル番号	割り当てるチャネル番号を設定します。 グループ管理が [なし] のときに設定できます。	1
フォント	タグ No. の文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	左寄せ
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色] の中から選択できます。	白
背景色	タグ No. エリアの塗りつぶし色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色]、[なし] の中から選択できます。	背景色

次ページへつづく

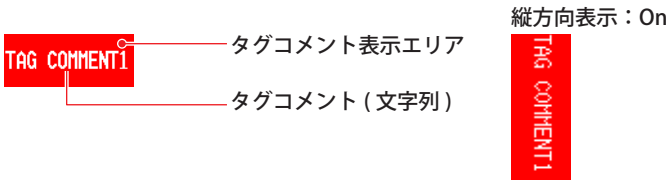
属性	内容	初期値
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0
2 行表示	タグ No. を 2 行に折り返して表示するか / 表示しないかを [On]/[Off] で設定します。	Off
縦方向表示	タグ No. 表示を縦に表示する / しないを設定します。 [On]：文字列を時計回りに 90 度回転して表示します。 [Off]：文字列を横方向表示します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
グループ管理	表示グループの管理状態を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	なし
グループ登録順	表示グループの登録順を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	1
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.10 タグコメント部品の属性

タグコメント (タグ) を表示する部品です。

部品種類 (1.4 節参照)	チャネル割り当て部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称



Note

文字列は、フォントの設定により空白 (スペース) で表示されることがあります。例えば、フォントが [フォント 6] と [フォント 8] 以外の場合、タグに漢字を使用していると漢字の部分だけ空白で表示されます。フォント (文字サイズ) ごとに用意されている文字種は、2-2 ページをご覧ください。

属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
チャネル番号	割り当てるチャネル番号を設定します。 グループ管理が [なし] のときに設定できます。	1
フォント	タグの文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	左寄せ
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色] の中から選択できます。	白
背景色	タグコメント表示エリアの塗りつぶし色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色]、[なし] の中から選択できます。	背景色

次ページへつづく

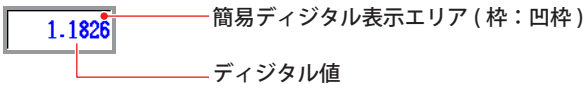
属性	内容	初期値
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0
2 行表示	タグコメントを 2 行に折り返して表示するか / 表示しないかを [On]/[Off] で設定します。	Off
縦方向表示	タグコメント表示を縦に表示する / しないを設定します。 [On]：文字列を時計回りに 90 度回転して表示します。 [Off]：文字列を横方向表示します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
グループ管理	表示グループの管理状態を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	なし
グループ登録順	表示グループの登録順を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	1
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.11 簡易ディジタル部品の属性

ディジタル値を表示する部品です。

部品種類 (1.4 節参照)	チャネル割り当て部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

各部名称



属性設定ダイアログ

属性一覧

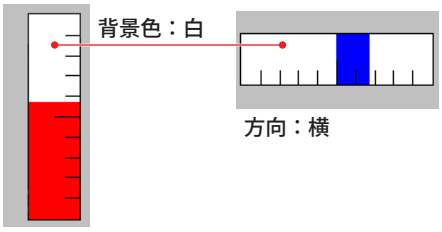
属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
チャネル番号	割り当てるチャネル番号を設定します。 グループ管理が [なし] のときに設定できます。	1
フォント	ディジタル値の文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16]、「フォント 32」の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
色	ディジタル値の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色] の中から選択できます。	青
アラーム色	アラームオン時のディジタル値色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色]、[アラーム色] の中から選択できます。	アラーム色
背景色	ディジタル値エリアの塗りつぶし色を設定します。 (背景色の選択肢はアラーム色と同じです。)	背景色
透明背景	背景色の透明化を [On]/[Off] で設定します。 背景色の透明化は、簡易ディジタルの下にトレンド表示部品があり、簡易ディジタルが完全に重なった状態で有効になります。簡易ディジタルがトレンド表示部品から、はみ出している状態では無効です。	Off
枠	部品の枠を設定します。▶ 2-2 ページ参照	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
グループ管理	表示グループの管理状態を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	なし
グループ登録順	表示グループの登録順を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	1
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.12 簡易バーグラフ部品の属性

バーグラフを表示する部品です。バーグラフとアラーム設定点マークを表示できます。

部品種類 (1.4 節参照)	チャネル割り当て部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

各部名称



属性設定ダイアログ

[+] ボタンを押すと表示するアラームマークの数が増加します。
[−] ボタンを押すと表示するアラームマークの数が減少します。

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
チャネル番号	割り当てるチャネル番号を設定します。 グループ管理が [なし] のときに設定できます。	1
アラームマーク	簡易バーグラフに表示するアラーム設定点マークの数を設定します。4 個まで設定できます。	なし
基準位置	バーグラフの基準位置を設定します。 [設定値]、[標準]、[中央]、[下限値]、[上限値] の中から選択できます。	設定値
方向	バーグラフの方向を設定します。 [縦] または [横] のどちらかを設定できます。描かれた部品サイズの縦横比で初期値は異なります。	部品サイズの縦横比による 縦≧横：縦 縦＜横：横
グリーンバンド表示	グリーンバンドの表示を設定します。 [Off] または [設定値] から選択できます。	設定値
色	バーの色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色] の中から選択できます。	チャネル色
背景色	バーグラフエリアの塗りつぶし色を設定します。 (背景色の選択肢は色と同じです。)	背景色
アラーム ON 時色変更	アラーム ON 時にバーの色を変更するか / 変更しないかを [On]/[Off] で設定します。	Off

次ページへつづく

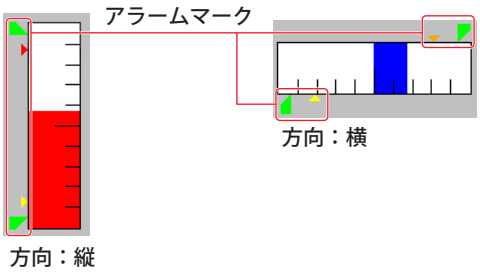
属性	内容	初期値
アラーム色	アラームオン時のバーの色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色]、[アラーム色] の中から選択できます。 アラーム On 時色変更が [On] のときだけ設定できます。	アラーム色
スケールライン	バーグラフのスケールライン表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
グループ管理	表示グループの管理状態を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	なし
グループ登録順	表示グループの登録順を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	1
同期実行	▶ 2.2 節参照	

アラーム設定点マーク部品の属性

簡易バーグラフに表示するアラーム設定点マーク部品です。

部品種類 (1.4 節参照)	チャネル割り当て部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

各部名称



属性設定ダイアログ

・ここにカーソルがあるときに、アラームマークの数だけソフトキーメニューが表示されます。
・ソフトキーを押すと「アラームマーク」ダイアログが表示され、アラームマークごとに属性を設定できます。

属性一覧

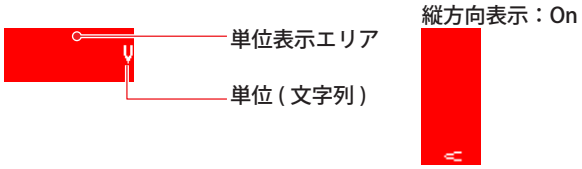
属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
アラームレベル	アラーレベルを設定します。 [1] ～ [4] の中から選択できます。	1
スタイル	アラーム設定点マークの形状を設定します。 [警報] または [固定] から選択できます。	警報
表示位置	アラーム設定点マークの位置を設定します。 バーグラフが縦のときは、[左] または [右] から選択できます。バーグラフが横のときは、[上] または [下] から選択できます。	バーグラフ 縦：右 横：下
アラーム ON 時色変更	アラーム ON 時にアラームマークの色を変更するか / 変更しないかを [On]/[Off] で設定します。	On
マークサイズ	アラーム設定点マークのサイズを設定します。 [大] または [小] から選択できます。	大
色	アラーム設定点マークの色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[チャネル色] の中から選択できます。	ライム
アラーム色	アラーム ON 時のアラーム設定点マーク色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[チャネル色]、[アラーム色] の中から選択できます。	アラーム色
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On

2.13 単位部品の属性

単位を表示する部品です。

部品種類 (1.4 節参照)	チャネル割り当て部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称



属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
チャネル番号	割り当てるチャネル番号を設定します。 グループ管理が [なし] のときに設定できます。	1
フォント	単位の文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	右寄せ
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色] の中から選択できます。	白
背景色	単位表示エリアの塗りつぶし色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色]、[なし] の中から選択できます。	背景色
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0
縦方向表示	単位表示を縦に表示する / しないを設定します。 [On]：文字列を時計回りに 90 度回転して表示します。 [Off]：文字列を横方向表示します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし

次ページへつづく

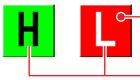
属性	内容	初期値
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
グループ管理	表示グループの管理状態を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	なし
グループ登録順	表示グループの登録順を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	1
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.14 アラームインジケータ部品の属性

アラームインジケータを表示する部品です。

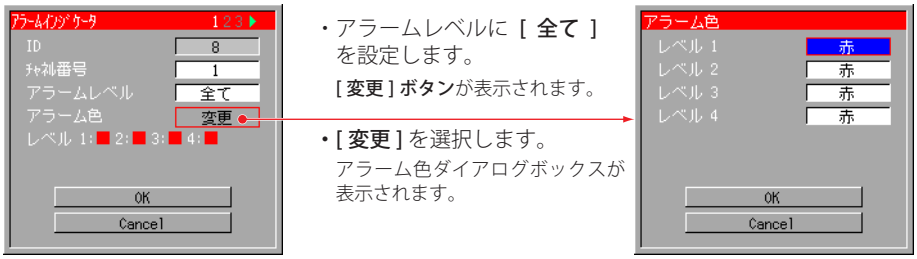
部品種類 (1.4 節参照)	チャネル割り当て部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

各部名称



属性設定ダイアログ

アラームレベルごとにアラーム色を設定する



- アラームレベルに [全て] を設定します。
  [変更] ボタンが表示されます。
- [変更] を選択します。
  アラーム色ダイアログボックスが表示されます。

