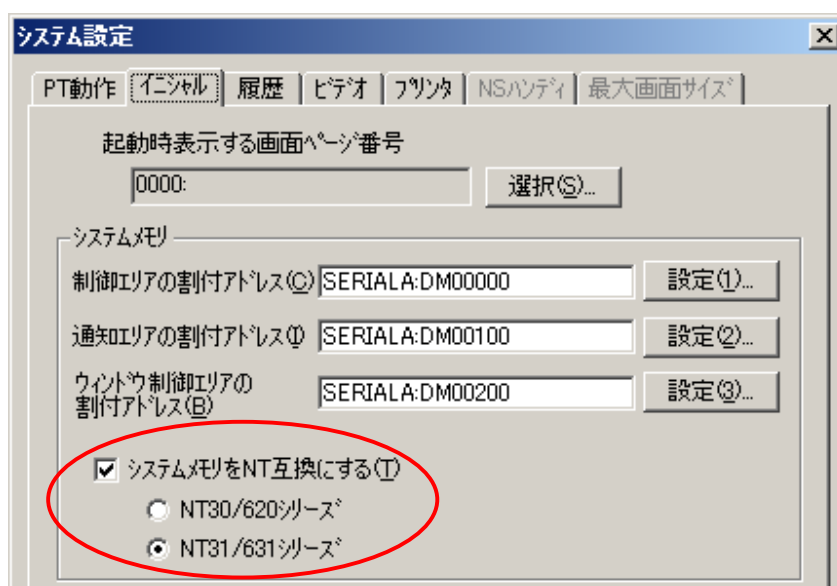


P T 状態制御エリア、P T 通知エリア ウィンドウ制御エリア

変換前 P T 状態制御エリアやウィンドウ制御エリアに割り付けた P L C のアドレスに対し ON/OFF の状態、あるいは数値を与えることで P T を制御できます。P T 通知エリアには割り付けた P L C のアドレスに対し、P T の動作状態が通知されます。

変換後 システムメモリに変換されます。
「システムメモリを N T 互換にする」に設定されていますので、システムメモリの P L C エリア割り付け方法が N T シリーズと同様の方法になります。ただし、N T シリーズ独自の機能は動作しません。
システムメモリ N T 互換設定には、NT30/620 シリーズ互換と NT31/631 シリーズ互換の 2 種類のモードがあります。変換元 N T 機種設定に対応した互換モードに設定されます。



対策 下表に ※ で示した N T シリーズ独自の機能は、N S の機能にありません。

■ NT30/620 シリーズ設定

PT状態制御エリア

PLC の CH	NT30/620 の割付	NSのシステムメモリ
n	画面番号:画面切替指定 (BCD4桁)	\$ SW0
※n+1	コピー元メモリーテーブル番号 (BCD3桁)	機能なし
※n+2	コピー先メモリーテーブル番号 (BCD3桁)	機能なし
n+3	PT 状態制御ビット	\$ SB * 「PT 状態制御ビット」を参照して下さい。

PT状態制御ビット

ビット	NT30/620 の状態制御ビット	NS のシステムメモリ
※15	画面表示 する／しない	機能なし
※14	処理の優先登録 登録／解除	機能なし
13	連続ブザー 鳴らす／止める	\$ SB12
12	断続ブザー(短音)鳴らす／止める	\$ SB13
※11	表示履歴初期化 する／しない	機能なし
10	未使用:常に0	—
9	断続ブザー(長音)鳴らす／止める	\$ SB14
8	未使用:常に0	\$ SB10
7	画面印刷 する／しない	\$ SB25
※6	PT ウィンドウオープン 禁止／許可	機能なし
5	数値・文字列入力 禁止／許可	\$ SB19
4	未使用:常に0	—
3	未使用:常に0	—
2	未使用:常に0	—
1	未使用:常に0	—
0	未使用	—

PT状態通知エリア

PLC の CH	NT30/620 の割付	NSのシステムメモリ
m	画面番号(表示中画面)	\$ SW0
※m+1	数値・文字列メモリーテーブル番号 (BCD 3桁)	機能なし
m+2	PTステータス通知ビット	\$ SB* 「PT状態通知ビット」を参照して下さい。

PT状態通知ビット

ビット	NT30/620 のPTステータス通知ビット	NS のシステムメモリ
15	PT稼動状況 運転中／停止中	\$ SB1
14	未使用:常に0	—
13	バッテリー 低下／正常	\$ SB4
12	画面切換ストロブ 切換あり／なし	\$ SB2
※11	数値入力ストロブ 入力あり／なし	機能なし
※10	文字列入力ストロブ 入力あり／なし	機能なし
9	未使用:常に0	—
8	未使用:常に0	—
7	プリンタ稼動状況 印刷中／停止中	\$ SB30
6	未使用:常に0	—
5	未使用:常に0	—
4	未使用:常に0	—
3	未使用:常に0	—
2	未使用:常に0	—
1	未使用:常に0	—
0	未使用:常に0	—

■ NT31/631 シリーズ設定

PT状態制御エリア

PLC の CH	NT31/631 の割付	NSのシステムメモリ
n	画面番号 制御および通知 (BCD／バイナリ4桁)	\$ SW0 (BCDのみ対応。バイナリ不可。)
※n+1	コピー元メモリテーブル番号 (BCD／バイナリ4桁)	機能なし
※n+2	コピー先メモリテーブル番号 (BCD／バイナリ4桁)	機能なし
n+3	PT 状態制御ビット	\$ SB * 「PT 状態制御ビット」を参照して下さい。
n+4	未使用	—

PT状態制御ビット

ビット	NT31/631 の状態制御ビット	NS のシステムメモリ
※15	画面表示 する／しない	機能なし
※14	処理の優先登録 登録／解除	機能なし
13	連続ブザー 鳴らす／止める	\$ SB12
12	断続ブザー(短音) 鳴らす／止める	\$ SB13
※11	表示履歴初期化 する／しない	機能なし
10	未使用:常に0	—
9	断続ブザー(長音) 鳴らす／止める	\$ SB14
8	バックライトモード 点灯／点滅	\$ SB10
7	画面印刷 する／しない	\$ SB25
※6	PT ウィンドウオープン 禁止／許可	機能なし
※5	数値・文字列入力 禁止／許可	機能なし
※4	PT 側画面切換 禁止／許可	機能なし
※3	メモリテーブルコピー実行 する／しない	機能なし
※2	メモリテーブルコピー種別 数値／文字列	機能なし
1	アラーム履歴初期化 する／しない	\$ SB32
0	未使用	—

PT状態通知エリア

PLC の CH	NT31/631 の割付	NSのシステムメモリ
※m	数値・文字列メモリーテーブル番号 (BCD／バイナリ4桁)	機能なし
m+1	PTステータス通知ビット	\$ SB * 「PT状態通知ビット」を参照して下さい。

PT状態通知ビット

ビット	NT31/631 のPTステータス通知ビット	NS のシステムメモリ
15	PT稼働状況 運転中／停止中	\$ SB1
14	未使用:常に0	—
13	バッテリー 低下／正常	\$ SB4
12	画面切換ストローブ	\$ SB2
※11	数値入力ストローブ	機能なし
※10	文字列入力ストローブ	機能なし
9	未使用:常に0	—
8	未使用:常に0	—
7	プリンタ稼働状況 印刷中／停止中	\$ SB30
6	未使用:常に0	—
※5	グローバルウインドウオープン状況	機能なし
※4	ローカルウインドウ 1 オープン状況	機能なし
※3	ローカルウインドウ 2 オープン状況	機能なし
2	未使用:常に0	—
1	未使用:常に0	—
0	未使用:常に0	—

