

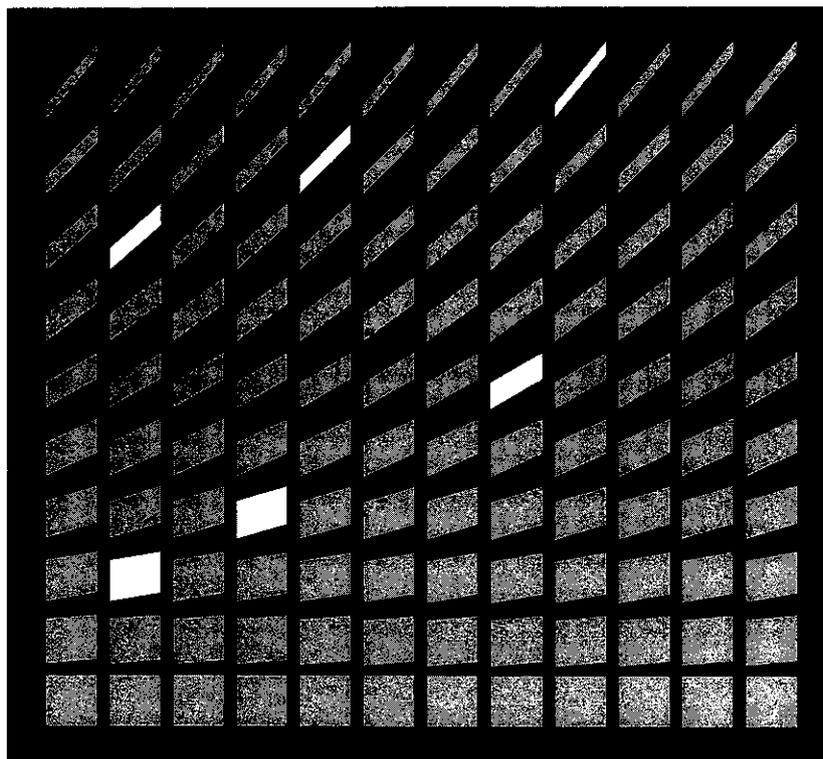
改訂1.2版
1998年3月作成

液晶コントロールターミナル用画面作成ソフト

形名

ZM-30S

取扱説明書



このたびは、液晶コントローラターミナル用画面作成ソフト(ZM-30S)をお買いあげいただき、まことにありがとうございます。

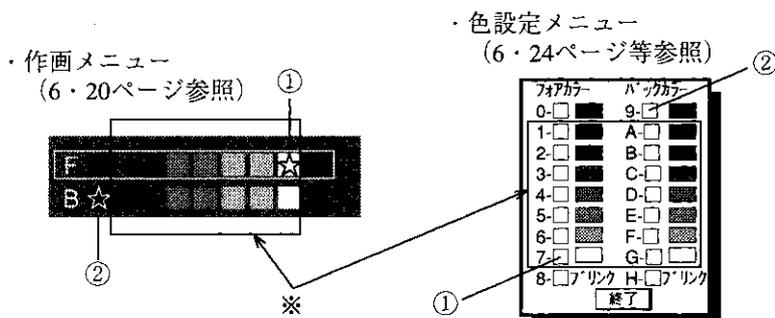
ご使用前に、本書をよくお読みいただき、本ソフトの機能・操作方法等を十分理解したうえ、正しくご使用ください。なお、本書は必ず保存してください。万一、ご使用中にわからないことが生じたとき、きっとお役に立ちます。

本書以外にも、液晶コントローラターミナルのZMシリーズには下記マニュアルがありますので、本書とともにお読みください。

- ・ ZM-30L(LCDタイプ)、ZM-30E(ELタイプ) ユーザーズマニュアル
- ・ ZM-40D(カラー液晶)、ZM-40L(ブルーモード液晶) ユーザーズマニュアル
- ・ ZM-61E(ELタイプ)、ZM-61T(TFTカラーLCDタイプ) 取扱説明書

ご 注 意

- ★ 本書はZM-30SのソフトバージョンV1.11について記載しています。
- ★ 本書内での画面表示は、説明上必要なメッセージのみです。従って実際の画面表示とは異なります。
- ★ 本書ではプログラマブルコントローラをPC、ZM-30L/30E/40D/40L/61E/61TをZM本体と略しています。
- ★ ZM-30Sは色設定が可能ですが、ZM-30L/30E/40L/61Eに転送すると下記※枠内の色はすべて同一色に表示されます。ランプの色設定等も同様です。



ZM-30L/30E/40L/61Eで使用される場合はフォアカラーを①に、バックカラーを②に設定願います。

お ね が い

- ・ 本書の内容および本ソフトウェアについては十分注意して作成しておりますが、万一ご不審な点、お気付きのことがありましたらお買いあげの販売店、あるいは当社サービス会社までご連絡ください。
- ・ 本書および本ソフトウェアの内容の一部または全部を無断で複製することを禁止しています。
- ・ 本書の内容および本ソフトウェアは、改良のため予告なしに変更することがありますので、あらかじめご了承ください。
- ・ 本ソフトウェアを使用したことによるお客様の損害、および逸失利益、または第三者からのいかなる請求につきましても、当社はその責任を負いかねますので、あらかじめご了承ください。

お客様へのお願い

弊社は別添の登録カードをご返却いただくことにより本契約書に同意いただいた方にのみ、本ソフトウェアを提供致します。

ソフトウェア使用許諾契約書

お客様（以下甲と言う）に対し、シャープ株式会社（以下乙と言う）は本契約にもとづき提供するソフトウェア（以下本ソフトウェアと言う）使用に関する譲渡不能かつ非独占的な権利を下記条項により承諾するものとし、お客様は下記条項にご同意いただくものとします。

1. 使用許諾範囲

甲は、本契約にもとづき使用許諾されたソフトウェアを、パソコン（PC-9801VX以上の機種）のコンピュータシステム（以下本システムと言う）のみで使用することができます。

甲は、乙の書面による同意を得なければ、本契約による使用権の譲渡及び第三者への許諾はできません。

また本契約で定められている場合を除き、本ソフトウェアの全部または一部を印刷または複製することはできません。

2. 本ソフトウェアの複製

1) 甲は、乙から本システムに読み込み可能な形式で提供された本ソフトウェアの全部または一部を、下記の場合、本システムに読み込み可能な形で1部まで複製することができます。

(1) 本ソフトウェアを予備のため保存する目的の場合。

(2) 本システムで甲が使用するため本ソフトウェアを改良する場合。

2) 甲は、前号にもとづく複製物について保有数並びに管理場所を記録するものとし、乙より問い合わせがあればこれに応ずるものとします。

3) 甲が乙から提供された本ソフトウェアそのものはもとより、甲が複製したソフトウェアも乙の所有物となります。但し本ソフトウェアが記録されている媒体は甲の所有物となります。

4) 甲は、甲のみが使用する場合に限り、本ソフトウェアを改良すること並びに他のソフトウェアと組み合わせ、新たなソフトウェアを作ることができます。

5) 甲は、乙から提供された取扱説明書等の印刷物を複写できません。

3. 著作権表示

甲は、本ソフトウェアのすべての複製物並びに改良ソフトウェアに本ソフトウェアの表示と同様の著作権表示をしなければなりません。

4. 契約の有効期間

本契約の有効期間は、甲が本ソフトウェアを受け取った日から解除、解約等によって本契約が終るまでとします。

5. 契約解除

1) 乙は、甲が本契約のいずれかの条項に違反した時は、甲に対し何等の通知、催告を行うことなく直ちに解除することができます。

2) 前号の場合、乙は甲によってこうむった損害を甲に請求することができます。

3) 甲は解約しようとする日の1ヶ月前までに乙に書面で通知することによって本契約を解除することができます。

6. 契約終了後の義務

甲は、前項によって本契約が終了した時は、1ヶ月以内に乙から提供を受けた本ソフトウェアのオリジナル及びすべての複製物（改良ソフトウェアを含む）を破棄しその旨を証明する文書を乙に送付するか、これらを甲の費用負担により乙に返還するものとします。但し、乙の書面による事前の承諾を得た場合は、甲は保存用の複製物を1部保有することができます。

7. 譲渡等の禁止

甲は乙の書面により事前の同意を得ることなく本ソフトウェアの全部又は一部をいかなる形態においても第三者に譲渡したり、転貸したり若しくは使用せたりすることはできません。

8. 秘密保持

甲は乙から提供された本ソフトウェアに関する情報及びノウハウを公開若しくは第三者に漏洩しないものとします。

9. 限定保証

乙は本ソフトウェアに関して、いかなる保証も行いません。従って、甲が本ソフトウェアを使用することによって如何なる損害が生じても乙は一切責任を負いません。但し、本ソフトウェアの提供後1年以内に乙が本ソフトウェアの誤りを修正したソフトウェアを発表した時には、そのソフトウェア又はそれに関する情報の提供に最大の努力を払うことを唯一の責任とします。

シャープ株式会社

〒545 大阪市阿倍野区長池町22番22号

電話 (06)621-1221番



第1章 特長／製品構成／動作環境

第2章 インストール

第3章 スクリーンの構成／基本操作

第4章 ファイルの起動と終了

第5章 システム設定

第6章 データ編集1（スクリーン:スイッチ、ランプ、データ）

第7章 データ編集2（スクリーン:モード）

第8章 データ編集3（メッセージ～外字）

第9章 画面コピー

第10章 転送

第11章 印刷

第12章 ファイル管理

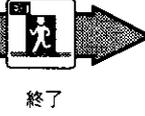
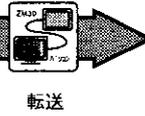
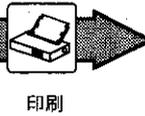
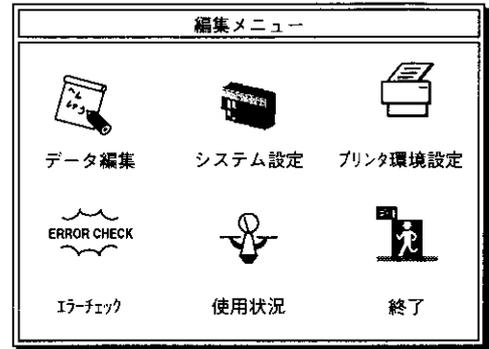
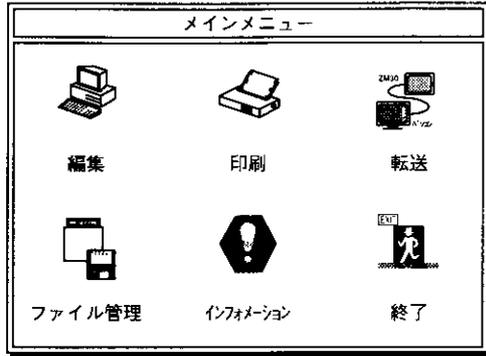
第13章 オンライン編集

第14章 ライブラリ（標準装備）の編集

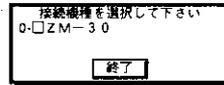
付 録 メッセージ一覧

索 引

メニュー一覧表



11・1ページ参照



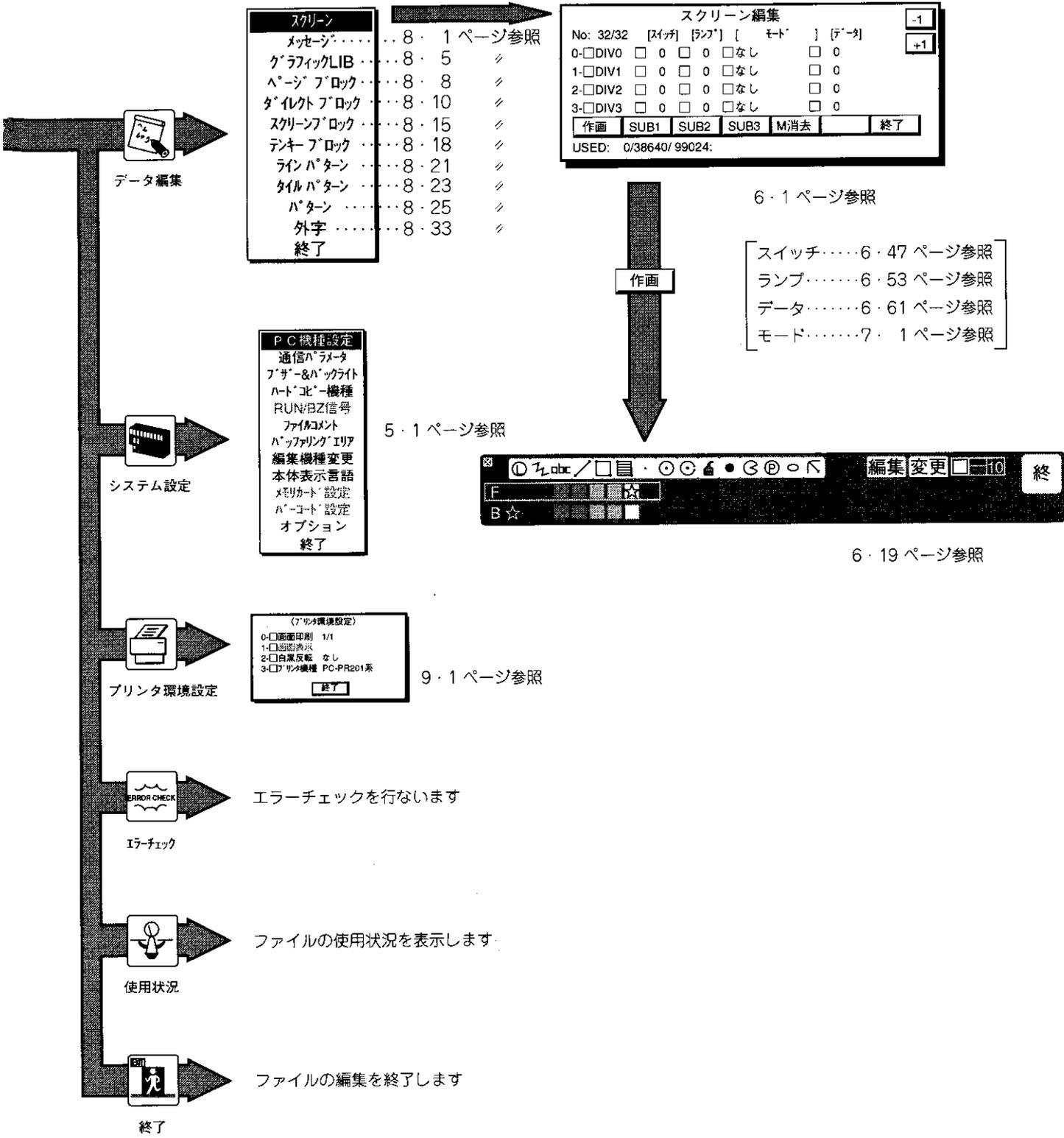
10・1ページ参照



12・1ページ参照

本ソフトのバージョン情報を表示します。

本ソフトを終了します



スクリーン

- メッセージ.....8・1 ページ参照
- グラフィックLIB.....8・5 //
- ページブロック.....8・8 //
- ダイレクトブロック.....8・10 //
- スクリーンブロック.....8・15 //
- デキープロック.....8・18 //
- ラインパターン.....8・21 //
- タイルパターン.....8・23 //
- パターン.....8・25 //
- 外字.....8・33 //
- 終了

スクリーン編集

No: 32/32 [スイッチ] [ランプ] [モード] [データ]

0-DIV0 0 0 なし 0

1-DIV1 0 0 なし 0

2-DIV2 0 0 なし 0

3-DIV3 0 0 なし 0

作画 SUB1 SUB2 SUB3 M消去 終了

USED: 0/38640/ 99024:

6・1 ページ参照

- スイッチ.....6・47 ページ参照
- ランプ.....6・53 ページ参照
- データ.....6・61 ページ参照
- モード.....7・1 ページ参照

PC機種設定

- 通信パラメータ
- フロッピー&バックライト
- ハードディスク機種
- RUN/Hz信号
- ファイルコメント
- バッファリングエリア
- 編集機種変更
- 本体表示言語
- メモカート設定
- ハードコート設定
- オプション
- 終了

5・1 ページ参照

編集 変更 終了

F B ☆

(7774環境設定)

- 0-画面印刷 1/1
- 1-画面表示
- 2-白黒反転 なし
- 3-プリンタ機種 PC-PR201系

終了

9・1 ページ参照

エラーチェックを行ないます

ファイルの使用状況を表示します

ファイルの編集を終了します

目 次

第1章 特長／製品構成／動作環境 -----	1・1～4
〔1〕 特長 1・1	
〔2〕 製品構成 1・2	
〔3〕 動作環境 1・4	
第2章 インストール -----	2・1～5
〔1〕 インストールの前準備 2・1	
(1) マスターディスクのライトプロテクト 2・1	
(2) マスターディスクのバックアップ 2・1	
〔2〕 インストールの操作手順 2・2	
〔2〕-1 ソフトバージョンV1.08以下の場合 2・2	
(1) ディレクトリの作成 2・2	
(2) 各ディレクトリへプログラムのコピー 2・2	
(3) 環境設定 2・3	
(4) AUTOEXEC. BATの作成 2・3	
〔2〕-2 ソフトバージョンV1.09以上の場合 2・4	
〔3〕 HELPプログラムのコピー 2・5	
第3章 スクリーン構成／基本操作 -----	3・1～6
3-1 スクリーン構成 3・1	
3-2 基本操作 3・3	
〔1〕 マウス操作 3・3	
〔2〕 漢字入力 3・4	
〔3〕 アイコンの操作 3・5	
〔4〕 メニューの操作方法 3・5	
〔5〕 領域指定の方法 3・6	
〔6〕 入力テンキー 3・6	
第4章 ファイルの起動と終了 -----	4・1～5
〔1〕 起動方法 4・1	
〔2〕 ファイルの編集方法 4・2	
(1) 新しくファイルを作成する場合 4・2	
(2) 既に存在しているファイルをオープンする場合 4・3	
〔3〕 終了方法 4・4	
(1) “書き込み後終了”を左クリックしたとき 4・4	
(2) “強制終了”を左クリックしたとき 4・5	
(3) “中止”を左クリックしたとき 4・5	
第5章 システム設定 -----	5・1～9
〔1〕 PC機種設定 5・2	
〔2〕 通信パラメータ 5・3	
〔3〕 ブザー&バックライト設定 5・5	
〔4〕 RUN／BZ信号 5・6	
〔5〕 ファイルコメント 5・6	
〔6〕 バッファリングエリア 5・7	

- [7] 編集機種変更 5・8
- [8] 本体表示言語 5・8
- [9] メモリカード設定 5・8
- [10] バーコード設定 5・8
- [11] オプション 5・9

第6章 データ編集1 (スクリーン:スイッチ、ランプ、データ) ----- 6・1~68

- 6-1 スクリーン編集メニュー 6・2
 - [1] SUB1メニュー 6・5
 - (1) 呼出 6・5
 - (2) コピー 6・6
 - (3) 削除 6・7
 - (4) 挿入 6・7
 - [2] SUB2メニュー 6・8
 - (1) ハードコピー 6・8
 - (2) 環境 6・8
 - (3) 表示 6・9
 - [3] SUB3メニュー 6・11
 - (1) 背景色 6・11
 - (2) コメント 6・12
 - (3) オーバーラップ 6・13
 - (3)-1 オーバーラップ (ノーマル) 6・13
 - (3)-2 オーバーラップ (マルチ) 6・16
 - (4) スクリーンライブラリ 6・17
- 6-2 作画アイコンの使い方 6・19
 - [1] 設定 6・20
 - (1) 色の設定 6・20
 - (2) タイルパターン選択 6・20
 - (3) 線種選択 6・21
 - [2] 描画 6・22
 - (1) ライブラリ 6・22
 - (2) 連続直線 6・22
 - (3) 文字入力 6・23
 - (4) 直線 6・25
 - (5) 矩形 6・25
 - (6) 矩形ペイント 6・25
 - (7) ドット 6・25
 - (8) 円 6・26
 - (9) 円弧 6・26
 - (10) ペイント 6・27
 - (11) 円ペイント 6・27
 - (12) 扇形 6・28
 - (13) パターン 6・28
 - (14) 楕円 6・29
 - (15) 矩形面取り 6・29
 - (16) データ表示 6・30

- [3] 編集メニュー 6・32
 - (1) 「コピー」 6・32
 - (2) 「移動」 6・32
 - (3) 「削除」 6・33
 - (4) 「ブロックコピー」 6・34
 - (5) 「ブロック移動」 6・35
 - (6) 「ブロック削除」 6・36
 - (7) 「メモリセーブ」 6・37
 - (8) 「メモリロード」 6・37
 - (9) 「拡大&縮小」 6・38
 - (10) 「回転」 6・39
- [4] 変更メニュー 6・40
 - (1) 「環境設定」 6・40
 - (2) 「作画消去」 6・43
 - (3) 「UNDO」 6・43
 - (4) 「パラメータ」 6・44
 - (5) 「オフセット」 6・45
 - (6) 「コメント」 6・46
 - (7) 「メモリ使用状況」 6・46
 - (8) 「背景色」 6・46
- 6-3 スイッチの作成 6・47
 - (1) 項目の設定 6・48
 - (2) スイッチの配置 6・50
 - (3) スイッチの色指定 6・51
 - (4) スイッチへの文字配置 (文字センタリング) 6・51
 - (5) 文字とスイッチの色合わせ (文字色合わせ) 6・52
 - (6) スイッチの移動 6・53
 - (7) スイッチの削除 6・53
- 6-4 ランプの作成 6・54
 - (1) 項目の設定 6・55
 - (2) ランプの配置 6・57
 - (3) ランプの色指定 6・58
 - (4) ランプへの文字配置 (文字センタリング) 6・59
 - (5) 文字とランプの色合わせ (文字色合わせ) 6・59
 - (6) ランプの移動 6・60
 - (7) ランプの削除 6・60
- 6-5 データ表示 6・61
 - [1] 設定項目 (データ表示) 6・62
 - [2] 設定項目 (テンキーブロック) 6・65
 - [3] その他のスイッチの使用方法 6・66
 - (1) [RPT] (リピート) 6・66
 - (2) [補助] 6・67
 - (3) [+1]、[-1] 6・68
 - (4) [M消去] 6・68
 - (5) [実行] 6・68

第7章 データ編集2 (スクリーン:モード) ----- 7・1~90

- 7-1 リレーモード 7・2
 - (1) 動作の設定 7・3
 - (2) 領域の設定 7・3
 - (3) 項目の設定 7・4
 - (4) 補助動作でリレーサブを選択した場合 7・6
 - (5) 補助動作でコールスクリーンを選択した場合 7・7
- 7-2 リレーサブモード 7・8
 - (1) 領域の設定 7・9
 - (2) 項目の設定 7・10
- 7-3 ページモード 7・11
 - (1) 動作の設定 7・12
 - (2) 領域の設定 7・12
 - (3) 項目の設定 7・13
 - (4) 選択でメッセージを選択した場合 7・14
 - (5) 選択でブロックを選択した場合 7・15
- 7-4 ダイレクトモード 7・16
 - (1) 動作の設定 7・17
 - (2) 領域の設定 7・17
 - (3) 項目の設定 7・18
 - (4) 選択でメッセージを選択した場合 7・19
 - (5) 選択でブロックを選択した場合 7・20
- 7-5 テンキーモード 7・21
 - [1] テンキーモード (ブロックダイレクト形式) の作成 7・22
 - (1) 形式の設定 7・22
 - (2) メモリの設定 7・22
 - (3) 項目の設定 7・23
 - (4) テンキースイッチの作成 (標準キー) 7・24
 - (5) テンキー入力表示の設定 7・25
 - (6) テンキー範囲表示の設定 7・26
 - (7) テンキーブロック表示領域の設定 7・28
 - [2] テンキーモード (ブロック形式) の設定 7・30
 - (1) 形式の設定 7・30
 - (2) メモリの設定 7・30
 - (3) 項目の設定 7・31
 - (4) テンキースイッチの作成 (標準キー) 7・32
 - (5) テンキー入力表示の作成 7・33
 - (6) テンキー範囲表示の設定 7・34
 - (7) テンキーブロック表示領域の設定 7・36
 - [3] テンキーモード (間接形式) の設定 7・37
 - (1) 形式の設定 7・37
 - (2) メモリの設定 7・37
 - (3) 項目の設定 7・38
 - (4) テンキースイッチの作成 (標準キー) 7・38
 - (5) テンキー入力表示の作成 7・38

- [4] テンキーモード（直接形式）の設定 7・39
 - (1) 形式の設定 7・39
 - (2) メモリの設定 7・39
 - (3) テンキースイッチの作成（標準キー） 7・39
 - (4) テンキー入力表示の作成 7・39
- [5] テンキーモード（マルチテンキー）の設定 7・40
- 7-6 グラフモード 7・41
 - [1] 縦バーグラフの作成 7・42
 - (1) グラフタイプの設定 7・42
 - (2) グラフの配置 7・43
 - (3) 項目の設定 7・44
 - [2] 横バーグラフの作成 7・46
 - (1) グラフタイプの設定 7・46
 - (2) グラフの配置 7・47
 - (3) 項目の設定 7・47
 - [3] 円グラフの作成 7・48
 - (1) グラフタイプの設定 7・48
 - (2) グラフの配置 7・49
 - (3) 項目の設定 7・49
 - [4] パネルメータの作成 7・50
 - (1) グラフタイプの設定 7・50
 - (2) グラフの配置 7・51
 - (3) 項目の設定 7・51
 - [5] その他のスイッチの使用方法 7・52
- 7-7 グラフィックモード 7・53
 - [1] 外部指令の場合の設定 7・54
 - [2] 内部指令の場合の設定 7・55
- 7-8 グラフィックリレーモード 7・57
- 7-9 トレンドモード 7・60
- 7-10 統計グラフモード 7・64
 - [1] 統計グラフ（縦バー）の作成 7・65
 - (1) グラフタイプの設定 7・65
 - (2) グラフの配置 7・66
 - (3) 項目の設定 7・67
 - (4) グラフの分割内容の設定 7・68
 - [2] 統計グラフ（横バー）の作成 7・69
 - (1) グラフタイプの設定 7・69
 - (2) グラフの配置 7・70
 - (3) 項目の設定 7・70
 - [3] 統計グラフ（円グラフ）の作成 7・71
 - (1) グラフタイプの設定 7・71
 - (2) グラフの配置 7・72
 - (3) 項目の設定 7・72
 - [4] その他のボタンの使用方法 7・73

- 7-11 文字入力モード 7・74
 - [1] 文字入力モードの作成 7・75
 - (1) 項目の設定 7・75
 - (2) スイッチの設定 7・76
- 7-12 サンプリングモード 7・77
 - [1] サンプリングモードの作成 7・78
 - [2] サンプルタイプ (トレンド) の作成 7・79
 - (1) サンプルタイプの設定 7・79
 - (2) 領域の設定 7・80
 - (3) 項目の設定 7・81
 - [3] サンプルモード (データ) の作成 7・83
 - (1) サンプルタイプの設定 7・83
 - (2) 領域の設定 7・84
 - [4] サンプルモード (ビット) の作成 7・88
 - (1) サンプルタイプの設定 7・88
 - (2) 領域の設定 7・89
 - (3) 項目の設定 7・90

第8章 データ編集3 (メッセージ～外字) ----- 8・1～36

- 8-1 メッセージ 8・1
 - (1) メッセージ編集 8・2
 - (2) ファンクションキーの動作説明 8・3
- 8-2 グラフィックライブラリ 8・5
 - (1) グラフィックライブラリ編集 8・6
 - (2) その他のボタンの動作説明 8・7
- 8-3 ページブロック 8・8
 - [1] ページブロック編集 8・9
 - [2] その他のボタンの使用方法 8・9
- 8-4 ダイレクトブロック 8・10
 - [1] ダイレクトブロック編集 8・11
 - [2] ブロック内メニューのボタンの使用方法 8・12
 - [3] ダイレクトブロック編集でのボタンの使用方法 8・13
- 8-5 スクリーンブロック 8・15
 - [1] スクリーンブロック編集 8・16
 - [2] その他のボタンの使用方法 8・17
- 8-6 テンキーブロックの作成 8・18
 - [1] テンキーブロック編集 8・19
 - [2] テンキーブロック編集でのボタンの使用方法 8・20
- 8-7 ラインパターン 8・21
 - [1] ライン編集 8・22
 - [2] その他のボタンの使用方法 8・22
- 8-8 タイルパターン 8・23
 - [1] タイル編集 8・24
 - [2] その他のボタンの使用方法 8・24

8-9	パターン	8・25	
	[1]	パターン編集	8・26
	[2]	編集ボタン説明	8・28
	[3]	編集内ボタン説明	8・30
8-10	外字	8・33	
	[1]	外字編集	8・34
	[2]	編集ボタン説明	8・34
	[3]	編集内ボタン説明	8・35
第9章	画面コピー	-----	9・1~2
第10章	転送	-----	10・1~4
第11章	印刷	-----	11・1~9
	[1]	印刷の準備	11・2
	[2]	パラメータ設定画面	11・3
	[3]	環境設定	11・4
	[4]	印刷項目の設定	11・6
第12章	ファイル管理	-----	12・1~8
	[1]	ファイルのコピー	12・2
	[2]	ファイルの削除	12・2
	[3]	ブロックコピー	12・3
		(1) 手順	12・3
		(2) 範囲指定なし	12・3
		(3) 範囲指定あり	12・4
	[4]	メッセージの管理	12・6
		(1) メッセージファイルの作成	12・7
		(2) メッセージファイル取り込み 全て	12・8
		(3) メッセージファイル取り込み 個別	12・8
第13章	オンライン編集	-----	13・1~4
	[1]	準備	13・1
	[2]	データの転送	13・2
	[3]	編集方法	13・3
第14章	ライブラリ（標準装備）の編集	-----	14・1~55
	[1]	グラフィック（ボード、デジスイッチ、タイマ等）の編集	14・1
		(1) 種類	14・1
		(2) 編集方法	14・3
	[2]	パターン（ISO7000準拠のシンボル、絵記号）の編集	14・4
		(1) 種類	14・4
		(2) 編集方法	14・4
	[3]	ライブラリ（標準装備）の種類	14・6
		(1) グラフィック（ボード、デジスイッチ、タイマ等104種類）	14・6
		(2) ISO7000準拠のシンボル1048種（番号順）	14・9
		(3) ISO7000準拠のシンボル（ジャンル別）	14・32
		(4) 絵記号（185種）	14・54

付録 メッセージ一覧 ----- 付・1～21

- [1] スクリーン編集中エラーメッセージ 付・1
- [2] パターン編集エラーメッセージ 付・8
- [3] データ転送中メッセージ 付・9
- [4] アプリケーション環境エラー 付・11
- [5] ファイル読み書き時エラー 付・13
- [6] ファイル管理エラー 付・14
- [7] 印刷中のエラーメッセージ 付・16
- [8] スクリーン編集中警告メッセージ 付・17

索引 ----- 索・1～2

第1章 特長／製品構成／動作環境

液晶コントロールターミナル用画面作成ソフトZM-30S（以下、本ソフト）はパソコン（PC-9801VX以上の機種）を使用して、液晶コントロールターミナルZM-30L/30E、ZM-40D/40L、ZM-61E/61Tの画面データを編集するソフトウェアです。

1

[1] 特長

- (1) 1048+185種のパターン、104種のグラフィックライブラリを収録したライブラリ集を用意。
シンボルや記号を一つ一つ作る作業は、もう不要です。タイマ、カウンタ、デジスイッチはもちろん、ISO7000に準拠した1048種のシンボルなどをマウスで選択しながら、操作パネルに設置していく感覚でスピーディに設計できます。
- (2) 従来の操作盤の設計と同じ感覚で画面作成が可能。
従来のランプ、スイッチで構成された操作盤の設計と同じ感覚で、マウスを使って簡単に画面を作成できます。ラダープログラムにも特別な回路は必要ありません。
- (3) 各社PCへの設定が可能。
主要メーカー17社のPCへの設定ができます。
- (4) 画面の機能が豊富。
スイッチ、ランプ機能およびメッセージの表示機能やグラフ表示機能、テンキー機能、グラフィックの表示機能／動画機能など様々な機能があります。
- (5) 作成した画面、設定した内容のドキュメントがプリントアウト可能。

注：ソフトウェアのバージョンによっては、表示内容等が異なる場合があります。

〔2〕製品構成

本ソフトは下記で構成されます。

（1）ソフト（3.5インチ2HDフロッピーディスク 2枚）

フロッピーディスクには「画面作成ソフト」と「ライブラリ集」があり、それぞれに下記ファイルが入っています。ご確認願います。

①画面作成ソフト

- ・ ZMSE. EXE ————— 編集ファイル
- ・ ZMSP. EXE ————— 印刷／ファイル編集
- ・ ZMFNTB. DAT ————— フォントファイル
- ・ ZMHL P. EXE ————— エラーメッセージ表示用プログラム
- ・ ZM. HLP ————— エラーメッセージファイル
- ・ CV30. EXE ————— ZM-60からZM-30へのデータ変換プログラム
- ・ SETZM. EXE ————— セットアップファイル
- ・ ZMS. DOC ————— ドキュメントファイル
- ・ ZMS. BAT ————— (例)
- ・ CONFIG. SYS ————— (例)
- ・ AUTOEXEC. BAT — (例)

②ライブラリ集

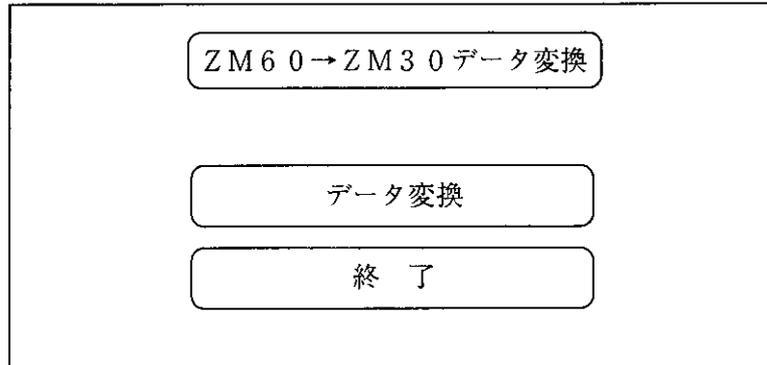
- ・ G_LIB. ZM ————— グラフィック（ボード、デジスイッチ等）
- ・ ZMPTN. EXE ————— パターンファイル作成
- ・ EKIGOU. DAT —————
- ・ EKI_KU. DAT ————— } 絵記号フォントファイル
- ・ EKI_TEN. DAT ————— }
- ・ ISO7000. DAT —————
- ・ ISO_KU. DAT ————— } ISO7000フォントファイル
- ・ ISO_TEN. DAT ————— }