属性一覧

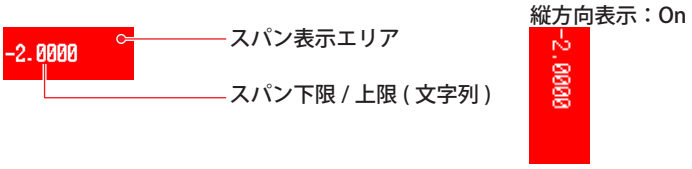
属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
チャネル番号	割り当てるチャネル番号を設定します。 グループ管理が [なし] のときに設定できます。	1
アラームレベル	割り当てるアラームレベルを設定します。 [1]、[2]、[3]、[4]、[全て] の中から選択できます。 [全て] を選択すると、レベルごとにアラーム色を設定できます。	1
アラーム色	アラーム ON 時の色を設定します。 [赤]、[オレンジ]、[ライム]、[黄色]、[ピンク]、[黒]、[白]、[アラーム色] の中から選択できます。	アラーム色
色	アラーム OFF 時の色を設定します。 [赤]、[オレンジ]、[ライム]、[黄色]、[ピンク]、[黒]、[白] の中から選択できます。	ライム
アラーム文字表示	アラームタイプの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。[On] に設定すると、各アラームレベルに設定されたアラームタイプ (記号) が表示されます。	On
枠	部品の枠を設定します。▶ 2.2 節参照	凸枠
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
グループ管理	表示グループの管理状態を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	なし
グループ登録順	表示グループの登録順を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	1
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.15　スパン下限 (スパン上限) 部品の属性

スパン下限値、スパン上限値を表示する部品です。(ここではスパン下限について説明しますが、スパン上限も同じなので下限を上限に読み替えてください。)

部品種類 (1.4 節参照)	チャネル割り当て部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称



属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
チャネル番号	割り当てるチャネル番号を設定します。 グループ管理が [なし] のときに設定できます。	1
フォント	下限 (上限) スパンの文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
文字列の配置	下限 (上限) スパン表示エリアで文字列の水平方向配置を設定します。[中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	左寄せ
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色] の中から選択できます。	白
背景色	スパン表示エリアの塗りつぶし色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[チャネル色]、[なし] の中から選択できます。	背景色
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0
縦方向表示	スパン下限 / スパン上限の文字列を縦に表示する / しないを設定します。 [On]：文字列を時計回りに 90 度回転して表示します。 [Off]：文字列を横方向表示します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし

次ページへつづく

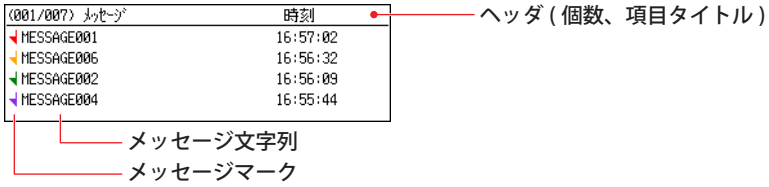
属性	内容	初期値
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
グループ管理	表示グループの管理状態を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	なし
グループ登録順	表示グループの登録順を設定します。 ▶ 2.2 節、1.11 節 参照	1
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.16 メッセージリスト部品の属性

メッセージリストを表示する部品です。

部品種類 (1.4 節参照)	リスト表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	A	更新種類	1 秒

各部名称



属性設定ダイアログ

* バッチグループ番号は、マルチバッチ機能 (付加仕様 /BT2) が有効のときにだけ表示されます。

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	80 ～ 83
フォント	メッセージリストの文字サイズを設定します。 [フォント 6] または [フォント 8] から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
バッチグループ番号 付加仕様 /BT2 のみ	バッチグループ番号を設定します。 [1] ～基本設定で設定されたマルチバッチ数の中から選択できます。 **バッチグループ番号は、マルチバッチ機能が有効のときにだけ表示されます。**	1
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。	黒
背景色	メッセージリストエリアの塗りつぶし色を設定します。[白] または [黒] から選択できます。	白
透明背景	背景色の透明化を [On]/[Off] で設定します。 背景色の透明化は、メッセージリストの下にトレンド表示部品があり、メッセージリストが完全に重なった状態で有効になります。メッセージリストがトレンド表示部品から、はみ出している状態では無効です。	Off
ヘッダ表示	ヘッダの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 On に設定すると実行画面で表示します。ビルダ画面では常に非表示です。	Off
マーク表示	メッセージマークの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。On に設定すると実行画面で表示します。ビルダ画面では常に非表示です。	On

次ページへつづく

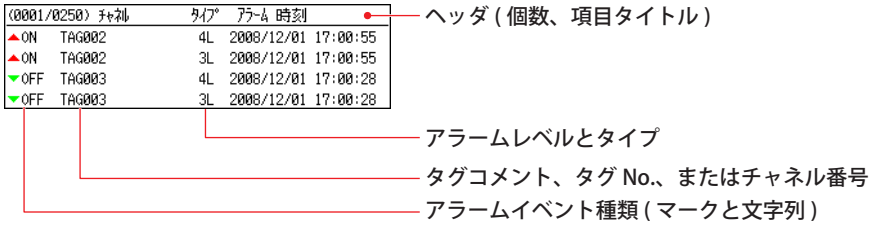
属性	内容	初期値
時刻表示	時刻の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 On に設定すると実行画面で表示します。ビルダ画面では常に非表示です。	On
日付表示なし	日付の非表示を [On]/[Off] で設定します。 時刻表示が On のときに設定できます。日付表示なしを Off にすると、日付が表示されます。	On
書き込みグループ表示	書き込みグループ表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	Off
書き込みユーザ表示	書き込みユーザ表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 On のときはアクション機能が付加され、実行画面でメッセージ表示とユーザ表示を切り換えることができます。	Off
2 行表示	メッセージを 2 行に折り返して表示するか / 表示しないかを [On]/[Off] で設定します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2-2 ページ参照	凸枠
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.17 アラームリスト部品の属性

アラームリストを表示する部品です。

部品種類 (1.4 節参照)	リスト表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	A	更新種類	1 秒

各部名称



属性設定ダイアログ

* バッチグループ番号は、マルチバッチ機能 (付加仕様 /BT2) が有効のときにだけ表示されます。

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	80 ～ 83
フォント	アラームリストの文字サイズを設定します。 [フォント 6] または [フォント 8] から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
バッチグループ番号 付加仕様 /BT2 のみ	バッチグループ番号を設定します。 [1] ～基本設定で設定されたマルチバッチ数の中から選択できます。 バッチグループ番号は、マルチバッチ機能が有効のときにだけ表示されます。	1
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。	黒
背景色	アラームリストエリアの塗りつぶし色を設定します。 [白] または [黒] から選択できます。	白
表示モード	表示モードを設定します。 [一覧] または [監視] から選択できます。 [一覧]　すべてのアラームを表示します。 [監視]　発生中のアラームを表示します。内部メモリの表示用に保持しているアラームデータ (最大 250) の中から発生中のアラームを表示します。アラームが多発すると、実際には発生していても、古いデータから捨てていくため表示されなくなります。	一覧

次ページへつづく

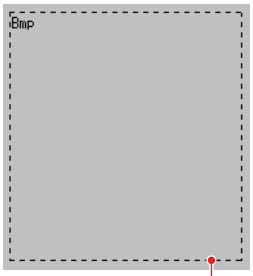
属性	内容	初期値
透明背景	背景色の透明化を [On]/[Off] で設定します。 背景色の透明化は、アラームリストの下にトレンド表示部品があり、アラームリストが完全に重なった状態で有効になります。アラームリストがトレンド表示部品から、はみ出している状態では無効です。	Off
ヘッダ表示	ヘッダの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 On に設定すると実行画面で表示します。ビルダ画面では常に非表示です。	Off
マーク表示	アラームイベント種類の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 On に設定すると実行画面で表示します。ビルダ画面では常に非表示です。	On
Lv & 種類表示	アラームレベル＆タイプの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	On
時刻表示	時刻の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 On に設定すると実行画面で表示します。ビルダ画面では常に非表示です。	On
日付表示なし	日付の非表示を [On]/[Off] で設定します。 時刻表示が On のときに設定できます。日付表示なしを Off にすると、日付が表示されます。	Off
2 行表示	タグ No. を 2 行に折り返して表示するか / 表示しないかを [On]/[Off] で設定します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	凸枠
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

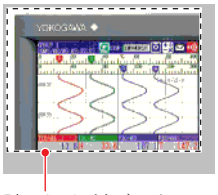
2.18　ビットマップ部品の属性

ビットマップを表示する部品です。ビットマップは、256 色以下のフォーマットに対応しています。ビットマップ部品は画面背景、トレンドグリッド、およびトレンド部品のスケールとして利用できます。

部品種類 (1.4 節参照)	静止画像表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	B	更新種類	なし

各部名称





ビットマップ表示エリア

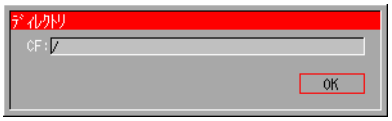
読み込んだビットマップファイルが、表示エリアより大きい場合、はみ出した部分は表示されません。

Note

- 読み込めるビットマップの条件
  (1) 256 色以下の圧縮していないフォーマット
  (2) 640(幅) × 480(高さ) pixel 以下のサイズ (どちらか一方でも超えた場合は読み込めません。)
- ビットマップファイルは、画像情報が条件に合致していることを確認してください。
- ペイントソフトウエアを使ってビットマップ作成するときは、「モノクロビットマップ」、「16 色ビットマップ」、または、「256 色ビットマップ」で保存してください。

属性設定ダイアログ

ここを選択するとビットマップの読み込み先ディレクトリが表示されます。



属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	132 ～ 133
Bmp ファイル名	外部記憶メディア (CF カード) に保存したビットマップファイル名を入力します。 読み込み先は画面をロードしたディレクトリです。	Bitmap.bmp

次ページへつづく

属性	内容	初期値
ビルダ画面での表示	ビルダ画面でのビットマップファイルの表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。	Off
トレンドグリッド	トレンド部品のグリッドとして動作する / しないを [On]/[Off] で設定します。 この項目を On にした場合、依存 ID にトレンド部品 ID が指定されていると、「ビルダ画面での表示」の項目は On になるとともに背景がグレーになり選択できなくなります。また、「画像処理」の項目は Off になるとともに背景がグレーになり選択できなくなります。 この項目を Off にした場合、依存 ID にトレンド部品 ID が指定されていると、「ビルダ画面での表示」の項目と「画像処理」の項目は背景が白色になり、選択できるようになります。	Off
画像処理	ビットマップファイルを読み込むときの画像処理変換を [On]/[Off] で設定します。 On に設定すると、ビットマップファイルを本機器の表示に最適化します。ただし、表示されるまでに時間がかかります。画像サイズが 640 × 480 pixel の場合で約 30 秒です。	Off
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