部品/全体

固定表示、数値表示、入力、文字表示、入力、ランプ、T S W

● 機能設定項目：表示属性

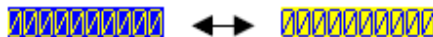
変換前 通常：文字色と背景色が指定された色で描画されます。



点滅：「通常」表示と背景色のみの表示が繰り返されます。



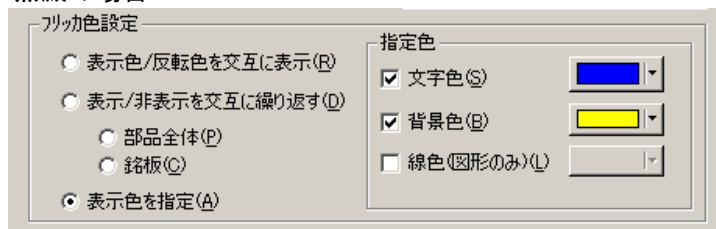
反転・点滅：文字色と背景色の入れ替わりが繰り返されます。



変換後 点滅、反転・点滅は、すべてフリッカ No.1 に設定され、部品全体の表示/非表示を交互に繰り返す設定になります。

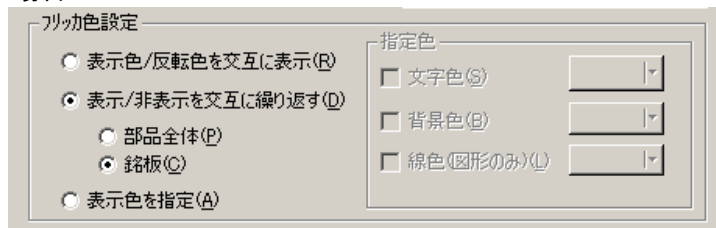
対策 CX-Designer メニューの「P T」－「フリッカ」を選択し、個々の画面でフリッカ設定を行ってください。

反転・点滅の場合：



フリッカした時の文字色と背景色を指定します。

点滅の場合：



銘板の表示/非表示を繰り返す設定にします。

その後、各機能部品にフリッカ No を割り付けてください。部品ごとにフリッカ設定を変える場合には、複数のフリッカ設定を行い、各機能部品に別々のフリッカ No を割り付けてください。

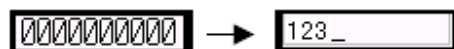
数値入力/文字入力

● 機能設定項目：カーソル枠属性

変換前 選択されている入力欄は、カーソルの属性に合わせて点滅や反転の動作をします。



変換後 変換後 選択されている入力欄は下図のように入力可能状態になり、反転や点滅は出来ません。



対策 入力欄の点滅・反転の動作は機能としてありません。

グラフ全体

● 機能設定項目：％表示

変換前 指定値に対する数値メモリーテーブルの内容を％値で表示します。



変換後 ％表示は、機能としてありませんので変換されません。

対策 グラフの値変化時マクロを使用して 100 ％値と現在値より演算して結果を表示するようにしてください。

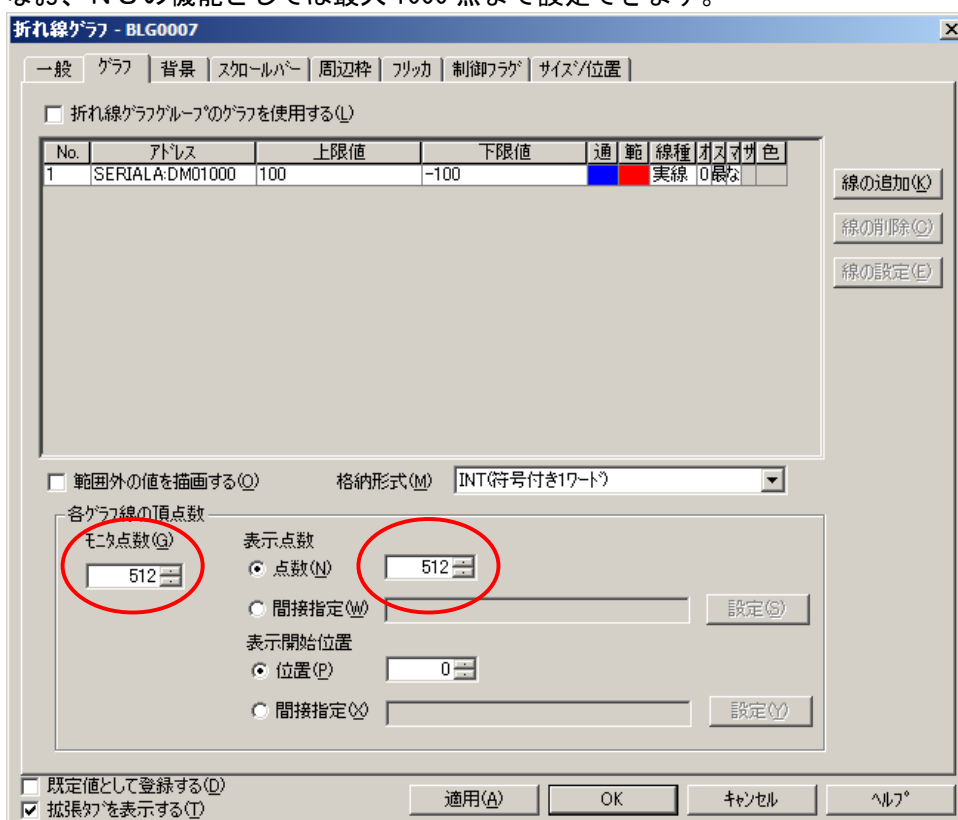
折れ線グラフ

● 機能設定項目：表示点数

変換前 最大 512 点まで設定できます。(NT631 の場合)

変換後 最大 256 点までの設定になります。

対策 256 点より多く設定している場合は、モニタ点数と表示点数を設定し直してください。
 なお、NS の機能としては最大 1000 点まで設定できます。



● 機能設定項目：監視アドレス

変換前 連続した複数の数値メモリテーブルの内容を表示します。

変換後 同一 Ch の連続したアドレスの内容を表示します。
 1 本の線で複数 Ch 種別や不連続アドレスの表示が出来なくなります。

対策 連続したアドレスに割り付け直してください。

I / O コメント

タッチスイッチ／ランプ

- 変換前** PLC 上のチャネル・接点に対して、I/O コメントを入力できます。（ラダープログラム内の I/O コメントを取り込むことができます）
- 変換後** I/O コメントテーブルは CSV 形式 (IOcmnt.csv) のファイルに変換され、プロジェクトフォルダへ出力されます。
- 対策** IOcmnt.csv を開き、各チャネル・接点に対応する I/O コメントをコピーし、変数テーブルの I/O コメント欄に貼り付けてください。

（例）PLC アドレス：00000.00
I/O コメント：運転開始

変換実行後、IOcmnt.csv を開き I/O コメントをコピーします。

	A	B	C	D	E	F	G
1	PLCアドレス	I/Oコメント					
2	CIO000000.00	運転開始					
3							

CX-Designer で変数テーブルを開き、アドレス：00000.00 の I/O コメント欄を選択します。

ホスト	名称	タイプ	アドレス種別/番号	I/Oコメント
全て	全て	全て	全て	
PTMEM	AutoGen1	BOOL	\$B0	
PTMEM	AutoGen2	CHANNEL	\$W0	
SERIALA	AutoGen4	BOOL	00000.00	