（2）取扱説明書 1冊

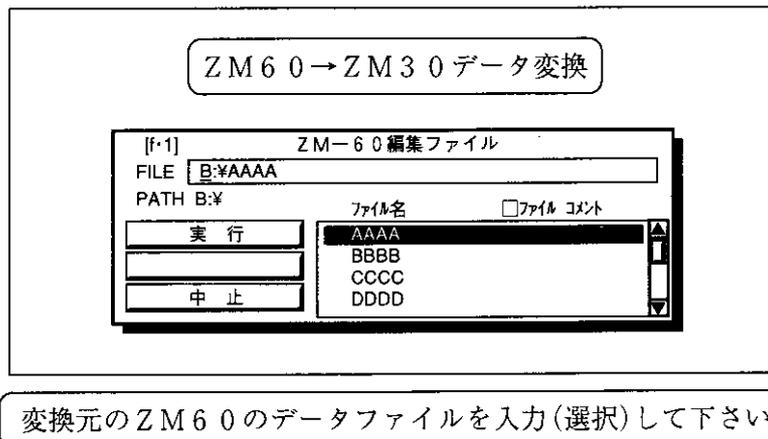
CV30.EXE ファイルについて

本ファイルを用いると、ZM-60Sで編集したファイルをZM-30用に変換できます。ただし、変換できるデータはZM-30の画面枠(6・1ページ)内に限定されます。以下に操作手順を示します。本ファイルはインストールの手順例(2・2ページ)でディレクトリZMにコピーしているものとします。(A>COPY B:CV30.EXE A:¥ZM) また、環境設定も2・3ページの設定とします。

1. A:¥ZM>CV30と入力して改行キーを押すと、下記画面を表示します。



2. [データ変換]を左クリックすると、下記画面(例)を表示します。



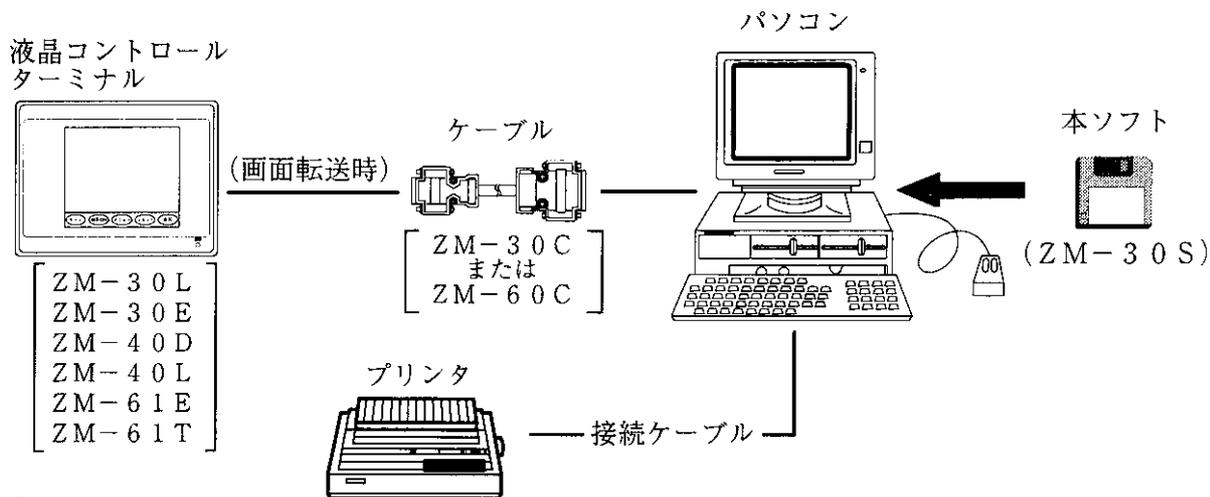
変換元のZM60のデータファイルを入力(選択)して下さい

3. 変換するZM-60用データファイル(拡張子:「.Z60」)を入れたドライブ、ファイル名をFILE欄に入力(選択)します。
4. [実行]を左クリックします。
ファイルの読込を終えると、「ファイル名を変更しますか?」と表示されます。
[はい]か[いいえ]を左クリックしてください。
- ・ [はい]の場合 …… 新しいファイル名(ドライブ変更も可)を入力して、[実行]を左クリックします。
「データ変換中」と表示されてデータ変換が終了すると、ZM-30用データが作成されます。
 - ・ [いいえ]の場合 …… 同じファイル名でデータ変換されたZM-30用データが、3.で入力(選択)のドライブに作成されます。

作成されたデータファイルは、拡張子が「.ZM」となります。

5. 1.の画面を表示しますので、[終了]を左クリックするとA:¥ZM>に戻ります。

〔3〕動作環境



① パソコン

日本電気(株)製 PC-9801VX以上の機種(ハイレゾリユーションには対応していません。)
4096色中16色のモードに設定してください。(設定はパソコンのマニュアルを参照願います。)

② OS

MS-DOS Ver 3.30A以上(日本電気製)

③ メモリ

メインメモリには、450Kバイト以上の空き領域が必要です。

④ プリンタ

日本電気製 PC-PR201系
エプソン製 ESC/P系
または、互換機

⑤ バスマウスが必要です。

⑥ EMSメモリが1Mバイト以上必要です。

EMSメモリの使用には、次の点に注意願います。

- ・ ページフレームが4ページ連続であること
- ・ 空き領域が1Mバイト以上であること
- ・ ページフレームアドレスが「C000」であること

⑦ 画面転送ケーブル

- ・ ZM-30L/30E用：ZM-30C (Dsub9P)
- ・ ZM-40D/40L/61E/61T用：ZM-60C (Dsub25P)

第2章 インストール

本章では、本ソフトをハードディスクへインストール(ソフトの組み込み)する手順例を説明します。

パソコンのモデルケースとして次の構成を前提にします。

ハードディスク	: Aドライブ
フロッピーディスクドライブ上段	: Bドライブ
フロッピーディスクドライブ下段	: Cドライブ
RAMディスク	: Dドライブ

また、FEPはATOK7を使用するものとします。

注：バージョンV1.08以下とV1.09以上でインストール方法が異なります。

〔1〕インストールの前準備

(1) マスターディスクのライトプロテクト

本ソフトのフロッピーディスク(マスターディスク)の内容を壊さないために、マスターディスクをライトプロテクトします。

ライトプロテクトとは「書き込み禁止」のことです。操作を間違えても、ライトプロテクトしたフロッピーディスクにはデータやプログラムを書き込めません。

(2) マスターディスクのバックアップ

マスターディスクのバックアップコピーを取ります。

マスターディスクを上段のフロッピードライブ (Bドライブ) へ挿入し、フォーマットした新しいフロッピーディスクを下段のフロッピードライブ (Cドライブ) へ挿入します。

A>COPY B:*. * C: とキーボードから入力し、改行キーを押します。

コピーが始まります。

コピーが終わると、新しいフロッピーディスクに「ZM-30(控)」と書いたラベルを貼ってください。

マスターディスクは保管し、以降の操作にはバックアップしたフロッピーディスクを使用します。

[2]インストールの操作手順

[2]-1 ソフトバージョンV1.08以下の場合

(1) ディレクトリの作成

ディレクトリを作成します。

SYS/FEP/ZMという3種類のディレクトリを作ります。

A>MD SYS とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>MD FEP とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>MD ZM とキーボードから入力し、改行キーを押します。

(2) 各ディレクトリへプログラムのコピー

各ディレクトリへ必要なプログラムをコピーします。

MOUSE.SYS/GRAPH.SYS/GRAPH.LIB/EMM386.SYSをディレクトリSYSへコピーします。

MS-DOSのマスターフロッピーを用意し、フロッピーディスクドライブ上段（Bドライブ）へ挿入します。

A>COPY B:MOUSE.SYS A:¥SYS

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>COPY B:GRAPH.SYS A:¥SYS

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>COPY B:GRAPH.LIB A:¥SYS

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>COPY B:EMM386.EXE A:¥SYS

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

ATOK7A.SYS ATOK7B.SYS ATOK7.DICをディレクトリFEPへコピーします。

FEP (ATOK) のマスターフロッピーを用意し、フロッピーディスクドライブ上段（Bドライブ）へ挿入します。

A>COPY B:ATOK7A.SYS A:¥FEP

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>COPY B:ATOK7B.SYS A:¥FEP

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>COPY B:ATOK7.DIC A:¥FEP

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

本ソフトをディレクトリZMへコピーします。

本ソフトをバックアップしたフロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブ上段（Bドライブ）へ挿入します。

A>COPY B:ZMSE.EXE A:¥ZM

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>COPY B:ZMSP.EXE A:¥ZM

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>COPY B:ZMFNTB.DAT A:¥ZM

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>COPY B:CV30.EXE A:¥ZM

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

(3) 環境設定

環境設定をします。(CONFIG.SYSを整えます。)

・VZやMIFESなどのエディターを使います。

ファイル名にCONFIG.SYSと入力します。

ファイル内容(環境条件内容)が表示されます。

次のように書き直します。

FILE=15

BUFFER=10

SHELL=A:¥COMMAND.COM A:¥/P

DEVICE=A:¥SYS¥MOUSE.SYS

DEVICE=A:¥SYS¥GRAPH.SYS

DEVICE=A:¥SYS¥EMM386.SYS /F=C000

DEVICE=A:¥FEP¥ATOK7A.SYS /D=A:¥FEP¥ATOK7.DIC

DEVICE=A:¥FEP¥ATOK7B.SYS

ファイルをセーブします。

(4) AUTOEXEC.BATの作成

AUTOEXEC.BATを作成します。

(既にAUTOEXEC.BATを別のソフトに使用の場合は、ZM30.BATという名前でファイルを作ってください。)

ファイル名にAUTOEXEC.BATと入力します。

エディット画面になります。

次のように入力します。

PATH=A:¥ZM¥

ZMSE (EPSON社製のものです、漢字が表示されないものがまれにあります。

その時は、ZMSE GR と入力してください。)

ファイルをセーブします。

これでインストールが終了しました。

インストールが正しく行われたかを確認するためにリセットボタンを押してください。

AUTOEXEC.BATを作成した方はZM-30の初期画面が表示されます。

ZM30.BATを作成した方はA>ZM30とキーボードから入力し、リターンキーを押すとZM-30の初期画面が表示されます。

[2]ー2 ソフトバージョンV1.09以上の場合：圧縮ファイルで供給

(1) インストールプログラムの実行

本ソフト内のSETZM.EXEを実行します。(BドライブのFD内のSETZM.EXE)

B:¥>SETZMとキーボードから入力し、改行キーを押します。

SETZMプログラムが起動します。

インストールを行う場合、<Y>を押します。

(2) ZM-30Sのアプリケーションをコピーします。

インストール先のパス名を入力してください。

パス名>A:¥ZM (例 A:¥>ZM30Sと入力し、改行キーを押します)

存在しないディレクトリを入力指定した場合は、新規に作成します。

新しく作成しますか?<Y/N>? :

作成する場合は、<Y>を押します。表示を確認し、正しい場合は再度<Y>を押します。

指定したディレクトリにZM-30Sアプリケーションを解凍し、コピーします。

コピー終了後に、ライブラリディスクをコピーするかどうかを聞いてきます。

コピーする場合は、<Y>を押します。

ライブラリディスクをBドライブに入れて、準備ができたらどれかキーを押します。

ライブラリファイルをコピーします。

(3) CONFIG.SYS、AUTOEXEC.BATを修正しますか?<Y/N>

インストール前のパソコンの環境設定ファイルを修正するかどうかを聞いてきます。

ソフト起動時に個別に組み込む場合は、ここでは修正する必要はありません。

修正する場合は、<Y>を押します。

CONFIG.SYSの存在するドライブを指定します。

ドライブ>A:¥と入力し、改行キーを押します。

・EMSドライバが見つからない場合

EMSドライバを組み込むようにCONFIG.SYSの書き換えが必要です。

修正する場合は、<Y>を押します。

MSDOSのパス名を入力してください。MSDOSがインストールされているディレクトリを指定します。

>A:¥DOS

CONFIG.SYSを修正し、元のCONFIG.SYSをCONFIG.OLDとして保管します。

・EMSドライバが見つかった場合は、次に進みます。

AUTOEXEC.BATにパスA:¥ZM (または、インストールされたディレクトリ名)を追加します。

よろしいですか<Y/N>? :

追加する場合は、<Y>を押します。

AUTOEXEC.BATを修正し、元のAUTOEXEC.BATをAUTOEXEC.OLDとして保管します。

ZMS.ADD、ZMS.BATを作成します。

以上でインストールが終了します。

ZM-30Sを起動させるには、パソコンを再起動した後に

A:¥>ZMSと入力し、改行キーを押すとZM-30Sの初期画面が表示されます。

[3] HELPプログラムのコピー

HELP機能は、データチェック時のエラーメッセージの処理方法をHELPキーを押すと表示させるものです。

ハードディスクの容量が余っている場合に入れていただくと便利です。

ヘルププログラム等をディレクトリZMへコピーします。

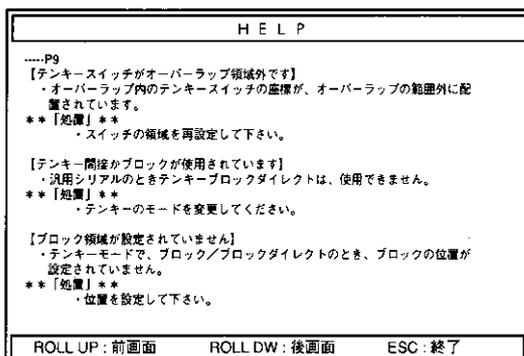
本ソフトをバックアップしたフロッピーディスクを、フロッピーディスクドライブ上段（Bドライブ）へ挿入します。

A>COPY B:ZMHLP. EXE A:¥ZM

とキーボードから入力し、改行キーを押します。

A>COPY B:ZM. HLP A:¥ZM

とキーボードから入力し、改行キーを押します。



HELP機能の使い方

本ソフトでは画面編集を終了時等にエラーチェックを行ないます。

エラーチェックで異常が発生した場合、左図のエラーメッセージが表示されます。

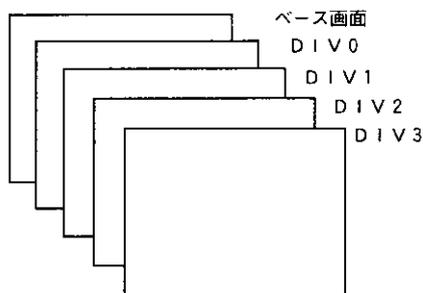
ここでHELPキーを押すと、HELP画面にエラーメッセージとその処理方法が表示されます。発生したエラーメッセージと対応する処理方法を読んで処理してください。

第3章 スクリーン構成／基本操作

3-1 スクリーン構成

ZM-30のスクリーン(画面)は下図のように5層で構成されています。うち1層は作画専用(ベース画面)です。

また、1つの層をある条件の発生時または指定時に最優先で表示させることもできます。(オーバーラップといいます)



- ・ベース画面は固定表示に使用します。
- ・他の4層はスイッチ、ランプなど各種モードに使用します。

この4つの層のことをディビジョンと呼び、DIV0、DIV1、DIV2、DIV3という名前を付けて区別します。

ディビジョンというのは、透明なOHP用紙が4枚重なっているというように考えてください。

(これらディビジョンを画面と呼ぶこともあります。)

ZM-30では150画面までのスクリーンを持てますが、機能が豊富ですので、20~30画面以内で十分な働きをします。

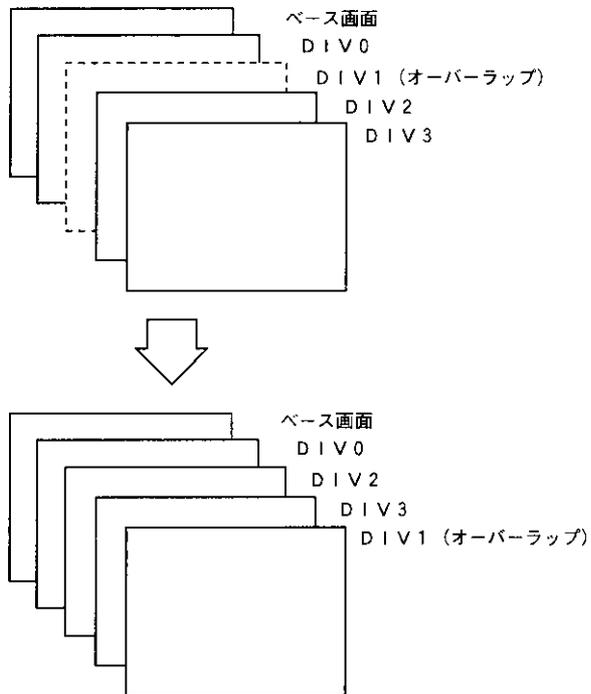
スクリーンの大きさは、

320(ドット)×240(ドット)

または

40カラム(桁)×12行

3



オーバーラップ

表示順序を強制的に変える機能がオーバーラップです。

1つの画面内のあるディビジョン（複数も可）をオーバーラップ用に設定し、他のディビジョンをノーマルに使用します。すると、オーバーラップとして指定されたディビジョンは通常見えなくなります。異常が発生した時などは最優先で表示させることができます。

オーバーラップ画面内にスイッチを作ることができます。その場合、他のノーマル表示のスイッチの位置が重なっていても、オーバーラップ内のスイッチが優先します。

3-2 基本操作

本ソフトを動かすうえで、最低限必要な内容を説明します。

- ・マウス操作
- ・メニューの操作方法
- ・漢字入力
- ・領域指定の方法
- ・アイコンの操作
- ・入力テンキー

〔1〕マウス操作

操作の大半はマウスで行います。

マウスには2つのボタンがついています。

左のボタンを押してすばやく離すことを“左クリック”、右のボタンを押してすばやく離すことを“右クリック”と呼びます。

また、左ボタンを押し続けながらマウスを移動させることを“ドラッグ”と呼びます。

本ソフトでは、左クリックは「OK」や「YES」を意味しています。メニューを選んだり、選択項目からひとつを選んだりするのに使います。反対に、右クリックは「NO」や「キャンセル」を意味しています。

またドラッグは、メニューの移動に使用します。ドラッグするところは、メニュー内の上部です。

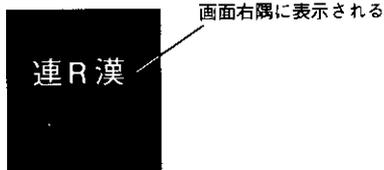
クリックについて



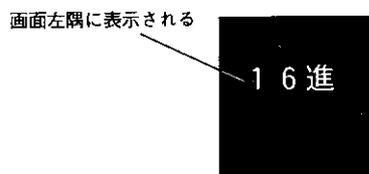
また、マウスを動かすとマウスカーソルと呼ばれる画面上の矢印も一緒に動きます。

〔2〕漢字入力

漢字が入力できる状態
(FEPがセットされている状態)



FEPがセットされていない状態



漢字を入力するときには、次の操作が必要です。

キーボード上のCTRLキーを押しながらXFERキーを押します。

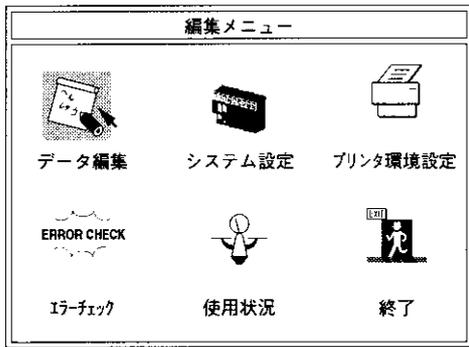
画面右下隅に「連R漢」という文字が表示され、漢字が入力できる状態になります。詳しくは一太郎などのマニュアルを参照願います。(ワープロソフト一太郎用の辞書とドライバーを使用している場合)

また、漢字モードを解除するには、再びCTRLキーを押しながらXFERキーを押してください。

もし、CTRLキーを押しながらXFERキーを押したとき画面左下隅に「16進」という文字が表示されたら、日本語変換機能がセットされていないことを示しています。MS-DOSの日本語入力に関する部分や一太郎、VJE-β、松などの、FEP(フロント・エンド・プロセッサ)のマニュアルを参照願います。

〔3〕 アイコンの操作

アイコン (ICON) をクリックすることで、次の作業メニューへ移ります。

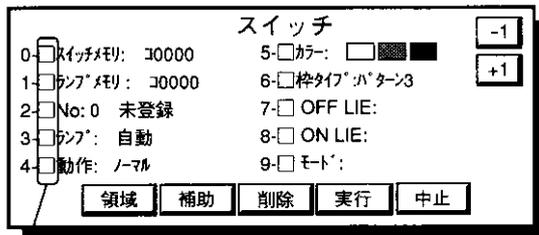


アイコン
(この場合「データ編集」が選択されている)

パソコンでは、以前はコマンドといって命令語をキーボードから入力してプログラムを動かすスタイルが主流だったのですが、役割や命令を見やすいイラストに託して操作しやすくする傾向が強くなっています。このイラストをアイコンと呼び、これをクリックすることでプログラムを動かしていきます。(このような表示方法を、グラフィカル・ユーザー・インターフェイス (GUI) と表現しています。)

「データ編集」などの文字をマウスでクリックするのではなく、絵の部分、つまりアイコンをクリックします。するとアイコンが反転表示され、次の作業メニューへ移ります。

〔4〕 メニューの操作方法

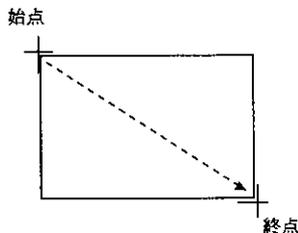


チェックボックス

メニュー内のチェックボックス を左クリックし、続けて“実行”を左クリックすると次の処理へ移ります。また、“中止”を左クリックすると今行った操作が中止されます。

〔5〕領域指定の方法

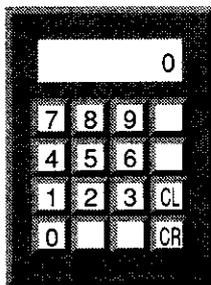
領域指定の方法



スイッチ枠やランプ枠を描くとき、また表示領域や矩形を描くときは次のように操作します。

1. 左上を始点として、左クリックします。
2. 続けてマウスを右斜め下へ移動すると矩形枠が現れます。
3. 次に右下を終点として、右クリックします。
4. 枠や領域や四角形（矩形）ができます。

〔6〕入力テンキー



入力テンキー

メモリーNoやグループNoなどを指定するときに表示されます。

入力テンキーの数字を左クリックすると数字が表示枠に表示されます。

数字を間違えて入力したときは、“CL”を左クリックします。数字がクリアされます。（CLはClearの意味です。）

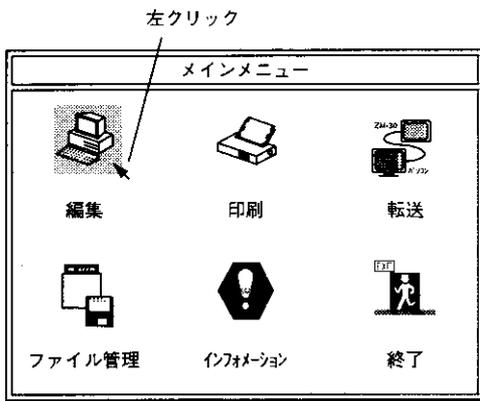
数字がOKであれば、“CR”を左クリックします。（CRはCarriage Returnの意味です。）

“CR”を左クリックすると入力テンキーが消え、1つ前のメニューへ戻ります。

第4章 ファイルの起動と終了

本ソフトでデータを編集する前に、まず本ソフトを立ち上げなければなりません。
この章では、起動、ファイルの編集方法、終了の説明をします。

〔1〕 起動方法



1. 2・3ページのようにAUTOEXEC.BATを作成された方は、電源を投入するとメインメニューが表示されます。ZM30.BATを作成された方は、キーボードから「A>ZM30」とプログラム名を入力し、リターンキーを押してください。
2. メニュー中のアイコンを左クリックします。それぞれのプログラムが実行されます。

〔2〕 ファイルの編集方法

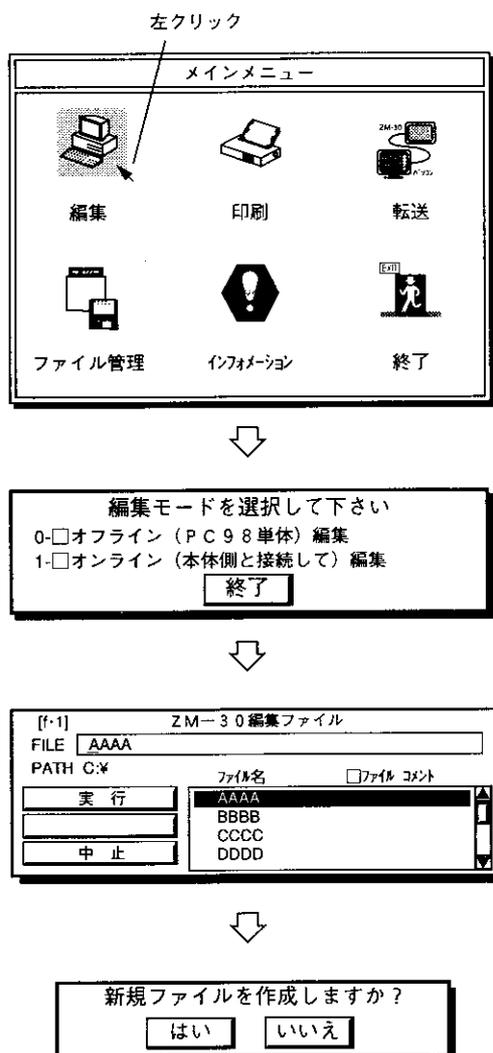
これから新たに作る画面デザインデータを保存するための部屋の名前、つまりファイル名を最初に指定します。

ファイル名のつけ方に関するMS-DOSでの規則は、半角8文字以内+3文字の拡張子というようになっています。

しかし、パネルエディターでは拡張子に「.ZM」を自動的に付加するようになっていますので、8文字の部分だけを指示すればよいことになります。

たとえば、「SEISAN」と入力するとパネルエディター内部では「SEISAN.ZM」というファイル名になっています。

(1) 新しくファイルを作成する場合



1.メインメニューの“編集”アイコンを左クリックします。(編集という文字ではなく、図形を左クリックしてください。)

2.「編集モードを選択して下さい」と出ますので、0-オフライン (PC 98 単体) 編集を左クリックしてください。(オンライン編集については13・1ページより参照)

3.ZM-30編集ファイルウィンドウが現れます。

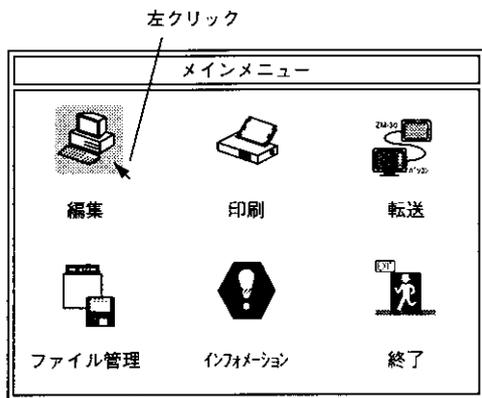
4.ファイル名を入力します。例として「TEST」をキーボードから入力し、ウィンドウ中の“実行”を左クリックします。

次のダイアログボックスで確認を求めてきます。

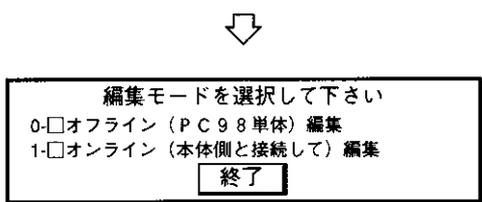
5.“はい”を左クリックします。

これでファイル名「TEST.ZM」が作成され、編集メニューが表示されます。

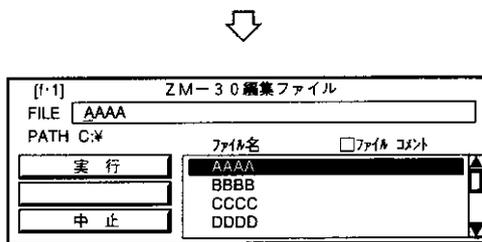
(2) 既に存在しているファイルをオープンする場合



1. メインメニューの“編集”アイコンを左クリックします。



2. 「編集モードを選択して下さい」と出ますので、0- オフライン (PC98単体) 編集を左クリックしてください。(オンライン編集については13・1ページより参照)



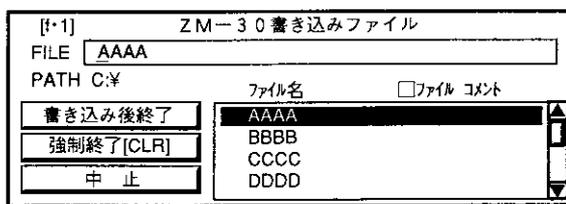
3. ZM-30編集ファイルウィンドウが現れ、既存ファイル名が表示されます。

4. オープンしたいファイル名の上でマウスカーソルを左クリックします。続けて“実行”を左クリックします。

5. 指定のファイルがオープンされ、編集メニューが表示されます。

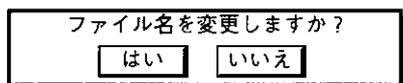
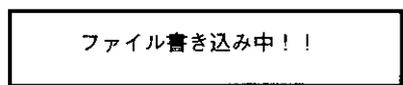
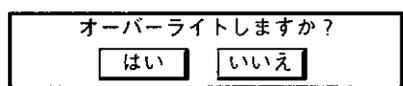
〔3〕 終了方法

1. 編集メニューへ戻ります。
2. 編集メニューの右下にある“終了”アイコンを左クリックします。
ZM-30書き込みファイルウィンドウが現れます。



- “書き込み後終了” : 画面デザインデータをハードディスクへ保存してからプログラムを終了します。
- “強制終了” : 画面デザインデータを保存せずプログラムを終了します。
- “中止” : “終了”せずに編集メニューへ戻ります。

(1) “書き込み後終了”を左クリックしたとき



すでに同じ名前のファイルがハードディスクに存在している場合、次のダイアログで確認を求めてきます。

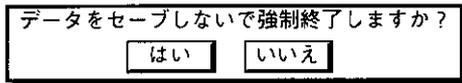
“はい”を左クリックすると、次のメッセージが現れ、同名のファイルヘデータを書き込み、その後メインメニューに戻ります。

続けてメインメニューの“終了”アイコンを左クリックすると、パネルエディターが終了しMS-DOSの画面になります。

“いいえ”を左クリックすると、次のダイアログで確認を求めてきます。

“はい”あるいは“いいえ”を左クリックすると、再びZM-30書き込みファイルウィンドウに戻ります。“はい”の場合は表示のファイル名と異なったファイル名を入力します。

(2) “強制終了” を左クリックしたとき



次のダイアログで確認を求めてきます。

“はい” を左クリックすると、メインメニューに戻ります。

続けてメインメニューの“終了” アイコンを左クリックすると、パネルエディターが終了しMS-DOSの画面になります。

“いいえ” を左クリックするとZM-30書き込みファイルウィンドウに戻ります。

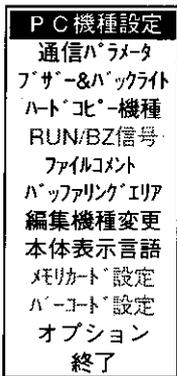
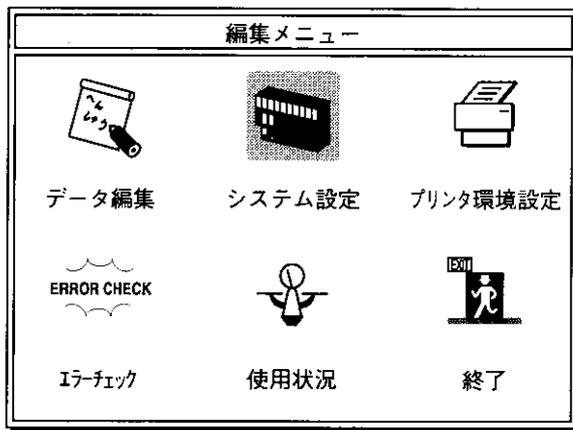
(3) “中止” を左クリックしたとき

編集メニューに戻ります。

第5章 システム設定

PC機種選択や通信パラメータの指定など、外部機器との通信上必要な項目を設定します。
システム設定に間違いがあると、通信に異常が発生することもあります。
画面作成前または、画面データ転送前に確認願います。
注：バージョンV1.08以下のバージョンでは、画面表示が異なる場合があります。

〔システム設定の操作方法〕



システム設定メニュー

編集メニューの「システム設定」アイコンを左クリックします。
システム設定メニューが表示されますので、任意の項目を左クリックで選択します。
各項目の設定は次ページ以降を参照願います。

〔1〕 P C機種設定

通信機器の機種を選択します。

設定機種: シャープ JWシリーズ

0- <input type="checkbox"/> シャープ	9- <input type="checkbox"/> 光洋
1- <input type="checkbox"/> 三菱	A- <input type="checkbox"/> A.Bデンソー
2- <input type="checkbox"/> OMRON	B- <input type="checkbox"/> GE Fanuc
3- <input type="checkbox"/> 日立	C- <input type="checkbox"/> 東芝
4- <input type="checkbox"/> 松下	D- <input type="checkbox"/> シーメンス
5- <input type="checkbox"/> YOKOGAWA	E- <input type="checkbox"/> 神鋼電機
6- <input type="checkbox"/> 安川	F- <input type="checkbox"/> サムソン
7- <input type="checkbox"/> TOYOPUC	G- <input type="checkbox"/> キーエンス
8- <input type="checkbox"/> FUJI	H- <input type="checkbox"/> 汎用シリアル

終了

1. メニューより「PC機種設定」を左クリックします。
2. 設定機種メニューが表示されますので、任意の機種のチェックボックスを左クリックします。
3. [終了] ボタンを左クリックします。

注：設定機種メニューでは、下記メーカーは次のように表示します。

- ・ オムロン → OMRON
- ・ 横河 → YOKOGAWA
- ・ 豊田工機 → TOYOPUC
- ・ 富士 → FUJI
- ・ アレン・ブラドリー → A.Bデンソー
- ・ GEファナック → GE Fanuc

5



・ 「シャープ」を左クリックすると、下記選択メニューが表示されます。

シャープ

0- JWシリーズ

1- JW100/70H COMポート

2- JW20/30H COMポート

メニューは下記ユニットを示します。接続するユニットのチェックボックスを左クリックします。

- 0- JWシリーズ
 - リンクユニット
(ZW-10CM、JW-10CM、JW-21CM)
- 1- JW100/70H COMポート
 - JW70/100、JW70H/100Hのコントロールユニット (コミュニケーションポート)
- 2- JW20/30H COMポート
 - JW20/20Hのコントロールユニット JW-22CU (コミュニケーションポート)
 - JW30Hのコントロールユニット JW-32CUH/33CUH、JW-32CUH1/33CUH1/33CUH2/33CUH3 (コミュニケーションポート)