Note

- 「画像処理」を On にしていると、作成したカスタムディスプレイ画面を表示するまでに時間がかかることがあります。時間を短縮したい場合は、Off にしてください。
- ビットマップファイルは、カスタムディスプレイ画面設定ファイル (.CDC) と同じディレクトリに置いてください。違うディレクトリにあると、ビットマップ画像が表示できません。
- ビットマップ部品を使用したカスタムディスプレイ画面を内部メモリに作成した場合は、作成したあとに実行画面でビットマップ画像を表示してください。一度も表示していないビットマップ画像をあとで表示するには、そのビットマップファイルがある外部記憶メディア (CF カード) が、本機器に挿入されている必要があります。
- ビットマップ部品同士を重ねて配置して、表示を切り換えて使用するには、それらのビットマップファイルがある外部記憶メディア (CF カード) が、本機器に挿入されている必要があります。
- 内部メモリに保存したカスタムディスプレイ画面に使用しているビットマップファイルは外部記憶メディアを挿入しない状態で表示できますが、以下の条件が必要です。
  内部メモリの容量が 400MB 以上 (システム情報画面の MEMORY の項目で確認できます。)
- 画面をロードするときやビルダ画面から実行画面へ移るとき、外部記憶メディア (CF カード) から内部メモリへビットマップファイルはコピーされます。画面に使用しているビットマップファイルは必ず、外部記憶メディア (CF カード) に保存しておいてください。内部メモリに保存したカスタムディスプレイ画面を表示した場合、指定のビットマップファイルが見つからないときは、エラーメッセージが表示されます。
- ビットマップファイルが属性で指定されていても、コピー時にビットマップファイルがない場合は、エラー表示されないので、属性でビットマップファイルの有無を確認してください。

2.19 グループ名部品の属性

指定されたグループ番号に対応するグループ名を表示する部品です。
カスタムディスプレイで、同一グループだけの部品を表示するのではなく、いくつかのグループの部品を表示したいときや、状態表示部を非表示にしてグループ名を表示する場所がないとき、このグループ名部品を作成してグループ名を表示します。

部品種類 (1.4 節参照)	状態表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称

属性設定で、グループ切換を On に設定しておくと、実行画面で**左右矢印キー**を押すと、グループ名表示が切り換わります。

縦方向表示

属性設定ダイアログ

(*)

* バッチグループ番号は、マルチバッチ機能 (付加仕様 /BT2) が有効のときにだけ表示されます。

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
バッチグループ番号 付加仕様 /BT2 のみ	バッチグループ番号を設定します。 DX1000 は [1] ～ [6] の中から、DX2000 は [1] ～ [12] の中から選択できます。 **バッチグループ番号は、マルチバッチ機能が有効のときにだけ表示されます。**	1
グループ番号	グループ番号を設定します。 **マルチバッチ Off のとき** DX1000 は [1] ～ [10] の中から、DX2000 は [1] ～ [36] の中から選択できます。 **マルチバッチ On のとき** DX1000 は [1] ～ [6] の中から、DX2000 は [1] ～ [12] の中から選択できます。	1
フォント	文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
色	グループ名を表示する色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。 [背景色]：画面に設定してある基調色になります。	黒

次ページへつづく

属性	内容	初期値
背景色	部品エリアの色を設定します。 背景色は色の選択肢と [なし] の中から選択できます。 [なし]：背景色の塗りつぶしなし	なし
グループ切換	実行画面で左右矢印キーを押したときにグループ番号の表示を切り換える / 切り換えないを [On]/[Off] で設定します。	On
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	左寄せ
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0
2 行表示	グループ名を 2 行に折り返して表示する / 表示しないを [On]/[Off] で設定します。	Off
縦方向表示	グループ名表示を縦に表示する / しないを設定します。 [On]：文字列を時計回りに 90 度回転して表示します。 [Off]：文字列を横方向表示します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

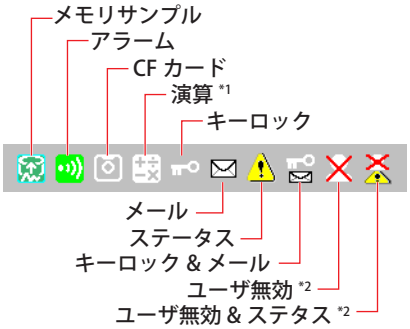
2.20　システムアイコン部品の属性

状態表示部に表示されるシステムアイコンを作成します。状態表示部を表示しないときに、アイコンを作成して表示したい項目だけ画面表示することができます。

部品種類 (1.4 節参照)	状態表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

部品名称とアイコンの種類

アイコン部品の部品枠の大きさは属性設定のサイズで設定します。



*1　演算オプション付きの場合だけ選択可能
*2　/AS1 オプション付きの場合だけ選択可能

属性設定ダイアログ

属性一覧

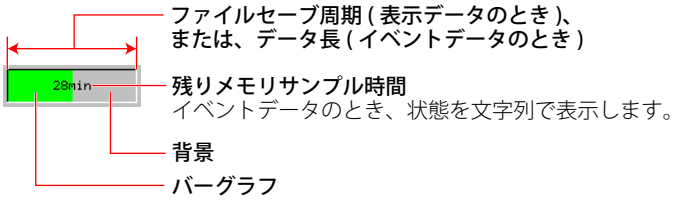
属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
サイズ	システムアイコンのサイズを [24]、[32] から選択します。	24(DX1000) 32(DX2000)
タイプ	システムアイコンの種類を [メモリサンプル]、[アラーム]、[CF カード]、[演算]、[キーロック]、[メール]、[ステータス]、[キー & メール]*、[ユーザ無効]、[ユーザ & ステータス]* から選択します。 * [キー & メール] は「キーロック & メール」アイコンです。[ユーザ & ステータス] は「ユーザ無効 & ステータス」アイコンです。	アラーム
背景色	部品枠内の背景色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。	背景色
透明背景	背景色の透明化を [On]/[Off] で設定します。 背景色の透明化は、システムアイコンの下にトレンド表示部品があり、システムアイコンが完全に重なった状態で有効になります。システムアイコン部品が、波形表示部品からはみ出している状態では無効です。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.21 メモリサンプルバー部品の属性

状態表示部に表示されるメモリサンプルの進捗状況を表示する部品です。メモリサンプルバー部品の枠の横方向の長さはファイルセーブ周期 (表示データ)、またはデータ長 (イベントデータ) を表しており、バーグラフに対応した、残りメモリサンプル時間を表示します。

部品種類 (1.4 節参照)	状態表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

各部名称



属性設定ダイアログ

* バッチグループ番号は、マルチバッチ機能 (付加仕様 /BT2) が有効のときにだけ表示されます。

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
バッチグループ番号 付加仕様 /BT2 のみ	バッチグループ番号を設定します。 DX1000 は [1] ～ [6] の中から、DX2000 は [1] ～ [12] の中から選択できます。 バッチグループ番号は、マルチバッチ機能が有効のときにだけ表示されます。	1
データ種類	メモリサンプルバーで表示するデータの種類を [表示]、[イベント] から選択します。ただし、基本設定モードのメモリのデータ種類がイベント + 表示に設定されている場合だけ選択できます。データ種類が表示、またはイベントに設定されている場合は選択できず、データ種類の設定になります。	表示 (基本設定モードのメモリ種類がイベントのときはイベント)
方向	バーグラフの方向を設定します。 [縦] または [横] のどちらかを設定できます。描かれた部品サイズの縦横比で初期値は異なります。 [縦]　バーは下を基準にして上に伸びます。 [横]　バーは左を基準にして右に伸びます。	部品サイズの縦横比による 縦≧横：縦 縦＜横：横
残り時間表示	メモリサンプルバーに残りサンプル時間を表示する / 表示しないを [On]/[Off] で設定します。	Off

次ページへつづく

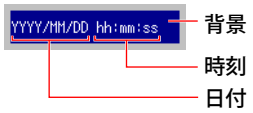
属性	内容	初期値
色	バーグラフを表示する色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。 [背景色]：画面に設定してある基調色になります。	ライム
背景色	背景の色を設定します。 (背景色の選択肢は色と同じです。)	背景色
色 (トリガ待ち)	トリガ待ちのときのバーの色を選択します。 (色 (トリガ待ち) の選択肢は色と同じです。) 以下の場合は、選択できません。 • データ種類が表示データのとき • データ種類がイベントデータで、イベントデータのモードがフリーのとき	オレンジ
フォント	残り時間やイベントデータの状態を表す文字列のフォントを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。 以下の場合は、選択できません。 • 残り時間表示が Off でデータ種類が表示データのとき • 残り時間表示が Off でデータ種類がイベントデータでモードがフリーのとき	フォント 5
文字色	残りサンプル時間やイベントデータの状態を表す文字列を表示する色を設定します。 (文字色の選択肢は色と同じです。) フォントの項目と同条件で選択できなくなります。	黒
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.22 日付時刻ラベル部品の属性

現在の日付と時刻を表示する部品です。
状態表示部を非表示にして日付や時刻を表示する場所がないとき、この日付時刻ラベル部品を作成して表示します。

部品種類 (1.4 節参照)	状態表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

各部名称



縦方向表示

属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
フォント	日時や時刻を表示する文字列のフォントを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	左寄せ
色	日時や時刻を表示する文字の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。 [背景色]：画面に設定してある基調色になります。	黒
背景色	背景の色を設定します。 (背景色の選択肢は色と同じです。)	背景色
透明背景	背景色の透明化を [On]/[Off] で設定します。 On のとき、ビルダ画面では枠を点線で表示し、透明背景であることを示します。 背景透明表示は、日付時刻ラベル部品の下に波形表示部品が完全に重なった状態で有効になります。時刻ラベル部品が波形表示部品から、はみ出している状態では無効です。	Off
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0

次ページへつづく

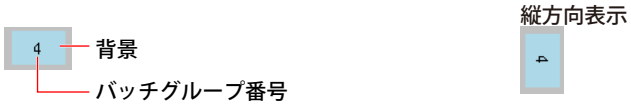
属性	内容	初期値
2 行表示	時刻と日付の文字列を 2 行に折り返して表示するか / 表示しないかを [On]/[Off] で設定します。 日付表示なしが [On]、または、時刻表示が [Off] のとき、設定できません。	Off
日付表示なし	日付表示をする / しないを設定します。 [On]　　日付表示しません。 [Off]　　日付表示します。	Off
年表示桁数	西暦の表示形式を選択します。 [なし]　西暦を表示しません。 [4 桁]　西暦を 4 桁表示します。 [2 桁]　西暦を 2 桁表示します。	4 桁
時刻表示	時刻の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 日付時刻表示なしが [On] のとき、設定できません。	On
秒表示	秒の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 時刻表示の設定が Off のとき、秒表示は選択できません。	On
縦方向表示	時刻表示を縦に表示する / しないを設定します。 [On]：文字列を時計回りに 90 度回転して表示します。 [Off]：文字列を横方向表示します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.23 バッチグループ番号部品の属性

マルチバッチのバッチグループ番号を表示する部品です。
状態表示部を非表示にしてバッチグループ番号を表示する場所がないとき、このバッチグループ番号部品を作成してバッチグループ番号を表示します。マルチバッチ Off のとき、バッチグループ番号部品の作成と属性変更はできません。