アドレス設定ダイアログが開きますので、I/O コメント欄に貼り付けます。

I/Oコメント: 運転開始

変数テーブルに I/O コメントが設定されます。

変数テーブル				
追加		検索	未使用検索	前へ検索
			次へ検索	検索結果クリア
ホスト	名称	タイプ	アドレス種別/番号	I/Oコメント
全て		全て	全て	
PTMEM	AutoGen1	BOOL	\$B0	
PTMEM	AutoGen2	CHANNEL	\$W0	
SERIALA	AutoGen4	BOOL	00000.00	運転開始

アラームリスト

イメージ／ライブラリ表示

変換前 アラーム項目をタッチするとイメージ／ライブラリを表示できます。

変換後 アラーム項目をタッチしてもイメージ／ライブラリは表示されません。

対策 ポップアップ画面を使用してイメージ／ライブラリを表示できます。

- ① イメージ／ライブラリは変換支援ツールで「bmp ファイル」「vec ファイル」に変換されます。
- ② 新規にポップアップ画面を作成し、表示したいイメージ／ライブラリをBMP 部品／形状指定ランプにて表示します。
- ③ アラーム／イベント設定の各項目をダブルクリック（もしくは修正選択）し、下記、「アラーム／イベント項目設定」ダイアログを表示します。
- ④ 切換画面No.に新規作成したポップアップ画面を指定します。

アラーム/イベント項目設定

切換(L) Type 0 発生文字色 解除文字色

メッセージ(M) 装置A異常

アドレス(W) SERIALA-000000.00 設定(1)...

検知パターン(F) 立上り

優先順位(P) 1 表示種別(T) アラーム重

グループ(G) 0 設定(2)...

画面切換

切換画面No. 10:イメージ・ライブラリ表示画面 設定(3)...

☐ アラーム/イベント発生時に自動で画面切換する(A)

コンテンツ切換

コンテンツ番号(N) 0

☒ アラーム/イベント発生時に自動でコンテンツ切換する(B)

☒ 履歴ファイルに保存する(S) 履歴設定総数 3

☒ アラーム/イベント解除時に自動で削除する(D)

☐ ドキュメント表示部品上(ドキュメントを表示する(Q))

ドキュメント番号 1 設定(4)...

OK キャンセル

- ⑤ 「アラーム／イベントサマリ・履歴」のプロパティにて、「アラーム／イベント登録で指定ページへ画面切換」を有効にします。

- ⑥ 上記設定によりアラーム項目をタッチすれば、②で作成したポップアップ画面が表示されます。

数値メモリテーブル 文字列メモリテーブル

初期化

- 変換前** 電源 ON 時に数値・文字列テーブルの初期値で初期化する／しないを選択できます。
- 変換後** 常に参照アドレスの内容を表示します。
- 対策** NS シリーズでは初期値を各アドレスに割り付ける機能はありませんので、電源 OFF 時の内容（レジューム＝あり、初期化＝あり）や、PT 初期値の内容（レジューム＝なし、初期化＝あり）は表示できません。しかし、初期値を各アドレスに割り付けるマクロを動作させることで初期化を行うことができます。

ビットメモリテーブル

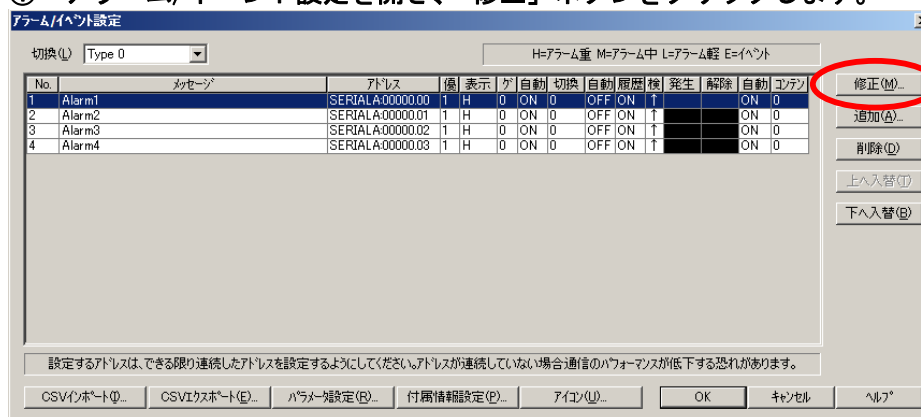
画面切換

変換前 該当ビット ON で指定画面に切り換わります。

変換後 変換されません。該当ビットを ON させても画面が切り換わりません。

対策 以下のように「アラーム/イベント設定」ダイアログであらかじめアラーム登録しておくことにより画面切換を行うことができます。

① アラーム/イベント設定を開き、「修正」ボタンをクリックします。



- ② アラーム/イベント設定で該当ビットを設定し、「アラーム／イベント発生時に自動で画面切換する」をチェックありにします。
- ③ 「切換画面 NO.」の「設定」で切り替えたい画面番号を指定します。

アラーム/イベント項目設定

切換(L) Type 0 発生文字色 解除文字色

メッセージ(M) Alarm1

アドレス(W) SERIALA:00000.00 設定(1)...

検知パターン(E) 立上り

優先順位(P) 1 表示種別(T) アラーム重

グループ(G) 0 設定(2)...

画面切換

切換画面NO. 0 設定(3)...

☒ アラーム/イベント発生時に自動で画面切換する(A)

コンテンツ切換

コンテンツ番号(N) 0

☒ アラーム/イベント発生時に自動でコンテンツ切換する(B)

☒ 履歴ファイルに保存する(S) 履歴設定総数 4

☒ アラーム/イベント解除時に自動で削除する(D)

☐ ドキュメント表示部品上にドキュメントを表示する(O)

ドキュメント番号 1 設定(4)...

OK キャンセル

- ④ 上記の設定により指定ビットを ON すると画面が切り換わります。

ライブラリテーブル イメージテーブル

コメント

- | | |
|-----|---|
| 変換前 | 各ライブラリ、各イメージにはコメントを付けることができます |
| 変換後 | ライブラリ／イメージは変換支援ツールで「bmp ファイル」「vec ファイル」に変換されますが、コメントを付けることはできません。 |
| 対策 | ライブラリコード、イメージコードで判断してください。 |

演算テーブル

演算テーブル

変換前	5 項演算が可能です
変換後	N S シリーズには演算機能はありませんので、演算を用いた表示、P L C への書き込みは正しい値となりません。
対策	スケーリングをおこなうには数値表示の「単位とスケール No. の指定」を使用してください。その他の演算はマクロ命令を作成してください。ただし、常時演算はできません。