〔2〕通信パラメータ

通信パラメータの設定を行ないます。

通信パラメータ設定	
機種: シャープ: JWシリーズ	
0- <input type="checkbox"/> ボーレート	[19200]bps
1- <input type="checkbox"/> 信号レベル	[RS422]
2- <input type="checkbox"/> スイッチ出力	[リンク1]
3- <input type="checkbox"/> 局番	
4- <input type="checkbox"/> 読込エリア	[09000]
5- <input type="checkbox"/> 書込エリア	[09100]
6- <input type="checkbox"/> モード設定	[]
7- <input type="checkbox"/> 文字表示順序	[LSB, MSB]
8- <input type="checkbox"/> カレンダーエリア	[09000]
<input type="button" value="終了"/>	

通信パラメータメニュー
(機種: シャープの場合)

ボーレートを選択してください	
0- <input type="checkbox"/> 1200	3- <input type="checkbox"/> 9600
1- <input type="checkbox"/> 2400	4- <input type="checkbox"/> 19200
2- <input type="checkbox"/> 4800	

1. メニューより「通信パラメータ」を左クリックします。
2. 通信パラメータメニューが表示されます (PCを選択の場合)。以下の項目の設定を始めます。
3. 設定を終えたら [終了] ボタンを左クリックします。

0-ボーレート

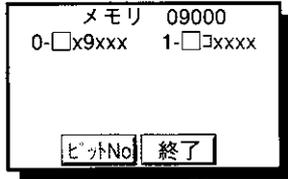
- a. チェックボックスを左クリックします。ボーレート選択のメニューが表示されます。
- b. 任意のボーレートに該当するチェックボックスを左クリックで選択します。

1-信号レベル

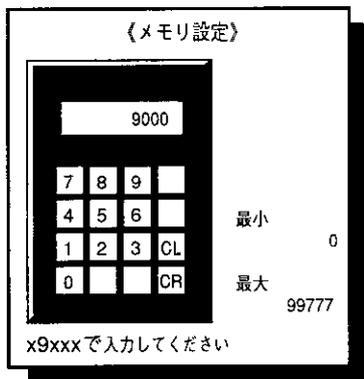
- a. チェックボックスを左クリックします。RS232CとRS422が切り替わり表示されますので、どちらかを設定します。

2-スイッチ出力

- a. チェックボックスを左クリックします。リンク1とリンク2に切り替わり表示されますので、どちらかを設定します。



メモリメニュー



メモリ設定テンキー

4-□読込エリア

5-□書込エリア

- a. チェックボックスを左クリックします。メモリメニューが表示されます。
- b. データメモリのチェックボックスを左クリックで選択します。
- c. 左図のメモリ設定テンキーが表示されます。それぞれのメモリ値を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。
- d. [終了] ボタンを左クリックします。

6-□モード設定

- a. チェックボックスを左クリックします。モードが切り替わり表示されますので、どちらかを設定します。(PC機種によっては選択しない場合もあります。)

7-□文字表示順序

- a. チェックボックスを左クリックする毎に、[LSB, MSB] ⇔ [MSB, LSB] が切り替わり表示されます。
受信文字を処理する場合、漢字コードの上位バイト/下位バイトを逆にして受信できます。

8-□カレンダーエリア

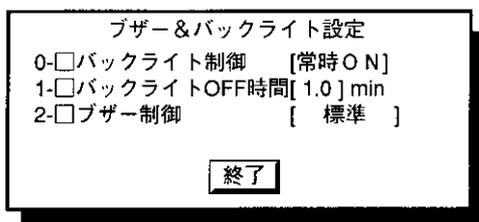
- a. チェックボックスを左クリックすると、メモリメニューが表示されます。
- b. メモリ設定テンキーが表示されます。メモリ値を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。
- c. [終了] ボタンを左クリックします。
時計機能がないPCにカレンダー表示対応が可能です。

5

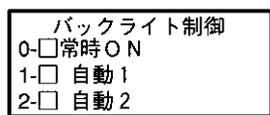
〔3〕 ブザー&バックライト設定

ブザーとバックライトの設定を行ないます。

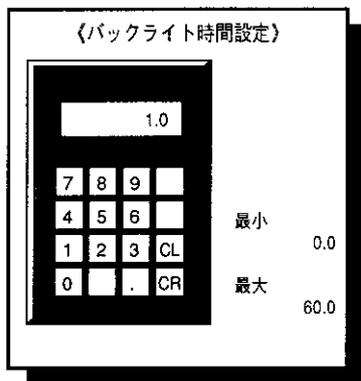
- 1.メニューの「ブザー&バックライト」を左クリックします。
- 2.左図のブザー&バックライト設定メニューが表示されます。以下の項目の設定を始めます。
- 3.設定を終えたら [終了] ボタンを左クリックします。



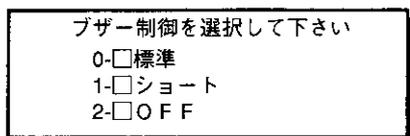
ブザー&バックライト設定
メニュー



バックライト制御メニュー



バックライト時間設定テンキー



ブザー制御メニュー

0-バックライト制御

- a. チェックボックスを左クリックします。バックライト制御のメニューが表示されます。
- b. 任意の項目に該当するチェックボックスを左クリックで選択します。

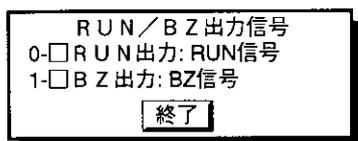
1-バックライトOFF時間

- a. チェックボックスを左クリックします
- b. バックライト時間設定テンキーが表示されます。メモリ値を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。

2-ブザー制御

- a. チェックボックスを左クリックします。ブザー制御のメニューが表示されます。
- b. 任意の項目に該当するチェックボックスを左クリックで選択します。

〔4〕 RUN/BZ信号



RUN/BZ出力設定
メニュー

- 1.メニューの「RUN/BZ信号」を左クリックします。
- 2.左図のRUN/BZ出力設定メニューが表示されます。以下の項目の設定を始めます。
- 3.設定を終えると、[終了] ボタンを左クリックします。

0-RUN出力

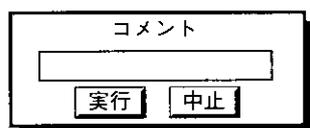
1-BZ出力

- a. チェックボックスを左クリックします。BZ信号とアウトポート0が切り替わり表示されますので、どちらかを設定します。

5

〔5〕 ファイルコメント

ファイルのコメントを入力します。



コメントメニュー

- 1.メニューの「ファイルコメント」を左クリックします。
- 2.左図のコメント入力メニューが表示されますので、コメントを入力してください。
半角16文字、全角8文字が入力可能です。

〔6〕バッファリングエリア

バッファリングエリア設定	
0- <input type="checkbox"/> No 0	0: 1:16:BSYNC:連続:
1- <input type="checkbox"/> No 1	0: 1:16:BSYNC:連続:
2- <input type="checkbox"/> No 2	0: 1:16:BSYNC:連続:
3- <input type="checkbox"/> No 3	0: 1:16:BSYNC:連続:
4- <input type="checkbox"/> No 4	0: 1:16:BSYNC:連続:
5- <input type="checkbox"/> No 5	0: 1:16:BSYNC:連続:
6- <input type="checkbox"/> No 6	0: 1:16:BSYNC:連続:
7- <input type="checkbox"/> No 7	0: 1:16:BSYNC:連続:
8- <input type="checkbox"/> No 8	0: 1:16:BSYNC:連続:
9- <input type="checkbox"/> No 9	0: 1:16:BSYNC:連続:
A- <input type="checkbox"/> No10	0: 1:16:BSYNC:連続:
B- <input type="checkbox"/> No11	0: 1:16:BSYNC:連続:
<input type="button" value="終了"/>	

バッファリングエリア設定メニュー

サンプリングモードで使用するバッファリングエリアを設定します。

1. メニューの「バッファリングエリア」を左クリックします。

バッファリングエリア設定メニューが表示されます。(機種設定でPCを選択した場合)

2. 設定するNoのチェックボックスを左クリックします。

バッファリングNo *設定メニューが表れます>(*は選択したエリアのNoです)

- 0- サンプリング回数

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. サンプリング設定テンキーが表示されます。メモリ値を入力して改行キーを左クリックします。

- 1- 分割数

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 分割数設定テンキーが表示されます。メモリ値を入力して改行キーを左クリックします。

- 2- データ長

- a. チェックボックスを左クリックします。「16」と「32」が切り替わり表示されますので選択します。

- 3- モード

- a. チェックボックスを左クリックします。[BSYNC]、[SMPL]、[BSMPL]に切り替わり表示されますので選択します。

- 4- 満杯処理

- a. チェックボックスを左クリックします。「連続」と「停止」が切り替わり表示されますので選択します。

- 5- サンプリング時間

- a. チェックボックスをクリックします。
- b. サンプリング時間設定テンキーが表示されます。メモリ値を入力して改行キーを左クリックします。

3. 設定を終えると、「終了」ボタンを左クリックします。

〔7〕編集機種変更

編集機種を選択して下さい	
0- <input type="checkbox"/>	ZM-61T
1- <input type="checkbox"/>	ZM-61E
2- <input type="checkbox"/>	ZM-30E
3- <input type="checkbox"/>	ZM-40D
4- <input type="checkbox"/>	ZM-40L
[終了]	

ZM本体の機種を設定／変更します。

- 1.メニューの「編集機種変更」を左クリックします。
編集機種選択メニューが表示されます。
- 2.該当する機種のチェックボックスを左クリックします。
- 3.設定を終えると、「終了」ボタンを左クリックします。

〔8〕本体表示言語

本体表示言語選択	
0- <input type="checkbox"/>	日本語
1- <input type="checkbox"/>	英語

本機能は、ZM本体のバージョンがV1.10以上で有効となります。

ZM本体で表示される言語を選択／設定します。

- 1.メニューの「本体表示言語」を左クリックします。
本体表示言語選択メニューが表示されます。
- 2.本体で表示させる言語を選択します。
- 3.設定を終えると、「終了」ボタンを左クリックします。

〔9〕メモ리카ード設定

本設定は、予約機能です。設定は無効となります。

〔10〕バーコード設定

本機能は、ZM-61E(バーコードインターフェース付タイプ：受注生産品)のみで使用可能です。

バーコードリーダを使用する際に、バーコードリーダとZM本体との通信方法などを設定します。

詳細内容は、別途資料を参照願います。

- 1.メニューより「バーコード設定」を左クリックしてください。設定メニューが表示されます。
- 2.バーコード使用の「あり／なし」を選択します。
- 3.「あり」を選択すると、その下の項目が選択可能となります。
- 4.使用するバーコードのタイプ・チェックデジット有無を選択します。
- 5.通信フォーマットを選択します。
- 6.バーコードI/Fメモリを選択して、メモリ値を入力します。
- 7.全ての設定を終えると、「終了」ボタンを左クリックします。

[11] オプション

オプション設定	
<input type="checkbox"/>	インターロック
<input type="checkbox"/>	CPUNo (YOKOGAWAのみ有効)
<input type="checkbox"/>	輝度調整 (高輝度ELのみ有効)
<input type="checkbox"/>	パスワード設定
<input type="checkbox"/>	プログラムモード切替時間(sec)
<input type="checkbox"/>	表示白黒反転
<input type="button" value="終了"/>	

その他の設定を行います。

1. インターロック

スイッチ動作で動作：BIT演算に設定してインターロックが「あり」のとき、スイッチがOFF時のインターロック条件の「有効／無効」を選択します。

1) スイッチOFF時インターロック有効

条件をチェックし、成立すればスイッチOFF動作を行います。成立しなければスイッチOFFしません。

2) スイッチOFF時インターロック無効

無条件にスイッチOFF動作を行います。

2. CPUNo

PCタイプが「YOKOGAWA」の場合のみ有効となります。

3. 輝度調整

本機能はZM-61EH(高輝度ELタイプ)のみ有効です。

・表示素子が高輝度EL表示器で、かつZM本体のバージョンがV1.11以上のときに有効です。

4. パスワード設定

画面データファイルにパスワードの設定が可能です。

注：この機能でパスワードを設定すると、パスワードを入力しないと「画面データの転送」、「画面データのOPEN」を行えません。

また、パスワードはメーカー側でも解除できません。復旧方法は画面オールクリアとなります。

5. プログラムモード切替時間

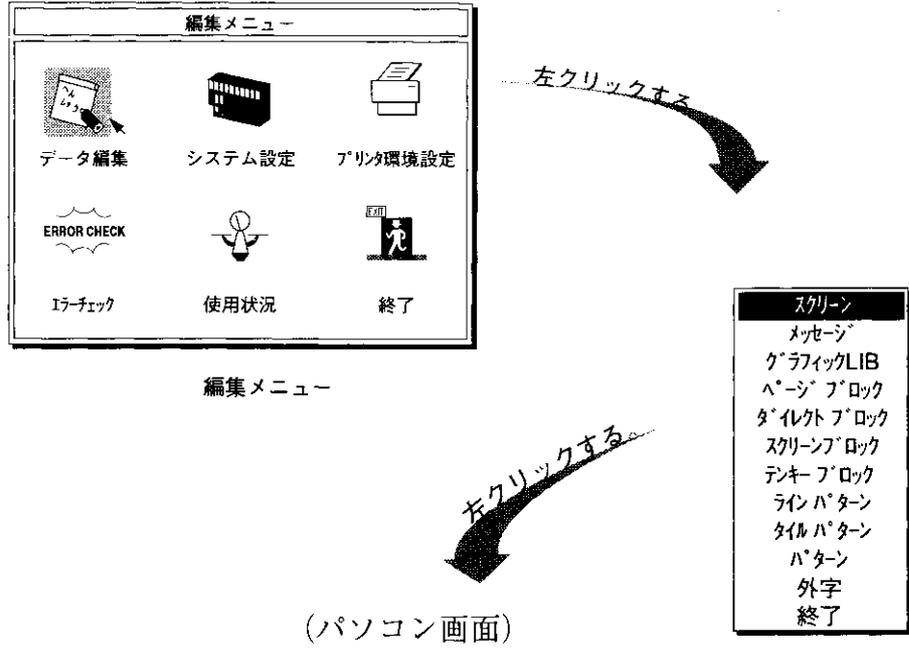
予約機能です。(使用できません)

6. 表示白黒反転

予約機能です。(使用できません)

第6章 データ編集 1 (スクリーン: スイッチ、ランプ、データ)

データ編集のスクリーン編集でZM本体の画面を作成します。
 編集メニューより「データ編集」アイコンを左クリックします。
 データ編集メニューが表示されますので、「スクリーン」を左クリックします。
 スクリーン編集メニューが表示されますので、このメニューよりスクリーン内の編集を開始します。



ZM-30L/30E/40D/40Lの画面枠

スクリーン編集

No: 0/32 [スイッチ] [ランプ] [モト] [データ]

0- <input checked="" type="checkbox"/> DIV0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
1- <input type="checkbox"/> DIV1	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
2- <input type="checkbox"/> DIV2	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
3- <input type="checkbox"/> DIV3	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0

USED: 0/38640/ 99024: 生産数設定画面

- ・左上の枠はZM-30L/30E/40D/40Lの表示サイズ (320×240ドット) を示し、ZM-30L/30E/40D/40Lの画面はこの枠内で作成願います。
- ・この画面内に表示されるメニューは、マウスの左ボタンでドラッグすると移動できます。

●データ編集●

6-1 スクリーン編集メニュー

スクリーン編集メニューは、現在編集中のスクリーンの使用状況等が表示されます。また、スイッチ、ランプ、モード、データの編集はこのメニューより入ります。

メモリ使用状況：編集スクリーン使用量 / スクリーン総使用量 / 総メモリ使用量

現在編集中のスクリーンNo. / 登録されているスクリーン数

スクリーン編集

No: 0/32 [スイッチ] [ランプ] [モード] [データ]

0- <input checked="" type="checkbox"/> DIV0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
1- <input type="checkbox"/> DIV1	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
2- <input type="checkbox"/> DIV2	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
3- <input type="checkbox"/> DIV3	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0

作画 SUB1 SUB2 SUB3 M消去 終了

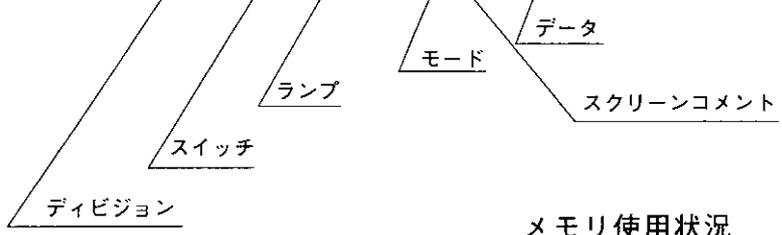
USED: 0/38640/99024: 生産数設定画面

-1
+1

ひとつ前のスクリーンに移動します

次のスクリーンに移動します

6



メモリ使用状況

0～49スクリーン、50～99スクリーン、100～149スクリーンをそれぞれ1ブロックとし、1ブロック内で総使用メモリが64Kバイトを越えないようにしてください。

デイビジョン (DIV)

編集するデイビジョンを選択します。

チェックボックスを左クリックすると、チェックボックスが黒く反転します。チェックボックスが反転したデイビジョンが現在選択されているデイビジョンです。

(上図の場合、デイビジョン0が選択されています。)

オーバーラップに指定されているデイビジョンには * が表示されます。(オーバーラップ作成については6・13ページ参照)

スクリーンライブラリに指定されているデイビジョンは左図のように表示されます。(スクリーンライブラリについては6・17ページ参照)

スクリーンライブラリデイビジョン

スクリーン編集

No: 32/32 [スイッチ] [ランプ] [モード] [データ]

0- <input type="checkbox"/> DIV0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
1- <input type="checkbox"/> DIV1	SCLIB	SCRN 0	DIV 0 GR	なし
2- <input type="checkbox"/> DIV2	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
3- <input type="checkbox"/> DIV3*	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0

オーバーラップ選択マーク

スイッチ編集への入り方

スクリーン		現在のスイッチの登録数	
No: 32/32	[スイッチ] [ランプ]	この場合	
0- <input type="checkbox"/> DIV0	<input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/>	ディビジョン0は9	
1- <input type="checkbox"/> DIV1	<input checked="" type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/>	ディビジョン1は3	
2- <input type="checkbox"/> DIV2	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/>	ディビジョン2は0	
3- <input type="checkbox"/> DIV3	<input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/> 0 <input type="checkbox"/>	ディビジョン3は0	
		となります。	
作画 SUB1 SUB2			
USED: 0/38640/99024:			

この場合、左クリックするとディビジョン1のスイッチ編集に入ります。

ランプも同様です。

スイッチ

チェックボックスを左クリックすると、スイッチ編集のメニューが表示されます。

(スイッチ編集については6・47ページ参照)

- ・編集したいディビジョンのスイッチチェックボックスを左クリックしてください。
- ・チェックボックスの右隣にスイッチの登録数が表示されます。

ランプ

チェックボックスを左クリックすると、ランプ編集のメニューが表示されます。

(ランプ編集については6・54ページ参照)

- ・編集したいディビジョンのランプチェックボックスを左クリックしてください。
- ・チェックボックスの右隣にランプの登録数が表示されます。

モード編集内容の表示

現在のモードの登録内容	
この場合	
ディビジョン0はページモード	
ディビジョン1はグラフモード	
が選択されています。	
モード編集	<input type="button" value="-1"/>
[モード] [削除]	<input type="button" value="+1"/>
<input type="checkbox"/> ページ	<input type="checkbox"/> N20
<input type="checkbox"/> グラフ	<input type="checkbox"/> C 1
<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> M 5
<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
SUB3 M消去	終了

モード

チェックボックスを左クリックすると、モード編集のメニューが表示されます。

(モード編集については7・1ページ参照)

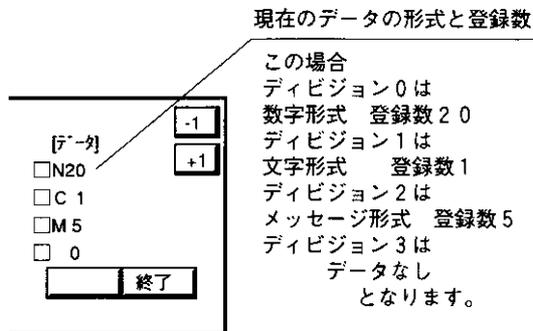
- ・編集したいディビジョンのモードチェックボックスを左クリックしてください。
- ・チェックボックスの右隣に現在選択されているモード名が表示されます。

データ

チェックボックスを左クリックすると、データ編集のメニューが表示されます。

(データ編集については6・61ページ参照)

データ編集内容表示



- ・ 編集したいディビジョンのモードチェックボックスを左クリックしてください。
- ・ チェックボックスの右隣に現在選択されているモード名が表示されます。

N：数字形式
 C：文字形式
 M：メッセージ
 S：文字列形式

各ボタンの使用方法

作画ボタン

表示スクリーンのベース画面の描画を行ないます。

1. 「作画」ボタンを左クリックします。
 (作画時の操作の仕方は6・19ページ参照)

SUB 1 ボタン

SUB 2 ボタン

SUB 3 ボタン

内容は次ページ以降を参照願います。

1. 「SUB」ボタンを左クリックすると、SUBメニューが表示されます。
2. メニューより任意の項目を選び左クリックします。

M消去ボタン

画面中のメニューボックスを消し、作成した画面のみ表示させます。作成中、画面の確認を行なうときなどに使います。

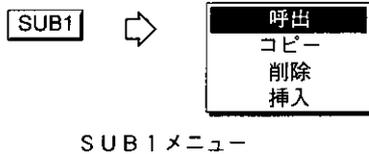
1. 「M消去」ボタンを左クリックすると画面中のメニューボックスが消えます。
2. 右クリックをすると元の状態に戻ります。

終了ボタン

スクリーン編集を終了させます。

1. 左クリックします。

〔1〕 SUB1メニュー



SUB1メニュー内には

呼出
コピー
削除
挿入

があります。

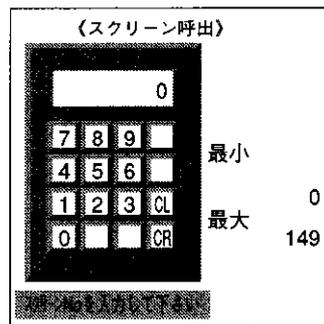
操作手順は次の通りです。

1. 「SUB1」ボタンを左クリックすると、SUBメニューが表示されます。
2. メニューより任意の項目を選び左クリックします。

以降の設定は各項目を参照願います。

(1) 呼出

編集中のスクリーンから、他のスクリーンに移るときに使用します。



スクリーン呼出テンキー

1. メニューの「呼出」を左クリックします。
2. スクリーン呼出テンキーが表示されるので、呼び出したいスクリーンNo.を入力します。指定したスクリーンに移ります。

(2) コピー

指定したスクリーン中のディビジョンを、現在編集中のスクリーン中のディビジョンにコピーします。

スクリーンコピー	
0- <input type="checkbox"/>	コピー元スクリーンNo:0
1- <input type="checkbox"/>	コピー元D I V:すべて
2- <input type="checkbox"/>	コピー先D I V
3- <input type="checkbox"/>	コピータイプ:上書き
[実行] [中止]	

スクリーンコピーメニュー

D I V	
0- <input type="checkbox"/>	すべて
1- <input type="checkbox"/>	D I V 0
2- <input type="checkbox"/>	D I V 1
3- <input type="checkbox"/>	D I V 2
4- <input type="checkbox"/>	D I V 3

D I V 選択メニュー

1. メニューの「コピー」を左クリックします。
2. スクリーンコピーメニューが表示されます。
3. コピーする元のスクリーンの設定を行います。
 - 0-コピー元スクリーンNoのチェックボックスを左クリックします。
テンキーが表示されるのでコピー元スクリーンNoを入力し、CRボタンを左クリックします。
4. コピーする元のディビジョンの設定を行います。
 - 1-コピー元D I Vのチェックボックスを左クリックします。
D I Vメニューが表示されますので、任意のディビジョンを選択し、左クリックします。
5. 1-コピー元D I Vですべてを選択した場合、3-コピータイプを設定します。
チェックボックスを左クリックすると、上書き、挿入が順次に表示されます。どちらかに設定してください。
 - 上書き…コピー先スクリーンに直接書き込みます。
 - 挿入…コピー先スクリーンの前に、割り込んでコピーします。
- 1-コピー元D I Vで特定のディビジョンを選択した場合、2-コピー先D I Vのチェックボックスを左クリックし、コピー先を設定します。
6. [実行] を左クリックします。

(3) 削除

編集中のスクリーンを削除します。

1. メニューの「削除」を左クリックします。
2. 左図のメニューが表示されますので、[はい] でスクリーンを削除します。



削除メニュー

(4) 挿入

編集中のスクリーンの前にスクリーンを挿入します。

1. メニューの「挿入」を左クリックします。
2. 左図のメニューが表示されるので、[はい] でなにも表示されないスクリーンを挿入します。



挿入メニュー

[2] SUB 2 メニュー



SUB 2メニュー

SUB 2メニュー内には
ハードコピー
環境
表示

があります。

操作手順は次の通りです。

1. 「SUB 2」ボタンを左クリックすると、SUBメニューが表示されます。
2. メニューより任意の項目を選び左クリックします。

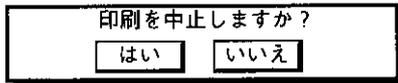
各項目の設定は以下を参照願います。

(1) ハードコピー

編集中のスクリーンのハードコピーを印刷します。

1. メニューの「ハードコピー」を左クリックします。

2. 画面のハードコピーを行ないます。
ハードコピーを中止する場合、ESCキーを左クリックします。左図のメニューが表示されますので、[はい]を左クリックします。



ハードコピーメニュー

(2) 環境

スクリーンの環境設定を行ないます。

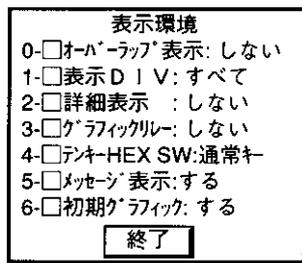
操作については6・40ページを参照願います。

1. メニューの「環境」を左クリックします。

(3) 表示

編集中のスクリーンの表示環境を設定します。

1. メニューの「表示」を左クリックします。
2. 表示環境メニューが表示されますので設定を行ないます。
チェックボックスを左クリックすると、設定項目が順次に表示されます。どれかに設定してください。



表示環境メニュー

- 0-オーバーラップ
オーバーラップの表示をする／しないかを設定します。
する…表示する
しない…表示しない

- 1-表示D I V
表示するディビジョンを設定します。
すべて…すべてのディビジョンを表示します。
選択…編集の初期画面のメニューで指定されたディビジョンが表示されます。

- 2-詳細表示
詳細…各設定項目のディビジョンNo.の表示を行います。
メモリ…スイッチ、ランプ、データに割り付けたメモリが表示されます。
しない…詳細表示をしません。

- 3-グラフィックリレー
ON…グラフィックリレーがONした時の画面を表示します。
OFF…グラフィックリレーがOFFした時の画面を表示します。
しない…表示しません。

4-テンキーHEX SW

通常キー…通常状態のキーを表示
します。

4-9 キー…HEXテンキーの4～
9が現れている場合を
表示します。

A-F キー…HEXテンキーのA～
Fが現れている場合を
表示します。

しない…HEXキーの変わる部分
が表示されません。

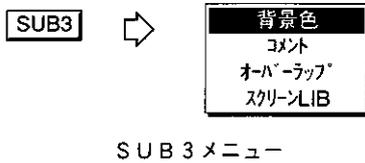
5-メッセージ

ページモード、ダイレクトモード等
で設定されたメッセージを表示しま
す。

6-初期グラフィック

グラフィックモード、文字入力モー
ドで初期グラフィックとして登録さ
れたものを表示します。

〔3〕 SUB 3メニュー



SUB 3メニュー内には

背景色
コメント
オーバーラップ
スクリーンLIB (ライブラリ)

があります。

操作手順は次の通りです。

1. 「SUB 3」ボタンを左クリックすると、SUB 3メニューが表示されます。
2. メニューより任意の項目を選び左クリックします。

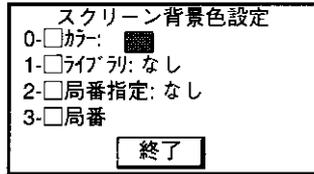
各項目の設定は以下を参照願います。

(1) 背景色

スクリーンの背景色を設定します。

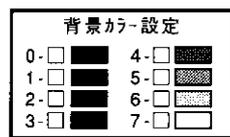
1. メニューの「背景色」を左クリックします。

2. 背景色メニューが表示されます。



3. 色を設定する為に、0-□カラーチェックボックスを左クリックします。

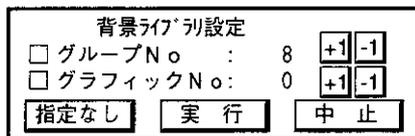
背景カラー設定メニューが表示されますので、任意の色に対応するチェックボックスを左クリックします。



ライブラリを指定する場合、1-□ライブラリのチェックボックスを左クリックします。

背景ライブラリ設定メニューが表示されますので、使用するライブラリのグループNoとグラフィックNoを設定します。

〔実行〕キーを左クリックするとライブラリの設定が終わります。設定しない場合は〔指定なし〕を左クリックしてください。



4.局番指定

本機能は、接続するPCメーカーが「シャープ」で、ZM本体のROMバージョンがV1.11以上、およびZM-30SのバージョンがV1.06以上の場合に有効です。

スクリーン毎に接続するPC局番を指定します。

設定は局番指定を「あり」にして、局番を入力します。(設定局番：1～31)

5.[終了]を左クリックして、スクリーン編集メニューに戻ります。

(2) コメント

スクリーンのコメントを設定します。

- 1.メニューの「コメント」を左クリックします。
- 2.コメントメニューが表示されます。コメントを入力します。(半角16文字、全角8文字まで入力できます。)
- 3.[終了]スイッチを左クリックします。



コメントメニュー

(3) オーバーラップ

(3)-1 オーバーラップ (ノーマル)

オーバーラップは、オーバーラップ属性のスイッチを押したり、読み込みエリア内のスクリーン指令のビットを立てることによって表示されます。通常はスクリーン上には表示されません。

(各マニュアル参照)

オーバーラップ	
0- <input type="checkbox"/>	タイプ:ノーマル
1- <input type="checkbox"/>	DIV:0,
2- <input type="checkbox"/>	背景色: 
3- <input type="checkbox"/>	ライブラリ: 6: 0
4- <input type="checkbox"/>	枠ハターン:影つき
5- <input type="checkbox"/>	枠カラー: 
6- <input type="checkbox"/>	位置: X25 Y 5
7- <input type="checkbox"/>	サイズ: X36 Y10
<input type="button" value="消去"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

オーバーラップメニュー

DIV選択	
0- <input type="checkbox"/>	DIV0
1- <input type="checkbox"/>	DIV1
2- <input type="checkbox"/>	DIV2
3- <input type="checkbox"/>	DIV3
<input type="button" value="終了"/>	

ディビジョン選択メニュー

カラー設定			
0- <input type="checkbox"/>		4- <input type="checkbox"/>	
1- <input type="checkbox"/>		5- <input type="checkbox"/>	
2- <input type="checkbox"/>		6- <input type="checkbox"/>	
3- <input type="checkbox"/>		7- <input type="checkbox"/>	

カラー設定メニュー

1.メニューの「オーバーラップ」を左クリックします。

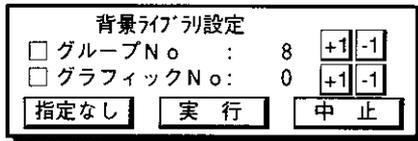
2.オーバーラップメニューが表示されます。

3.オーバーラップのタイプを選択するために、0-タイプを左クリックします。「ノーマル」と「マルチ」が切り替わり表示されますので「ノーマル」を選択します。

4.ディビジョンを選択するために、1-DIVを左クリックします。DIV選択メニューが表示されますので、任意のディビジョンに対応するチェックボックスを左クリックし、[終了]を左クリックします。

5.背景色を決めるために、2-背景色を左クリックします。

背景カラー設定メニューが表示されますので、任意の色に対応するチェックボックスを左クリックします。



背景ライブラリ設定メニュー

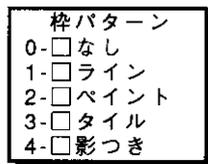
6.背景ライブラリを指定する場合、3-ライブラリのチェックボックスを左クリックします。

背景ライブラリ設定メニューが表示されますので、使用するライブラリのグループNoとグラフィックNoを設定します。

[実行] キーを左クリックするとライブラリの設定が終わります。設定しない場合は [指定なし] を左クリックしてください。

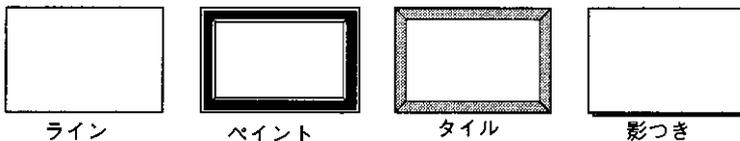
7.オーバーラップの枠を設定するために、4-枠パターンを左クリックします。

枠パターンメニューが表示されますので、任意のパターンに対応するチェックボックスを左クリックします。



枠パターンメニュー

枠パターンタイプ



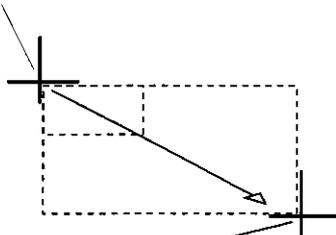
8.枠カラーを決めるために、5-枠カラーを左クリックします。

カラー設定メニューが表示されますので、任意の色に対応するチェックボックスを左クリックします。

6

オーバーラップの位置・サイズの設定
(最初に設定する場合。)

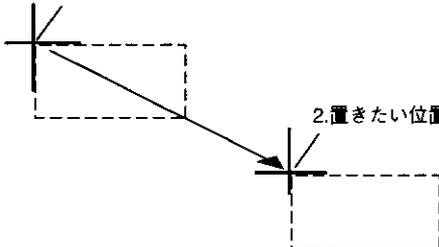
1. 始点を左クリックする



2. 終点を左クリックする

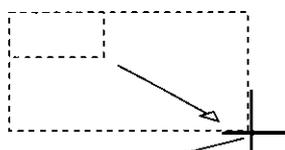
オーバーラップの位置設定
(2回目以降)