部品種類 (1.4 節参照)	状態表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称



属性設定ダイアログ

* バッチグループ番号は、マルチバッチ機能 (付加仕様 /BT2) が有効のときにだけ表示されます。

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
バッチグループ番号 付加仕様 /BT2 のみ	バッチグループ番号を設定します。 DX1000 は [1] ～ [6] の中から、DX2000 は [1] ～ [12] の中から選択できます。 バッチグループ番号は、マルチバッチ機能が有効のときにだけ表示されます。	1
フォント	バッチグループ番号を表示する文字列のフォントを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
色	バッチグループ番号を表示する文字の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。 [背景色]：画面に設定してある基調色になります。	黒
背景色	背景の色を設定します。 (背景色は色と同じ選択肢と [なし] から選択します。)	なし
共通モードでの表示	表示中の画面が共通モードのときに、バッチグループ番号を表示する / 表示しないを [On]/[Off] から選択します。	On
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	中央
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0

次ページへつづく

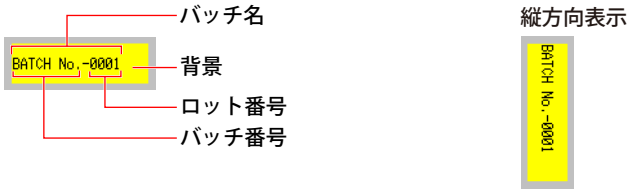
属性	内容	初期値
縦方向表示	時刻表示を縦に表示する / しないを設定します。 [On]：文字列を時計回りに 90 度回転して表示します。 [Off]：文字列を横方向表示します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.24 バッチ名部品の属性

バッチ名を表示する部品です。
状態表示部を非表示にしてバッチ名を表示する場所がないとき、このバッチ名部品を作成してバッチ名を表示します。
バッチ名は、バッチ番号とロット番号をハイフン記号でつないだ文字列で表示されます。
バッチ番号とロット番号は、**FUNC キー**を押して、**バッチソフトキー**を押すと表示されるダイアログで設定されたバッチ番号とロット番号が表示されます。
バッチ Off のとき、バッチ名部品の作成と属性変更はできません。

部品種類 (1.4 節参照)	状態表示部品	**重なり制限 (1.4 節参照)**	なし	**更新種類**	1 秒

各部名称



属性設定ダイアログ

*** バッチグループ番号は、マルチバッチ機能 (付加仕様 /BT2) が有効のときにだけ表示されます。**

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
バッチグループ番号 付加仕様 /BT2 のみ	バッチグループ番号を設定します。 DX1000 は [1] ～ [6] の中から、DX2000 は [1] ～ [12] の中から選択できます。 **バッチグループ番号は、マルチバッチ機能が有効のときにだけ表示されます。**	1
フォント	バッチ名を表示する文字列のフォントを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
色	バッチ名を表示する文字の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。 [背景色]：画面に設定してある基調色になります。	黒
背景色	背景の色を設定します。 (背景色の選択肢は色と同じです。)	背景色

次ページへつづく

属性	内容	初期値
透明背景	背景色の透明化を [On]/[Off] で設定します。 背景色の透明化は、バッチ名部品の下にトレンド表示部品があり、バッチ名部品が完全に重なった状態で有効になります。バッチ名部品がトレンド表示部品から、はみ出している状態では無効です。	Off
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	左寄せ
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0
2 行表示	バッチ番号とロット番号の文字列を 2 行に折り返して表示するか / 表示しないかを [On]/[Off] で設定します。	Off
縦方向表示	時刻表示を縦に表示する / しないを設定します。 [On]：文字列を時計回りに 90 度回転して表示します。 [Off]：文字列を横方向表示します。	Off
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.25 線部品の属性

直線を表示する部品です。任意の 2 点を結ぶ線を表示します。

部品種類 (1.4 節参照)	図形部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称

基点　　基点から左右上下方向に線を描けます。

属性設定ダイアログ

属性一覧

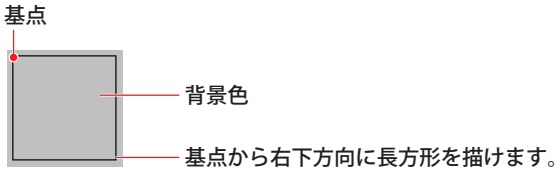
属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	92 ～ 131
線種	線種を設定します。 [実線]、[点線]、[破線]、[長破線] の中から選択できます。	実線
線 色	線の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。	黒
トレンドグリッド	依存しているトレンド部品のグリッドとして動作する / しないを [On]/[Off] で設定します。 [On]：依存 ID のトレンド部品のグリッドとして描画されます。トレンド部品の前面に配置されていてもトレンド部品と重ならない部分は表示されません。 [Off]：線として表示されます。	Off
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。依存部品が設定されている場合は、設定できません。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.26 長方形部品の属性

長方形を表示する部品です。

部品種類 (1.4 節参照)	図形部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称



属性設定ダイアログ

属性一覧

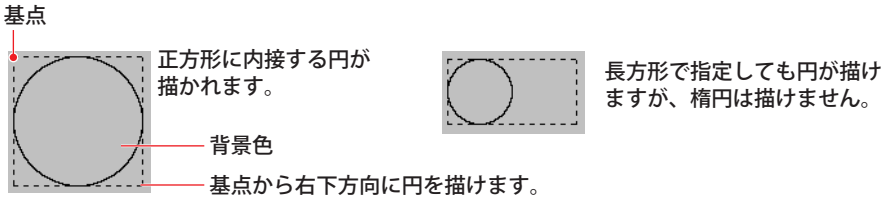
属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	92 ～ 131
線 色	線の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[なし] の中から選択できます。	黒
背景色	背景色を設定します。 (背景色の選択肢は線色と同じです。)	なし
線種	線種を設定します。 [実線]、[点線]、[破線]、[長破線] の中から選択できます。	実線
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.27 円部品の属性

円を表示する部品です。

部品種類 (1.4 節参照)	図形部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称

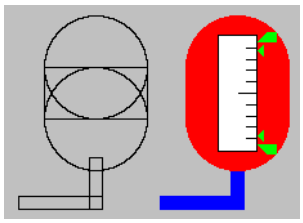


属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	92 ～ 131
線 色	線の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[なし] の中から選択できます。	黒
背景色	背景色を設定します。 (背景色の選択肢は、線色と同じです。)	なし
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

作図例



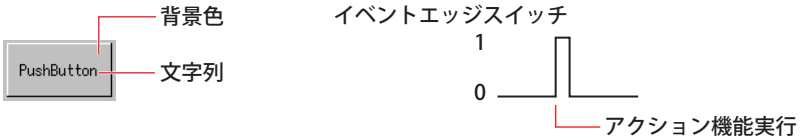
円や長方形を描いたあとに、線色をなしにして背景色を設定すると、図形がつながっているように見えます。
線色や背景色の設定等を組み合わせることで、もう少し複雑な絵も描けます。

2.28 プッシュボタン部品の属性

プッシュボタンを表示する部品です。アクション機能を使用すると、実行画面でイベントエッジスイッチを下図のように切り換えることができます。

部品種類 (1.4 節参照)	アクション機能付部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称



実行画面で、**上下矢印キー**を押して部品を選択して **DISP/ENTER キー**を押すと設定したアクションを実行します。

Note

文字列は、フォントの設定により空白 (スペース) で表示されることがあります。例えば、フォントが [フォント 6] と [フォント 8] 以外の場合、タグに漢字を使用していると漢字の部分だけ空白で表示されます。フォント (文字サイズ) ごとに用意されている文字種は、2-2 ページをご覧ください。

属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
イベントエッジスイッチ番号	イベントエッジスイッチ番号を設定します。 [1] ～ [30] の中から選択できます。	1
文字列	ボタン上に表示する文字列を半角 64 文字、全角 32 文字まで入力できます。	PushButton
確認ダイアログ	アクション実行時に確認ダイアログを表示するか / 表示しないかを [On]/[Off] で設定します。	On
フォント	文字のサイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16]、[フォント 32] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
文字列の配置	ボタン上に表示する文字列の水平方向配置を設定します。[中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	中央
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。	黒

次ページへつづく

属性	内容	初期値
背景色	背景色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[なし] の中から選択できます。	背景色
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.29 コメントボックス部品の属性

コメントボックスを表示する部品です。DX 本体に設定したコメントボックス番号を指定して文字列を表示できます。

部品種類 (1.4 節参照)	コメント表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称

Note

文字列は、フォントの設定により空白 (スペース) で表示されることがあります。例えば、フォントが [フォント 6] と [フォント 8] 以外の場合、タグに漢字を使用していると漢字の部分だけ空白で表示されます。フォント (文字サイズ) ごとに用意されている文字種は、2-2 ページをご覧ください。

属性設定ダイアログ

属性一覧

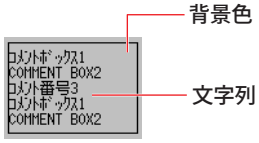
属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
コメントボックス番号	コメントボックス番号を設定します。 DX1000 は 1 ～ 100、DX2000 は 1 ～ 200	1
フォント	文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	左寄せ
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。	黒
背景色	背景色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[なし] の中から選択できます。	背景色
枠	部品の枠を設定します。▶ 2-2 ページ参照	黒
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.30 コメントブロック部品の属性

コメントブロックを表示する部品です。DX 本体に設定したコメントブロック番号を指定して文字列を表示できます。

部品種類 (1.4 節参照)	コメント表示部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	なし

各部名称



Note

文字列は、フォントの設定により空白 (スペース) で表示されることがあります。例えば、フォントが [フォント 6] と [フォント 8] 以外の場合、タグに漢字を使用していると漢字の部分だけ空白で表示されます。フォント (文字サイズ) ごとに用意されている文字種は、2-2 ページをご覧ください。

属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
コメントブロック番号	コメントブロック番号を設定します。 DX1000 は 1 ～ 50、DX2000 は 1 ～ 100	1
フォント	文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
字間	文字列の文字間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	左寄せ
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。	黒

次ページへつづく

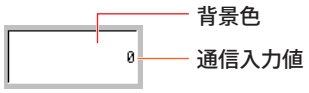
属性	内容	初期値
背景色	背景色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色]、[なし] の中から選択できます。	背景色
行間	文字列の行間隔を設定します。 0 ～ 15 の範囲で設定できます。	0
枠	部品の枠を設定します。 ▶ 2.2 節参照	黒
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

2.31 通信入力部品の属性

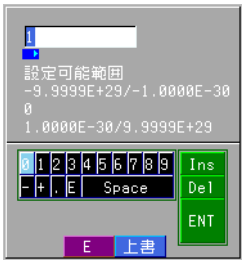
通信チャネルに値を書き込むために使用する部品です。アクション機能を使用すると、実行画面で指定の通信チャネルに対して数値を書き込むことができます。書き込んだ値は、Modbus 機能で他の機器から読み込むことができます。また、通信チャネルを演算チャネルに割り当てると Modbus 機能で他の機器に任意の値を書き込むことができます。