画面属性

履歴

変換前 履歴ありの場合、画面を表示すると画面表示履歴に記録されます。

変換後 画面属性には画面表示履歴の機能はありませんので変換されません。

対策 操作ログの「画面の表示履歴」で代用可能です。但し、\$SB40（システムメモリ）を ON している間に表示した画面の履歴が記録されます。

操作ログ機能（機能部品の操作、マクロの実行）は、次の手順で行います。

操作ログの設定

機能部品のプロパティ設定「書込設定」タブ（拡張タブ）において「操作ログ履歴あり」を設定します。設定することにより、この部品は記録の対象となります。

操作ログを記録できる機能部品は、ON/OFF ボタン、ワードボタン、数値表示&入力、文字列表示&入力、サムロータリスイッチの 5 つです。

操作ログの実行

機能部品の操作 / 画面表示 / マクロ実行について記録を取るかどうかは、それぞれシステムメモリの操作により決定します。

- | | | |
|--------------|---|------------------------|
| 1) 機能部品の操作履歴 | → | \$SB39 ON:実行 OFF:実行しない |
| 2) 画面の表示履歴 | → | \$SB40 ON:実行 OFF:実行しない |
| 3) マクロの実行履歴 | → | \$SB41 ON:実行 OFF:実行しない |

操作ログの記録形式

操作ログとして、次のデータが記録されます。これらのデータはシステムメモリ\$SB38を ON にすることで、メモリカードに CSV ファイルとして保存できます。CSV ファイル名は Operat.CSV です。操作ログを記録できる件数は最大 1024 件です。

画面の表示履歴

- ・発生日時
- ・履歴種別（“P”）
- ・切換元画面番号
- ・切換先画面番号

画面の表示履歴を CSV ファイルに保存した場合の例と見方

例 2000/02/24 12:48:19, P, 0, 1

切換先画面番号
切換元画面番号
履歴種別
発生日時

見方 2000/02/24 12:48:19 に画面 0 から画面 1 に切り換えた。

バックライト

変換前 点灯 / 点滅の選択ができます。

変換後 画面属性には、バックライトの点灯 / 点滅の属性はありませんので変換されません。

対策 画面ロード時マクロ / 画面アンロード時マクロで、システムメモリの\$SB10(バックライト点滅制御ビット)を制御することで対応できます。

起動画面を点滅させることはできません。

- 起動画面の画面ロード時マクロで、\$SB10 を ON にする。(起動時処理)



- 点滅させる画面の画面ロード時マクロで、\$SB10 を OFF にする。



システムメモリ NT 互換モード時は\$SB10=0 でバックライト点滅です。

- 点滅させる画面の画面アンロード時マクロで、\$SB10 を ON にする。



システムメモリ NT 互換モード時は\$SB10=1 でバックライト点灯です。

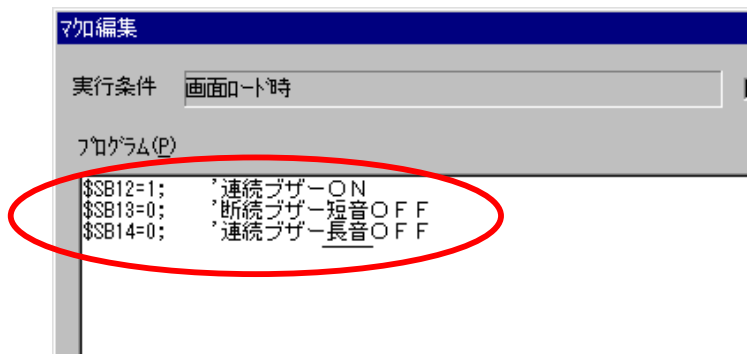
ブザー

- 変換前 画面属性で、連続音 / 断続短音 / 断続長音の選択ができます。
- 変換後 画面属性には、連続音 / 断続短音 / 断続長音の属性はありませんので変換されません。
- 対策 画面ロード時マクロ / 画面アンロード時マクロで、システムメモリの\$SB12（連続ブザー）、\$SB13（断続ブザー短音）、\$SB14（断続ブザー長音）を制御することで対応できます。

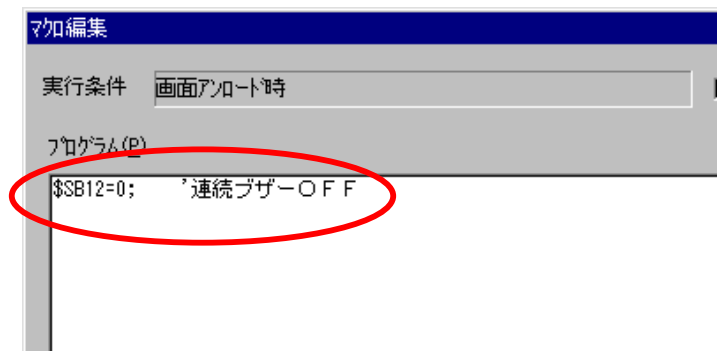
注：\$SB12～14 が複数同時に ON になった場合の優先順位は以下の通りです。
高 \$SB12（連続ブザー） > \$SB13（断続ブザー短音） > \$SB14（断続ブザー長音） 低

《連続ブザーを設定する》

- 画面ロード時マクロで、\$SB12 を ON にします。

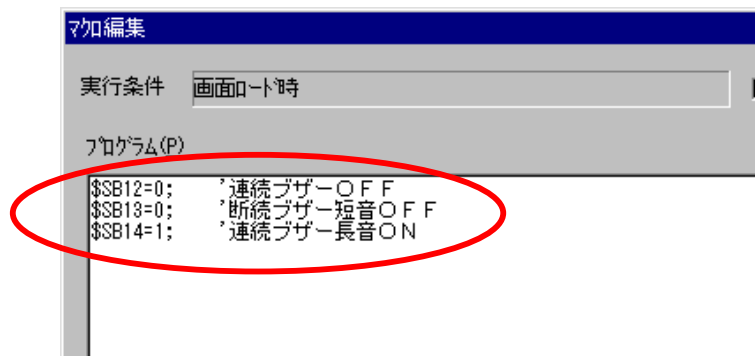


- 画面アンロード時マクロで、\$SB12 を OFF にします。

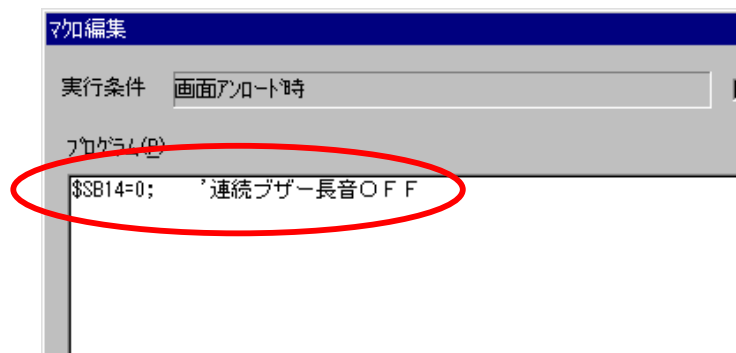


《断続ブザー長音を設定する》

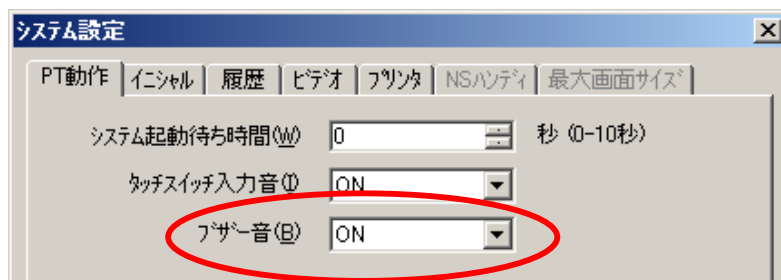
- 画面ロード時マクロで、\$SB14 を ON にします。



- 画面アンロード時マクロで、\$SB14 を OFF にします。



注：ブザー音を鳴らすには、システム設定のブザー音をON設定にしてください。
(ブザー音設定がOFF, ERROR ONのときは、\$SB12～14 をON にしてもブザーは鳴りません。)