1. 位置を移動させる。



2. 置きたい位置に左クリックする

オーバーラップのサイズ設定
(2回目以降)



1. 終点を左クリックする

9. 最初に設定する場合、オーバーラップの位置とサイズを設定します。6-□位置を左クリックします。

メニューが消え、グリッドが表示されます。オーバーラップの始点を左クリックで指定します。

領域を広げ、終点を左クリックします。

一度設定した位置を変更する場合は、6-□位置チェックボックスを左クリックします。

「オーバーラップすべてのデータを移動しますか?」と表示されますのでデータも移動する場合 [はい]、データは移動しない場合 [いいえ] を左クリックします。

マウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

一度設定したサイズを変更する場合は、7-□サイズチェックボックスを左クリックします。

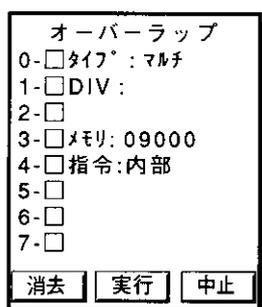
マウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

10. 設定を終えると、[実行] を左クリックします。

作成したオーバーラップを消すためには、[消去] を左クリックします。

(3)-2 オーバーラップ (マルチ)

オーバーラップ (ノーマル) の場合は、スクリーン単位で固定となっていますが、オーバーラップ (マルチ) を使用することにより同じスクリーンで異なったオーバーラップ表示が可能となります。

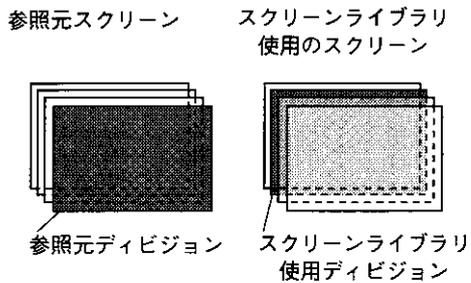


オーバーラップメニュー

1. メニューの「オーバーラップ」を左クリックします。
2. オーバーラップメニューが表示されます。
3. オーバーラップのタイプを選択するために、0-タイプを左クリックします。「ノーマル」と「マルチ」が切り替わり表示されますので「マルチ」を選択します。
4. デイビジョンを選択するために、1-DIVを選択します。DIV選択メニューが表示されますので、任意のデイビジョンに対応するチェックボックスを左クリックして「終了」を左クリックします。
5. オーバーラップ表示の情報を交換するメモリを設定するために、3-メモリを左クリックします。メモリ設定のテンキーでメモリNoを設定します。
6. オーバーラップの切替指令を外部 (PC) / 内部 (スイッチ) のどちらで行うかを設定します。4-指令を左クリックします。「内部」と「外部」が切り替わり表示されますので、選択します。

(4) スクリーンライブラリ

スクリーンライブラリの概要



スクリーンライブラリは共通のディビジョンデータ及び作画データがある場合使用します。

エディタのスクリーンコピーとの違いはスクリーンライブラリが使用されているスクリーンが表示された時、指定されたスクリーンデータを参照するため、メモリ使用量は増えません。また、参照されるデータを変更すれば、スクリーンライブラリを使用した部分は全て変更されるため、一度の変更で済みます。

スクリーンライブラリディビジョンを左クリックで選択する

スクリーン編集					
No:	32/32	[スイッチ]	[ランフ]	[モード]	[バー]
0-	<input type="checkbox"/> DIV0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
1-	<input checked="" type="checkbox"/> DIV1	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
2-	<input type="checkbox"/> DIV2	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
3-	<input type="checkbox"/> DIV3*	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0

スクリーンライブラリ設定	
0-	<input type="checkbox"/> スクリーンライブラリ使用:あり
1-	<input type="checkbox"/> スクリーンNo: 0
2-	<input type="checkbox"/> DIV No: 0
3-	<input type="checkbox"/> グラフィック表示 :なし
[終了]	

スクリーンライブラリメニュー

1. 指定するディビジョンを選択します。
スクリーン編集のDIVメニューでスクリーンライブラリにするディビジョンのチェックボックスを左クリックしてください。(左図参照)
2. メニューの「スクリーンLIB」を左クリックします。
3. スクリーンライブラリメニューが表示されます。
4. 0-スクリーンライブラリ使用のチェックボックスを左クリックすると、あり、なしが交互に表示されます。スクリーンライブラリを使用する場合、ありに設定してください。
5. 参照元のスクリーンの設定を行います。
1-スクリーンNoのチェックボックスを左クリックします。
テンキーが表示されますので参照元スクリーンNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

6. 参照元のディビジョンの設定を行います。
 2-DIVNoのチェックボックスを左クリックします。
 テンキーが表示されますので参照元スクリーンNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

7. 3-グラフィック表示のチェックボックスを左クリックすると「あり」、「なし」が交互に表示されます。グラフィック（参照元スクリーンのベース画面）を表示する場合、「あり」に設定してください。

8. スクリーン編集メニューに戻ると、スクリーンライブラリに設定されたディビジョンは左図の様に表示されます。

スクリーンライブラリ表示

スクリーン編集

No: 32/32	[スイッチ]	[ランプ]	[モード]	[デ-列]
0- <input type="checkbox"/> DIV0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
1- <input checked="" type="checkbox"/> DIV1	SCLIB	SCRN 0	DIV 0	GR なし
2- <input type="checkbox"/> DIV2	<input checked="" type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0
3- <input type="checkbox"/> DIV3*	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0

グラフィック表示の
あり/なし

参照するディビジョンNo

参照するスクリーンNo

スクリーンライブラリが選択されている

使用例

例えば「スクリーン0のディビジョン3と同じ内容を、スクリーン2のディビジョン1にも表示したい」という時には、

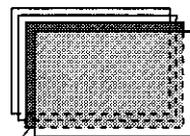
スクリーン2のDIV1で

スクリーンライブラリ使用する: する
 スクリーンNo. : 0
 DIVNo. : 3
 グラフィック表示 : なし

と設定するとスクリーンNo.2ディビジョン1は、スクリーンNo.0ディビジョン3と同じ内容のものが表示されます。

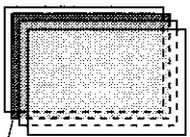
なお、グラフィック表示:ありにするとベースも参照元スクリーンと同じものが表示されます。(但し、参照元ディビジョンがオーバーラップの場合はオーバーラップで作画されたグラフィックが表示されず。)

参照元スクリーン



スクリーン0
ディビジョン2

スクリーンライブラリ
使用のスクリーン



スクリーン2
ディビジョン1

●データ編集●

6-2 作画アイコンの使い方

次の場合に作画アイコンを使用します。

スクリーンのベース画面に描画する場合。

グラフィックライブラリに描画する場合。

テンキーブロックに描画する場合。

オーバーラップに作画する場合。

マウスを使用して簡単に描画できます。

下図が作画アイコンです。

作画したいコマンドのアイコンを左クリックしてください。

それぞれのアイコンについては次ページ以降を参照願います。

以下の動作をすると作画アイコンが表示されます。

スクリーン編集から [作画] ボタンを左クリックする。

グラフィックライブラリ編集に入る。

テンキーブロック中の [作画] ボタンを左クリックする。

作画メニュー

作画アイコンです。

各アイコンを左クリックし、描画を行ないます。(6・22ページ)

作画を終了する際に左クリックします。



各コマンドの描画手順がここに表示されます。
メッセージに従って操作してください。

〔1〕 設定

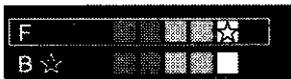
描画する前に、色、タイルパターン（ペイント時等のパターン）、線種を設定しなければなりません。

以下の項目で設定します。

色の設定

（1）色の設定

選択したコマンドで設定出来ることを表わします。



文字、パターンなどフォア・バックとも色設定を行なう場合のみB（バックグラウンドカラー）も囲まれます。

フォアグラウンドとバックグラウンドの色指定を行います。

マウスカーソルでそれぞれ指定したい色の上を左クリックします。指定した色の上に☆が表示されます。

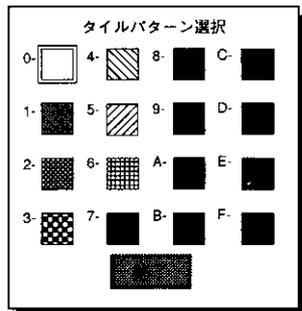
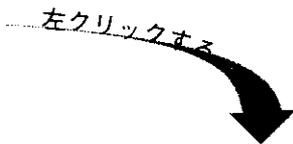
タイルパターンの設定

（2）タイルパターン選択

タイルパターン選択アイコン

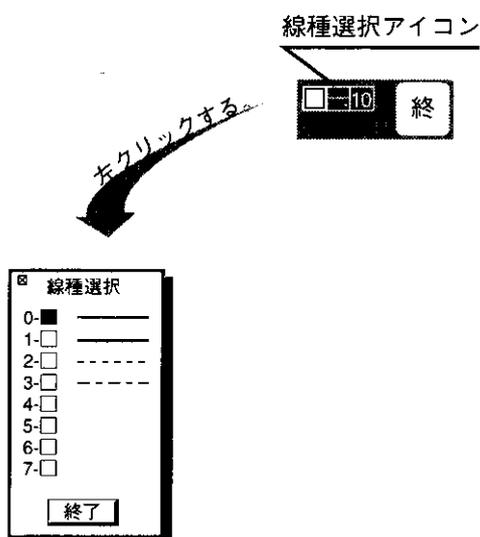


1. タイルパターン選択アイコンを左クリックします。
2. タイルパターンメニューから、選択するパターンを左クリックします。[終了]を左クリックします。



線種選択の設定

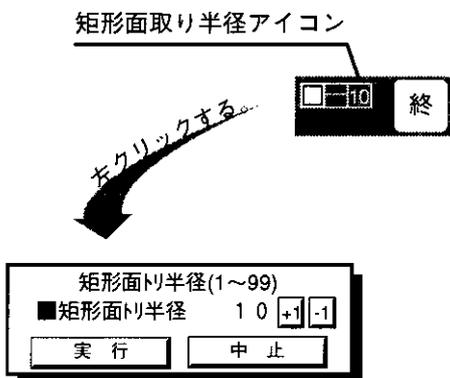
(3) 線種選択



1. 線種選択アイコンを左クリックします。
2. 線種選択メニューから、選択する線種に対応するチェックボックスを左クリックします。
[終了] を左クリックします。

6

(4) 矩形面取り半径の設定



設定内容は矩形面取りの項 (6・29ページ) を参照願います。

〔2〕 描画

描画を行なう場合、まず始めに描画する図形のアイコンを左クリックします。

それからはそれぞれの項目にしたがって操作してください。

ライブラリの描き方

ライブラリ選択			
■ グループNo. :	0	+1	-1
□ グラフィックNo. :	0	+1	-1
<input type="button" value="実行"/>		<input type="button" value="中止"/>	

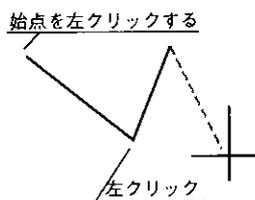
(1)  ライブラリ

ライブラリの描画を行います。

1. 呼び出したいグラフィックライブラリのグループNo.、グラフィックNo.を [+1] / [-1] キーと、チェックボックスを左クリックして設定します。
2. [実行] を左クリックします。
3. 描画したい位置にマウスカーソルを移動させ、左クリックします。

グラフィックライブラリ編集は8・5ページを参照願います。また、本ソフトに標準装備のグラフィックライブラリの登録は14・3ページを参照願います。

連続直線の描き方

(2)  連続直線

連続直線の描画を行います。

1. 始点を左クリックします。
2. 終点を左クリックします。連続を中断するまでこの動作を繰り返します。
3. 終了する場合は右クリックします。

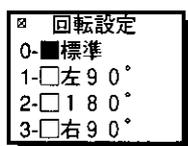
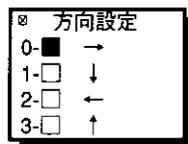
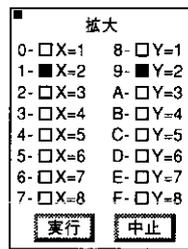
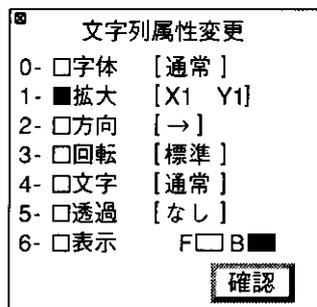
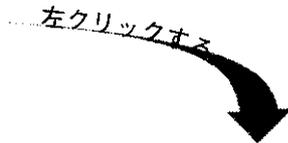
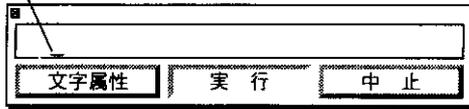
注：移動や削除の際には注意願います。

(ブロック移動、ブロック削除を使用してください)

(3) abc 文字入力

文字入力の描き方

"_ "があるときは入力可。
ないときは [] 内を左クリックすると
"_"が表示されます。



文字列の描画を行います。

1. キーボードで文字の入力を行います。
2. [文字属性] を左クリックし、文字属性の設定を行います。

0-□字体

- a. チェックボックスを左クリックし、通常/強調を選択します。

1-□拡大

- a. チェックボックスを左クリックすると拡大メニューが表示されます。
- b. X、Yそれぞれの倍率を設定してください。X、Y共に1～8倍までの拡大が行えます。

2-□方向

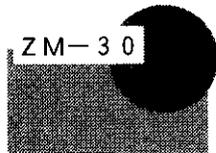
- a. チェックボックスを左クリックすると方向設定メニューが表示されます。
- b. 0-□→ / 1-□↓ / 2-□← / 3-□↑ の文字方向のいずれかに対応するチェックボックスを左クリックします。

3-□回転

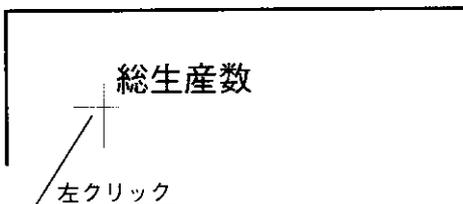
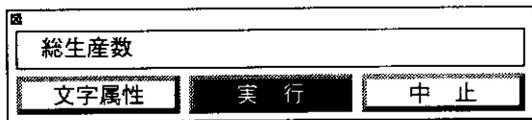
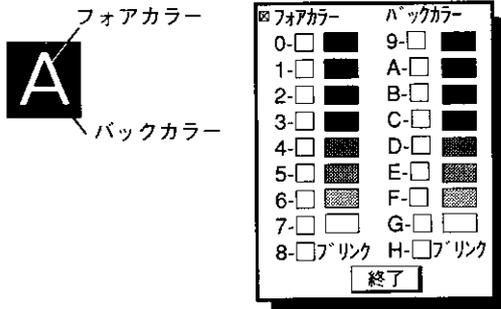
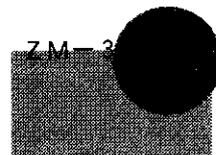
- a. チェックボックスを左クリックすると回転設定メニューが表示されます。
- b. 0-□標準 / 1-□左90度 / 2-□180度 / 3-□右90度 の回転方向のいずれかに対応するチェックボックスを左クリックします。

透過

透過なし



透過あり



4-□文字

- a. チェックボックスを左クリックし、通常 / 1 / 4 を選択します。
通常……通常のサイズで表示します。
1 / 4 …… 1 / 4 角で表示します。

5-□透過

- a. チェックボックスを左クリックし、あり / なし を選択します。

図形描画上に重ねて文字列を描画する場合
透過なし…図形の上の文字列はフォア
グラウンド・バックグラウンド
とも表示され、図形の文字
列がかかっている部分は欠
けます。

透過あり…図形の上の文字列はフォア
グラウンドのみ表示され、図
形の上には文字列のみ表示
されます。

6-□表示

フォアカラー、バックカラーの色指定を
行います。

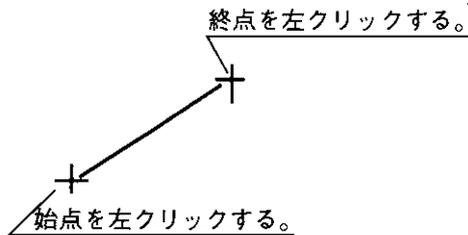
- a. チェックボックスを左クリックすると
左図のメニューが表示されます。
- b. フォアカラー、バックカラーそれぞ
れの色を設定してください。

- 3. [終了] を左クリックします。
左図の文字入力メニューに戻ります。

- 4. 文字を入力して、[実行] を左クリックしま
す。

- 5. マウスマウスカーソルを任意の位置へ移動させ、左
クリックします。

直線の描き方

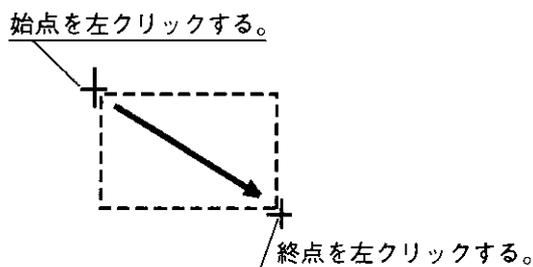
(4)  直線

直線の描画を行います。

1. 始点を左クリックします。
2. 終点を左クリックします。

・始点を左クリックしてから、[SHIFT] キーを押しながら終点を左クリックすると、水平又は垂直線を描画できます。

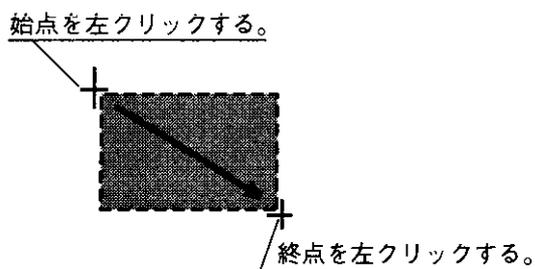
矩形の描き方

(5)  矩形

矩形の描画を行います。

1. 始点を左クリックします。
2. 終点を左クリックします。

塗りつぶし矩形の描き方

(6)  矩形ペイント

矩形ペイントの描画を行います。

1. 始点を左クリックします。
2. 終点を左クリックします。

(タイルパターンの設定は6・20ページ参照)

ドットの描き方

(7)  ドット

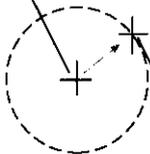
ドットの描画を行います。

1. 始点を左クリックします。

注：実際は、クロスバーの交差点位置に点や始点、終点が描画されます。

円の描き方

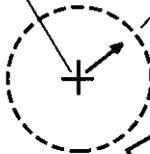
1.中心を左クリックする。



2.半径を決めて左クリックする。

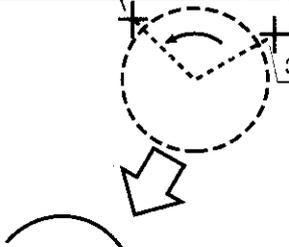
円弧の描き方

1.中心を左クリックする。



2.半径を決めて左クリックする。

4.円弧の終点を左クリックする。



3.円弧の始点を左クリックする。

(8)  円

円の描画を行います。

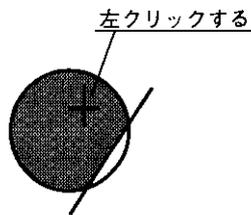
- 1.中心を左クリックします。
- 2.半径を広げ、終点を左クリックします。

(9)  円弧

円弧の描画を行います。

- 1.中心を左クリックします。
- 2.半径を広げ、左クリックで円のサイズを決定します。
- 3.弧の始点を左クリックします。
- 4.弧の終点を左クリックします。反時計回りで描画します。

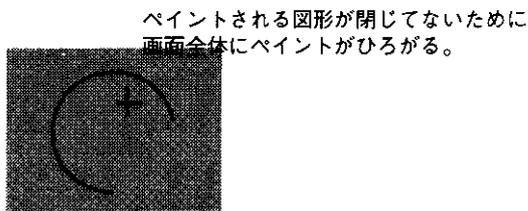
ペイントの描き方

(10)  ペイント

注意・ペイントされない場合



注意・ペイントが全画面に広がる場合



ペイントを行います。

1. ペイント位置を左クリックします。
(ペイント時のタイルパターン選択は6・20ページ参照)

注：ペイント時に以下の現象が起こる場合があります。

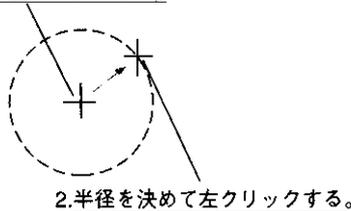
- ・ ペイントがされない。
描いた図形の線上を左クリックするとペイントされません。環境設定で「ONグリットする」を設定している場合に特に起こり易くなります。ペイントの際には、環境設定で「ONグリットしない」を選択してください。
- ・ ペイントが全画面に広がる。
ペイントした図形が閉じていない（または線が切れている）ために起こります。完全に図形を線で結んだ上でペイントを行なってください。
また、ペイントカラーと境界線の色が異なる場合にも、この現象が起きます。
ペイントカラーは境界線と同じ色を使用してください。

6

(11)  円ペイント

円ペイントの描き方

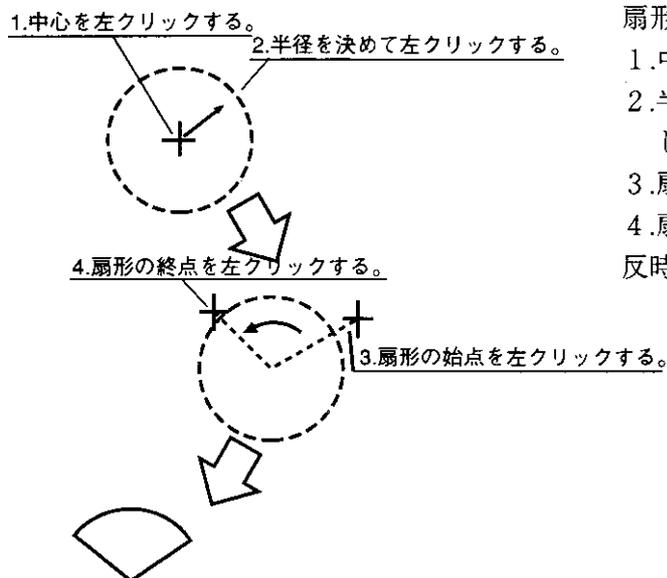
1. 中心を左クリックする。



円ペイントの描画を行います。

1. 中心を左クリックします。
2. 半径を広げ、終点を左クリックします。
(ペイント時のタイルパターン選択は6・20ページ参照)

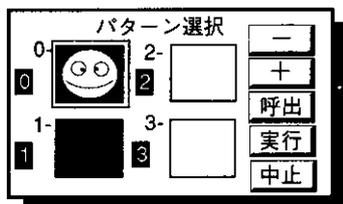
扇形の描き方

(12)  扇形

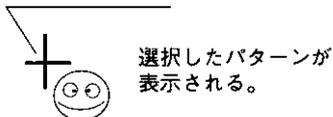
扇形の描画を行います。

- 1.中心を左クリックします。
 - 2.半径を広げ、左クリックで円のサイズを決定します。
 - 3.扇形の始点を左クリックします。
 - 4.扇形の終点を左クリックします。
- 反時計回りで描画します。

パターンの描き方

(13)  パターン

左クリックする。



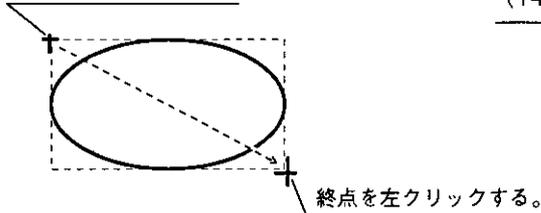
パターンの描画を行います。

- 1.描画するパターンを選択します。描画するパターン上を左クリックしてください。描画するパターンが表示されていない場合、[+] [-] ボタンで次のパターンを表示する、もしくは[呼出] ボタンで指定のパターンを呼び出すかしてください。
- 2.[実行] を左クリックしてください。
- 3.マウスポインタを任意の位置へ移動させ、左クリックします。

パターン編集は8・25ページを参照願います。
また、本ソフトに標準装備のパターンの登録は14・4ページを参照願います。

楕円の描き方

始点を左クリックする。



(14) 楕円

(14)-1  楕円

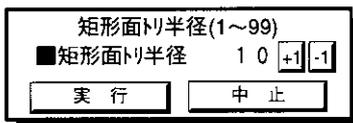
楕円の描画を行います。

1. 始点を左クリックします。
2. 終点を左クリックします。

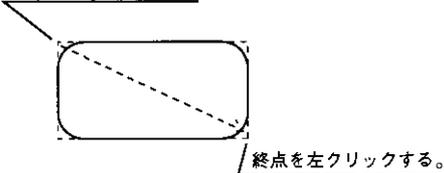
(14)-2 楕円弧

ZM-61Tのみ可能です。

矩形面取りの描き方



始点を左クリックする。

(15)  矩形面取り

矩形面取りを描画します。

1. 矩形面取り半径を設定します。アイコン (6・21ページ) を左クリックすると矩形面取り半径メニューが出てきます。矩形面取り半径を [+1] [-1] キーか、チェックボックスを左クリックしてテンキーで設定します。[実行] を左クリックします。
2.  アイコンを左クリックします。
3. 始点を左クリックします。
4. 終点を左クリックします。

注：面取りは直線コマンドと円弧コマンドで作成されています。

移動や削除の際には注意願います。(ブロック移動、ブロック削除を使用してください)
また、線種で1番(太線)を選択すると、円弧の部分は太線にはなりません。

データ表示メニュー

表示形式メニュー

桁数メニュー

小数点位置メニュー

(16) データ表示 (グラフィックライブラリ編集時のみ)

グラフィックライブラリ上で 数値データ、文字データ、メッセージの表示を行います。指定メモリのデータをリアルタイムに表示します。

1. データ表示メニュー内を設定します。

0-表示形式

- a. チェックボックスを左クリックすると左のメニューが表示されます。表示形式を選択してください。

1-桁数

- a. チェックボックスを左クリックすると、桁数メニューが表示されます。
- b. 桁数の数値を設定します。

2-文字

- a. チェックボックスを左クリックすると、半角/全角の切り替えができます。

3-小数点位置

- a. チェックボックスを左クリックすると、小数点位置メニューが表示されます。
- b. 小数点位置の数値を設定してください。

4-ゼロサプレス

- a. チェックボックスを左クリックします。あり／なしの切り替えができます。

注：ゼロサプレスとは

例. 数字表示が000の場合

ゼロサプレスありだと 0

(はスペース)

ゼロサプレスなしだと 000

の表示となります。

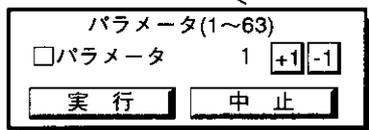


数字形式メニュー

5-数字形式

- a. チェックボックスを左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
- b. 任意の数字形式を選択します。

この値はPCによって変化します。



パラメータメニュー

6-パラメータ

- a. チェックボックスを左クリックすると、パラメータメニューが表示されます。
- b. パラメータの数値を設定してください。

2. [文字属性] を左クリックし、文字の色や拡大率等を設定します。(設定は文字入力と同様です。6・23ページ参照)

3. [実行] ボタンを左クリックします。

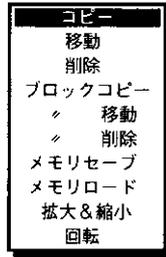
4. マウスマウスカーソルを任意の位置へ移動して、左クリックで位置を確定します。

次のデータ表示を設定する場合は1.からの繰り返しとなります。

〔3〕編集メニュー

編集メニュー

編集

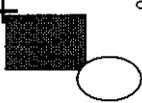


〔編集〕

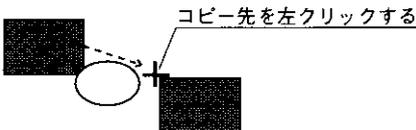
図形のコピー、移動、削除や拡大、縮小等のメニューを使用する場合、〔編集〕アイコンを左クリックします。メニューが表示されますので、そこから選択する項目を選び左クリックします。

コピーでの作業

1. 左クリックする 始点の一番近い図形が選択される。
(この場合は矩形を選択)



2.

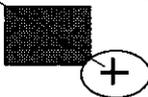


(1) 「コピー」：図形を1コマンドコピーします。

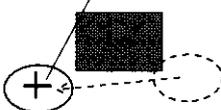
1. 編集メニューより「コピー」を選択します。
2. コピーする図形を左クリックします。
3. コピー先の位置を左クリックします。

移動での作業

1. 左クリックする 始点の一番近い図形が選択される。
(この場合は楕円を選択)



2. 移動先を左クリックする



(2) 「移動」：図形を1コマンド移動します。

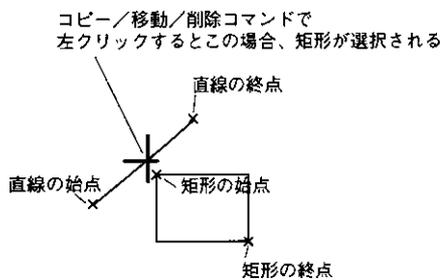
1. 編集メニューより「移動」を選択します。
2. 移動する図形を左クリックします。
3. 移動先の位置を左クリックします。

削除での作業

(3) 「削除」：図形を1コマンド削除します。

1. **左クリックする** 始点の一番近い図形が選択される。
(この場合はペイント矩形を選択)
2. 選択された図形の表示色が反転する(変わる)。
3. **左クリックする** もう一度左クリックするとペイント矩形が削除される。
4. 矩形ペイントが消える。

- 1.編集メニューより「削除」を選択します。
- 2.削除する図形を左クリックします。
- 3.もう一度左クリックを行います。中止する場合は右クリックをします。



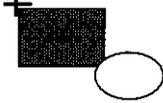
注：コピー/移動/削除でコマンドの選択位置は、始点もしくは中心点で行ないます。
次の場合は矩形が選択されます。(ライン上をクリックしても、矩形の始点が近いため)

注：[GRPH] キーを押しながらクリックすると、順番にコマンドの指定を行ないます。
複雑な図形でコマンドが重なっていても、任意の図形を選択することが可能です。

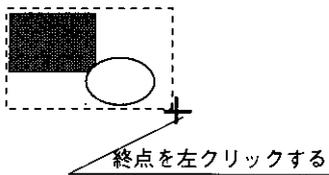
ブロックコピーでの作業

(4) 「ブロックコピー」：ブロック範囲内の図形をコピーします。

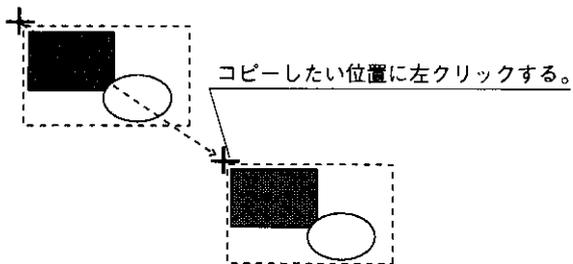
1. 始点を左クリックする



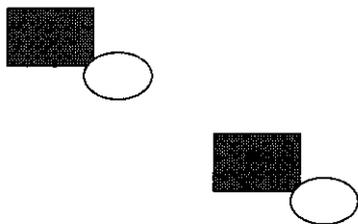
2.



3.



4.



1.編集メニューより「ブロックコピー」を選択します。

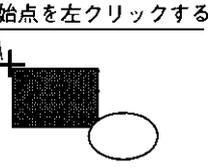
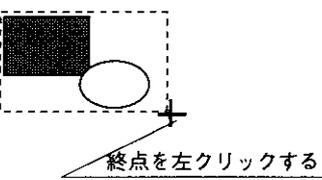
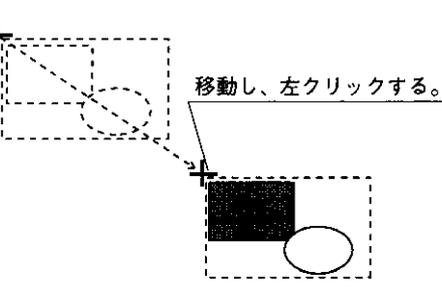
2.コピーする範囲の始点を左クリックします。

3.コピーする範囲の終点を左クリックします。

4.コピー先の位置を左クリックします。

6

ブロック移動での作業

1.  始点を左クリックする
2.  終点を左クリックする
3.  移動し、左クリックする。
4. 

(5) 「ブロック移動」：ブロック範囲内の図形を移動します。

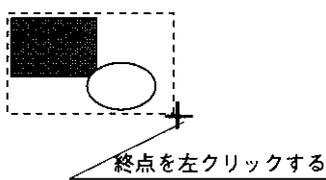
1. 編集メニューより「ブロック移動」を選択します。
2. 移動する範囲の始点を左クリックします。
3. 移動する範囲の終点を左クリックします。
4. 移動先の位置を左クリックします。

ブロック削除での作業

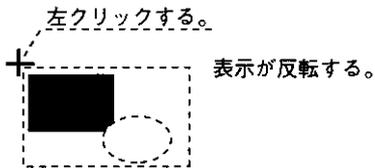
1. 始点を左クリックする



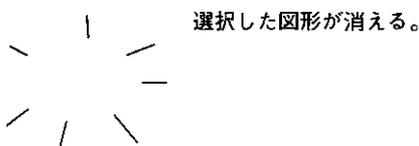
2.



3.



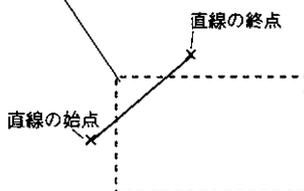
4.