部品種類 (1.4 節参照)	アクション機能付部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

各部名称



実行画面で**上下矢印キー**を押し通信入力部品を選択したあと、**DISP/ENTER キー**を押すと、右の文字 / 数値入力ウィンドウが表示されます。



属性設定ダイアログ

属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
通信入力データ番号	値を入力、表示する通信入力データ番号を設定します。	1
フォント	文字サイズを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16]、[フォント 32] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	右寄せ
色	文字列の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。	黒
背景色	背景色の色を設定します。 (背景色の選択肢は色と同じです。)	白
小数点位置	Modbus で接続した相手機器の小数点位置を、小数点以下の桁数で設定します。相手機器の固定小数点位置に合わせて、入力された数値の表示、またはアクション機能による書き込みができます。 入力された値が 5 桁で表せない数値の場合、6 桁目を四捨五入して有効数字 5 桁の指数で表示します。 設定可能範囲 [0] ～ [4] 例）小数点位置が下 2 桁の場合 設定値：[2] 表示値：123.45	0
最小値	入力可能な下限値を設定します。	-9.9999E+29

次ページへつづく

属性	内容	初期値
最大値	入力可能な上限値を設定します。	9.9999E+29
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

Note

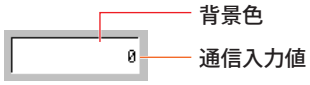
最小値と最大値は、カスタムディスプレイの通信入力部品から値を入力するときのみ有効です。通信からの入力には影響しません。

2.32 Modbus 入力部品の属性

指定の送信コマンド番号で設定された通信チャネルの入力値を表示したり、温調計の SP 値などを書き込んだりする部品です。通常は通信チャネルの入力値を表示しています。アクション機能を実行すると、カスタムディスプレイ画面から通信チャネルに値を書き込むことができます。書き込まれた値は、指定の Modbus 送信コマンドにより、接続先のレジスタに書き込まれます。

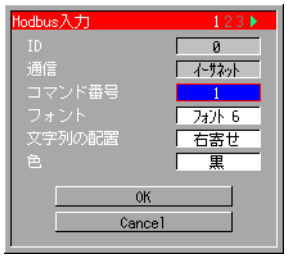
部品種類 (1.4 節参照)	アクション機能付部品	重なり制限 (1.4 節参照)	なし	更新種類	1 秒

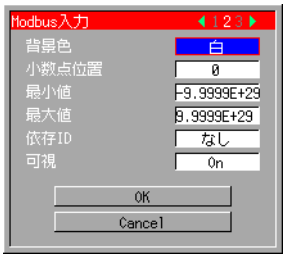
各部名称

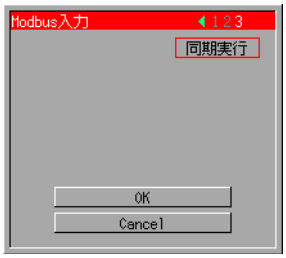


実行画面で**上下矢印キー**を押し通信入力部品を選択したあと、**DISP/ENTER キー**を押すと、右の文字 / 数値入力ウィンドウが表示されます。

属性設定ダイアログ







属性一覧

属性	内容	初期値
ID	部品識別用として自動的に割り当てられる番号です。	0 ～ 79
通信	通信の種類を [イーサネット]、[シリアル] から選択します。	イーサネット
コマンド番号	通信で指定された Modbus の送信コマンド番号を設定します。 設定可能範囲　[1] ～ [16]	1
フォント	Modbus 入力値を表示する文字列のフォントを設定します。 [フォント 5]、[フォント 6]、[フォント 8]、[フォント 12]、[フォント 16]、[フォント 32] の中から選択できます。	フォント 6 (DX1000) フォント 8 (DX2000)
文字列の配置	文字列の水平方向配置を設定します。 [中央]、[左寄せ]、[右寄せ] の中から選択できます。	右寄せ
色	Modbus 入力値を表示する文字の色を設定します。 [赤]、[緑]、[青]、[青紫]、[茶]、[オレンジ]、[黄緑]、[水色]、[赤紫]、[グレー]、[ライム]、[シアン]、[紺]、[黄色]、[ライトグレー]、[紫]、[ピンク]、[薄茶]、[薄緑]、[ダークグレー]、[オリーブ]、[ダークシアン]、[若葉]、[黒]、[白]、[背景色] の中から選択できます。 [背景色]：画面に設定してある基調色になります。	黒
背景色	背景の色を設定します。 (背景色の選択肢は色と同じです。)	白

次ページへつづく

属性	内容	初期値
小数点位置	Modbus で接続した相手機器の小数点位置を、小数点以下の桁数で設定します。相手機器の固定小数点位置に合わせて、入力された数値の表示、またはアクション機能による書き込みができます。 入力された値が 5 桁で表せない数値の場合、6 桁目を四捨五入して有効数字 5 桁の指数で表示します。 設定可能範囲　[0] ～ [4] 例）小数点位置が下 2 桁の場合 設定値：[2] 表示値：123.45	0
最小値	入力可能な数値の下限値を設定します。最大値より大きい値を設定した場合、最大値が最小値と同じ値になります。 設定範囲：-9.9999E+29 ～ -1.0000E-30 0 1.0000E-30 ～ 9.9999E+29	-9.9999E+29
最大値	入力可能な数値の上限値を設定します。最小値より小さい値を設定した場合、最小値が最大値と同じ値になります。 設定範囲：-9.9999E+29 ～ -1.0000E-30 0 1.0000E-30 ～ 9.9999E+29	9.9999E+29
依存 ID	この部品が依存する部品の ID 番号を設定します。 ▶ 2.2 節参照	なし
可視	この部品の表示 / 非表示を [On]/[Off] で設定します。 ▶ 2.2 節参照	On
同期実行	▶ 2.2 節参照	

3.1　画面データを保存する

ビルダ画面で構築した画面は、ファイル形式で外部記憶メディア (CF カード) に保存できます。画面データの保存方法には、指定画面と全画面の 2 通りあります。

Note

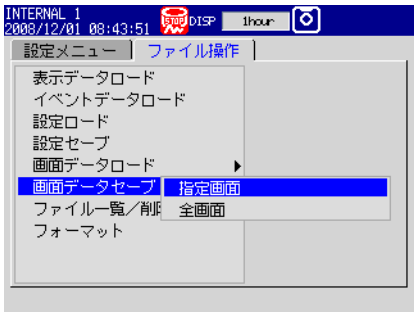
「新規」や「EXTERNAL 1」~「EXTERNAL 25」の画面を編集したあと、必ず画面を更新してください。画面を更新しないと編集したデータは無効になります。(1.13 節の「編集した画面を更新する」を参照してください。)

指定画面を保存する

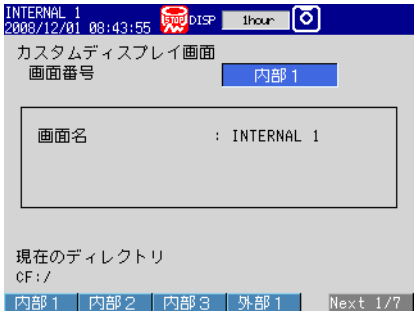
指定したカスタムディスプレイ画面設定ファイルを保存します。

操　作

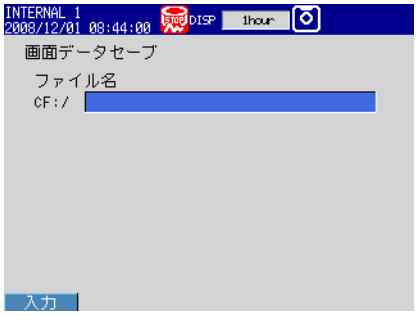
1. MENU キーを押します。
2. [ファイル操作] タブの [画面データセーブ]>[指定画面] を選択します。



3. ソフトキーメニューから画面番号を選択します。



4. 入力ソフトキーを押して、ファイル名を入力します。



5. DISP/ENTER キーを押します。
   ファイルは、ルートディレクトリに保存されます。

解　説

項目	内容
ファイルの拡張子	CDC
ファイル形式	テキスト
保存ファイル	カスタムディスプレイ画面設定ファイル (指定した画面のみ) **ファイル名 (任意)** 半角 32 文字以内 (英数字と記号) で任意に設定できます。
保存先	ルートディレクトリ
カスタムディスプレイ画面画面番号選択肢	内部 1 ～内部 3 内部メモリにあるカスタムディスプレイ画面 外部 1 ～外部 25 外部記憶メディア (CF カード) にあるカスタムディスプレイ画面

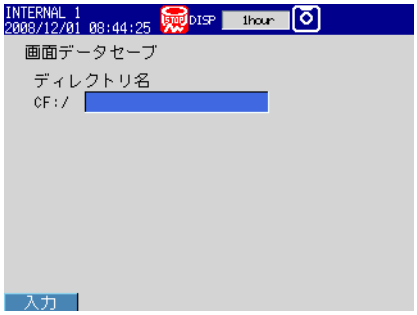
全画面を保存する

内部メモリと外部記憶メディア (CF カード) にある、すべてのカスタムディスプレイ画面設定ファイルを外部記憶メディアの指定した任意のディレクトリに保存します。

操　作

1. MENU キーを押します。
2. [ファイル操作] タブの [画面データセーブ]>[全画面] を選択します。

3. 入力ソフトキーを押して、ディレクトリ名を入力します。



4. DISP/ENTER キーを押します。
すべての画面は、指定したディレクトリに保存されます。

解　説

項目	内容
保存ファイル	カスタムディスプレイ画面設定ファイル (現在設定されているすべての画面ファイル) **ファイル名 (固定)** 内部 1 ～内部 3：Internal 1.CDC ～ Internal 3.CDC 外部 1 ～外部 25：External 1.CDC ～ External 25.CDC
	カスタムディスプレイ専用設定データファイル **ファイル名 (固定)** Setting.CDS
	カスタムディスプレイ画面で使用している、すべてのビットマップファイル **ファイル名 (任意)** XXX.BMP (XXX は任意)
保存先	指定したディレクトリ **ディレクトリ名 (任意)** 最大 20 文字 (半角英数字と記号)

Note

- カスタムディスプレイ画面設定ファイルは、USB メモリへは保存できません。
- 外部記憶メディア (CF カード) が挿入されていない場合、または異常がある場合は、保存できません。
- ファイル名は、画面名ではありません。ビルダ画面で設定した画面名は、そのままカスタムディスプレイ画面設定ファイルに保存されます。

3.2　画面データを読み込む

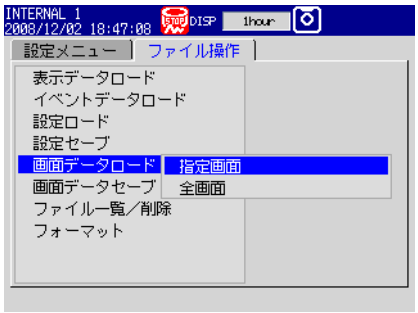
外部記憶メディア (CF カード) に保存された画面データ (カスタムディスプレイ画面設定ファイル) を内部メモリに読み込むことができます。画面データの読み込み方法には、指定画面と全画面の 2 通りあります。