グリッド

変換元ファイルをメモリマップイメージファイル（*.mmi）としているため、すでにこのファイルにおいてグリッドの設定情報は失われています。変換支援ツールで変換後もグリッドの設定情報は存在しません。

対策 各画面でグリッドを設定する必要があります。

注：部品のグループ化情報も同様に mmi ファイルで保存した際に失われています。

ホスト接続中画面

画面 9 0 0 0

変換前 画面 9 0 0 0 画面を作成することで、ホスト接続中画面となります。

変換後 ホスト接続中画面は作成できないため、変換されません。

対策 ホスト接続中画面の作成は機能としてありません。

固定表示

塗りつぶし

変換前 固定表示の塗りつぶし部品で、領域の境界まで塗りつぶすことができます。

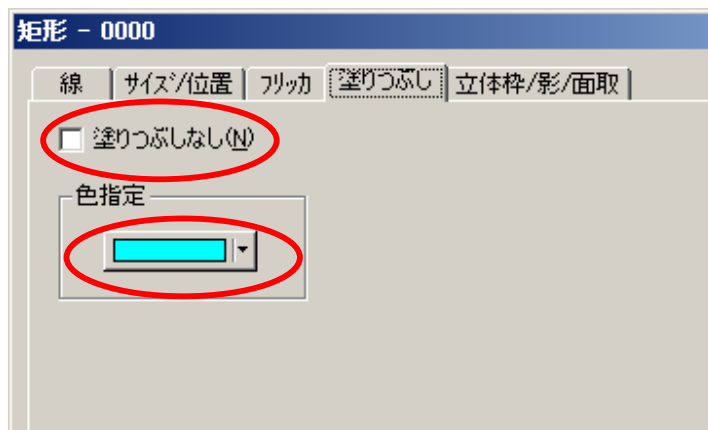
変換後 塗りつぶし部品は変換されません。

対策 塗りつぶす領域を構成しているものが、単一の部品で構成されているか、それ以外かによって、2通りの対応があります。

- 単一の部品で構成されている場合

変換された部品のプロパティから、塗りつぶしタブを開き、[塗りつぶしなし]のチェックを外します。(塗りつぶす設定になります)

塗りつぶし色を「色指定」で設定してください。



- 複数の部品で構成されている場合

塗りつぶしたい領域を図形(多角形・四角形等)で新規作成し、該当色で塗りつぶします。

固定表示イメージ / ライブラリ

間接参照

- 変換前 数値メモリテーブルにイメージ / ライブラリ番号を指定すれば、間接参照により、イメージ / ライブラリの表示が可能です。
- 変換後 間接参照時は変換されません。
- 対策 以下の方法で、BMP 表示の間接参照が可能です。

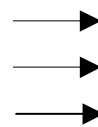
イメージ / ライブラリは変換支援ツールで < 変換先指定フォルダ > ¥ < プロジェクト名 > フォルダ内の BMP ファイルに変換されています。
(もし、ライブラリが VEC ファイルに変換されている場合は、変換支援ツールの設定を確認してください)

イメージを表示させたい位置に、ビットマップ部品を新規作成します。

間接指定時に使用する TXT ファイルを新規作成します。TXT ファイルには、変換ツールで変換された BMP ファイル名を下記のように記述します。TXT ファイルは < 変換先指定フォルダ > ¥ < プロジェクト名 > のフォルダ内に保存してください。

[作成例]

- [1 行目] 指定アドレスの値が「1」のときに表示する画像ファイル名
[2 行目] 指定アドレスの値が「2」のときに表示する画像ファイル名
[3 行目] 指定アドレスの値が「3」のときに表示する画像ファイル名



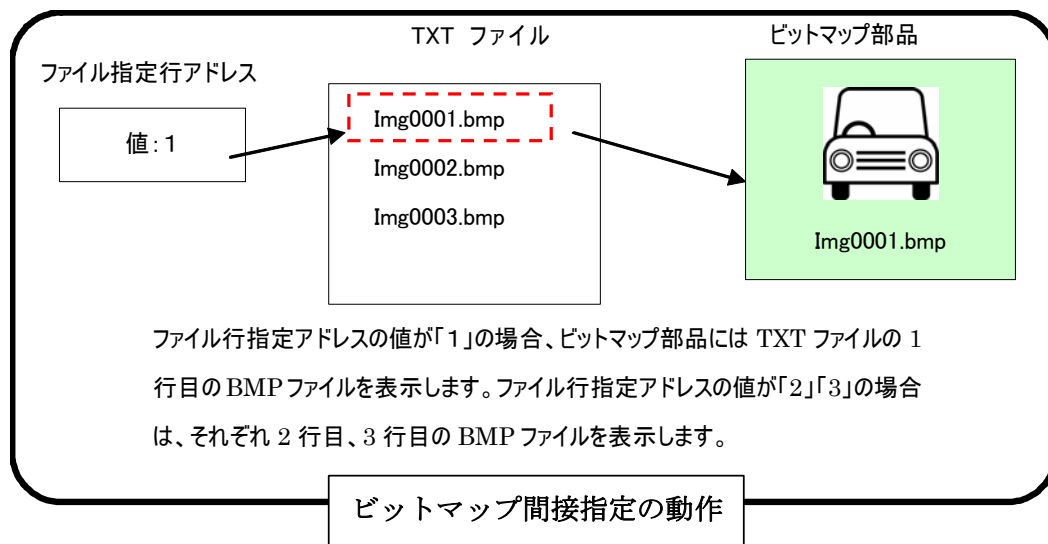
TXT ファイル

Img0001.bmp
Img0002.bmp
Img0003.bmp

ビットマップ部品プロパティを開き [表示ファイルを間接指定する] をチェックします。

「表示画像格納ファイル」の横の [参照] ボタンをクリックして、上記で作成した TXT ファイルを指定します。

ファイル行指定用アドレスを設定します。必要に応じ[値が 0 の時画像をクリアする] をチェックします。



ポップアップウィンドウ

ポップアップウィンドウ/キーボード機能のオープン

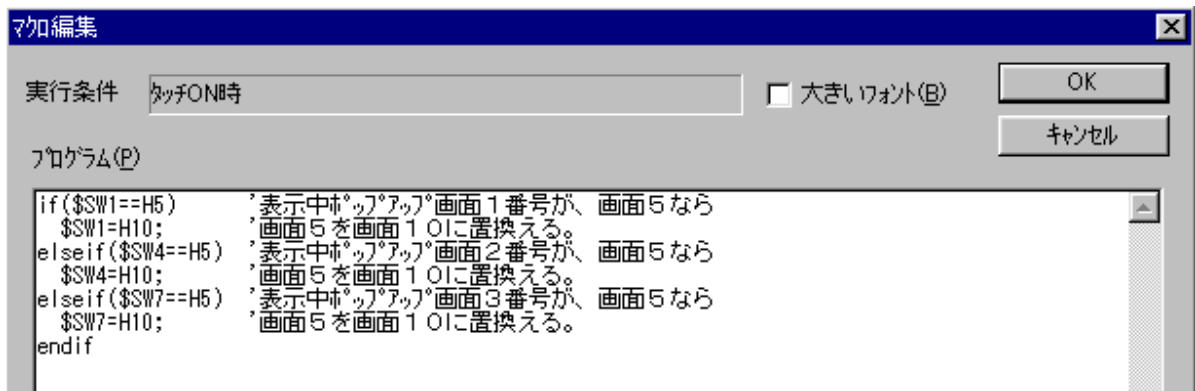
変換前 「ローカルウィンドウを置換える」を使用すると、開いているローカルウィンドウを閉じ、別のウィンドウを開くことができます。