(6) 「ブロック削除」：ブロック範囲内の図形を削除します。

1. 編集メニューより「ブロック削除」を選択します。
2. 削除する範囲の始点を左クリックします。
3. 削除する範囲の終点を左クリックします。
4. もう一度左クリックを行います。中止する場合は右クリックをします。

ブロックコピー／ブロック移動／ブロック削除コマンドで左クリックするところの場合、直線は選択されない



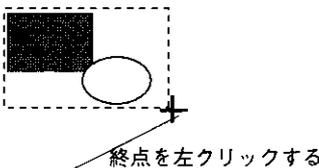
選択領域内に始点と終点が入っていないといけない

注：左図のブロックではブロックの始点／終点で指定した範囲が検索対象になります。
次の場合は直線は選択されません。（選択領域内に直線の始点／終点がないためです。）

6

メモリセーブでの作業

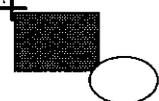
1. 始点を左クリックする

2. 終点を左クリックする

3. 左クリックする
 図形の表示が反転する。

(7) 「メモリセーブ」：ブロック範囲を一時的に記憶します。(スクリーンの作画のみで使用できます。)

1. 編集メニューより「メモリセーブ」を選択します。
 2. メモリセーブする範囲の始点を左クリックします。
 3. メモリセーブする範囲の終点を左クリックします。
 4. もう一度左クリックを行います。中止する場合は右クリックをします。
- 注：メモリセーブの内容はスクリーンが変わっても保持されます。このコマンドだけでは何もできません。必ずメモリロードコマンドとペアでご使用ください。

メモリロードでの作業

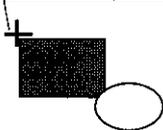
1. 始点を左クリックする

- メモリセーブした図形がロードされる。

(8) 「メモリロード」：メモリセーブしたものを呼び出します。

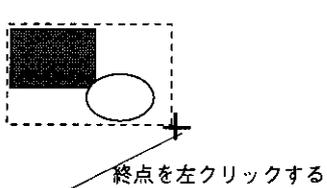
1. 編集メニューより「メモリロード」を選択します。
 2. メモリロード先を左クリックします。
- 注：メモリセーブ&メモリロードはベース画面で作成したグラフィックをグラフィックライブラリ化したいときなどに使います。
 ベース画面→グラフィックライブラリ コピー可能です。
 グラフィックライブラリ→ベース画面 コピー不可です。

拡大&縮小での作業

1. 始点を左クリックする



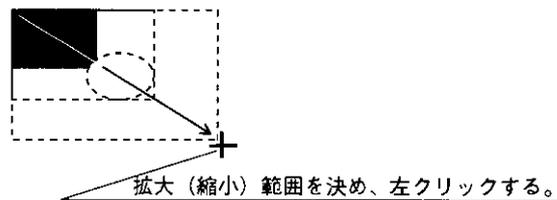
2.



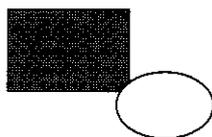
3. 左クリックで範囲を確認



4. 図形の表示が反転する。



5.



(9) 「拡大&縮小」：描画された図形を拡大または縮小します。

1. 編集メニューより「拡大&縮小」を選択します。
2. 拡大&縮小する範囲の始点を左クリックします。
3. 拡大&縮小する範囲の終点を左クリックします。
4. マウスマウスカーソルを移動させ任意の大きさに拡大&縮小し、左クリックをします。

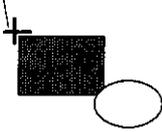
6

注：拡大&縮小では、拡大&縮小の始点を中心に拡大/縮小するので、それぞれの中心点、始点/終点などは、拡大/縮小率により移動することになります。

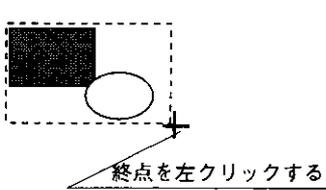
回転での作業

(10) 「回転」：図形を回転させます。

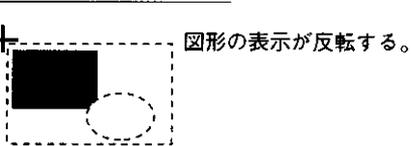
1. 始点を左クリックする



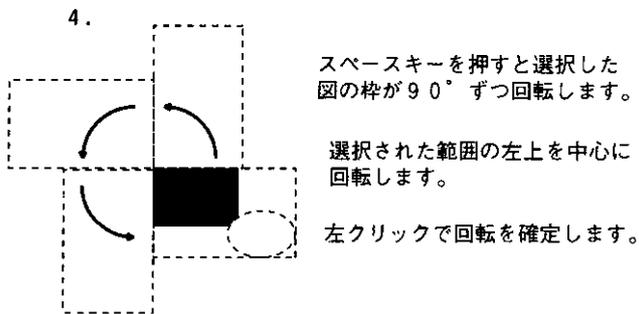
- 2.



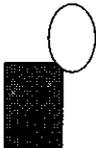
3. 左クリックで範囲を確認



- 4.



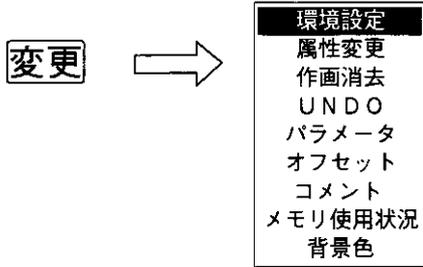
- 5.



1. 編集メニューより「回転」を選択します。
2. 回転する範囲の始点を左クリックします。
3. 回転する範囲の終点を左クリックします。
4. スペースキーを押し、図形を回転させます。
左回りで0度、90度、180度、270度と回転します。
5. 回転を決めたら、左クリックで確定します。

〔4〕 変更メニュー

変更メニュー

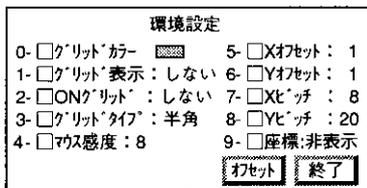


〔変更〕

環境設定や属性変更を使用する場合、〔変更〕アイコンを左クリックします。メニューが表示されるので、そこから選択する項目を選び左クリックします。

環境設定メニュー

(1) 「環境設定」：画面のグリッド表示を行います。

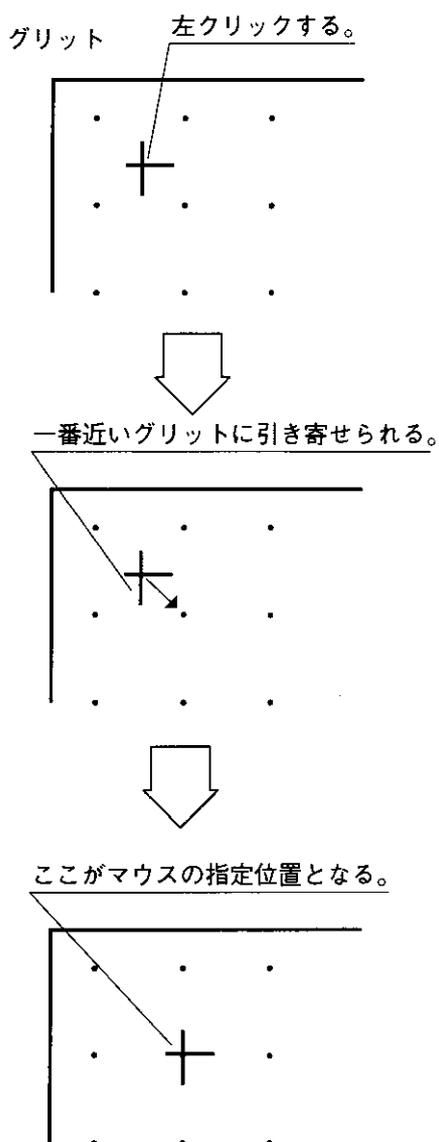


1. 変更メニューより「環境設定」を左クリックします。

0- グリッドカラー

- a. チェックボックスを左クリックします。カラー設定メニューが表示されます。
- b. 任意のカラーのチェックボックスを左クリックします。

注：マウス座標の色もグリッドカラーと同色に変化します。



注：グリッドとは…画面上に等間隔の点を表示し、その点上に描画する図形の端点が自動的に寄せられるものです。

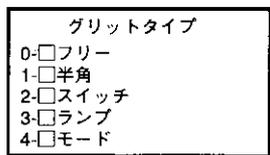
1-□グリッド表示

- a. グリッドの表示の有無を設定します。チェックボックスを左クリックします。する／しないを選択します。

2-□ONグリッド

- a. ONグリッドの動作の有無を設定します。チェックボックスを左クリックします。する／しないを選択します。

たとえば線を引く場合はこれがスタートポイントになります。



3-□グリットタイプ

- a. グリットの種類を決めます。チェックボックスを左クリックします。グリットタイプチェックボックスが表示されます。
- b. 任意のグリットタイプのチェックボックスを左クリックします。

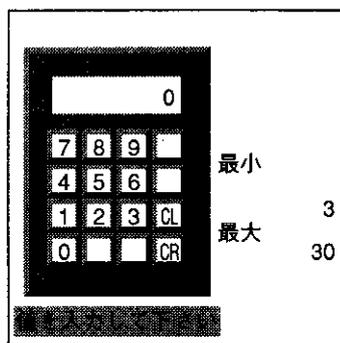
フリー : グリット間のドットピッチを任意に決めます。(5~8までを設定してください)

半角 : ドットピッチを半角に設定します。

スイッチ : ドットピッチをスイッチ単位に設定します。

ランプ : ZM本体で使用しているランプのドットピッチを設定します。

モード : ドットピッチをモードに設定します。



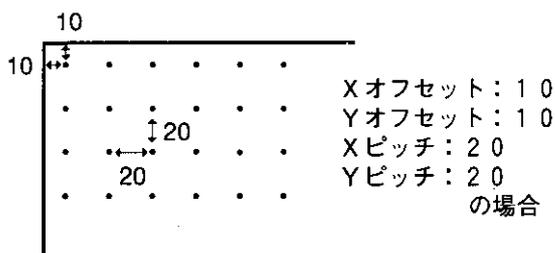
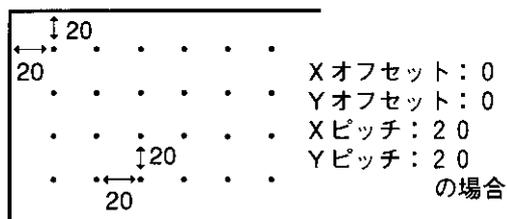
マウス感度テンキー

4-□マウス感度

- a. マウス感度を設定します。チェックボックスを左クリックします。テンキーのメニューが表示されます。
- b. 感度数を入力し、[CR] ボタンを左クリックしてください。

最小感度 3、最大感度 30 : 最小は一番感度が高く、数値が大きくなるにつれ鈍っていきます。

オフセットとピッチの関係



座標表示選択

0-左表示
1-右表示
2-非表示

座標表示選択メニュー

作画消去メニュー

グラフィック画面を初期化してもいいですか?

5-Xオフセット6-Yオフセット

- X、Y各オフセットの設定を行います。チェックボックスを左クリックします。テンキーのメニューが表示されます。
- オフセット値を入力後、[CR] ボタンを左クリックします。

7-Xピッチ8-Yピッチ

- X、Y各ピッチの設定を行います。チェックボックスを左クリックします。テンキーのメニューが表示されます。
- ピッチ値を入力後、[CR] ボタンを左クリックします。

注：グリッドを配置する際には、オフセットを中心に、X・Y方向に、X・Yピッチで設定された値にてドットを配置します。グリッドタイプが半角、スイッチ、ランプの場合はオフセットは固定です。

9-座標

- 座標表示の有無を設定します。チェックボックスを左クリックします。座標表示選択メニューが表示されますので、0-左表示、1-右表示、2-非表示のどれかを左クリックします。

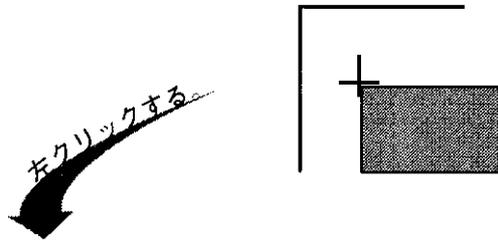
(2) 「作画消去」：全てのグラフィックを消去し、クリアな画面にします。

- 変更メニューより「作画消去」を左クリックします。
- [はい] を左クリックしてください。

(3) 「UNDO」：作画の1手順前の作業を取り消します。

- 変更メニューより「UNDO」を左クリックします。

パラメータの設定動作



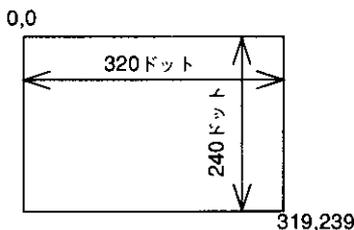
パラメータ指定	
0- <input type="checkbox"/> 動作	置き換え
1- <input type="checkbox"/> 始点 X	しない
2- <input type="checkbox"/> 始点 Y	しない
3- <input type="checkbox"/> 終点 X	しない
4- <input type="checkbox"/> 終点 Y	しない
5- <input type="checkbox"/> DMY	しない
<input type="button" value="実行"/>	

パラメータ指定メニュー

0- <input type="checkbox"/> 設定しない
1- <input type="checkbox"/> 絶対座標入力
2- <input type="checkbox"/> 相対座標+入力
3- <input type="checkbox"/> 相対座標-入力

絶対座標

画面の左上を0,0とした x方向319、y方向239の座標になります。



相対座標

描画されている点を0,0として

- +入力 X→右方向
- Y→下方向
- 入力 X→左方向
- Y→上方向

となります。

(4) 「パラメータ」：指定の図形にパラメータを指定してください。指定した図形を動かしたりするためのパラメータをつけます。(グラフィックライブラリでのみ指定を行ないます。)

1. 変更メニューより「パラメータ」を左クリックします。
2. パラメータを設定する図形を左クリックします。
3. パラメータ指定のメニューが表示されます。(メニューの内容は選択した画面によって異なります。)

0-動作

- a. チェックボックスを左クリックします。動作/置き換えのいずれかを選択します。

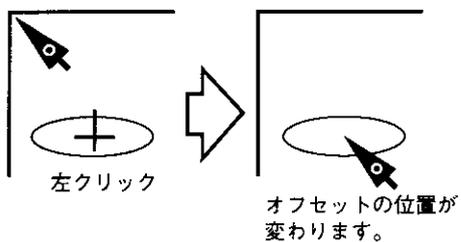
1-始点 X 以下

- a. チェックボックスを左クリックします。左図のメニューが表示されます。
- b. パラメータを使用しない場合
0-設定しない のチェックボックスを左クリックします。
- c. パラメータを使用する場合

- 1-絶対座標. 2-相対座標+入力. 3-相対座標-入力のいずれか設定する事になります。1-絶対座標. 2-相対座標+入力. 3-相対座標-入力のいずれかに対応するチェックボックスを左クリックすると、テンキーボックスのメニューが表示されます。座標値を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。

6

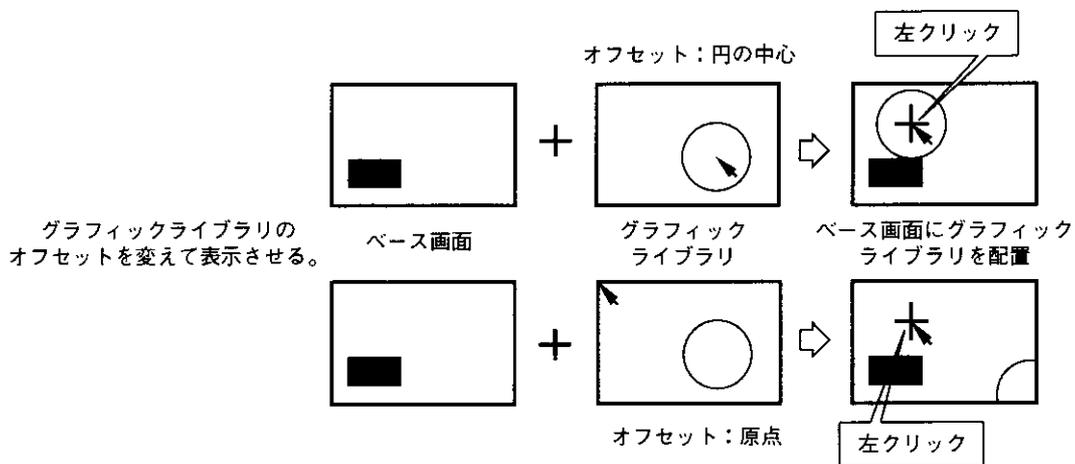
オフセットの設定動作



(5) 「オフセット」：グラフィックライブラリのオフセットを設定します。(グラフィックライブラリでのみ設定を行いません。)

1. 変更メニューより「オフセット」を左クリックします。
2. オフセットにしたい位置にマウスマウスカーソルを移動させ左クリックします。

オフセットの動作



(6) 「コメント」：グラフィックライブラリにコメント
をつけます。

1. 変更メニューより「コメント」を左クリック
します。
2. コメント名をキーボードより入力します。
(半角16文字、全角8文字)
3. [実行] を左クリックします。

(7) 「メモリ使用状況」：現在のメモリの使用状況を表
示します。

作画メモリ使用状況
メモリ総容量：8000
メモリ使用量：6
[確認]

1. 変更メニューより「メモリ使用状況」を左ク
リックします。
2. [確認] を左クリックすると表示が消えま
す。

注：作画メモリには、それぞれ制約があります。

スクリーン作画	8Kバイト
グラフィックライブラリ	4Kバイト
オーバーラップ作画	4Kバイト
テンキーブロック作画	4Kバイト

(8) 「背景色」：グラフィックライブラリ内の背景色を
設定します。

背景色	
0- <input type="checkbox"/> 設定する	
1- <input type="checkbox"/> 背景色 F	<input type="checkbox"/>
[終了]	

背景色メニュー

0- <input type="checkbox"/> 黒	4- <input type="checkbox"/> 緑
1- <input type="checkbox"/> 青	5- <input type="checkbox"/> 灰色
2- <input type="checkbox"/> 赤	6- <input type="checkbox"/> 黄色
3- <input type="checkbox"/> 紫	7- <input type="checkbox"/> 白

背景色設定メニュー

1. 変更メニューより「背景色」を左クリックし
ます。背景色メニューが表示されます。
2. 背景色を設定しない場合は0-設定しない
を左クリックします。
背景色を指定する場合は1-表示を左ク
リックします。左図のメニューより指定した
い色に対応するチェックボックスを左クリッ
クします。

●データ編集●

6-3 スイッチの作成

スイッチは画面のスイッチ面を押すことにより、設定したビットをONします。スイッチ面から離すとOFFします。

設定によってスイッチ面を、ランプとして動作させることも可能です。(照光式スイッチのような動作をイメージしてください。)

また、さまざまな動作の設定も行なえます。

スイッチは1ディビジョンで16個まで設定できます。(1スクリーンでは64個)

スクリーン編集					
No: 32/32	[スイッチ]	[ランプ]	[モード]	[データ]	
0- <input type="checkbox"/> DIV0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0	
1- <input type="checkbox"/> DIV1	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0	
2- <input type="checkbox"/> DIV2	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0	
3- <input type="checkbox"/> DIV3	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0	
作画	SUB1	SUB2	SUB3	M消去	終了
USED: 0/38640/99024:					

スクリーン編集メニュー

スイッチ編集に入るためには、まずスクリーン編集の編集したいディビジョンのスイッチチェックボックスを左クリックします。

左クリックする

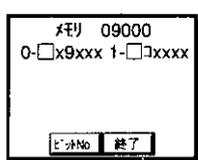
スイッチの編集に入ると、スイッチメニューが表示されます。

スイッチ	
0- <input type="checkbox"/> スイッチメモリ: 09000	5- <input type="checkbox"/> カラー: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
1- <input type="checkbox"/> ランプメモリ: 09000	6- <input type="checkbox"/> 枠タイプ: ハンズ3
2- <input type="checkbox"/> No: 0 未登録	7- <input type="checkbox"/> OFF LIE:
3- <input type="checkbox"/> ランプ: 自動	8- <input type="checkbox"/> ON LIE:
4- <input type="checkbox"/> 動作: ノーマル	9- <input type="checkbox"/> モード:
領域	補助
削除	実行
中止	

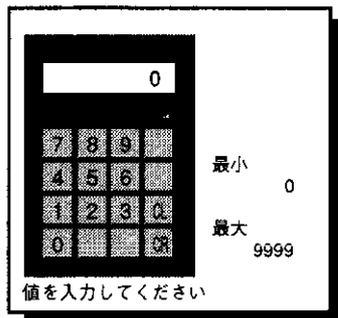
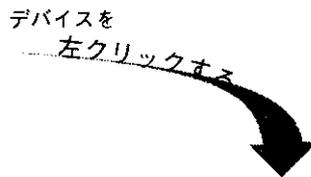
スイッチメニュー

スイッチを作成するには項目を設定し、スイッチの配置を行なう（項目設定をあとにしてもいい）、配置したスイッチに色を指定する、スイッチに文字を入力する といった順に作業を行ないます。以下の手順で設定します。

(1) 項目の設定



メモリ設定メニュー



1. 「0-□スイッチメモリ」「1-□ランプメモリ」のチェックボックスを左クリックすると、メモリ設定メニューが表示されます。メモリの種類を選択すると、テンキーが表示されます。メモリ値を入力し、[終了] ボタンを押してください。

例.コ0150に設定する場合

1. メモリで1-□を左クリックする
2. 1,5,0,CRと左クリックする。



No設定メニュー

2. 「2-□No」のチェックボックスを左クリックします。
 - ・編集集中のスイッチNo.を表示します。
 - ・*印はすでに作成されているスイッチです。
 - ・ここで他のチェックボックスを左クリックすると、クリックされたチェックボックスに対応するスイッチNo.の編集に移動します。

6

3. 「3-ランプ 自動/外部」のチェックボックスを左クリックすると、自動、外部の切り替えが行なえます。

自動：スイッチが押されると、自動的にランプが反転します。

外部：ランプメモリでセットしたビットを立てるとランプが反転します。

動作	
0- <input checked="" type="checkbox"/> ノーマル	9- <input type="checkbox"/> オフ・ラップ
1- <input type="checkbox"/> フロック	A- <input type="checkbox"/> ハート・コピー
2- <input type="checkbox"/> +フロック	B- <input type="checkbox"/> グラフRET
3- <input type="checkbox"/> -フロック	C- <input type="checkbox"/> BIT演算
4- <input type="checkbox"/> ロールアップ	D- <input type="checkbox"/> WORD演算
5- <input type="checkbox"/> ロールダウン	E- <input type="checkbox"/> サンプリングPRST
6- <input type="checkbox"/> スクリーン	F- <input type="checkbox"/> サンプリングPRST
7- <input type="checkbox"/> リターン	G- <input type="checkbox"/> サンプリング切替
8- <input type="checkbox"/> モード	H- <input type="checkbox"/> マルチOVLP

スイッチ動作メニュー

4. 「4-動作」

チェックボックスを左クリックすると、動作メニューが表示されます。

任意の動作のチェックボックスを左クリックします。

動作については、ZM-30/40/61マニュアルのスイッチの項を参照願います。

6

5. 「6-枠タイプ」

チェックボックスを左クリックすると、枠パターンメニューが表示されます。

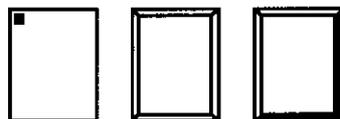
任意の枠タイプのチェックボックスを左クリックします。

なし…枠パターンを表示しません。

グラフィック…自分でグラフィックライブラリに作った枠を設定します。

枠パターン
0- <input type="checkbox"/> なし
1- <input type="checkbox"/> パターン1
2- <input type="checkbox"/> パターン2
3- <input type="checkbox"/> パターン3
4- <input type="checkbox"/> グラフィック

枠パターンメニュー



パターン1 パターン2 パターン3

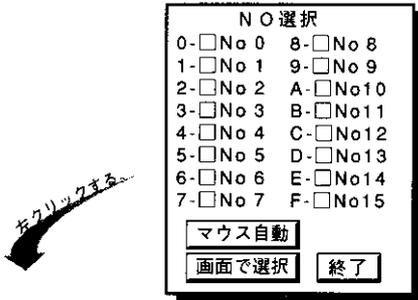
枠パターンは上記の3種類とグラフィックライブラリを利用するものと枠なしがあります。

6. 次のスイッチの項目を設定する場合は、2-Noもしくは、[+1] [-1] ボタンで次のスイッチNoを設定してください。

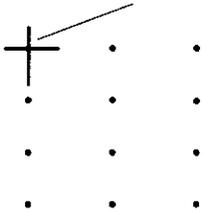
注：スイッチの作成をすべて終わると、[実行]を左クリックしてください。

(2) スイッチの配置

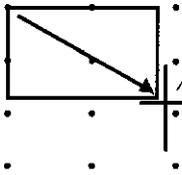
スイッチの配置方法



1. 始点を左クリックする



2. 終点を左クリックする



3. 一番近いグリット上に配置される



現在選択されているスイッチ上にはこのスイッチマークが表示されます。

1. [領域] スイッチの領域を決定します。
領域ボタンを左クリックすると左図のメニューが表示されます。
[*]は登録済のスイッチです。
2. スイッチの配置を行います。
作成するスイッチのチェックボックスを左クリックします。
 - a. 始点を左クリックする
 - b. 終点を左クリックする
 一番近いスイッチメッシュ上に配置されます。
編集するスイッチを画面上で選択します。
3. [終了] ボタンを左クリックします。

[画面で選択] スイッチの使用方法

すでに配置したスイッチを直接選択し、配置しなおします。

1. [画面で選択] を左クリックし画面上の任意のスイッチを左クリックで選択します。(この時、マウスカーソルはSELとなっています。)
2. そのスイッチを再度配置し直します。

[マウス自動] スイッチの使用方法

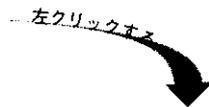
スイッチを1個作った後、自動的に次のスイッチのチェックボックスにカーソルが移動する様になります。

1. 画面で選択ボタンを左クリックします。
例：スイッチNo.0を作り終えた後では、スイッチNo.1のチェックボックスにマウスカーソルが自動的に移動します。

(3) スイッチの色指定



スイッチカラー設定メニュー



カラー設定メニュー

1. 「5-□ カラー：枠カラー ONカラー OFFカラー」

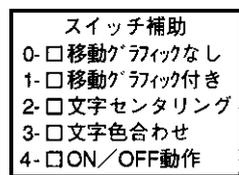
チェックボックスを左クリックします。マウスカーソルがSELに変わります。色を指定するスイッチを左クリックします。

指定する項目のチェックボックスを左クリックすると、左図のメニューが表示されます。

2. 指定したい色のチェックボックスを左クリックします。

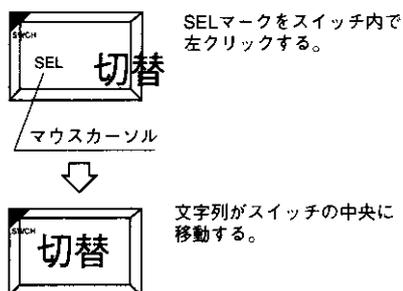
注：スイッチの領域を指定してからでないと、カラーの指定はできません。

(4) スイッチへの文字配置（文字センタリング）



スイッチ補助メニュー

センタリングの動作方法



1. スクリーン編集メニューの [作画]（ベース画面編集）でスイッチの上に文字列を配置します。（6・23ページ参照）

2. スイッチメニューの [補助] ボタンを左クリックします。

3. スイッチ補助メニューが表示されます。
2-□文字センタリングのチェックボックスを左クリックします。

4. マウスカーソルがSELに変わります。
マウスカーソルを文字を入れたスイッチ上に移動して、左クリックします。

（文字列が2列以上入っている場合は、テンキーが表示されますので、行間のドット数を入力してください。）

5. 文字がスイッチの中央にセンタリングされます。

(5) 文字とスイッチの色合わせ (文字色合わせ)

文字色合わせの動作方法



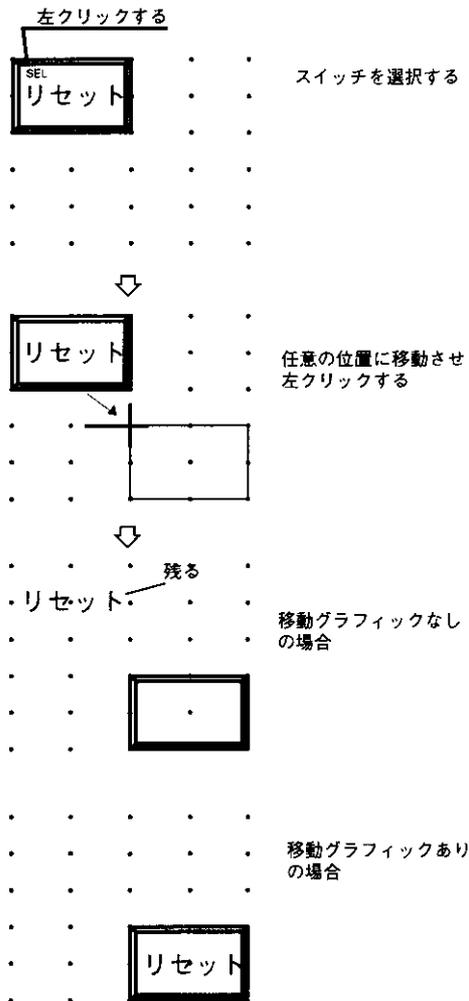
文字列のバックグラウンドと
スイッチの表示色が同色に
なる

文字列のバックグラウンド色と、スイッチOFF色を合わせます。

1. スイッチメニューの [補助] ボタンを左クリックします。
2. スイッチ補助メニューが表示されます。
3. 文字色合わせのチェックボックスを左クリックします。
3. マウスカーソルがSELに変わります。
マウスカーソルを任意のスイッチ上に移動して、左クリックします。
4. 文字色合わせされます。

(6) スイッチの移動

スイッチ移動の動作方法



スイッチを移動します。

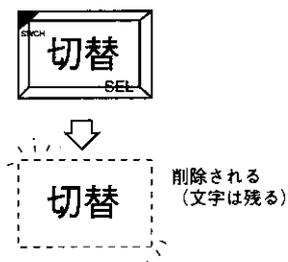
グラフィックなし（スイッチ枠内のグラフィックを無視して、枠のみを移動します。）、グラフィックあり（スイッチ枠内のグラフィックも同時に移動します。）の2種類があります。

1. スイッチメニューの [補助] スイッチを左クリックします。
2. スイッチ補助メニューが表示されます。
0-移動グラフィックなし（または、1-グラフィックあり）のチェックボックスを左クリックします。
3. マウスマウスカーソルがSELに変わります。
マウスカーソルを任意のスイッチ上に移動して、左クリックします。
4. スイッチを任意の位置へ移動させ、左クリックします。
5. 移動されます。

6

(7) スイッチの削除

スイッチ削除の動作方法



スイッチを削除します。

1. スイッチメニューの [補助] スイッチを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルがSELに変わります。
マウスカーソルを削除するスイッチ上に移動して、左クリックします。
3. 削除されます。

●データ編集●

6-4 ランプの作成

ランプは設定したビットを立てることによって、点灯します。

ランプは1ディビジョンで16個まで設定できます。(1スクリーンでは64個)

スクリーン編集

No: 32/32 [スイッチ] [ランプ] [モト] [パターン]

0-DIV0 0 0 なし 0

1-DIV1 0 0 なし 0

2-DIV2 0 0 なし 0

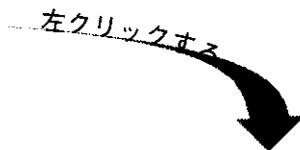
3-DIV3 0 0 なし 0

作画 SUB1 SUB2 SUB3 M消去 終了

USED: 0/38640/99024

スクリーン編集メニュー

ランプ編集に入るためには、まずスクリーン編集で編集したいディビジョンのランプチェックボックスを左クリックします。



ランプの編集に入ると、ランプメニューが表示されます。

ランプ

0-スイッチメモリ: 5-カー:

1-ランプメモリ: 09000 6-枠タイプ: パターン3

2-No: 0 未登録 7- OFF LIE:

3-ランプ: 8- ON LIE:

4-動作: 9-モト:

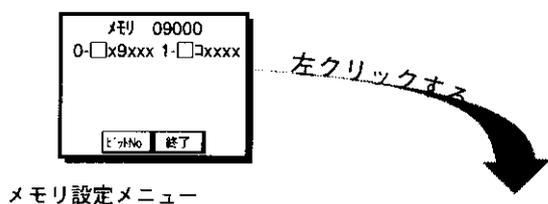
領域 補助 削除 実行 中止

ランプメニュー

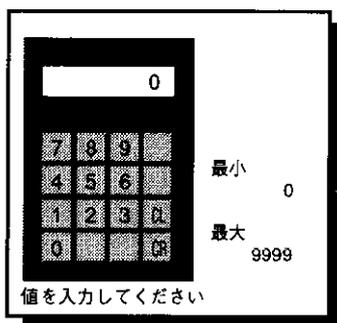
ランプを作成するには項目を設定し、ランプの配置を行なう（項目設定をあとにしてもいい）、配置したランプに色を指定する、ランプに文字を入力するといった順に作業を行ないます。
以下の手順で設定します。

(1) 項目の設定

1. 「1-ランプメモリ」のチェックボックスを左クリックすると、メモリ設定メニューが表示されます。
メモリの種類を選択すると、テンキーが表示されます。
メモリ値を入力し、[終了] ボタンを押してください。



メモリ設定メニュー



2. 「2-No」のチェックボックスを左クリックします。
 - ・編集中のランプNo.を表示します。
 - ・*印はすでに作成されているランプです。
 - ・ここで他のチェックボックスを左クリックすると、クリックされたチェックボックスに対応するランプNo.の編集に移動します。



No設定メニュー



パターン1 パターン2 パターン3

枠パターンは上記の3種類とグラフィックライブラリを利用するものと枠なしがあります。

3. 「6-□枠タイプ」

チェックボックスを左クリックすると、枠パターンメニューが表示されます。

任意の枠タイプのチェックボックスを左クリックします。

なし…枠パターンを表示しません

グラフィック…自分でグラフィックライブラリに作った枠を設定します。

4. 次のスイッチの項目を設定する場合は、2-□Noもしくは、[+1] [-1] ボタンで次のスイッチNoを設定してください。

注：ランプの作成をすべて終わると、[実行] を左クリックしてください。

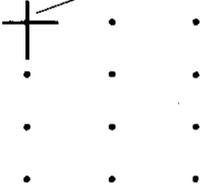
ランプの配置方法

NO 選択

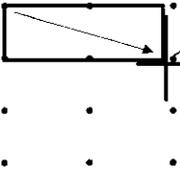
0- <input type="checkbox"/> No 0	8- <input type="checkbox"/> No 8
1- <input type="checkbox"/> No 1	9- <input type="checkbox"/> No 9
2- <input type="checkbox"/> No 2	A- <input type="checkbox"/> No10
3- <input type="checkbox"/> No 3	B- <input type="checkbox"/> No11
4- <input type="checkbox"/> No 4	C- <input type="checkbox"/> No12
5- <input type="checkbox"/> No 5	D- <input type="checkbox"/> No13
6- <input type="checkbox"/> No 6	E- <input type="checkbox"/> No14
7- <input type="checkbox"/> No 7	F- <input type="checkbox"/> No15