指定画面を読み込む

指定した画面データ (カスタムディスプレイ画面設定ファイル) を読み込みます。

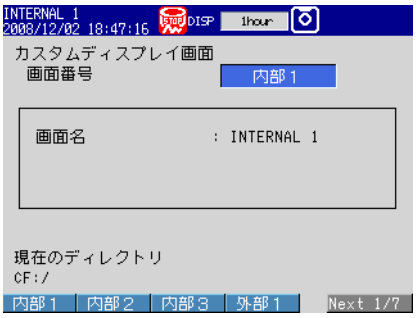
操　作

1. **MENU キー**を押します。
2. [**ファイル操作**] **タブ**の [**画面データロード**]>[**指定画面**] を選択します。

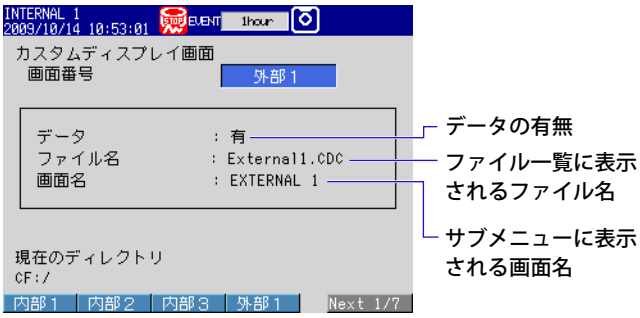


3. ソフトキーメニューから読み込み先の画面番号を選択します。
   内部 1 ～ 3 と外部 1 ～ 25(次ページ参照) の中から選択できます。

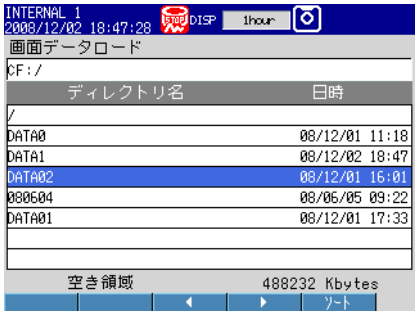
内部 1 ～ 3 を読み込む場合



外部 1 ～ 25 を読み込む場合



4. 読み込むファイルがあるディレクトリを選択します。
   カスタムディスプレイ画面設定ファイル (CDC) だけを表示します。



5. 読み込むファイルを選択します。
指定したカスタムディスプレイ画面設定ファイルが読み込まれます。

外部 1 ～外部 25 を指定して読み込んだ場合

選択したカスタムディスプレイ画面設定ファイルは、外部記憶メディア (CF カード) へコピーする動作になります。すでにファイルが存在する場合は、以下のメッセージが表示されます。

Note

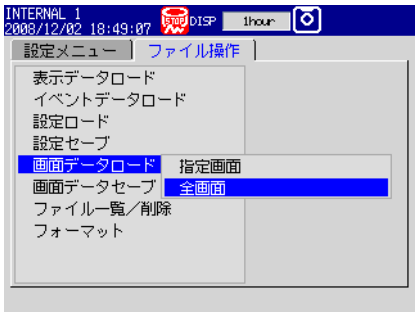
- 外部記憶メディア (CF カード) の容量が不足している場合、外部 1 ～ 25 を指定して読み込むことはできません。
- コピー先のディレクトリは、最後に全画面を読み込んだときのディレクトリです。
- 内部メモリの容量が 400MB 以上のとき、内部メモリの画面に関しては外部記憶メディア (CF カード) がなくてもビットマップ表示できます。
- 画面ロード時とビルダ画面から実行画面へ移るとき、CF カードから内部メモリへビットマップファイルがコピーされます。

全画面を読み込む

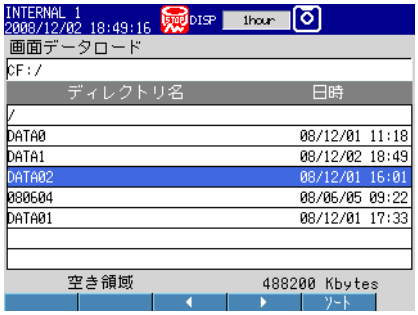
指定したディレクトリを読み込み先に設定するとともに、カスタムディスプレイ画面設定ファイルを内部メモリに読み込みます。

操　作

1. MENU キーを押します。
2. [ファイル操作] タブの [画面データロード]>[全画面] を選択します。



3. ディレクトリを選択し、DISP/ENTER キーを押します。
すべてのカスタムディスプレイ画面設定ファイルが読み込まれます。



解　説

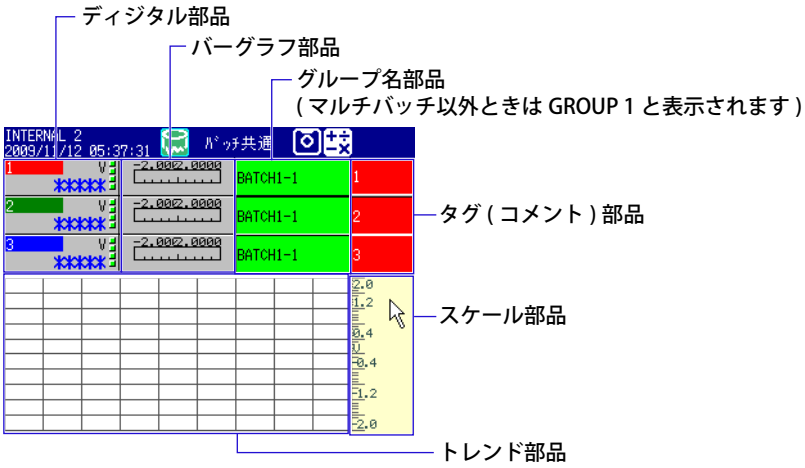
画面データロード (指定画面、全画面) を実行すると、運転画面メニューのカスタム画面サブメニューに表示される画面名が更新されます。
画面データロード (全画面) を実行すると、指定したディレクトリが読み込み先ディレクトリになります (初期値は外部記憶メディア (CF カード) のルートディレクトリ)。

画面データの保存と読み込みついての注意

外部記憶メディア (CF カード) からカスタムディスプレイ画面を使用するときは、画面が保存されている CF カードが常に挿入されている必要があります。
現在使用している DX のカスタムディスプレイ画面を他の DX で使用するときは、使用先の DX の CF カードに保存してください。

付録 1　カスタムディスプレイの作成例

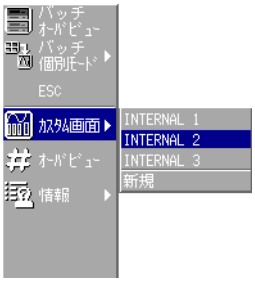
下図の画面を作成します。
DX1000 画面用でマルチバッチ機能 On の状態です。



部品を作成する

操　作

1. **DISP/ENTER キー**を押します。
   画面メニューが表示されます。
2. **上下矢印キー**でサブメニュー「INTERNAL2」を選択し、**DISP/ENTER キー**を押します。
   実行画面が表示されます。



3. **FUNC キー**を押し、ファンクションメニューの**ビルダ画面ソフトキー**を押します。
   ビルダ画面が表示されます。

4. **矢印キー**で、カーソルを部品作成開始位置へ移動します。
5. **部品作成ソフトキー**を押します。
6. **ディジタルソフトキー**を押します。
7. **矢印キー**で、点線の部品枠を作成します。

8. グリッドの設定を 1 ドットにして部品枠を縦横 1 ドット分小さくします。
9. **DISP/ENTER キー**を押します。
   ディジタル部品が表示されます。

10. ディジタル部品の上にカーソルを置いた状態で、**コピーソフトキー**を押します。
11. **矢印キー**で、部品を貼り付けたい位置へカーソルを移動します。
    このとき、グリッドを 10 ドットに変更すると、カーソル移動が素早くできます。
12. **貼り付けソフトキー**を押します。
    部品がコピーされます。

13. 操作手順 11、12 を繰り返してコピーします。
14. 操作手順 4 ～ 13 を繰り返して、バーグラフ部品、グループ名部品、タグコメント部品を作成します。

15. 操作手順 4 ～ 9 を繰り返して、トレンド部品、スケール部品を作成します。
部品 ID が次のようになります。

部品 ID	部品種類
0、1、2	ディジタル
3、4、5	バーグラフ
6、7、8	グループ名
9、10、11	タグコメント
84	トレンド
88	スケール

16. 部品が重ならないようそれぞれの部品を移動、サイズ変更します。

部品属性を変更する

操　　作

1. 属性変更する部品の上にカーソルを置きます。
2. 属性設定ソフトキーを押します。
   部品の属性ダイアログボックスが表示されます。

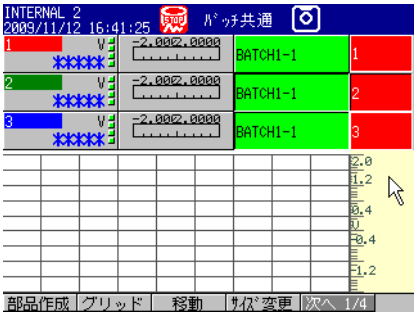
   属性ダイアログボックス表示例

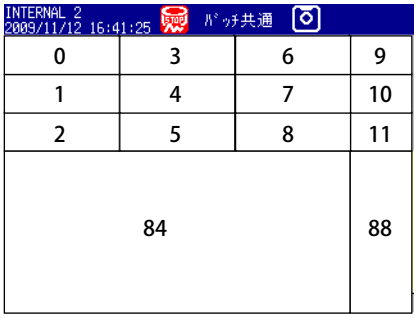
3. 設定を変更します。下記に記載していない設定項目については、初期値のままです。

   部品種類と設定変更例

部品種類	部品 ID	設定変更項目	設定
グループ名	6	背景色	ライム
		枠	凸枠
グループ名	7	背景色	ライム
		枠	凹枠
グループ名	8	背景色	ライム
		枠	凹枠
タグコメント	9	チャネル番号	1
		背景色	赤
		枠	白
タグコメント	10	チャネル番号	2
		背景色	赤
		枠	凹枠
タグコメント	11	チャネル番号	3
		背景色	赤
		枠	白
トレンド	84	方向	横
		スパン両端余白	On
スケール	88	トレンド方向	横
		インジケータ	マーク
		インジケータタイプ	天秤
		スパン両端余白	On