変換後 ウィンドウ（ポップアップ画面）を開くコマンドボタンに変換されます。表示中のウィンドウを閉じることなく、別のウィンドウを開く状態になります。

対策 「タッチON時」マクロで、システムメモリ\$SW1(表示中ポップアップ画面1番号)、\$SW4(表示中ポップアップ画面2番号)、\$SW7(表示中ポップアップ画面3番号)に、ウィンドウの画面番号を変更することで対応できます。

コマンドボタンを新規作成し、「無処理」を選択します。

「タッチON時」マクロに、下記のように記述します。

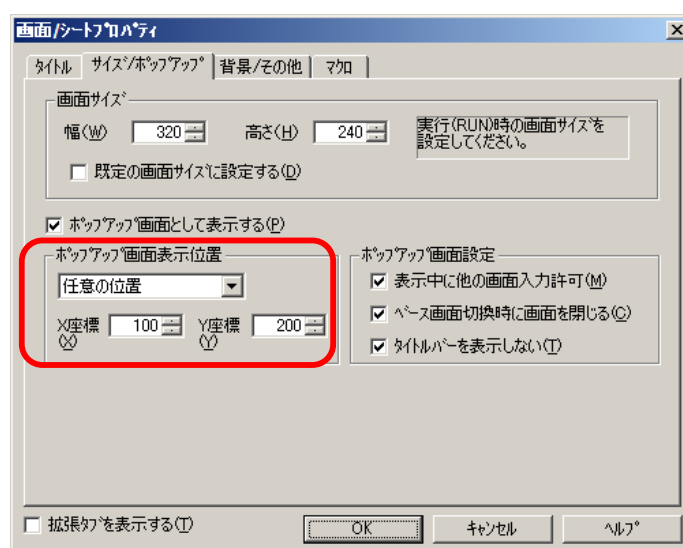


(例：画面5を画面10に置換える)

変換前 開くウインドウの X , Y 座標を指定できます。

変換後 NS シリーズではコマンドボタンによるウインドウオープンに X、Y 座標を設定する属性がないため、変換されません。そのため、画面中央（ウインドウ（ポップアップ画面）のデフォルト）に表示されます。