左クリックする。

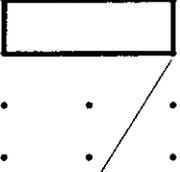
1. 始点を左クリックする



2. 終点を左クリックする



3. 一番近いグリット上に配置される





現在選択されているランプ上にはこのランプマークが表示されます。

(2) ランプの配置

ランプはドット単位で大きさを設定できます。環境設定でONグリットを指定することによって、任意の大きさに設定しやすくなります。

1. ランプメニューを [実行] で一時的に終わります。
2. スクリーン編集メニューが表示されます。[SUB 2] ボタンを左クリックし、「環境」を左クリックすると環境設定メニューが表示されます。グリットタイプを任意のものに設定します。(グリットタイプはランプ以外でも可能ですが、最初はランプグリットで作成することをお勧めします。)
ONグリットを選択した場合は、設定されているグリットを基準単位として大きさが決まります。(6・41ページ参照)
3. 再度ランプメニューを開きます。
4. [領域] ランプの領域を決定します。
領域ボタンを左クリックすると左図のメニューが表示されます。
「*」は登録済のランプです。
5. ランプの配置を行います。
作成するランプのチェックボックスを左クリックします。
 - a. 始点を左クリックする
 - b. 終点を左クリックする
 一番近いグリット上に配置されます。
編集するランプを画面上で選択します。
6. [終了] ボタンを左クリックします。

〔画面で選択〕 ランプの使用法

すでに配置したランプを直接選択し、再配置します。

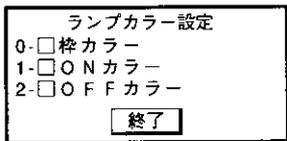
1. [画面で選択] を左クリックし画面上の任意のランプを左クリックで選択します。(この時、マウスカーソルはSELとなっています。)
2. そのランプを再配置します。

〔マウス自動〕 ランプの使用法

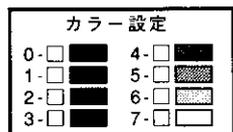
ランプを1個作った後、自動的に次のランプのチェックボックスにカーソルが移動する様になります。

1. 画面で選択ボタンを左クリックします。
例：ランプNo.0を作り終えた後では、ランプNo.1のチェックボックスにマウスカーソルが自動的に移動します。

(3) ランプの色指定



ランプカラー設定メニュー



カラー設定メニュー

1. 「5-□ カラー：枠カラー ONカラー OFFカラー」

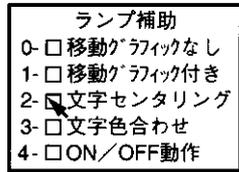
チェックボックスを左クリックします。マウスカーソルがSELに変わります。色を指定するランプを左クリックします。

指定する項目のチェックボックスを左クリックすると、左図のメニューが表示されます。

2. 指定したい色のチェックボックスを左クリックします。

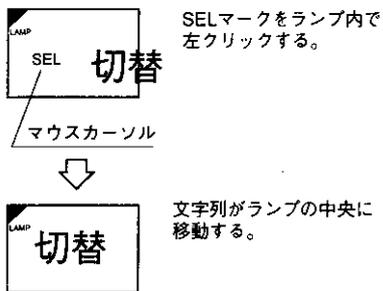
注：ランプの領域を指定した後でないと、カラー選択はできません。

(4) ランプへの文字配置 (文字センタリング)



ランプ補助メニュー

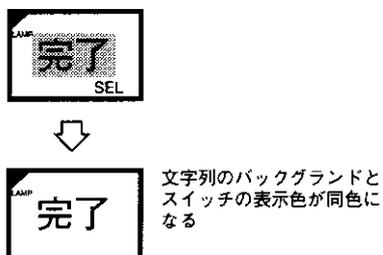
センタリングの動作方法



1. ランプ上に文字を入力します。
(6・23ページ参照)
2. ランプメニューの [補助] ランプを左クリックします。
3. ランプ補助メニューが表示されます。
2-文字センタリングのチェックボックスを左クリックします。
4. マウスカーソルがSELに変わります。
マウスカーソルを文字を入れたランプ上に移動して、左クリックします。
(文字列が2列入っている場合は、テンキーが表示されますので、行間のドット数を入力してください。)
5. 文字がランプの中央にセンタリングされます。

(5) 文字とランプの色合わせ (文字色合わせ)

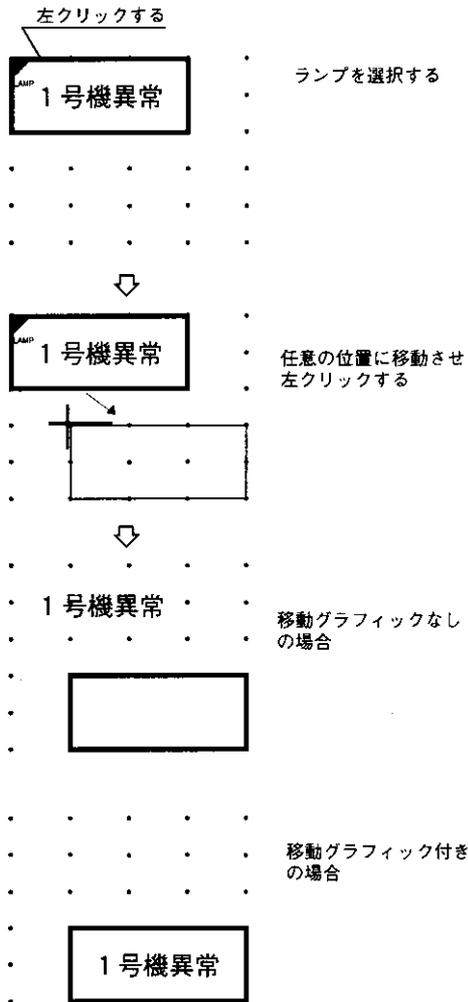
文字色合わせの動作方法



- 文字列のバックグラウンド色と、ランプOFF色を合わせます。
1. ランプメニューの [補助] ランプを左クリックします。
 2. ランプ補助メニューが表示されます。
3-文字色合わせのチェックボックスを左クリックします。
 3. マウスカーソルがSELに変わります。
マウスカーソルを任意のランプ上に移動して、左クリックします。
 4. 文字色合わせされます。

(6) ランプの移動

ランプ移動の動作方法

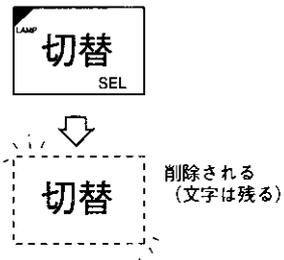


ランプを移動します。
グラフィックなし（ランプ枠内のグラフィックを無視して、枠のみを移動します。）、グラフィックあり（ランプ枠内のグラフィックも同時に移動します。）の2種類があります。

1. ランプメニューの [補助] ランプを左クリックします。
2. ランプ補助メニューが表示されます。
0-移動グラフィックなし（または、1-移動グラフィック付き）のチェックボックスを左クリックします。
3. マウスマウスカーソルがSELに変わります。
マウスマウスカーソルを任意のランプ上に移動して、左クリックします。
4. ランプを任意の位置へ移動させ、左クリックします。
5. 移動されます。

(7) ランプの削除

ランプ削除の動作方法



ランプを削除します。

1. ランプメニューの [補助] ランプを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルがSELに変わります。
マウスマウスカーソルを削除するランプ上に移動して、左クリックします。
3. 削除されます。

●データ編集●

6-5 データ表示

画面上で 数値データ、文字データ、メッセージの表示を行います。指定メモリのデータをリアルタイムに表示します。

スクリーン編集					
No: 32/32	[スイッチ]	[シフト]	[モト]	[データ]	
0- <input type="checkbox"/> DIV0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0	
1- <input type="checkbox"/> DIV1	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0	
2- <input type="checkbox"/> DIV2	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0	
3- <input type="checkbox"/> DIV3	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0	
作画	SUB1	SUB2	SUB3	M消去	終了
USED: 0/38640/99024:					

スクリーン編集メニュー

データ編集に入るためには、まずスクリーン編集の編集したいディビジョンのデータチェックボックスを左クリックします。

左クリックする

データ表示	
0- <input type="checkbox"/> 受信形式: 数字表示	8- <input type="checkbox"/> 文字: 半角
1- <input type="checkbox"/> 受信処理: 低速	9- <input type="checkbox"/> ゼロパッド: あり
2- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	A- <input type="checkbox"/> 数字形式: BCD
3- <input type="checkbox"/> No: 0 / 0	B- <input type="checkbox"/> 小数点: 0
4- <input type="checkbox"/> 位置: X: 0 Y: 0	C- <input type="checkbox"/> 桁数: 4
5- <input type="checkbox"/> 拡大: X: 1 Y: 1	D- <input type="checkbox"/>
6- <input type="checkbox"/> 表示: F <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	E- <input type="checkbox"/>
7- <input type="checkbox"/>	F- <input type="checkbox"/>
M消去	RPT
補助	実行
	中止

データ表示メニュー

データの編集に入ると、データ表示メニューが表示されます。次ページ以降の編集を開始します。

〔1〕 設定項目(データ表示)

1. データを表示するために、以下の項目を設定します。

受信形式
0- <input type="checkbox"/> 数字形式
1- <input type="checkbox"/> 文字形式
2- <input type="checkbox"/> メッセージ
3- <input type="checkbox"/> 文字列
4- <input type="checkbox"/> カレンダー
5- <input type="checkbox"/> テンキーブロック

受信形式メニュー

注：0-受信形式 / 1-受信処理 / 2-メモリはデータNo.0でしか設定できません。

0-受信形式

チェックボックスを左クリックすると左のメニューが表示されます。受信形式を選択してください。(受信形式についてはZM-30/40/61マニュアルの「数字、文字表示」を参照願います。)

1-受信処理

チェックボックスを左クリックすると、高速 / 低速の切り替えができます。

2-メモリ

チェックボックスを左クリックして、メモリを指定してください。

3-No

編集するデータNoを選択します。

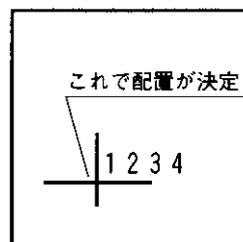
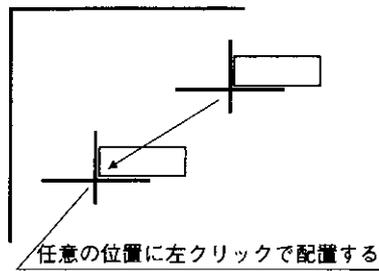
例・No.0 / 1

編集データNo.

登録データ総数

- a. チェックボックスを左クリックすると、テンキーのメニューが表示されます。
- b. 指定するNo.の値を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。指定したNo.の編集に移ります。

データの配置方法



現在編集されているデータ上には
このデータマークが表示されま
す。

拡大係数			
0- <input type="checkbox"/> X=1	8- <input type="checkbox"/> Y=1		
1- <input type="checkbox"/> X=2	9- <input type="checkbox"/> Y=2		
2- <input type="checkbox"/> X=3	A- <input type="checkbox"/> Y=3		
3- <input type="checkbox"/> X=4	B- <input type="checkbox"/> Y=4		
4- <input type="checkbox"/> X=5	C- <input type="checkbox"/> Y=5		
5- <input type="checkbox"/> X=6	D- <input type="checkbox"/> Y=6		
6- <input type="checkbox"/> X=7	E- <input type="checkbox"/> Y=7		
7- <input type="checkbox"/> X=8	F- <input type="checkbox"/> Y=8		
[終了]			

拡大係数メニュー

フォアカラー		バックカラー	
0- <input type="checkbox"/>		9- <input type="checkbox"/>	
1- <input type="checkbox"/>		A- <input type="checkbox"/>	
2- <input type="checkbox"/>		B- <input type="checkbox"/>	
3- <input type="checkbox"/>		C- <input type="checkbox"/>	
4- <input type="checkbox"/>		D- <input type="checkbox"/>	
5- <input type="checkbox"/>		E- <input type="checkbox"/>	
6- <input type="checkbox"/>		F- <input type="checkbox"/>	
7- <input type="checkbox"/>		G- <input type="checkbox"/>	
8- <input type="checkbox"/> プリンク		H- <input type="checkbox"/> プリンク	
[終了]			

表示メニュー

4-□位置

- チェックボックスを左クリックします。
- 設定桁数分（小数点が0以外なら桁数+1桁）の枠が表示されます。
- マウスを配置する位置へ移動させて、左クリックしてください。

5-□拡大

表示データの拡大を行います。

- チェックボックスを左クリックします。
X、Y共に設定してください。
- [終了]を左クリックすると確定されます。

6-□表示

色表示の選択を行います。

- 指定のチェックボックスを左クリックすると、左図のメニューが表示されます。

8-□文字

- チェックボックスを左クリックします。半角/全角の切り替えができます。

9-ゼロサプレス

- a. チェックボックスを左クリックします。あり／なしの切り替えができます。

注：ゼロサプレスとは

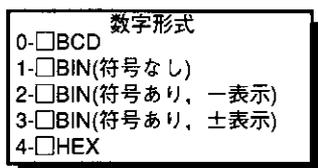
例. 数字表示が000の場合

ゼロサプレスありだと 0

(はスペース)

ゼロサプレスなしだと 000

の表示となります。



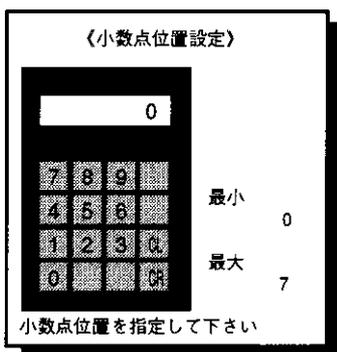
数字形式メニュー

A-数字形式

- a. チェックボックスを左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
- b. 任意の数字形式を選択します。

B-小数点位置

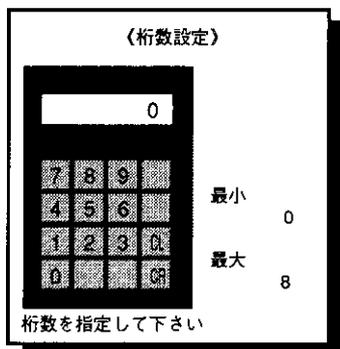
- a. チェックボックスを左クリックすると、テンキーが表示されます。
- b. 小数点位置の数値を入力し、[CR] ボタンを左クリックしてください。



小数点位置テンキー

C-桁数

- a. チェックボックスを左クリックすると、テンキーが表示されます。
- b. 桁数の数値を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。



桁数テンキー

2. 次のデータを編集する場合は、3-No もしくは、[+1] [-1] ボタンで次のデータ編集 Noを設定してください。

3. データ表示メニューを終了する場合は [実行] ボタンを左クリックしてください。

〔2〕 設定項目(テンキーブロック)

1. テンキーブロックを設定するために、以下の項目を設定します。

本項目の設定時には、テンキーモード（マルチテンキー）の設定が必要です。（7・40ページ参照）

0-受信形式

チェックボックスを左クリックして、受信形式 [テンキーブロック] を選択します。

1-受信処理

チェックボックスを左クリックすると、高速/低速の切り替えができます。

8-位置

9-サイズ

A-ブロック開始

B-ブロック終了

C-No指定

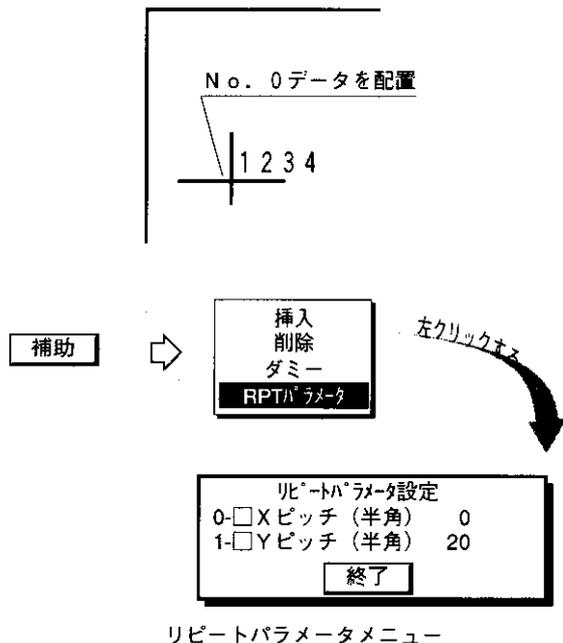
8～Cの各設定は、7・36ページ（テンキーブロック表示領域の設定）を参照願います。

[3] その他のスイッチの使用法

(1) [RPT] (リピート)

[RPT] ボタンを押す度にデータNo.をインクリメントし、「RPTパラメータ」(リピートパラメータ)で設定したパラメータ分だけデータ位置を移動させて配置します。

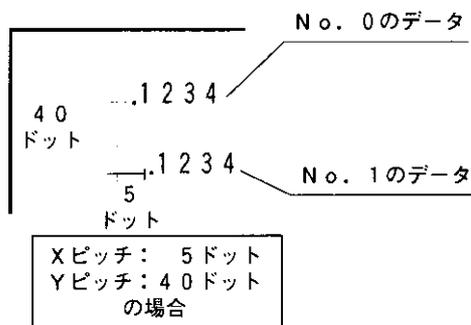
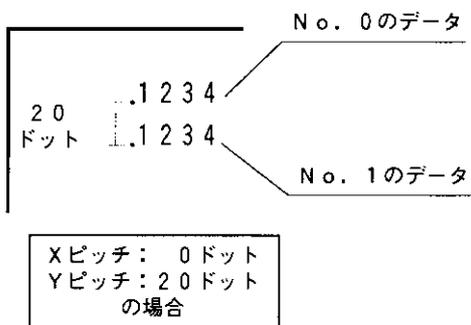
1.No.0を配置します。(No.0でなくてもよいが、リピートさせる為の元のデータが必要である。)



2. [補助] を左クリックし、ポップアップメニュー内の「RPTパラメータ」を左クリックすると、リピートパラメータ設定メニューが表示されます。Xピッチ、Yピッチを設定し、[終了] を左クリックします。

3. [RPT] ボタンを左クリックすると、No. 1の値がインクリメントされてコピーされます。

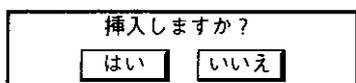
リピート作業の例





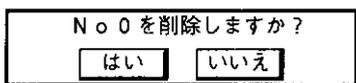
(2) 【補助】

補助スイッチを左クリックすると、補助ポップアップメニューが表示されます。項目を左クリックすると下記の通り、それぞれの動作を行ないます。



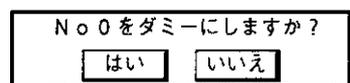
①「挿入」：現在編集中的No.の後ろに数字表示をひとつ挿入します。

1. 「挿入」を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
2. 「はい」を左クリックします。現在編集中的No.をひとつインクリメントし、コピーされます。



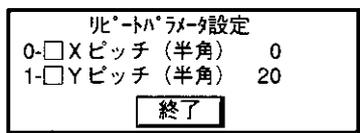
②「削除」：現在編集中的No.を削除します。

1. 「削除」を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
2. 「はい」を左クリックします。



③「ダミー」：現在編集中的No.をダミーにします。（画面上に表示させなくします。）

1. 「ダミー」を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
2. 「はい」を左クリックします。



④「RPTパラメータ」：RPTする前のパラメータ設定を行います。

1. 「RPTパラメータ」を左クリックします。左図のメニューが現れます。Xピッチ、Yピッチに対応するチェックボックスを左クリックします。テンキーが表示されます。
2. 移動させるドット数だけの値を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。
3. 「終了」を左クリックします。

(3) [+1], [-1]

[+1] ボタンを左クリックすると、現在編集
中のNo.の次のNo.の編集に移ります。

[-1] ボタンを左クリックすると、現在編集
中のNo.の前の編集に移ります。

(4) [M消去] : データ表示のメニューを一時的に消
します。

1. [M消去] ボタンを左クリックします。
解除する時には右クリックします。

(5) [実行] : 設定したデータを保存し、データ表示
編集を終了します。

1. [実行] ボタンを左クリックします。

第7章 データ編集2 (スクリーン:モード)

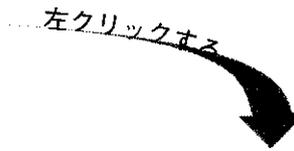
ZM本体には11種のモードがあります。

まず、モードを選択してから、使用するモードを選びます。

スクリーン編集									
No: 32/32	[スイッチ]	[ラン]	[]	モード	[]	[]	[]	[]	[]
0- <input type="checkbox"/> DIV0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input checked="" type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0				
1- <input type="checkbox"/> DIV1	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0				
2- <input type="checkbox"/> DIV2	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0				
3- <input type="checkbox"/> DIV3	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> 0	<input type="checkbox"/> なし	<input type="checkbox"/> 0				
作画	SUB1	SUB2	SUB3	M消去					終了
USED: 0/38640/99024:									

スクリーン編集メニュー

モード選択に入るためには、まずスクリーン編集の編集したいディビジョンのモードチェックボックスを左クリックします。



モード選択に入るとモードメニューが表示されます。
各モード内の設定は次ページ以降を参照願います。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフィック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input type="checkbox"/> グラフィックリレー
2- <input type="checkbox"/> ページ	9- <input type="checkbox"/> トレント
3- <input type="checkbox"/> ダイレクト	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> リレーサブ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプル
6- <input type="checkbox"/> グラフ	D- <input type="checkbox"/> メモリーカート

モードメニュー

●データ編集●

7-1 リレーモード

メモリ内のビットとメッセージグループ内メッセージNoを1:nで対応させ、メモリ内のリレーをONにすることで、1リレーあたりn行のメッセージを表示できます。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフィック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input type="checkbox"/> グラフィックリレー
2- <input type="checkbox"/> ページ	9- <input type="checkbox"/> トレント
3- <input type="checkbox"/> ダイレクト	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> リレーサブ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプル
6- <input type="checkbox"/> グラフ	

モード選択メニュー

リレーモード編集に入るためには、モード設定の、1-リレーのチェックボックスを左クリックします。

左クリックする

リレー	
0- <input type="checkbox"/> 動作:設定	7- <input type="checkbox"/> Mグループ 0
1- <input type="checkbox"/> 位置: 7: 8	8- <input type="checkbox"/> スタートNo: 0
2- <input type="checkbox"/> サイズ:27: 7	9- <input type="checkbox"/> リレー数: 1
3- <input type="checkbox"/> 拡大:X1 Y1	A- <input type="checkbox"/> 補助:なし
4- <input type="checkbox"/> 表示:F <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	B- <input type="checkbox"/> DIV:
5- <input type="checkbox"/> リレー行: 1	C- <input type="checkbox"/> 項目:
6- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	D- <input type="checkbox"/> No:

モード 実行 中止

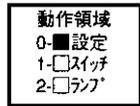
リレーモードメニューが表示されます。

リレーメニュー

リレーモードはメッセージの表示箇所を領域、スイッチ、ランプに指定できます。

設定順序は動作を設定し、位置・サイズを設定（動作が領域のときのみ）、あとの設定領域を設定です。

(1) 動作の設定



動作メニュー

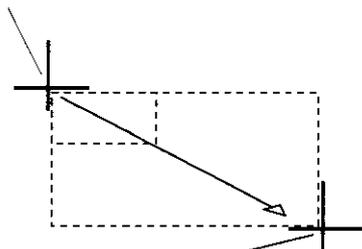
1. 0-動作のチェックボックスを左クリックします。
2. 動作メニューが表示されますので、任意の動作領域のチェックボックスを左クリックで選択します。

(2) 領域の設定

- 0-動作領域で領域を選んだ時のみ設定します。

領域の位置・サイズの設定 (最初に設定する場合)

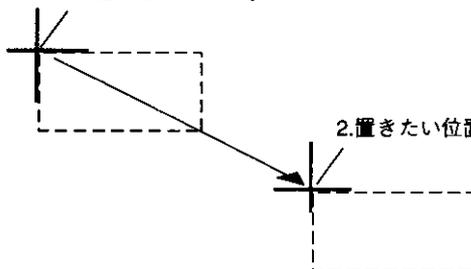
1. 始点を左クリックする



2. 終点を左クリックする

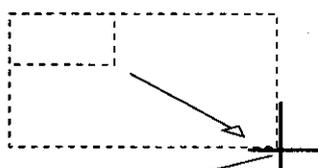
領域の位置設定 (2回目以降)

1. 位置を移動させる。



2. 置きたい位置に左クリックする

領域のサイズ設定 (2回目以降)



1. 終点を左クリックする

① 最初に設定する場合

1. 領域の位置とサイズを設定します。1-位置を左クリックします。メニューが消え、グリットが表示されます。
2. 領域の始点を左クリックで指定します。
3. 領域を広げ、終点を左クリックします。

② 一度設定した位置を変更する場合

1. 1-位置のチェックボックスを左クリックします。
2. マウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

③ 一度設定したサイズを変更する場合

1. 2-サイズのチェックボックスを左クリックします。
2. マウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

(3) 項目の設定

リレーモードを設定するために、以下の項目を設定してください。

拡大	
0- <input type="checkbox"/> X=1	8- <input type="checkbox"/> Y=1
1- <input checked="" type="checkbox"/> X=2	9- <input checked="" type="checkbox"/> Y=2
2- <input type="checkbox"/> X=3	A- <input type="checkbox"/> Y=3
3- <input type="checkbox"/> X=4	B- <input type="checkbox"/> Y=4
4- <input type="checkbox"/> X=5	C- <input type="checkbox"/> Y=5
5- <input type="checkbox"/> X=6	D- <input type="checkbox"/> Y=6
6- <input type="checkbox"/> X=7	E- <input type="checkbox"/> Y=7
7- <input type="checkbox"/> X=8	F- <input type="checkbox"/> Y=8
<input type="button" value="終了"/>	

拡大設定メニュー

3-拡大

表示文字の拡大係数を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. X, Yの拡大係数に対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

フォアカラー	バックカラー
0- <input type="checkbox"/> 	9- <input type="checkbox"/> 
1- <input type="checkbox"/> 	A- <input type="checkbox"/> 
2- <input type="checkbox"/> 	B- <input type="checkbox"/> 
3- <input type="checkbox"/> 	C- <input type="checkbox"/> 
4- <input type="checkbox"/> 	D- <input type="checkbox"/> 
5- <input type="checkbox"/> 	E- <input type="checkbox"/> 
6- <input type="checkbox"/> 	F- <input type="checkbox"/> 
7- <input type="checkbox"/> 	G- <input type="checkbox"/> 
8- <input type="checkbox"/> フォアリンク	H- <input type="checkbox"/> バックリンク
<input type="button" value="終了"/>	

表示メニュー

4-表示

領域内に表示する文字の色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. フォアカラーとバックカラー対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

5-リレー行

リレー1ビットに対して表示するとメッセージの行数を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、任意の値を設定し、[CR] ボタンを左クリックします。

6-□メモリ

リレーの先頭メモリを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. メモリ設定メニューが表示されます。任意のメモリの種類に該当するチェックボックスを左クリックします。
- c. メモリ値を入力し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

7-□Mグループ

メッセージグループを指定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、使用するメッセージグループNo.を入力します。

8-□スタートNo.

メッセージの開始行を指定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、使用するメッセージの開始行値を入力します。

9-□リレー数

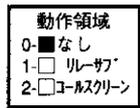
リレー数を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、リレー数を設定してください。

A-□補助動作

補助動作の設定を行います。

- a. チェックボックスを左クリックします。左図のメニューが表示されます。
- b. 補助動作の設定を行います。



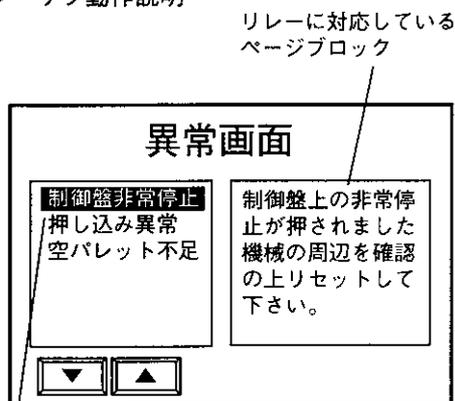
補助動作メニュー

注・以降の項目はリレーサブ/コールスクリーンを設定した場合のみ設定を行います。

設定がすべて終わると、[実行] を左クリックします。

(4) 補助動作でリレーサブを選択した場合

リレーサブ動作説明

リレーモード
現在選択されている項目リレーに対応している
ページブロック

異常画面

制御盤非常停止

押し込み異常

空バレット不足

制御盤上の非常停止が押されました
機械の周辺を確認の上リセットして
下さい。

リレーモード

現在選択されている項目

表示項目

0- ページブロック1- ダイレクトブロック2- グラフィックライブラリ

表示項目メニュー

リレーモード表示領域の1ビット分のデータに対して、1ブロック（ページブロック、ダイレクトブロック、グラフィックライブラリ）の文字列や絵を副表示します。

B-DIV

リレーサブモードを設定するDIVを設定します。（リレーサブモード7・8ページ参照）

- チェックボックスを左クリックします。
- 任意のDIVを設定してください。

C-項目

リレーサブ内の表示項目の設定を行います。（ページブロック／ダイレクトブロック／グラフィックLIB 8・5、8・8、8・10ページ参照）

- チェックボックスを左クリックします。
- 左図の表示項目のいずれかを設定します

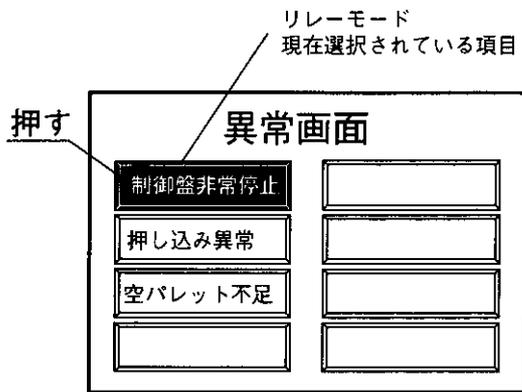
D-No

C-項目で選択したブロック（ライブラリ）の初期値を入力します。

- チェックボックスを左クリックします。
- テンキーのメニューが表示されますので、値を設定してください。

(5) 補助動作でコールスクリーンを選択した場合

コールスクリーン動作説明



リレーに対応しているスクリーンブロックで
指定されているスクリーン

リレーモード表示の1ビット分のデータに対して、1スクリーンブロックが対応します。
0-動作でスイッチを設定した場合に使用しません。

D-No

C-スクリーンブロック (8・15ページ参照) の初期値を入力します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、値を設定してください。

●データ編集●

7-2 リレーサブモード

リレーモード表示領域の1ビット分のデータに対して、1ブロック（ページブロック、ダイレクトブロック、グラフィックライブラリ）の文字列や絵を副表示します。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフィック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input type="checkbox"/> グラフィックリレー
2- <input type="checkbox"/> ページ	9- <input type="checkbox"/> トレント
3- <input type="checkbox"/> タイトル外	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input checked="" type="checkbox"/> リレーサブ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> ファンキー	C- <input type="checkbox"/> 番号
6- <input type="checkbox"/> グラフ	

モード選択メニュー

リレーサブモード編集に入るためには、モード設定の、4-サブリレーのチェックボックスを左クリックします。

左クリックする

リレーサブ		
0- <input type="checkbox"/> 位置:29: 4	2- <input type="checkbox"/> 拡大:X1 Y1	
1- <input type="checkbox"/> サイズ:16:10	3- <input type="checkbox"/> 表示:F <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	
モード 実行 中止		

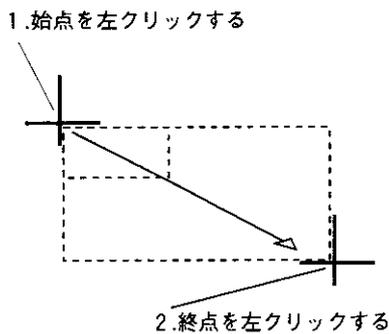
サブリレーモードメニューが表示されます。

サブリレーメニュー

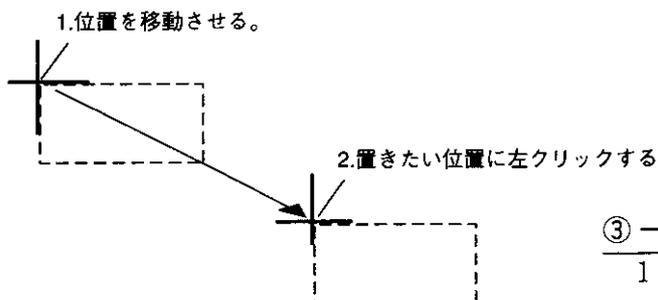
設定順序は位置・サイズを設定します。

(1) 領域の設定

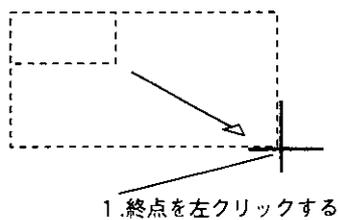
領域の位置・サイズの設定 (最初に設定する場合)



領域の位置設定 (2回目以降)



領域のサイズ設定 (2回目以降)



① 最初に設定する場合

1. 領域の位置とサイズを設定します。0-位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。

② 一度設定した位置を変更する場合

1. 0-位置チェックボックスを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

③ 一度設定したサイズを変更する場合

1. 1-サイズ チェックボックスを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

(2) 項目の設定

拡大	
0- <input type="checkbox"/> X=1	8- <input type="checkbox"/> Y=1
1- <input checked="" type="checkbox"/> X=2	9- <input checked="" type="checkbox"/> Y=2
2- <input type="checkbox"/> X=3	A- <input type="checkbox"/> Y=3
3- <input type="checkbox"/> X=4	B- <input type="checkbox"/> Y=4
4- <input type="checkbox"/> X=5	C- <input type="checkbox"/> Y=5
5- <input type="checkbox"/> X=6	D- <input type="checkbox"/> Y=6
6- <input type="checkbox"/> X=7	E- <input type="checkbox"/> Y=7
7- <input type="checkbox"/> X=8	F- <input type="checkbox"/> Y=8
<input type="button" value="終了"/>	

拡大設定メニュー

2-拡大

ページ、ダイレクトブロックで表示される文字の拡大係数を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. X, Yの拡大係数に対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

フォアカラー	バックカラー
0- <input type="checkbox"/> 	9- <input type="checkbox"/> 
1- <input type="checkbox"/> 	A- <input type="checkbox"/> 
2- <input type="checkbox"/> 	B- <input type="checkbox"/> 
3- <input type="checkbox"/> 	C- <input type="checkbox"/> 
4- <input type="checkbox"/> 	D- <input type="checkbox"/> 
5- <input type="checkbox"/> 	E- <input type="checkbox"/> 
6- <input type="checkbox"/> 	F- <input type="checkbox"/> 
7- <input type="checkbox"/> 	G- <input type="checkbox"/> 
8- <input type="checkbox"/> フリンク	H- <input type="checkbox"/> フリンク
<input type="button" value="終了"/>	

表示メニュー

3-表示

ページ、ダイレクトブロックで表示される文字の色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. フォアカラーとバックカラー対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

●データ編集●

7-3 ページモード

設定した表示領域の行数分を一括表示します。
メッセージもしくはページブロックの内容を表示します。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフィック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input type="checkbox"/> グラフィックリレー
2- <input checked="" type="checkbox"/> ページ	9- <input type="checkbox"/> トレント
3- <input type="checkbox"/> ダイレクト	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> リレーサブ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプル
6- <input type="checkbox"/> グラフ	