画面作成例 (ビルダ画面) と部品 ID





Note

状態表示部の表示を Off に設定すると、画面作成領域を広くすることができます。

グループ管理を設定する

表示グループを設定したのち、カスタムディスプレイのグループ管理を設定します。

操　作

1. **MENU キー**（設定モードへ）>[設定メニュー] タブ > [グループ　トリップライン] > [グループ] を選択します。

2. 先頭 / 最終バッチグループを 1 に設定し、グループ番号とチャネル設定を次のように設定します。

表示グループの設定例

表示グループ番号	グループ名 (初期設定のまま)	チャネル設定
1	BATCH1-1	001,002,003
2	BATCH1-2	004,005,006
3	BATCH1-3	007,008,009
4	BATCH1-4	010,011,012

3. カスタムディスプレイのビルダ画面に戻り、**Grp 管理ソフトキー**を押します。

4. **Grp 管理 1 ソフトキー**を押します。

Grp 管理 1 の設定画面が表示されます。

5. 次のように設定します。

ID の入力欄には、チャネル割り当て部品 (▶ 1.4 節「部品の ID 番号」をご覧ください。) だけを設定できます。

表示グループ番号 (操作手順 2 のグループ番号)	順序	ID
1	1	0,3,9
	2	1,4,10
	3	2,5,11

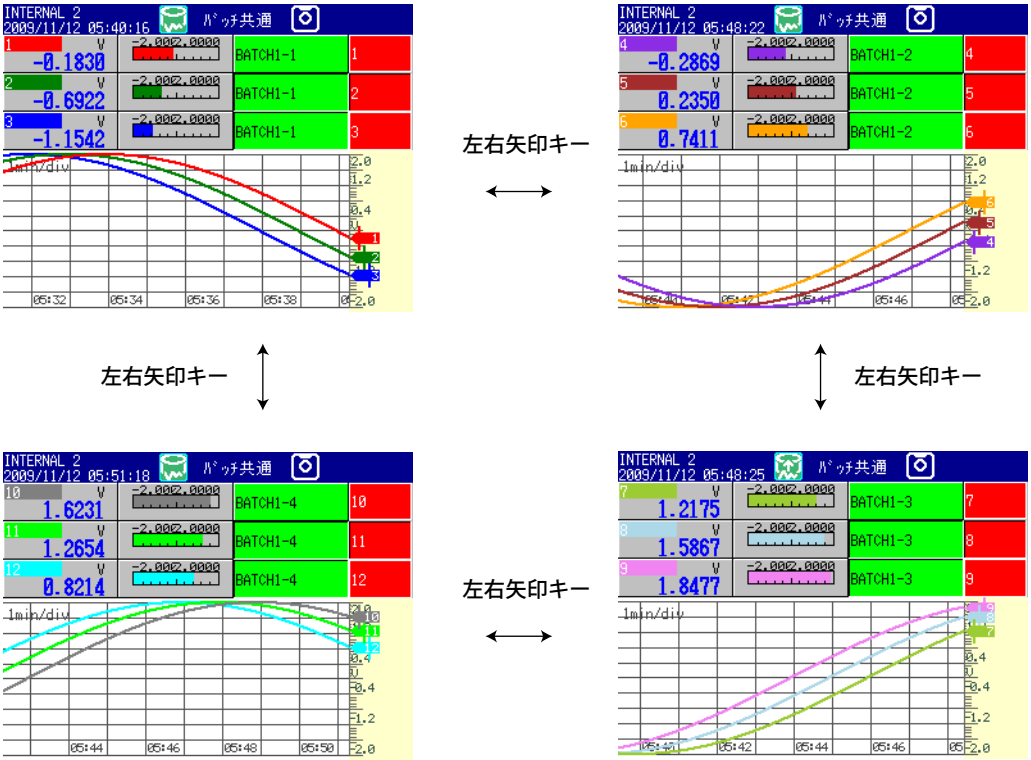
解　説

部品 ID 0 と 3 にチャネル 001、部品 ID 1 と 4 にチャネル 002、部品 ID 2 と 5 にチャネル 003 が割り当てられます。
実行画面で右矢印キーを押すたびに、表示グループ番号が 2、3、4、1、2、･･･となります。
左矢印キーを押すと表示グループ番号の切り換え順が逆になります。
右矢印キーを 1 回押すと、部品 ID 0 と 3 にチャネル 004、部品 ID 1 と 4 にチャネル 005、部品 ID 2 と 5 にチャネル 006 が割り当てられ、表示が切り換わります。
操作手順 5 の表示グループの設定による表示の切り換わりを下表に記載します。(チャネル表示が上から下に変化します。)

右矢印キーを押したときのチャネル表示の切り換わり

	部品 ID：0,3,9	部品 ID：1,4,10	部品 ID：2,5,11
表示グループが 1 の場合	001	002	003
	004	005	006
	007	008	009
	010	011	012
表示グループが 2 の場合	004	005	006
	007	008	009
	010	011	012
	001	002	003
表示グループが 3 の場合	007	008	009
	010	011	012
	001	002	003
	004	005	006
表示グループが 4 の場合	010	011	012
	001	002	003
	004	005	006
	007	008	009

画面の表示の切り換わり例



Grp 管理は Grp 管理 1 ～ 4 まで設定できます。DX2000 の 4 画面表示する際にご利用ください。

ビットマップファイルを用意する

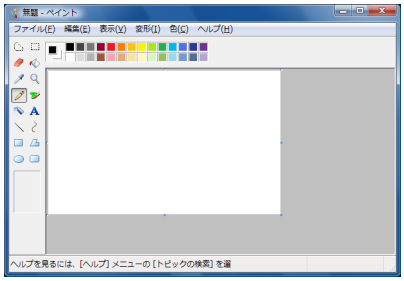
スケール部品やビットマップ部品にはビットマップファイルを割り当てることができます。

カスタムディスプレイで表示できるビットマップファイルには、次の制限があります。

- 256 色以下の圧縮していないフォーマット
- 画面サイズが 640(幅) × 480(高さ) Pixel 以下のデータ

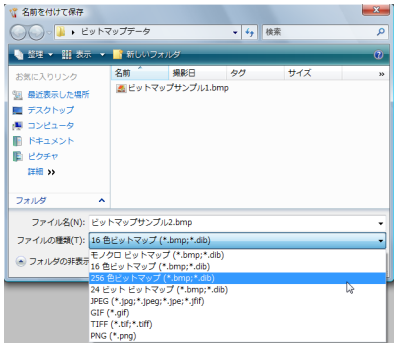
圧縮していないビットマップファイルがカスタムディスプレイで表示できなかった場合、Windows 機器のペイントソフトウエアを使ってデータを開いたのち、次の手順で保存してください。

ペイントソフトウエア起動例



1. メニューバーの**変形 > キャンバスの色とサイズ**を選択します。
   「キャンバスの色とサイズ」ダイアログボックスが表示されます。

2. 幅と高さをそれぞれ 640、480 以下に設定します。
   ビットマップファイルのサイズ単位 pixel は、DX 本体画面のサイズ単位ドットとなります。
   ビットマップファイルは左上頂点を原点として設定したサイズに切り抜きされます。
3. 色の設定は任意に選択したのち、「OK」をクリックします。
4. メニューバーの**ファイル > 名前を付けて保存**を選択します。
   「名前を付けて保存」ダイアログボックスが表示されます。



5. ファイル名を指定し、ファイルの種類は「モノクロビットマップ」、「16 色ビットマップ」、または「256 色ビットマップ」のいずれかを選択します。
6. 「保存」ボタンをクリックします。
   ビットマップファイルが保存されます。

ビットマップファイルを部品に割り当てる

ビットマップを割り当てたい部品の属性設定を表示して、ビットマップの読込先ディレクトリを確認したのち、そのディレクトリにビットマップファイルを保存します。
保存時のビットマップファイル名を属性設定で入力します。
ここでは、スケール部品にビットマップを表示させる例を記載します。

操　　作

1. スケール部品の上にカーソルを移動します。
2. **属性設定ソフトキー**を押します。
   部品の属性ダイアログボックスが表示されます。
3. 「種類」を「ビットマップ」に設定します。

4. 「詳細設定」ボタンを選択したのち、**右矢印キー**を押します。
5. 「ディレクトリ」を選択したのち、**DISP/ENTER キー**を押します。
   ディレクトリが表示されます。

6. **DISP/ENTER キー**を押します。
   ディレクトリの表示画面が閉じます。
7. 操作手順 4 で確認した CF カードのディレクトリに、下記の操作でビットマップファイルを保存します。
   ① FUNC キーを押したのちメディア取り出しソフトキーを押します。
   ② CF ソフトキーを押します。
   ③ CF カードを取り出します。
   ④ CF カードにビットマップファイルを保存したのち、DX 本体に挿入します。
8. Bmp ファイル名を入力します。

9. 「OK」を選択したのち、**DISP/ENTER キー**を押します。
スケール部品にビットマップが表示されます。

解　説

ビットマップファイルの保存ディレクトリは、最後にデータロードしたときのディレクトリになっています。
ビットマップを表示させる部品の大きさは、表示したいビットマップのサイズに合わせた大きさに作成しておきます。部品よりビットマップのサイズが大きかった場合は、部品からはみ出した部分は表示されません。

付録 2　DAQStudio で作成した画面を表示する

DAQStudio ソフトウエアで作成した画面を DX 本体で表示する例を記載します。

操　作

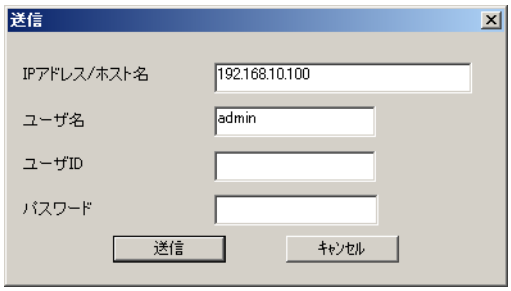
DX 本体が /AS1 オプション付きの場合、あらかじめ DX 本体を以下のように設定してください。(以下の DX 本体設定例では、ユーザ ID を設定していません。)

DX 本体 (/AS1 オプション付き) の設定

1. **MENU キー** (設定モードへ) ＞ **FUNC キー** 3 秒押し (基本設定モードへ) ＞ [環境設定] タブ >[セキュリティ] ＞ [通信] を [ログイン] に設定します。
2. [設定メニュー] タブ＞ [ユーザ登録] ＞ [システム管理者] ＞ [モード] を [Key+Comm] に設定し、ユーザ名を入力したのち、運転画面に戻ります。
   パスワードを設定している場合はこれで終了です。パスワードを設定していない場合は、次の操作も実行してください。
3. **FUNC キー**を押したのち、[Admin1] を選択して **DISP/ENTER キー**を選択します。
4. ユーザ ID は入力せずに [ENT] を選択します。
5. パスワードに [Admin1] を入力して [ENT] を選択します。
6. 新しい任意のパスワード (半角 6 文字以上 20 文字以下、スペースは含まない。) を入力して [ENT] を選択します。
7. 新しいパスワードを再度入力して [ENT] を選択します。