対策 ウインドウ(ポップアップ画面)の画面プロパティの「ポップアップ画面表示位置」を [任意の位置] に設定し、X 座標、Y 座標を設定してください。



注：NT シリーズでは、ウインドウ表示位置にウインドウの左下座標を指定します。NS シリーズでは、ウインドウ(ポップアップ画面)表示位置に、ウインドウの左上座標

ポップアップウィンドウ / キーボード機能のクローズ

変換前 開いているウィンドウをタッチスイッチで閉じることができます。

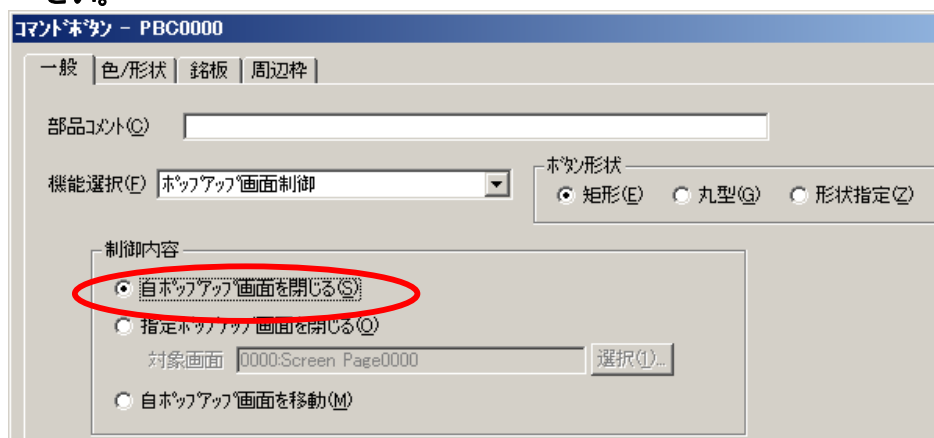
変換後 コマンドボタン「自ポップアップを閉じる」に変換されます。

対策 クローズボタンは2つの使用方法があります。

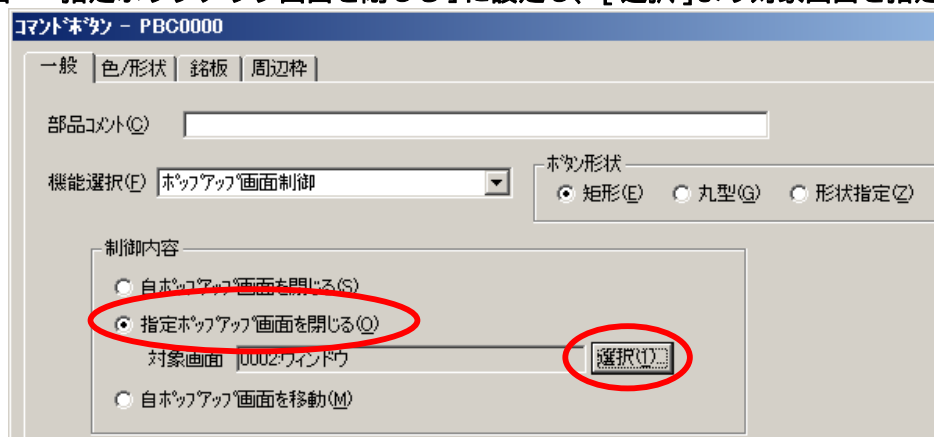
A) タッチスイッチの配置がウィンドウ上で、かつそのウィンドウを閉じる時。

B) タッチスイッチの配置が、ウィンドウ・画面を問わないで、指定のウィンドウを閉じる時。自画面を指定することもできます。

A)の場合 既に「自ポップアップ画面を閉じる」に設定されています。そのままお使いください。

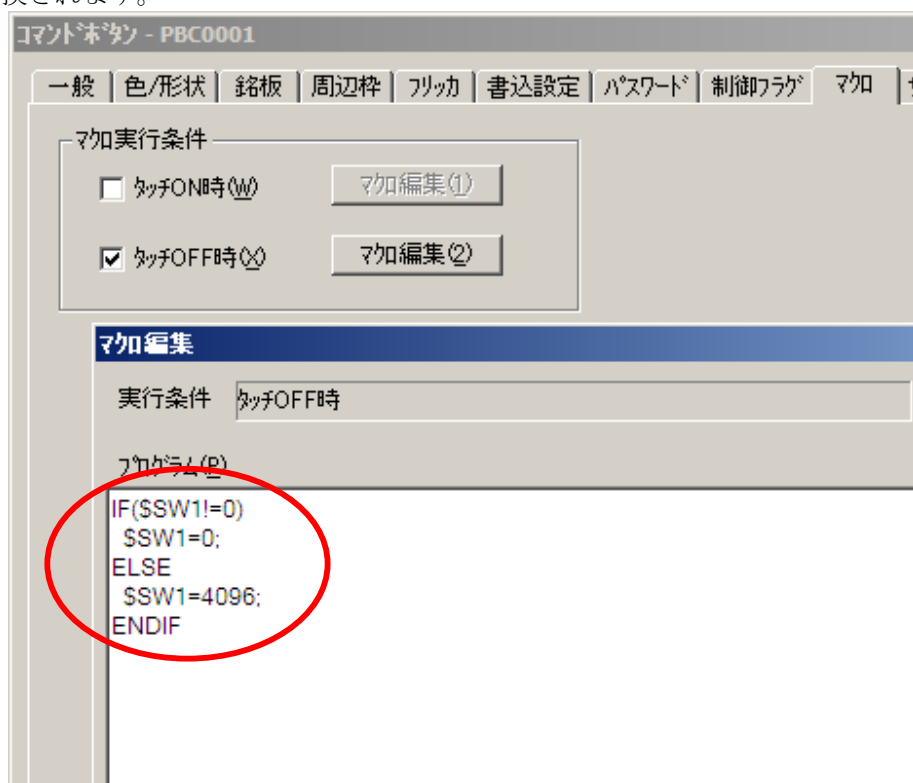


B)の場合 「指定ポップアップ画面を閉じる」に設定し、[選択]より対象画面を指定します。



- 変換前 タッチスイッチの ON/OFF で、ウインドウをオープン / クローズすることができます。
- 変換後 ウインドウ（ポップアップ画面）を開閉するマクロを設定したコマンドボタンに変換されます。
- 対策 そのままお使いください。

例：ローカルウインドウ 1 でウインドウ画面 1000 をオープン / クローズするボタンは以下のように変換されます。



マクロ構文は以下のような意味になっています。

IF(\$SW1!=0)	‘もし、\$SW1(表示中ポップアップ1画面番号)にゼロではない値が入っているならば
\$SW1=0;	‘ポップアップ1の画面を閉じます。
ELSE	‘そうでないならば、
\$SW1=4096;	‘ポップアップ1で画面 1000 を開きます。(「10 進数 4096」は、「16 進数 1000」です)
ENDIF	

タッチスイッチ

コピー設定

変換前 「数値メモリテーブル」内どうし、または「文字列メモリテーブル」内どうしの間でコピーができます。

変換後 メモリテーブルが変換されませんので、テーブル内のコピーも変換されません。定数（数値）を、カーソル位置（フォーカスのある入力欄）にコピーする機能のみ変換されます。

対策 次の条件に該当するのであれば、ワードボタンで代用が可能です。

A) 定数 → PT メモリ / PLC メモリ

B) PT メモリ / PLC メモリ → PT メモリ / PLC メモリ

ワードボタンを新規作成する。コピー先の PT メモリ / PLC メモリのアドレスを通信アドレスの [書込アドレス] 欄に入力します。
ボタン動作」設定は、[値セット] を選択します。

A) 定数 → PT メモリ / PLC メモリの場合

「値セット」の [設定値] 欄にコピー元の定数を設定する。

（例：“1234”を\$W100（PT メモリ）にコピーする）

ワードボタン - PBW0000

一般 | 色/形状 | 銘板 | 周辺枠 | 上下限

部品コメント(Q) []

数値の仕様(N) [INT (符号付き17ビット)]

ボタンの形状

☐ 矩形(E) ☒ 形状指定(Q)

範囲

-32768 ~ 32767

ボタン動作

☒ 値セット(V)

☒ 設定値(G) [1234]

☐ 間接指定(E) [] [設定(1)...]

☐ 値の増減(Q)

☒ 増減値(P) [1]

☐ 間接指定(Q) [] [設定(2)...]

☐ ホワアツメニュー表示(M) [メニュー編集(Q)...]

通信アドレス

☒ 書込アドレス(W) [\$W100] [設定(4)...]

B) PT メモリ / PLC メモリ → PT メモリ / PLC メモリの場合

「値セット」の[間接指定] 欄にコピー元の PT / PLC メモリのアドレスを設定する。
(例 : CIO120ch を DM100ch にコピーする)

ワートホーン - PBW0000

一般 | 色/形状 | 銘板 | 周辺枠 | 上下限 |

部品コメント(Q)

数値の仕様(N) ボタン形状 ☐ 矩形(E) ☒ 形状指定(Q)

範囲

ボタン動作

☒ 値セット(V)

☒ 間接指定(F)

☐ 値の増減(I)

☐ 増減値(P)

☐ 間接指定(Q)

☐ ホッパアップメニュー表示(M)

通信アドレス

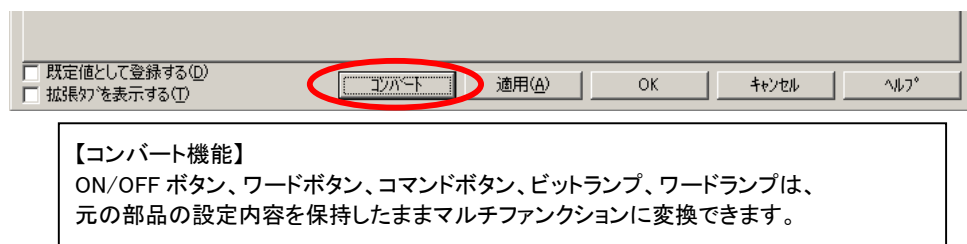
☒ 書込アドレス(W)

重ね合わせ

- 変換前 タッチスイッチを重ねて配置できます。重なっている部分をタッチすると、全てのタッチスイッチを 1 回のタッチで操作できます。(NT31/631 では最大 256 個まで重ねることができます。それ以外の機種でのタッチスイッチの重ね合わせはサポート外のものがあります。)
- 変換後 重ねたタッチスイッチはそのまま変換されますが、重ねたタッチスイッチは NS では正常に動作しません。
- 対策 マルチファンクションボタンにコンバートし、1つのマルチファンクションボタン内に複数の機能を設定してください。タッチ時動作は最大 32 機能まで設定できます。

設定方法

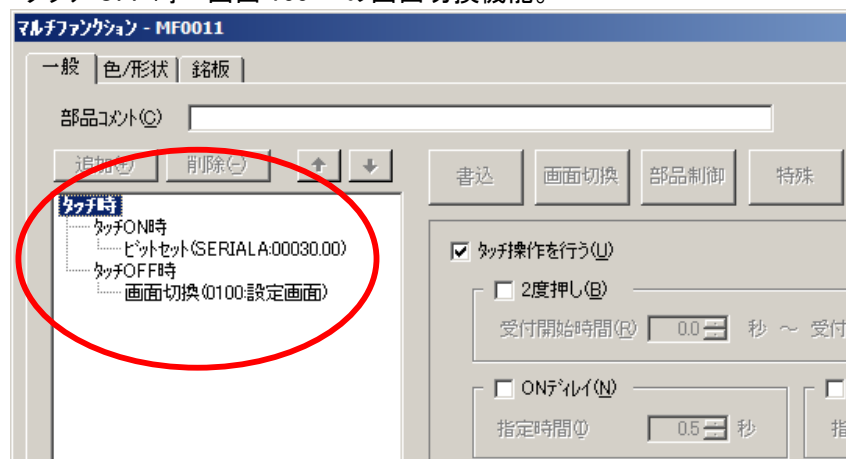
- ① マルチファンクションボタン作成のベースにする機能部品を選択し、プロパティ下部にある「コンバート」からマルチファンクションボタンへ変換します。