モード選択メニュー

ページモード編集に入るためには、モード設定の、2-ページのチェックボックスを左クリックします。

左クリックする

ページ' option in the mode selection menu to the '2-サイズ' option in the page menu." data-bbox="360 460 550 540"/>

ページモードメニューが表示されます。

ページ	
0- <input type="checkbox"/> 動作:設定	6- <input type="checkbox"/> 指令:
1- <input type="checkbox"/> 位置: 7: 7	7- <input type="checkbox"/> 呼び: 09000
2- <input type="checkbox"/> サイズ:33:12	8- <input type="checkbox"/> M/M: 0
3- <input type="checkbox"/> 拡大:X1 Y1	9- <input type="checkbox"/> ブロック No:
4- <input type="checkbox"/> 表示:F <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	A- <input type="checkbox"/> ブロックMIN:
5- <input type="checkbox"/> 選択:メッセジ	B- <input type="checkbox"/> ブロックMAX:
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

ページメニュー

ページモードはメッセージの表示する場所を設定領域、スイッチ、ランプに指定できます。
設定領域を指定した場合は、位置、サイズを設定します。

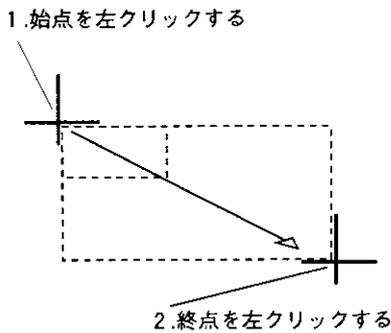
(1) 動作の設定



動作メニュー

1. 0-動作のチェックボックスを左クリックします。
2. 動作メニューが表示されるので、任意の動作領域のチェックボックスを左クリックで選択します。

領域の位置・サイズの設定
(最初に設定する場合)



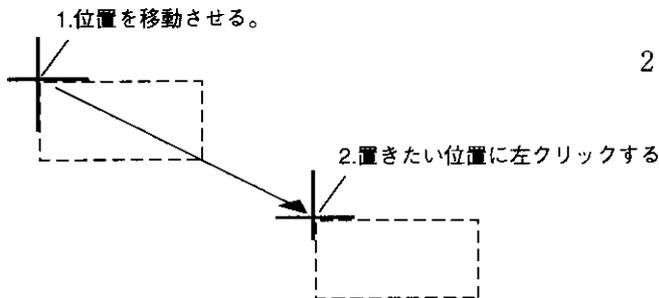
(2) 領域の設定

0-動作領域で領域を選んだ時のみ設定します。

① 最初に設定する場合

1. 領域の位置とサイズを設定します。1-位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
2. 領域の始点を左クリックで指定します。
3. 領域を広げ、終点を左クリックします。

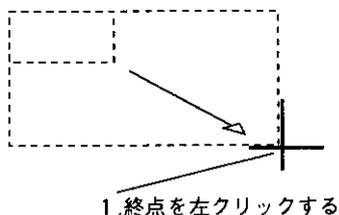
領域の位置設定
(2回目以降)



② 一度設定した位置を変更する場合

1. 1-位置のチェックボックスを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

領域のサイズ設定
(2回目以降)



③ 一度設定したサイズを変更する場合

1. 2-サイズのチェックボックスを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

(3) 項目の設定

ページモードを設定するために、以下の項目を設定してください。

拡大	
0- <input type="checkbox"/> X=1	8- <input type="checkbox"/> Y=1
1- <input type="checkbox"/> X=2	9- <input type="checkbox"/> Y=2
2- <input type="checkbox"/> X=3	A- <input type="checkbox"/> Y=3
3- <input type="checkbox"/> X=4	B- <input type="checkbox"/> Y=4
4- <input type="checkbox"/> X=5	C- <input type="checkbox"/> Y=5
5- <input type="checkbox"/> X=6	D- <input type="checkbox"/> Y=6
6- <input type="checkbox"/> X=7	E- <input type="checkbox"/> Y=7
7- <input type="checkbox"/> X=8	F- <input type="checkbox"/> Y=8
<input type="button" value="終了"/>	

拡大設定メニュー

フォアカラー	バックカラー
0- <input type="checkbox"/> 	9- <input type="checkbox"/> 
1- <input type="checkbox"/> 	A- <input type="checkbox"/> 
2- <input type="checkbox"/> 	B- <input type="checkbox"/> 
3- <input type="checkbox"/> 	C- <input type="checkbox"/> 
4- <input type="checkbox"/> 	D- <input type="checkbox"/> 
5- <input type="checkbox"/> 	E- <input type="checkbox"/> 
6- <input type="checkbox"/> 	F- <input type="checkbox"/> 
7- <input type="checkbox"/> 	G- <input type="checkbox"/> 
8- <input type="checkbox"/> フリンク	H- <input type="checkbox"/> フリンク
<input type="button" value="終了"/>	

表示メニュー

3-拡大

表示文字の拡大係数を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. X, Yの拡大係数に対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

4-表示

表示文字の色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. フォアカラーとバックカラー対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

5-選択

ページモード表示をメッセージかページブロックかを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
メッセージ/ブロックの切り替えを行いません。

注・以降の項目は5-選択で選んだメッセージ/ブロックによって異なります。

設定をすべて終わると、[実行] を左クリックします。

(4) 選択でメッセージを選択した場合

7-□メモリ

メッセージNoを設定するメモリを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. メモリ設定メニューが表示されます。任意のメモリの種類に該当するチェックボックスを左クリックします。
- c. メモリ値を入力し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

8-□Mグループ

メッセージグループを指定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、使用するメッセージグループNo.を入力します。

(5) 選択でブロックを選択した場合

6-□指令

ブロック指定を外部処理、内部処理のいずれで行なうかを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。外部/内部の切り替えを行ないます。

注・以降の項目は6-□選択で選んだ外部/内部によって異なります。

① 指令で外部を選択した場合

7-□メモリ

ブロックNoを設定するメモリを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. メモリ設定メニューが表示されます。任意のメモリの種類に該当するチェックボックスを左クリックします。
- c. メモリ値を入力し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

② 指令で内部を選択した場合

9-□No

初期表示するページブロックNoを入力します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので値を設定してください。

A-□ブロックMIN

ページブロックの最小値を入力します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので値を設定してください。

B-□ブロックMAX

ページブロックの最大値を入力します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので値を設定してください。

ブロックの変更は、ページモードを設定したディビジョンと同じディビジョンに、+ブロック/−ブロックのスイッチを作成、配置します。

●データ編集●

7-4 ダイレクトモード

メッセージ表示の場合、メッセージを表示する際に、表示領域の各行にメモリを割りつけ、各メモリの値がメッセージNoとなります。

ブロック表示の場合、設定した表示領域の行数分を一括表示します。
ダイレクトブロックの内容を表示します。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフィック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input type="checkbox"/> グラフィックリレー
2- <input type="checkbox"/> ページ	9- <input type="checkbox"/> トレンド
3- <input checked="" type="checkbox"/> ダイレクト	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> リレーサブ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプル
6- <input type="checkbox"/> グラフ	

モード選択メニュー

ダイレクトモード編集に入るためには、モード設定の、3-ダイレクトのチェックボックスを左クリックします。

左クリックする

ダイレクトモードメニューが表示されます。

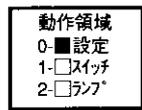
ダイレクト	
0- <input type="checkbox"/> 動作:設定	6- <input type="checkbox"/> 指令:
1- <input type="checkbox"/> 位置: 7: 7	7- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000
2- <input type="checkbox"/> サイズ:33:12	8- <input type="checkbox"/> Mグループ: 0
3- <input type="checkbox"/> 拡大:X1 Y1	9- <input type="checkbox"/> ブロック No:
4- <input type="checkbox"/> 表示:F <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	A- <input type="checkbox"/> ブロックMIN:
5- <input type="checkbox"/> 選択:メッセージ	B- <input type="checkbox"/> ブロックMAX:

ダイレクトメニュー

ダイレクトモードはメッセージの表示箇所を設定領域、スイッチ、ランプに指定できます。

設定順序は動作を設定し、位置・サイズを設定（動作が領域のときのみ）、あとの設定領域を設定です。

(1) 動作の設定



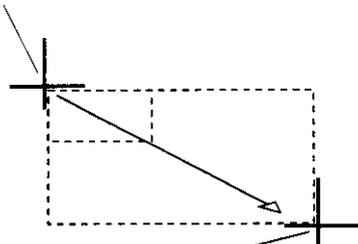
動作メニュー

1. 0-動作のチェックボックスを左クリックします。
2. 動作メニューが表示されますので、任意の動作領域のチェックボックスを左クリックで選択します。

領域の位置・サイズの設定

(最初に設定する場合)

1. 始点を左クリックする

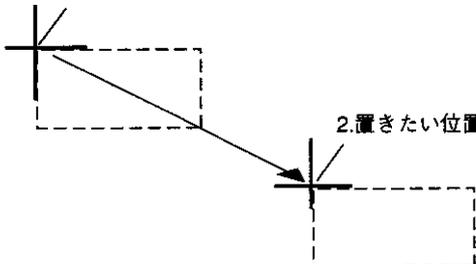


2. 終点を左クリックする

領域の位置設定

(2回目以降)

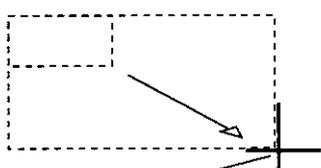
1. 位置を移動させる。



2. 置きたい位置に左クリックする

領域のサイズ設定

(2回目以降)



1. 終点を左クリックする

(2) 領域の設定

0-動作で「設定」を選んだ時のみ設定します。

① 最初に設定する場合

1. 領域の位置とサイズを設定します。1-位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
2. 領域の始点を左クリックで指定します。
3. 領域を広げ、終点を左クリックします。

② 一度設定した位置を変更する場合

1. 1-位置チェックボックスを左クリックします。
2. マウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

③ 一度設定したサイズを変更する場合

1. 2-サイズ チェックボックスを左クリックします。
2. マウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

(3) 項目の設定

ダイレクトモードを設定するために、以下の項目を設定してください。

拡大	
0- <input type="checkbox"/> X=1	8- <input type="checkbox"/> Y=1
1- <input checked="" type="checkbox"/> X=2	9- <input checked="" type="checkbox"/> Y=2
2- <input type="checkbox"/> X=3	A- <input type="checkbox"/> Y=3
3- <input type="checkbox"/> X=4	B- <input type="checkbox"/> Y=4
4- <input type="checkbox"/> X=5	C- <input type="checkbox"/> Y=5
5- <input type="checkbox"/> X=6	D- <input type="checkbox"/> Y=6
6- <input type="checkbox"/> X=7	E- <input type="checkbox"/> Y=7
7- <input type="checkbox"/> X=8	F- <input type="checkbox"/> Y=8
<input type="button" value="終了"/>	

拡大設定メニュー

フォアカラー	バックカラー
0- <input type="checkbox"/> 	9- <input type="checkbox"/> 
1- <input type="checkbox"/> 	A- <input type="checkbox"/> 
2- <input type="checkbox"/> 	B- <input type="checkbox"/> 
3- <input type="checkbox"/> 	C- <input type="checkbox"/> 
4- <input type="checkbox"/> 	D- <input type="checkbox"/> 
5- <input type="checkbox"/> 	E- <input type="checkbox"/> 
6- <input type="checkbox"/> 	F- <input type="checkbox"/> 
7- <input type="checkbox"/> 	G- <input type="checkbox"/> 
8- <input type="checkbox"/> フォアリンク	H- <input type="checkbox"/> バックリンク
<input type="button" value="終了"/>	

表示メニュー

3- 拡大

表示文字の拡大係数を指定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. X, Yの拡大係数に対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

4- 表示

表示文字の色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. フォアカラーとバックカラー対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

5- 選択

ダイレクトモード表示をメッセージかダイレクトブロックかを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
メッセージ/ブロックの切り替えを行いません。

※以降の項目は5-選択で選んだメッセージ/ブロックによって異なります。

設定をすべて終わると、[実行] を左クリックします。

(4) 選択でメッセージを選択した場合

7-□メモリ

メッセージを指定する先頭メモリを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. メモリ設定メニューが表示されます。任意のメモリの種類に該当するチェックボックスを左クリックします。
- c. メモリ値を入力し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

8-□Mグループ

メッセージグループを指定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、使用するメッセージグループNo.を入力します。

(5) 選択でブロックを選択した場合

6-□指令

ブロック指定を外部処理、内部処理のいずれで行なうかを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。外部／内部の切り替えを行ないます。

注・以降の項目は6-□指令で選んだ外部／内部によって異なります。

① 指令で外部を選択した場合

7-□メモリ

ブロックNo.を指定するメモリを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. メモリ設定メニューが表示されます。任意のメモリの種類に該当するチェックボックスを左クリックします。
- c. メモリ値を入力し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

② 指令で内部を選択した場合

9-□ブロックNo

選択したダイレクトブロックの初期表示するブロックNoを入力します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、値を設定してください。

A-□ブロックMIN

ダイレクトブロックの最小値を入力します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、値を設定してください。

B-□ブロックMAX

ダイレクトブロックの最大値を入力します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、値を設定してください。

ブロックの変更は、ダイレクトモードを設定したディビジョンと同じディビジョンに、+ブロック/−ブロックのスイッチを作成、配置します。

●データ編集●

7-5 テンキーモード

画面上にテンキーを配置し、テンキーより入力した数値データをPCのメモリに書き込みます。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフィック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input type="checkbox"/> グラフィックリレー
2- <input type="checkbox"/> ページ	9- <input type="checkbox"/> トレント
3- <input type="checkbox"/> タイル外	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> リレーサブ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input checked="" type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプリング
6- <input type="checkbox"/> グラフ	

モード選択メニュー

テンキーモード編集に入るためには、モード設定の、5-テンキーのチェックボックスを左クリックします。

左クリックする

テンキーモードメニューが表示されます。

テンキーには入力形式が4種類あります。

形式によって設定項目が異なりますので、共通項目を設定後は、各形式設定のページを参照願います。

テンキー	
0- <input type="checkbox"/> 形式: フロックス イレク	4- <input type="checkbox"/> テンキースイッチ
1- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	5- <input type="checkbox"/> 入力表示: 設定
2- <input type="checkbox"/> リバース: あり	6- <input type="checkbox"/> 範囲表示: あり
3- <input type="checkbox"/> HEX: なし	7- <input type="checkbox"/> テンキーロック
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

テンキーメニュー

〔1〕テンキーモード（ブロックダイレクト形式）の作成

テンキー	
0- <input type="checkbox"/> 形式:ブロックダイレクト	4- <input type="checkbox"/> テンキースイッチ
1- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	5- <input type="checkbox"/> 入力表示: 設定
2- <input type="checkbox"/> リハース: あり	6- <input type="checkbox"/> 範囲表示: あり
3- <input type="checkbox"/> HEX: なし	7- <input type="checkbox"/> テンキーブロック
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

テンキーメニュー

ブロックダイレクトの特徴は以下の通りです。
 テンキーブロック内のデータ表示メモリに直接入力値を書き込みます。
 複数のテンキーブロックが使用できます。
 入力範囲の設定ができます。

設定は以下の要領で行なってください。

(1) 形式の設定

形式
0- <input type="checkbox"/> 直接
1- <input type="checkbox"/> 間接
2- <input type="checkbox"/> ブロック
3- <input type="checkbox"/> ブロックダイレクト
4- <input type="checkbox"/> マルチ

形式メニュー

0-形式

- a. 0-形式のチェックボックスを左クリックします。
- b. 形式メニューが表示されますので、3-ブロックダイレクトのチェックボックスを左クリックで選択します。

(2) メモリの設定

1-メモリ

- PCから指定する1ワードを設定します。
- a. チェックボックスを左クリックします。
 - b. メモリ設定メニューが表示されます。任意のメモリの種類に該当するチェックボックスを左クリックします。
 - c. メモリ値を入力し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

(3) 項目の設定

2-リバーズ

データ値の変更を行なう数字表示を反転（リバーズ）表示するかを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。あり／なしの切り替えを行ないます。

HEX	
0- <input type="checkbox"/> HEXキー:	あり
1- <input type="checkbox"/> HEX以外:	0
2- <input type="checkbox"/> HEX[4-9]:	0
3- <input type="checkbox"/> HEX[A-F]:	0
<input type="button" value="終了"/>	

HEX設定メニュー

3-HEX

HEXキーを使用するか設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. HEXメニューが表示されます。
- c. 0-HEXキー チェックボックスを左クリックします。あり／なしの切り替えを行ないます。
- d. [終了] キーを左クリックしてください。
 （ありに設定すると、1-HEX以外以降の項目が出てきますが、あとでテンキースイッチを作成した際に、自動的に設定されるので現在は設定しなくて結構です。ただし、標準キーを設定した場合）

(4) テンキースイッチの作成 (標準キー)

テンキーのスイッチを作成します。

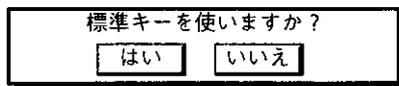
① テンキースイッチを配置する

1. 4-□テンキースイッチのチェックボックスを左クリックします。

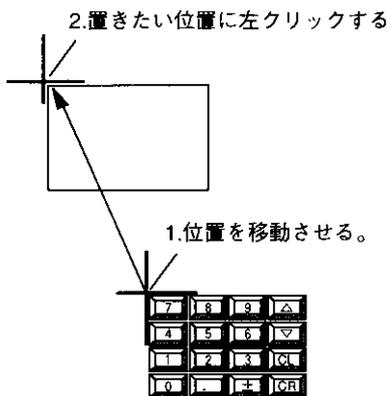
2. 「標準キーを 사용합니다か?」と表示されますので [はい] を左クリックします。

3. 標準キー選択メニューが表示されますので、任意の標準キーのメニューを左クリックします。

4. 画面右隅に選択した標準テンキーが表示されます。テンキーを配置したい位置にマウスカーソルを移動させ、左クリックで確定します。



標準キーの配置



② テンキースイッチの色を変える

1. 4-□テンキースイッチのチェックボックスを左クリックします。

2. テンキースイッチメニューが表示されます。
5-□カラーを左クリックすると、マウスカーソルがSELマークに変わります。スイッチを左クリックするとスイッチカラー設定メニューが表示されますので、色設定を行ないます。(6・51 ページ参照)

(5) テンキー入力表示の設定

入力された数値を表示する位置などを設定します。

テンキー入力表示	
0- <input type="checkbox"/> 入力表示: 設定	
1- <input type="checkbox"/> 文字: 半角	
2- <input type="checkbox"/> 拡大: X1 Y1	
3- <input type="checkbox"/> 表示: F <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	
4- <input type="checkbox"/> 位置: X40 Y 0	
<input type="button" value="終了"/>	

テンキー入力表示メニュー

データ選択

データ表示	
生産目標数	1 2 3 4
現在生産数	<input checked="" type="checkbox"/> 1 <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 3 <input type="checkbox"/> 4

7	8	9	△
4	5	6	▽
1	2	3	0/00
0	00	000	0000

選択されたデータ表示上に入力値が表示されます。
(選択されているデータはリバースします。)

1. 5-入力表示を左クリックします。
テンキー入力表示メニューが表示されます。
2. テンキー入力表示メニュー内を編集します。

0-入力表示

テンキーで入力した数値を表示する場所を設定します。

a. 設定

テンキー入力表示メニューの1～4を設定します。

b. データ

数値データの変更対象となっている数字表示の上に表示されます。

1-文字

- a. チェックボックスを左クリックします。半角／全角の切り替えを行ないます。

2-拡大

テンキーで入力する数値データの拡大係数を決定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. X, Yの拡大係数に対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

拡大	
0- <input type="checkbox"/> X=1	8- <input type="checkbox"/> Y=1
1- <input checked="" type="checkbox"/> X=2	9- <input checked="" type="checkbox"/> Y=2
2- <input type="checkbox"/> X=3	A- <input type="checkbox"/> Y=3
3- <input type="checkbox"/> X=4	B- <input type="checkbox"/> Y=4
4- <input type="checkbox"/> X=5	C- <input type="checkbox"/> Y=5
5- <input type="checkbox"/> X=6	D- <input type="checkbox"/> Y=6
6- <input type="checkbox"/> X=7	E- <input type="checkbox"/> Y=7
7- <input type="checkbox"/> X=8	F- <input type="checkbox"/> Y=8
<input type="button" value="終了"/>	

拡大設定メニュー

3-表示

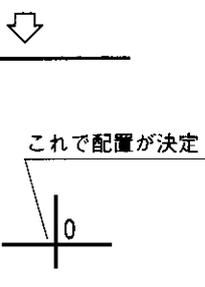
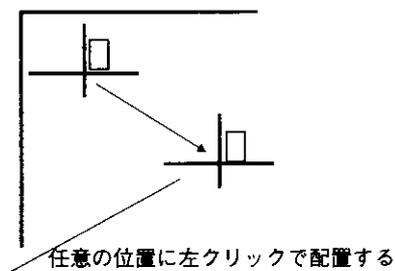
テンキーで入力するデータの文字色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. フォアカラーとバックカラー対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

フォアカラー		バックカラー	
0- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	9- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
1- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	A- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
2- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	B- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
3- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	C- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
4- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	D- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
5- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	E- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
6- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	F- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
7- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	G- <input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
8- <input type="checkbox"/> フリック	<input checked="" type="checkbox"/>	H- <input type="checkbox"/> フリック	<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="button" value="終了"/>			

表示メニュー

テンキー入力表示の配置方法



4-□位置

入力表示位置を配置します。

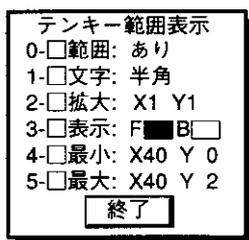
- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを任意の位置に移動させ、左クリックで確定します。

3. [終了] を左クリックします。

(6) テンキー範囲表示の作成

範囲された数値を表示する位置などを設定します。

- 1. 6-□範囲表示を左クリックします。
テンキー範囲表示メニューが表示されます。
- 2. テンキー範囲表示メニュー内を編集します。



テンキー範囲表示メニュー

0-□範囲表示

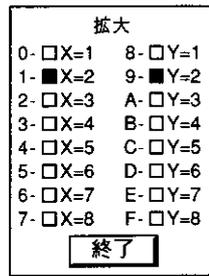
- a. チェックボックスを左クリックします。
あり/なしの切り替えを行ないます。
以降はありを選択した場合のみ行ないます。

1-□文字

- a. チェックボックスを左クリックします。半角/全角の切り替えを行ないます。

2-□拡大

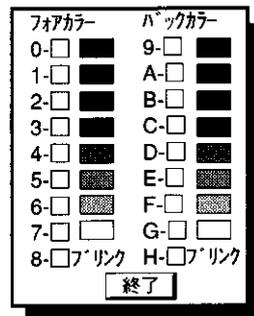
- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. X, Yの拡大係数に対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。



拡大設定メニュー

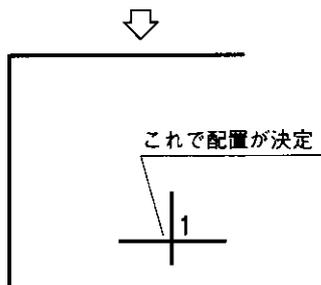
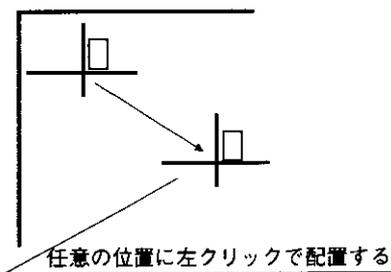
3-□表示

- 表示色を設定します。
- a. チェックボックスを左クリックします。
 - b. フォアカラーとバックカラー対応するチェックボックスを左クリックします。
 - c. [終了] を左クリックします。



表示メニュー

テンキー最小表示の配置方法



最大表示は配置すると 2 と表示されます。

4-□最小

- 最小値表示位置を配置します。
- a. チェックボックスを左クリックします。
 - b. マウスマウスカーソルを任意の位置に移動させ、左クリックで確定します。

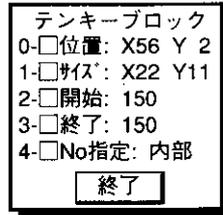
5-□最大

- 最大値表示位置を配置します。
- a. チェックボックスを左クリックします。
 - b. マウスマウスカーソルを任意の位置に移動させ、左クリックで確定します。

3. [終了] を左クリックします。

(7) テンキーブロック表示領域の設定

テンキーより入力する領域（テンキーブロック）を作成します。

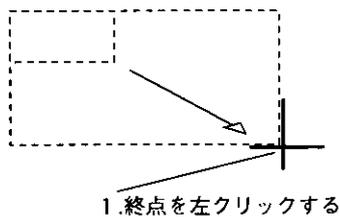


テンキーブロックメニュー

1. 7-テンキーブロックを左クリックします。
テンキーブロックメニューが表示されます。
2. テンキーブロックメニュー内を編集します。

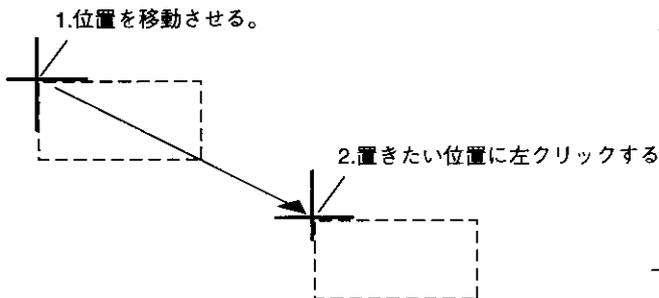
領域の位置・サイズの設定

(最初に設定する場合)



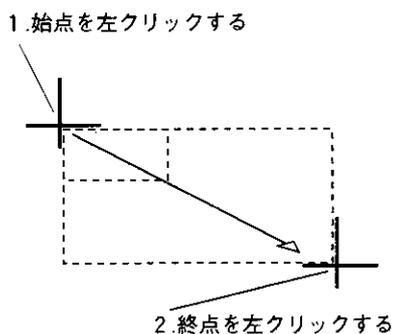
領域の位置設定

(2回目以降)



領域のサイズ設定

(2回目以降)



0-位置

最初に設定する場合

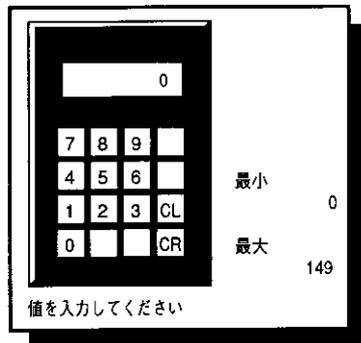
- a. 領域の位置とサイズを設定します。1-位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
- b. 領域の始点を左クリックで指定します。
- c. 領域を広げ、終点を左クリックします。

一度設定した位置を変更する場合

- a. 1-位置チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

一度設定したサイズを変更する場合

- a. 2-サイズ チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。



No設定テンキー

2-開始

テンキーブロックの使用範囲の開始Noを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、値を設定してください。

3-終了

テンキーブロックの使用範囲の終了Noを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、値を設定してください。

4-No指定

テンキーブロックのNo指定の方法を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。外部／内部の切り替えを行ないます。

3.設定を終えると [終了] を左クリックします。

〔2〕テンキーモード（ブロック形式）の設定

テンキー	
0- <input type="checkbox"/> 形式:ブロック	4- <input type="checkbox"/> テンキースイッチ
1- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	5- <input type="checkbox"/> 入力表示: 設定
2- <input type="checkbox"/> リハース: あり	6- <input type="checkbox"/> 範囲表示: あり
3- <input type="checkbox"/> HEX: なし	7- <input type="checkbox"/> テンキーブロック
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

テンキーメニュー

ブロック形式の特徴は以下の通りです。

1 テンキーブロック内のデータ表示の桁数、小数点、数字形式を参照し、システムメモリ 書込エリア n + 2、3、4 にデータを書き込みます。入力範囲の設定ができます。

設定は以下の要領で行なってください。

(1) 形式の設定

形式
0- <input type="checkbox"/> 直接
1- <input type="checkbox"/> 間接
2- <input type="checkbox"/> ブロック
3- <input type="checkbox"/> ブロック*イレク
4- <input type="checkbox"/> マ好

形式メニュー

0-形式

- a. 0-形式のチェックボックスを左クリックします。
- b. 形式メニューが表示されますので、2-ブロックのチェックボックスを左クリックで選択します。

(2) メモリの設定

1-メモリ

PCがZM本体に指示するためのメモリを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. メモリ設定メニューが表示されます。任意のメモリの種類に該当するチェックボックスを左クリックします。
- c. メモリ値を設定し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

(3) 項目の設定

2-リバース

データ値の変更を行なう数字表示を反転（リバース）表示するかを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。あり／なしの切り替えを行ないます。

HEX	
0- <input type="checkbox"/> HEXキー:	あり
1- <input type="checkbox"/> HEX以外:	0
2- <input type="checkbox"/> HEX[4-9]:	0
3- <input type="checkbox"/> HEX[A-F]:	0
<input type="button" value="終了"/>	

HEXメニュー

3-HEX

HEXキーを使用するかを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
 b. HEXメニューが表示されます。
 c. 0-HEXキー チェックボックスを左クリックします。あり／なしの切り替えを行ないます。
 d. [終了] キーを左クリックしてください。

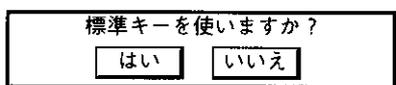
（ありに設定すると、1-HEX以外以降の項目が出てきますが、あとでテンキースイッチを作成した際に、自動的に設定されるので現在は設定しなくて結構です。-ただし、標準キーを設定した場合）

HEXはグラフィックライブラリグループ7で設定してください。

(4) テンキースイッチの作成 (標準キー)

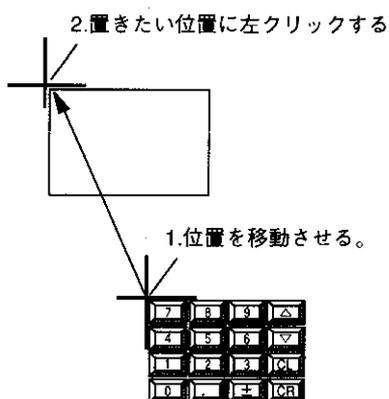
テンキー範囲するためのスイッチを作成します。

① テンキースイッチの配置



1. 4-□テンキースイッチのチェックボックスを左クリックします。
2. 「標準キーを使いますか?」と表示されますので [はい] を左クリックします。

標準キーの配置



3. 標準キー選択メニューが表示されますので、任意の標準キーのメニューを左クリックします。
4. 画面右隅に選択した標準テンキーが表示されます。テンキーを配置したい位置にマウスカーソルを移動させ、左クリックで確定します。

② テンキースイッチの色設定

1. 4-□テンキースイッチのチェックボックスを左クリックします。
2. テンキースイッチメニューが表示されます。
 - 5-□カラーを左クリックすると、マウスカーソルがSELマークに変わります。スイッチを左クリックするとスイッチカラー設定メニューが表示されますので、色設定を行ないます。(6・51ページ参照)

(5) テンキー入力表示の作成

テンキー入力表示	
0- <input type="checkbox"/>	入力表示: 設定
1- <input type="checkbox"/>	文字: 半角
2- <input type="checkbox"/>	拡大: X1 Y1
3- <input type="checkbox"/>	表示: F <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>
4- <input type="checkbox"/>	位置: X40 Y 0
<input type="button" value="終了"/>	

テンキー入力表示メニュー

入力された数値を表示する位置などを設定します。

1. 5-入力表示を左クリックします。
テンキー入力表示メニューが表示されます。
2. テンキー入力表示メニュー内を編集します。

0-入力表示

テンキーで入力した数値を表示する場所を設定します。

a. 設定

テンキー入力表示メニューの1～4を設定します。

b. データ

数値データの変更対象となっている数字表示の上に表示されます。

1-文字

- a. チェックボックスを左クリックします。半角/全角の切り替えを行ないます。

2-拡大

テンキーで入力する数値データの拡大係数を決定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. X, Yの拡大係数に対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

拡大			
0- <input type="checkbox"/>	X=1	8- <input type="checkbox"/>	Y=1
1- <input type="checkbox"/>	X=2	9- <input type="checkbox"/>	Y=2
2- <input type="checkbox"/>	X=3	A- <input type="checkbox"/>	Y=3
3- <input type="checkbox"/>	X=4	B- <input type="checkbox"/>	Y=4
4- <input type="checkbox"/>	X=5	C- <input type="checkbox"/>	Y=5
5- <input type="checkbox"/>	X=6	D- <input type="checkbox"/>	Y=6
6- <input type="checkbox"/>	X=7	E- <input type="checkbox"/>	Y=7
7- <input type="checkbox"/>	X=8	F- <input type="checkbox"/>	Y=8
<input type="button" value="終了"/>			

拡大設定メニュー

3-表示

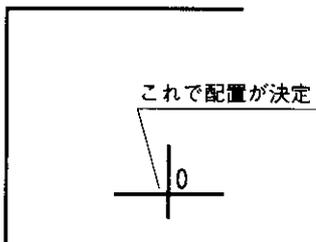
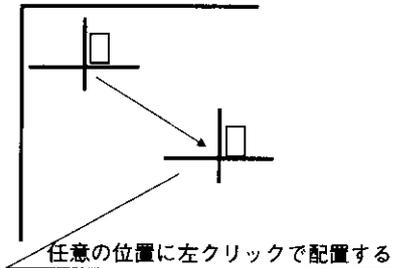
テンキーで入力するデータの文字色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. フォアカラーとバックカラー対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

フォアカラー		バックカラー	
0- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	9- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	A- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	B- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	C- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	D- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	E- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	F- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	G- <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8- <input type="checkbox"/>	フ'リンク	H- <input type="checkbox"/>	フ'リンク
<input type="button" value="終了"/>			

表示メニュー

テンキー入力表示の配置方法



4-□位置

入力表示位置を配置します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを任意の位置に移動させ、左クリックで確定します。

3. [終了] を左クリックします。

(6) テンキー範囲表示の設定

範囲された数値を表示する位置などを設定します。

1. 6-□範囲表示を左クリックします。

テンキー範囲表示メニューが表示されます。

2. テンキー範囲表示メニュー内を編集します。



テンキー範囲表示メニュー

0-□範囲表示

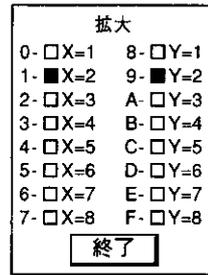
- a. チェックボックスを左クリックします。
あり／なしの切り替えを行ないます。
以降はありを選択した場合のみ行ないます。