DAQStudio の操作

1. DAQStudio で作成、保存したデータを開きます。このとき、ビットマップを割り当てている部品があるときは、保存した画面データと同じ場所にビットマップファイルを保存しておいてください。
2. メニューバーの**通信 > 送信**を選択します。
   送信ダイアログボックスが表示されます。



3. 画面バージョンと DX 本体のバージョンが一致していることを確認します。
   DAQStudio の画面バージョンより DX 本体バージョンが古いと、表示されない部品があります。
4. DX 本体に設定している IP アドレス / ホスト名、ユーザ名、ユーザ ID、パスワードを入力します。
   ユーザ名については、送信する DX 本体に設定されていないときは「admin」を入力します。ユーザ ID、パスワードについては、送信する DX 本体に設定されていないときは入力不要です。
5. 「送信」ボタンをクリックします。
   DX 本体に送信した画面が表示されます。

解　説

DAQStudio の画面バージョンと DX 本体のファームウエアバージョン

DAQStudio の画面バージョンと DX 本体のファームウエアのバージョンは同じにするか、または画面データを受信するほうのバージョンが新しい状態にして送受信してください。バージョンが異なる場合、新しいバージョンで作成した画面データを、古いバージョンで表示したとき、正しく表示されない部品があります。新しいバージョンでは、作成できる部品の種類や属性設定の項目が増えています。これを古いバージョンでは表示できないため、正しく表示することができません。

DAQStudio からのデータ送受信

DAQStudio から DX 本体へデータを送信する場合、DAQStudio で表示しているデータが保存されているフォルダの画面データとビットマップファイルをすべて、DX 本体にロードします。
DX 本体から DAQStudio へデータを受信する場合、DX 本体で表示しているデータが保存されているフォルダの画面データとビットマップファイルすべてを、DAQStudio で現在表示している画面データを保存しているフォルダへ受信します。

付録 3　リリースナンバーによる部品の相違

カスタムディスプレイ画面データは DX 本体のリリースナンバーにより、作成できる部品の種類や属性が異なります。
以下、リリースナンバー 3 を「R3」、リリースナンバー 4 でファームウエアバージョンが 4.11 より前の場合を「R4」、リリースナンバー 4 でファームウエアバージョンが 4.11 の場合を「R4(4.11)」として記述します。

R3 の画面データを R4 または R4(4.11) で表示する場合

- R4、R4(4.11) で設定可能になった部品属性は初期値に設定されます。
- トレンド部品、スケール部品の「第 2 スパン下限」と「第 2 スパン上限」の設定は小数点第 1 位まで設定可能になります。
- R4(4.11) で表示した場合、バッチ名部品の表示は 1 秒周期で更新されます。

R4 の画面データを R4(4.11) で表示する場合

- R4(4.11) で設定可能になった部品属性は初期値に設定されます。
- バッチ名部品の表示は 1 秒周期で更新されます。

R4 または R4(4.11) の画面データを R3 で表示する場合

- R3 でサポートしない部品は表示しません。
- R3 でサポートしない部品に依存している部品の「依存 ID」は [なし] になります。
- R3 でサポートしない部品属性は削除します。属性が削除される部品 (ラベル、タグ No.、タグコメント、単位、スパン下限、およびスパン上限) の「縦方向表示」は [Off](横方向) に変更されます。
- R3 でサポートしない部品属性は無視します。属性が削除される部品 (トレンド、およびスケール) の描画方法は変更されます。
- トレンド部品の「第 2 スパン下限」と「第 2 スパン上限」の設定は、値の小数点位置を 0 に変更して、小数点以下の 1 桁は四捨五入されます。
- スケール部品の「第 2 スパン下限」と「第 2 スパン上限」の設定は、値の小数点位置を 0 に変更して、小数点以下の 1 桁は四捨五入されます。
- R4 画面で状態表示部を表示していない場合、状態表示部を表示します。状態表示部内の部品の位置は調整されます。
  状態表示部の表示状態を「非表示」から「表示」へと切り換える際、状態表示部と重なっている部品については、画面表示エリア内に移動します。また、部品の高さが画面構築エリアの最大値を越える場合は、その高さを画面構築エリアの最大値とします。
- R4(4.11) の画面データを R3 で表示すると、バッチ名部品の表示は更新されません。

R4(4.11) の画面データを R4 で表示する場合

- R4 でサポートしない部品属性は無視します。属性が削除される部品 (バッチ名、通信入力、および Modbus 入力) の描画方法は変更されます。
- バッチ名部品の表示は更新されません。

リリースナンバーによる部品の相違

部品	R3 画面	R4 画面	R4(4.11) 画面
システムアイコン		新規	R4 と同じ
グループ名		新規	R4 と同じ
バッチグループ番号		新規	R4 と同じ
バッチ名		新規	R4 と同じ
日付時刻ラベル		新規	R4 と同じ
メモリサンプルバー		新規	R4 と同じ
Modbus 入力		新規	R4 と同じ

リリースナンバーによる属性の相違

部品	属性	R3 画面	R4 画面	R4(4.11) 画面
画面	状態表示部		新規	R4 と同じ
ラベル	縦方向表示		新規	R4 と同じ
タグ No.	縦方向表示		新規	R4 と同じ
タグコメント	縦方向表示		新規	R4 と同じ
単位	縦方向表示		新規	R4 と同じ
スパン下限	縦方向表示		新規	R4 と同じ
スパン上限	縦方向表示		新規	R4 と同じ
ビットマップ	トレンドグリッド		新規	R4 と同じ
線	トレンドグリッド		新規	R4 と同じ
トレンド	スパン両端余白		新規	R4 と同じ
	グループ切換		新規	R4 と同じ
	時刻表示間隔		新規	R4 と同じ
	時刻グリッド表示		新規	R4 と同じ
	スケールグリッド表示		新規	R4 と同じ
	第 2 スパン　下限	小数点以下の設定なし	小数点以下第 1 位まで設定可	R4 と同じ
	第 2 スパン　上限	小数点以下の設定なし	小数点以下第 1 位まで設定可	R4 と同じ
スケール	インジケータタイプ		新規	R4 と同じ
	単位		新規	R4 と同じ
	スパン両岸余白		新規	R4 と同じ
	表示グループ切換		新規	R4 と同じ
	第 2 スパン　下限	小数点以下の設定なし	小数点以下第 1 位まで設定可	R4 と同じ
	第 2 スパン　上限	小数点以下の設定なし	小数点以下第 1 位まで設定可	R4 と同じ
バッチ名	透明背景	(部品なし)		新規
通信入力	小数点位置			新規
Modbus 入力	小数点位置	(部品なし)		新規

リリースナンバーによる動作の相違

部品	機能	R3 画面	R4 画面	R4(4.11) 画面
バッチ名	更新周期	(部品なし)	更新しない	1 秒

索引

数字

1 画面に作成可能な部品数 1-9

G

Grp 管理 1-18

I

ID 番号 1-9

M

Modbus 入力 1-8, 2-59

ア

アクション機能付部品 1-9
値 2-3
アラームインジケータ 1-8, 2-29
アラーム設定点マーク 2-26
アラームマーク 1-8, 2-24
アラームリスト 1-8, 2-34
アラームレベル 2-3

イ

依存 1-16
依存 ID 2-2
依存元を変更する 1-16
依存を解除する 1-16
移動 1-11

エ

円 1-8, 2-51

オ

オペレーションガイド 1-3

カ

カーソル 1-1, 1-6
重なり制限 1-10
可視 2-3
可視属性 1-16
画面構築エリア 1-1
画面遷移 1-2
画面の属性 2-1
画面名 2-1
画面を更新する 1-24
簡易属性設定 1-13
簡易ディジタル 1-8, 2-23
簡易バーグラフ 1-8, 2-24

キ

記号 (マニュアルで使用している) ii
共通属性 2-2

ク

グリッド 1-6
グループ管理 2-3
グループ管理の設定 1-21
グループ切換 1-19
グループ登録順 2-3
グループ番号 1-18
グループ名 1-8, 2-38

コ

更新周期 1-9
コピー 1-14
コメント表示部品 1-9
コメントブロック 1-8, 2-55
コメントボックス 1-8, 2-54

サ

サイズ変更 1-12
最前面へ 1-15
最背面へ 1-15
削除 1-22
サブメニュー 1-3, 1-5

シ

システムアイコン 1-8, 2-40
CF カード 2-40
アラーム 2-40
演算 2-40
キー & メール 2-40
キーロック 2-40
ステータス 2-40
メール 2-40
メモリサンプル 2-40
ユーザ & ステータス 2-40
ユーザ無効 2-40
実行画面 1-2, 1-23
実行画面で部品が重なったときの表示 1-10
指定画面を保存する 3-1
指定画面を読み込む 3-4
順序 1-19
詳細属性設定 1-13
状態表示部 1-1, 2-1
状態表示部品 1-9
商標 i

ス

スイッチ 1-8, 2-15
図形部品 1-9
スケール 1-8, 2-12
スケール部品 1-9
スパン下限 1-8
スパン下限 2-30
スパン上限 2-30

セ

静止画表示部品 1-9
線 1-8, 2-49
全画面を保存する 3-3
全画面を読み込む 3-6
前面へ 1-15

ソ

操作の流れ 1-3
属性設定 1-13
属性の設定 2-2
ソフトキーメニュー 1-1

タ

第 2 スパン 2-4
タグ 1-8
タグ No. 2-19
タグコメント 2-21
単位 1-8, 2-27

チ

チャネル番号 2-3
チャネル割り当ての制限 2-4
チャネル割り当て部品 1-9
長方形 1-8, 2-50

ツ

通信入力 1-8, 2-57

テ

ディジタル 1-8, 2-5

ト

同期実行 2-3
同期実行属性設定 1-13
同期属性 2-3
同期対象 2-3
トレンド 1-8, 2-9
トレンド表示部品 1-9

ナ

内部スイッチ番号 2-3

ハ

バーグラフ 1-8, 2-7
配置順 1-15
配置順序 1-7
背面へ 1-15
バッチグループ番号 1-8, 1-18, 2-2, 2-45
バッチ名 1-8, 2-47
貼り付け 1-14

ヒ

日付時刻ラベル 1-8, 2-43
ビットマップ 1-8, 2-36
表示処理時間の注意 1-2
ビルダ画面 1-1, 1-4

フ

プッシュボタン 1-8, 2-52
部品一覧 1-8
部品数 1-7
部品の ID 番号 1-9
部品の重なり 1-10
部品の作成 1-7
部品の文字列表示制限 1-9
部品名 1-9

メ

メッセージリスト 1-8, 2-32
メニューを非表示にする 1-23
メモリサンプルバー 1-8, 2-41

モ

戻る 1-15

ラ

ラベル 1-8, 2-17
ラベル部品 1-9

リ

リスト表示部品 1-9
利用方法 ii
履歴 (マニュアルの) i

ワ

枠 2-2