- ②それぞれの機能を設定します。

今回は例として、以下の設定をしています。

- ・タッチ ON 時…CIO30.00 のビットセット機能。
- ・タッチ OFF 時…画面 100 への画面切換機能。



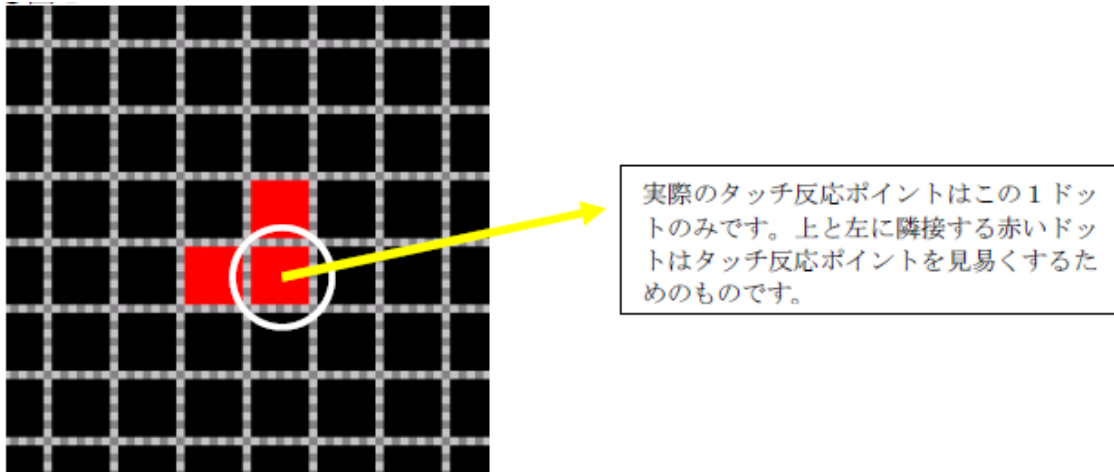
NSのタッチスイッチについて

CX-Designer では、実際の NS 本体のタッチスイッチの有効位置を「タッチ反応ポイント」として、作画画面上に表示することができます。タッチ反応ポイント上に機能部品が配置されているか確認できます。

タッチ反応ポイント表示について

CX-Designer 上で、ズーム倍率が 100%表示の場合、[表示] - [タッチ反応ポイント表示] のときは、作画画面上にタッチ反応ポイントが赤い点として表示されます。下図は拡大図です(図1)。

● 図 1



下図を例に説明します。

図2では、4つのスイッチが画面内に置いてあります。4つのスイッチはそれぞれ黄色、水色、白色、黄緑です。4つのスイッチのタッチ反応領域は同色の枠線で表示しています。4つのスイッチのタッチ反応領域は次のようになります。

黄色の有効範囲：横1～3、縦1～2の3×2の計6マス。

水色の有効範囲：横4～5、縦1～2の2×2の計4マス。

白色の有効範囲：横1～3、縦3～5の3×3の計9マス。

緑色の有効範囲：横4～5、縦3～5の2×3の計6マス。

例えば、横3、縦3のマス目の範囲内をタッチすると、白色のスイッチがタッチ ON されたと認識されます。

● 図2

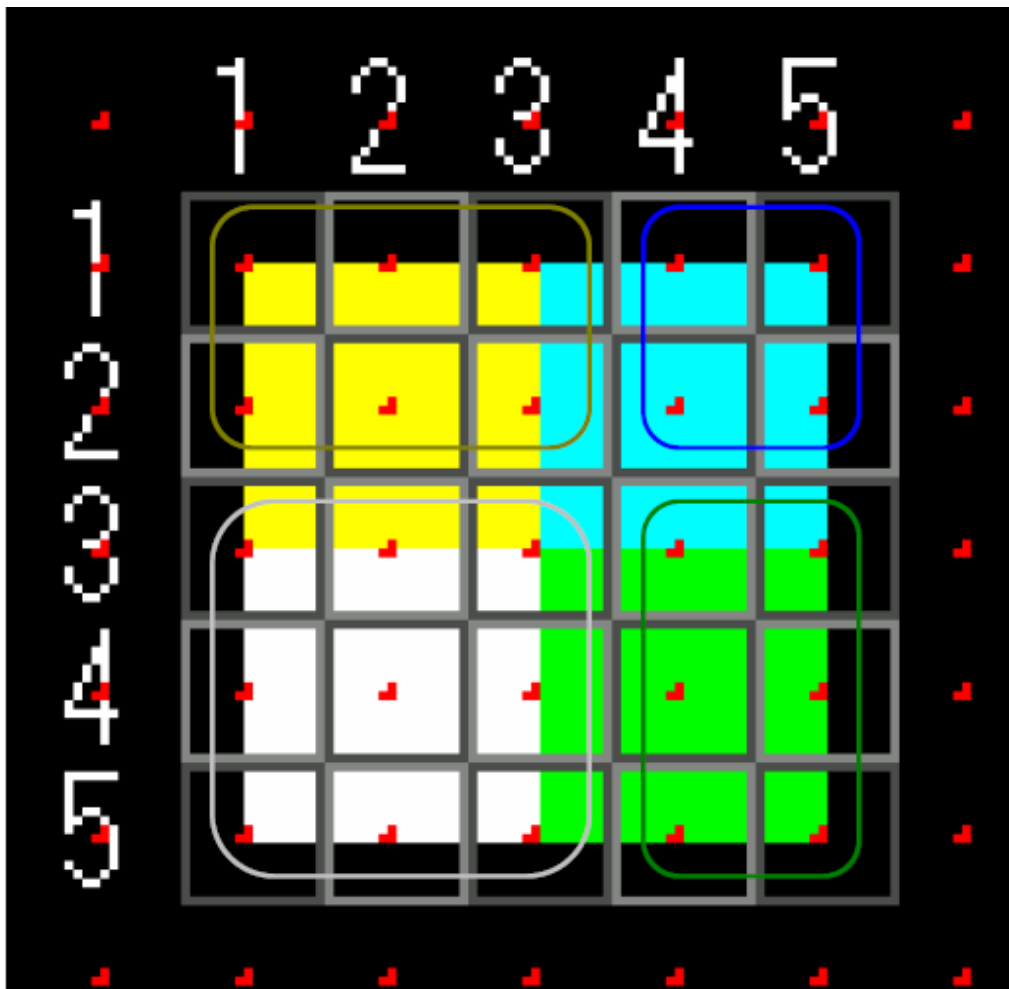


図3では、図2と同じように4つのスイッチが画面内に置いてありますが、図2ではタッチ反応ポイントを境界としてスイッチが隣接していましたが、図3では、タッチ反応ポイント上には1ドットの空白を設けています。この場合の4つのスイッチのタッチ反応領域は次のようになります。

黄色の有効範囲：横1～2、縦1～2の2×2の計4マス。

水色の有効範囲：横4～5、縦1～2の2×2の計4マス。

白色の有効範囲：横1～2、縦4～5の2×2の計4マス。

緑色の有効範囲：横4～5、縦4～5の2×2の計4マス。

例えば、横3、縦3のマス目の範囲内をタッチすると、どのスイッチもタッチ入力を受け付けません。

● 図3