1-□文字

- a. チェックボックスを左クリックします。半角/全角の切り替えを行ないます。

2-□拡大

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. X, Yの拡大係数に対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

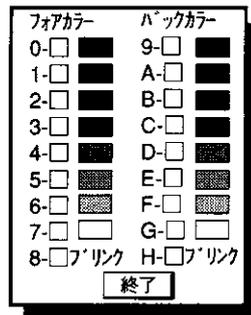


拡大設定メニュー

3-□表示

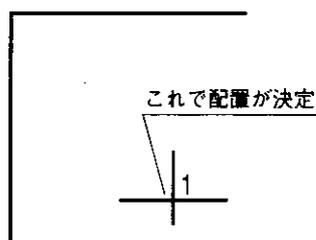
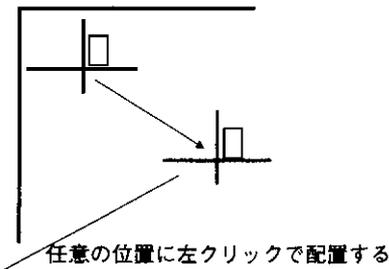
表示色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. フォアカラーとバックカラー対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。



表示メニュー

テンキー最小表示の配置方法



最大表示は配置すると 2 と表示されます。

4-□最小

最小値表示位置を配置します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを任意の位置に移動させ、左クリックで確定します。

5-□最大

最大値表示位置を配置します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを任意の位置に移動させ、左クリックで確定します。

3. [終了] を左クリックします。

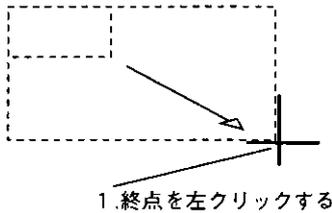
テンキーブロック
 0-位置: X56 Y 2
 1-サイズ: X22 Y11
 2-開始: 150
 3-終了: 150
 4-No指定: 内部

(7) テンキーブロック表示領域の設定

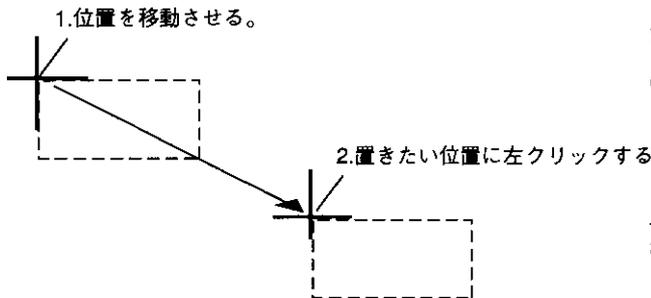
テンキーより入力する領域 (テンキーブロック) を作成します。

テンキーブロック メニュー

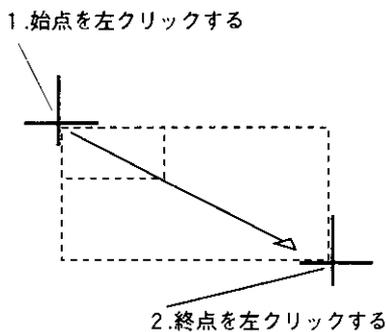
領域の位置・サイズの設定
 (最初に設定する場合)



領域の位置設定
 (2回目以降)



領域のサイズ設定
 (2回目以降)



No設定テンキー

0				
7	8	9		
4	5	6		
1	2	3	CL	
0			CR	

最小 0
 最大 149
 値を入力してください

1. 7-テンキーブロックを左クリックします。
 テンキーブロックメニューが表示されます。

2. テンキーブロックメニュー内を編集します。

0-位置

最初に設定する場合

- a. 領域の位置とサイズを設定します。0-位置を左クリックします。メニューが消え、グリットが表示されます。
- b. 領域の始点を左クリックで指定します。
- c. 領域を広げ、終点を左クリックします。

一度設定した位置を変更する場合

- a. 0-位置のチェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

一度設定したサイズを変更する場合

- a. 1-サイズのチェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

2-開始

テンキーブロックの開始Noを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、値を設定してください。

3-終了

テンキーブロックの終了Noを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、値を設定してください。

3. 設定を終えると、[終了] を左クリックします。

〔3〕 テンキーモード（間接形式）の設定

テンキー	
0- <input type="checkbox"/> 形式:間接	4- <input type="checkbox"/> テンキースイッチ
1- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	5- <input type="checkbox"/> 入力表示: 設定
2- <input type="checkbox"/> リハース: あり	6- <input type="checkbox"/> 範囲表示:
3- <input type="checkbox"/> HEX: なし	7- <input type="checkbox"/> テンキーロック
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

テンキーメニュー

間接形式の特徴は以下の通りです。

外部機器からスクリーンに設定されているデータ表示No、ディビジョンNoを指定します。

設定は以下の要領で行なってください。

(1) 形式の設定

形式
0- <input type="checkbox"/> 直接
1- <input type="checkbox"/> 間接
2- <input type="checkbox"/> アロック
3- <input type="checkbox"/> アロックがイレ外
4- <input type="checkbox"/> マフ

形式メニュー

0-形式

- a. 0-形式のチェックボックスを左クリックします。
- b. 形式メニューが表示されますので、1-間接のチェックボックスを左クリックで選択します。

(2) メモリの設定

1-メモリ

テンキーメモリを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. メモリ設定メニューが表示されます。任意のメモリの種類に該当するチェックボックスを左クリックします。
- c. メモリ値を設定し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

(3) 項目の設定

H E X	
0- <input type="checkbox"/> H E Xキー:	あり
1- <input type="checkbox"/> H E X以外:	0
2- <input type="checkbox"/> H E X [4-9]:	0
3- <input type="checkbox"/> H E X [A-F]:	0
<input type="button" value="終了"/>	

H E X設定メニュー

2-リバース

データ値の変更を行なう数字表示を反転（リバース）表示するかを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。あり／なしの切り替えを行ないます。

3-H E X

H E Xキーを使用するか設定します。

- b. チェックボックスを左クリックします。
- c. H E Xメニューが表示されます。
- d. 0-H E Xキーのチェックボックスを左クリックします。あり／なしの切り替えを行ないます。
- e. [終了] キーを左クリックしてください。
（ありに設定すると、1-H E X以外以降の項目が出てきますが、あとでテンキースイッチを作成した際に、自動的に設定されるので現在は設定しなくて結構です。-ただし、標準キーを設定した場合）

(4) テンキースイッチの作成（標準キー）

テンキースイッチを作成します。7・24ページを参照願います。

(5) テンキー入力表示の作成

テンキー入力表示を作成します。7・25ページを参照願います。

〔4〕 テンキーモード（直接形式）の設定

テンキー	
0- <input type="checkbox"/> 形式:直接	4- <input type="checkbox"/> テンキースイッチ
1- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	5- <input type="checkbox"/> 入力表示: 設定
2- <input type="checkbox"/> リソース:	6- <input type="checkbox"/> 範囲表示:
3- <input type="checkbox"/> HEX:	7- <input type="checkbox"/> テンキーロック

テンキーメニュー

直接形式の特徴は以下の通りです。

入力桁数、小数点、数字の形式を外部機器からメモリに指定します。

設定は以下の要領で行なってください。

（1）形式の設定

形式
0- <input type="checkbox"/> 直接
1- <input type="checkbox"/> 間接
2- <input type="checkbox"/> 7ロック
3- <input type="checkbox"/> 7ロック/イレク
4- <input type="checkbox"/> 7オフ

形式メニュー

0-形式

- a. 0-形式のチェックボックスを左クリックします。
- b. 形式メニューが表示されますので、0-直接のチェックボックスを左クリックで選択します。

（2）メモリの設定

1-メモリ

テンキーメモリを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. メモリ設定メニューが表示されます。任意のメモリの種類に該当するチェックボックスを左クリックします。
- c. メモリ値を設定し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

（3）テンキースイッチの作成（標準キー）

テンキースイッチを作成します。7・24ページを参照願います。

（4）テンキー入力表示の作成

テンキー入力表示を作成します。7・25ページを参照願います。

〔5〕テンキーモード(マルチテンキー)の設定

他のテンキーモードでは、テンキーブロックでデータを設定する場合に、テンキーモード内で設定したデータしか設定できませんでしたが、他のディビジョンのデータも設定可能です。

必要なときにオーバーラップ内にテンキーを表示させてデータを設定できます。設定については、テンキーモードとデータ表示の2箇所で行います。

- ・テンキーモード形式が[マルチテンキー]で、データ表示が[テンキーブロック]の場合、自動的にリンクして[ブロックダイレクト]の動作を行います。
- ・テンキーモード形式の[マルチテンキー]と、データ表示の[テンキーブロック]は違うディビジョンであっても同じディビジョンであってもかまいません。
- ・データ表示のテンキーブロック設定は、1スクリーンにつき1つとなります。
(データの設定は、テンキーブロックに設定されている分だけできます。もちろんテンキーブロックを複数設定することも可能です。)
- ・テンキーモードの形式が[テンキーブロック][ブロックダイレクト]で、データ表示にテンキーブロックの設定を行った場合はエラーになります。
- ・テンキーブロックの変更は、[+ブロック][−ブロック][ブロック]スイッチで行いますが、同じディビジョンのモードに前記スイッチを使用するモードがある場合には、モードが優先されます。

(1) 形式の設定

0-□形式

- a. 0-□形式のチェックボックスを左クリックします。
- b. 形式メニューが表示されますので、4-□マルチのチェックボックスを左クリックで選択します。

(2) メモリの設定

1-□メモリ

- テンキーメモリを設定します。
- a. チェックボックスを左クリックします。
 - b. メモリ設定メニューが表示されます。任意のメモリの種類に該当するチェックボックスを左クリックします。
 - c. メモリ値を設定し、[終了]ボタンを左クリックしてください。

(3) テンキースイッチの作成(標準キー)

テンキースイッチを作成します。7・24ページを参照願います。

(4) テンキー入力表示の設定

テンキー入力表示を作成します。7・25ページを参照願います。

(5) テンキー範囲表示の作成

テンキー範囲表示を作成します。7・26ページを参照願います。

データ表示については、6・61ページを参照願います。

●データ編集●

7-6 グラフモード

グラフは縦バー、横バー、円グラフの3種類あります。
範囲表示の設定も可能です。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフィック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input type="checkbox"/> グラフィックリレー
2- <input type="checkbox"/> バー	9- <input type="checkbox"/> トレンド
3- <input type="checkbox"/> ダイレクト	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> リレーグラフ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプル
6- <input checked="" type="checkbox"/> グラフ	

モード選択メニュー

左クリックする

グラフ	
0- <input type="checkbox"/> メモリ	: 09000
1- <input type="checkbox"/> No	: 0
2- <input type="checkbox"/> タイプ	:
3- <input type="checkbox"/> 位置	:
4- <input type="checkbox"/> サイズ	:
5- <input type="checkbox"/> 表示	:
6- <input type="checkbox"/> 最大	:
7- <input type="checkbox"/> 枠	:
8- <input type="checkbox"/> 形式	: [-1]
9- <input type="checkbox"/> ポイント	: [+1]
A- <input type="checkbox"/> 参照	:
[挿入] [削除] [ダミー]	
[モード] [実行] [中止]	

グラフメニュー

グラフモード編集に入るためには、モード設定の、6-グラフのチェックボックスを左クリックします。

グラフモードメニューが表示されます。

グラフモードではグラフが最大8個まで設定できます。

メモリの設定

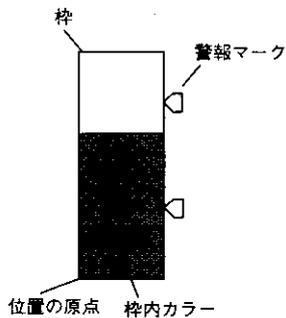
グラフの先頭メモリを設定します。

グラフメモリはグラフ全部の先頭メモリとなります。

- 0-メモリのチェックボックスを左クリックします。
- メモリメニューが表示されますので、任意のメモリに該当するチェックボックスを左クリックで選択します。
- メモリ値を入力し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

〔1〕 縦バーグラフの作成

縦バーグラフ（警報あり）



縦バーグラフの特長は以下の通りです。
標準表示、偏差表示ができます。
警報表示ができます。

設定は以下の通りです。

グラフ	
0- <input type="checkbox"/> メモリ	: 09000
1- <input type="checkbox"/> No	: 0
2- <input type="checkbox"/> タイプ	: 縦バー
3- <input type="checkbox"/> 位置	: X220 Y311
4- <input type="checkbox"/> サイズ	: X33 Y233
5- <input type="checkbox"/> 表示	: W <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/>
6- <input type="checkbox"/> 最大	: 100
7- <input type="checkbox"/> 枠	: あり
8- <input type="checkbox"/> 形式	: 標準 <input type="button" value="+1"/>
9- <input type="checkbox"/> ポイント	: 2 <input type="button" value="-1"/>
A- <input type="checkbox"/> 警報	: あり
<input type="button" value="挿入"/> <input type="button" value="削除"/> <input type="button" value="ダミー"/>	
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

グラフモードメニュー（縦バー設定の場合）

（1） グラフタイプの設定

グラフタイプ	
0- <input type="checkbox"/> 縦バー	
1- <input type="checkbox"/> 横バー	
2- <input type="checkbox"/> 円グラフ	
3- <input type="checkbox"/> パネル	

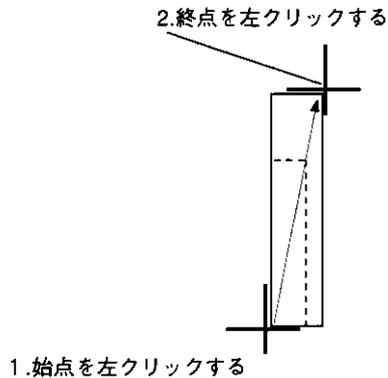
グラフタイプメニュー

2-タイプ

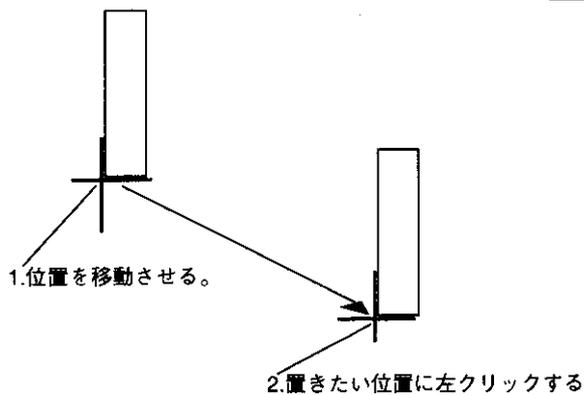
グラフのタイプを決めます。

- a. 2-タイプのチェックボックスを左クリックします。
- b. グラフメニューが表示されますので、0-縦バーのチェックボックスを左クリックします。

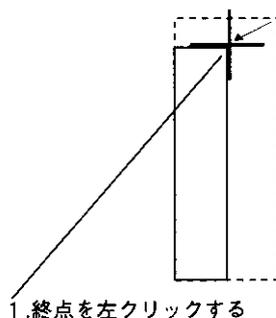
領域の位置・サイズの設定
(最初に設定する場合)



領域の位置設定
(2回目以降)



領域のサイズ設定
(2回目以降)



(2) グラフの配置

縦バーグラフの領域を設定します。

① 最初に設定する場合

- a. 領域の位置とサイズを設定します。3-□位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
- b. 領域の始点を左クリックで指定します。
- c. 領域を広げ、終点を左クリックします。

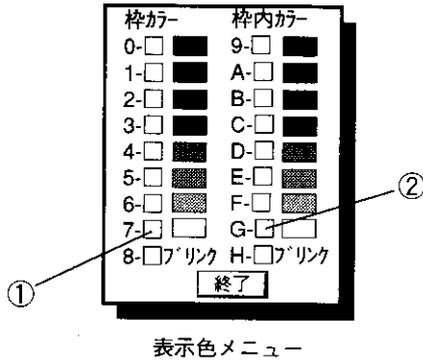
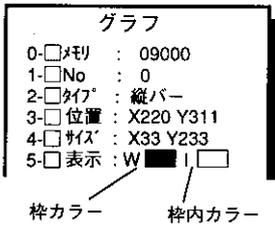
② 一度設定した位置を変更する場合

- a. 3-□位置チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

③ 一度設定したサイズを変更する場合

- a. 4-□サイズ チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

縦バーグラフを設定するために、以下の項目を設定してください。



(3) 項目の設定

5-表示

表示色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 枠カラーと枠内カラーに対応するチェックボックスを左クリックします。

ZM-30L/30E、ZM-40L、ZM-61Eで 사용되는場合は枠カラーを①に、枠内カラーを②に設定願います。

- c. [終了] を左クリックします。

6-最大

グラフの最大値を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、任意の値を設定し、[CR] ボタンを左クリックします。

7-枠

枠の有無を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。あり/なしが交代で切り替えられます。

8-形式

標準/偏差を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。標準/偏差が交代で切り替えられます。

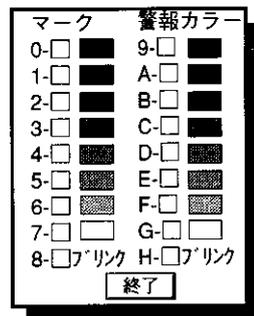
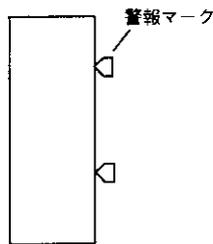
9-ポイント

グラフのポイント数を設定します。

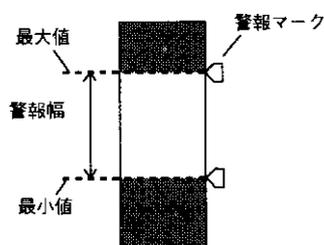
- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、ポイントの値を設定し、[CR] ボタンを左クリックします。



警報メニュー



表示色メニュー



警報カラーとは

グラフの現在値が  の範囲になると表示する色です。

A-警報

グラフの警報を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックすると警報設定メニューが表示されます。

0-警報

警報の有無を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。あり/なしが交代で切り替えられます。

1-マーク表示

マーク表示の有無を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。あり/なしが交代で切り替えられます。

2-表示

表示色を設定します。

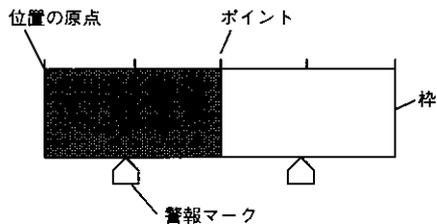
- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 枠カラーと枠内カラー対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

M: マークカラー

K: 警報カラー

[2] 横バーグラフの作成

横バーグラフ (警報あり)



横バーグラフの特徴は以下の通りです。
標準表示、偏差表示ができます。
警報表示ができます。

設定は以下の通りです。

グラフ	
0- <input type="checkbox"/> メモリ	: 09000
1- <input type="checkbox"/> No	: 0
2- <input type="checkbox"/> タイプ	: 横バー
3- <input type="checkbox"/> 位置	: X310 Y72
4- <input type="checkbox"/> サイズ	: X227 Y55
5- <input type="checkbox"/> 表示	: W <input type="checkbox"/> I <input type="checkbox"/>
6- <input type="checkbox"/> 最大	: 100
7- <input type="checkbox"/> 枠	: あり
8- <input type="checkbox"/> 形式	: 標準 <input type="button" value="+1"/>
9- <input type="checkbox"/> ポイント	: 2 <input type="button" value="-1"/>
A- <input type="checkbox"/> 警報	: なし
<input type="button" value="挿入"/> <input type="button" value="削除"/> <input type="button" value="ダミー"/>	
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

グラフモードメニュー (横バー設定の場合)

7

(1) グラフタイプの設定

グラフタイプ	
0- <input type="checkbox"/> 縦バー	
1- <input type="checkbox"/> 横バー	
2- <input type="checkbox"/> 円グラフ	
3- <input type="checkbox"/> パネル	

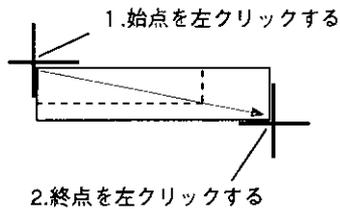
グラフタイプメニュー

2-タイプ

グラフのタイプを決めます。

- a. 2-タイプのチェックボックスを左クリックします。
- b. グラフメニューが表示されますので、1-横バーのチェックボックスを左クリックします。

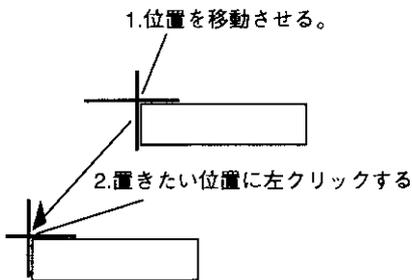
(2) グラフの配置

領域の位置・サイズの設定
(最初に設定する場合)

横バーグラフの領域を設定します。

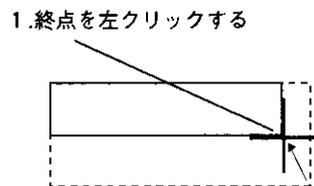
① 最初に設定する場合

- a. 領域の位置とサイズを設定します。3-位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
- b. 領域の始点を左クリックで指定します。
- c. 領域を広げ、終点を左クリックします。

領域の位置設定
(2回目以降)

② 一度設定した位置を変更する場合

- a. 3-位置のチェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

領域のサイズ設定
(2回目以降)

③ 一度設定したサイズを変更する場合

- a. 4-サイズのチェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

(3) 項目の設定

横バーグラフを設定するために、以下の項目を設定してください。

- 5-表示
- 6-最大
- 7-枠
- 8-形式
- 9-ポイント
- A-警報

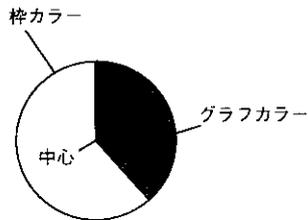
操作方法は7・44ページ以降を参照願います。

[3] 円グラフの作成

円グラフの特長は以下の通りです。

設定は以下の通りです。

円グラフ



グラフ	
0-□種類 :	09000
1-□No :	3
2-□タイプ :	円グラフ
3-□中心 :	X100 Y188
4-□r,d :	58:70
5-□表示 :	W <input type="text"/> i <input type="text"/>
6-□最大 :	50
7-□枠 :	あり <input type="checkbox"/>
8-□パターン :	<input type="checkbox"/> +1
9-□アイコン :	<input type="checkbox"/> -1
A-□警報 :	
<input type="button" value="挿入"/> <input type="button" value="削除"/> <input type="button" value="ダミー"/>	
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

グラフモードメニュー (円グラフ設定の場合)

(1) グラフタイプの設定

2-□タイプ

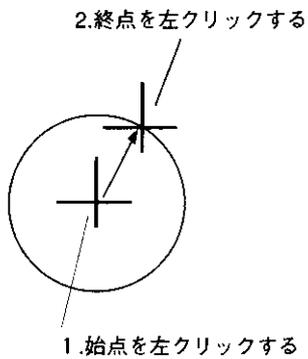
グラフのタイプを決めます。

- 2-□タイプのチェックボックスを左クリックします。
- グラフメニューが表示されますので、2-□円グラフのチェックボックスを左クリックします。

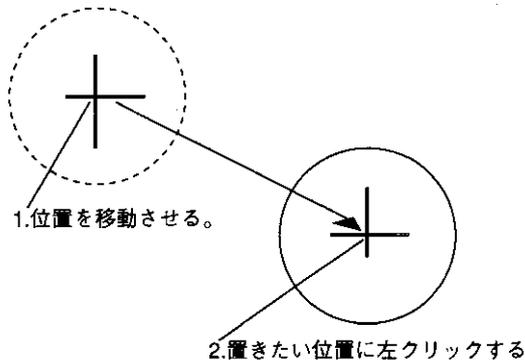
グラフタイプ	
0-□縦バー	<input type="checkbox"/>
1-□横バー	<input type="checkbox"/>
2-□円グラフ	<input checked="" type="checkbox"/>
3-□パネル	<input type="checkbox"/>

グラフタイプメニュー

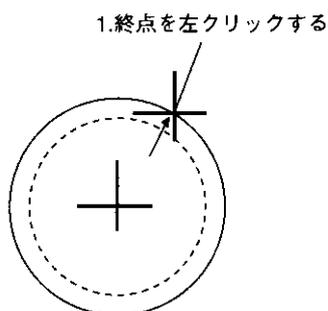
領域の位置・サイズの設定
(最初に設定する場合)



領域の位置設定
(2回目以降)



領域のサイズ設定
(2回目以降)



(2) グラフの配置

円グラフの領域を設定します。

① 最初に設定する場合

1. 領域の位置とサイズを設定します。3-□中心を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
2. 円の中心を左クリックで指定します。
3. 円の半径を広げ、終点を左クリックします。

② 一度設定した位置を変更する場合

1. 3-□中心のチェックボックスを左クリックします。
2. マウスイカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

③ 一度設定したサイズを変更する場合

1. 4-□ r : d のチェックボックスを左クリックします。
2. マウスイカーソルで領域を再設定し、左クリックで確定します。

(3) 項目の設定

円グラフを設定するために、以下の項目を設定してください。

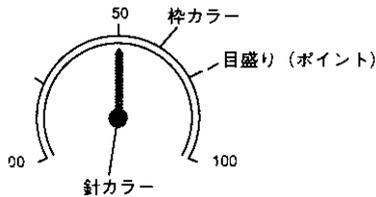
- 5-□表示
- 6-□最大

操作方法は7・44ページ以降を参照願います。

[4] パネルメータの作成

パネルメータの特長は以下の通りです。

パネルメータ



設定は以下の通りです。

グラフ	
0- <input type="checkbox"/> 種類 :	09000
1- <input type="checkbox"/> No :	0
2- <input type="checkbox"/> タイプ :	
3- <input type="checkbox"/> 位置 :	
4- <input type="checkbox"/> 単位 :	
5- <input type="checkbox"/> 表示 :	
6- <input type="checkbox"/> 最大 :	
7- <input type="checkbox"/> 枠 :	<input type="text" value="+1"/>
8- <input type="checkbox"/> 形式 :	<input type="text" value="-1"/>
9- <input type="checkbox"/> 単位 :	
A- <input type="checkbox"/> 警報 :	
<input type="button" value="挿入"/> <input type="button" value="削除"/> <input type="button" value="ダミー"/>	
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

グラフモードメニュー (パネルメータ設定の場合)

(1) グラフタイプの設定

グラフタイプ	
0- <input type="checkbox"/> 縦バー	
1- <input type="checkbox"/> 横バー	
2- <input type="checkbox"/> 円グラフ	
3- <input type="checkbox"/> パネル	

グラフタイプメニュー

2- タイプ

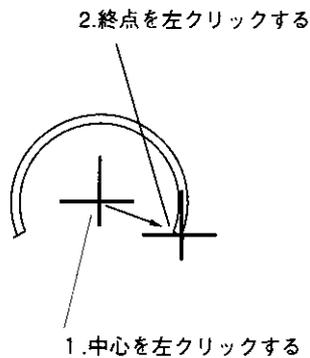
グラフのタイプを決めます。

- a. 2- タイプのチェックボックスを左クリックします。
- b. グラフメニューが表示されますので、3- パネルのチェックボックスを左クリックします。

(2) グラフの配置

領域の位置・サイズの設定

(最初に設定する場合)



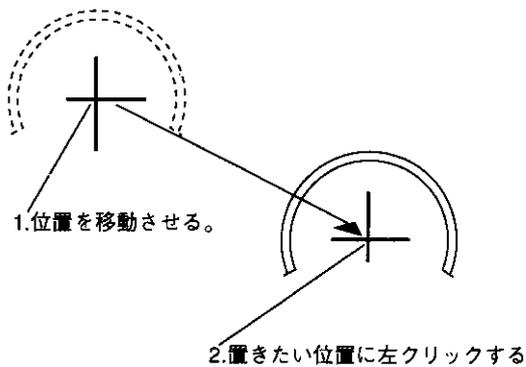
パネルメータの領域を設定します。

① 最初に設定する場合

- a. 中心座標とパネルメータの大きさを設定します。3-中心を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
- b. パネルの中心を左クリックで指定します。
- c. 半径を広げ、終点を左クリックします。

領域の位置設定

(2回目以降)

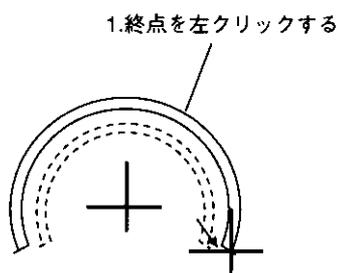


② 一度設定した位置を変更する場合

- a. 3-中心チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

領域のサイズ設定

(2回目以降)



③ 一度設定したサイズを変更する場合

- a. 4-r : d チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルでパネルの大きさと角度を設定しなおし、左クリックで確定します。

(3) 項目の設定

パネルメータを設定するために、以下の項目を設定してください。

- 5-表示
- 6-最大

操作方法は7・44ページ以降を参照してください。

〔5〕 その他のスイッチの使用法

グラフを挿入しますか？

- ① 〔挿入〕：現在編集中的No.の後にグラフをひとつ挿入します。
1. 〔挿入〕 を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
 2. 〔はい〕 を左クリックします。現在編集中的No.をひとつインクリメントし、コピーされます。

グラフを削除しますか？

- ② 〔削除〕：現在編集中的No.を削除します。
1. 〔削除〕 を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
 2. 〔はい〕 を左クリックします。

グラフをダミーにしますか？

- ③ 〔ダミー〕：現在編集中的No.をダミーにします。
(画面上に表示させなくします。)
1. 〔ダミー〕 を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
 2. 〔はい〕 を左クリックします。

④ 〔+1〕 , 〔-1〕

- 〔+1〕 ボタンを左クリックすると、現在編集中的No.よりインクリメントしたNo.の編集に移ります。
- 〔-1〕 ボタンを左クリックすると、現在編集中的No.よりデクリメントしたNo.の編集に移ります。

- ⑤ 〔実行〕：設定したデータを保存し、データ表示編集を終了します。
1. 〔実行〕 ボタンを左クリックします。

●データ編集●

7-7 グラフィックモード

外部指令は、指定したパラメータを外部メモリで表示グラフィックライブラリを変えたり、動画させたりします。

一方、内部指令はあらかじめ表示するグラフィックライブラリを設定しておき、スイッチで表示を切り替えます。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフィック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input type="checkbox"/> グラフィックリレー
2- <input type="checkbox"/> ハッシュ	9- <input type="checkbox"/> トレント
3- <input type="checkbox"/> タイル外	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> リレーサブ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプル
6- <input type="checkbox"/> グラフ	

スクリーン編集メニュー

グラフィックモードに入るためには、モード設定の、7-グラフィックのチェックボックスを左クリックします。

左クリックする

グラフィックメニューが表示されます。

グラフィック	
0- <input type="checkbox"/> 位置	5- <input type="checkbox"/> パラメータ: 0
1- <input type="checkbox"/> サイズ	6- <input type="checkbox"/> 初期グラフィック:
2- <input type="checkbox"/> 指令:外部	7- <input type="checkbox"/> MINグラフィック:
3- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	8- <input type="checkbox"/> MAXグラフィック:
4- <input type="checkbox"/> グループ: 0	

グラフィックモードメニュー

〔1〕 外部指令の場合の設定

グラフィック	
0- <input type="checkbox"/> 位置	5- <input type="checkbox"/> パラメータ: 0
1- <input type="checkbox"/> サイズ	6- <input type="checkbox"/> 初期グラフィック:
2- <input type="checkbox"/> 指令:外部	7- <input type="checkbox"/> MINグラフィック:
3- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	8- <input type="checkbox"/> MAXグラフィック:
4- <input type="checkbox"/> Gグループ: 0	
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

グラフィックモードメニュー (外部処理)

各設定項目を設定後は〔実行〕を左クリックしてください。

2-指令

指令を外部に設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。内部／外部と変わります。

3-メモリ

グラフィックNoを指定するメモリを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 左図のメニューが表示されますので、任意のメモリをクリックし、値を入力します。
- c. [終了] ボタンをクリックします。

4-Gグループ

グラフィックグループ (0～7) を指定します。

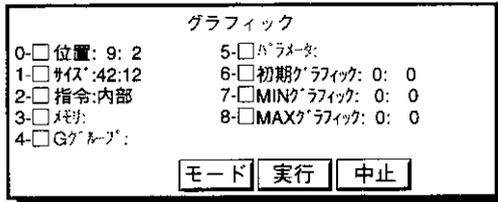
- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますのでGグループNo.を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。

5-パラメータ

パラメータ数を入力します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、パラメータ数を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。

〔2〕 内部指令の場合の設定



グラフィックモードメニュー（内部処理）

各設定項目を設定後は「実行」を左クリックしてください。

2- 指令

指令を内部に設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。内部／外部と変わります。

0- 位置

グラフィック領域を決定します。

最初に設定する場合

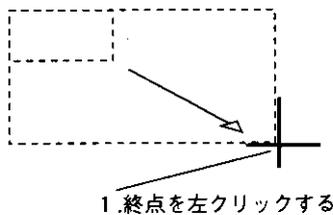
- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 始点を左クリックします。
- c. 終点を左クリックします。

一度設定した位置を変更する場合

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 始点を任意の位置へ移動し、左クリックします。

領域の位置・サイズの設定

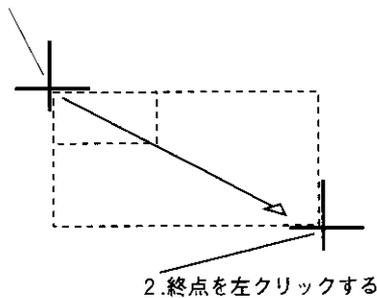
（最初に設定する場合）



領域のサイズ設定

（2回目以降）

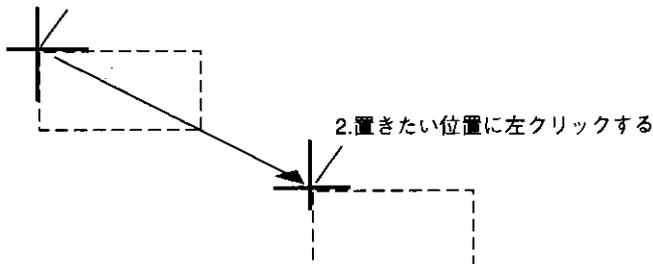
1. 始点を左クリックする



領域の位置設定

（2回目以降）

1. 位置を移動させる。

1- サイズ

サイズを指定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 終点を任意の位置へ移動し、左クリックします。

初期グラフィックNoを設定して下さい

グループNo : 0

グラフィックNo: 0

初期グラフィックNoメニュー

最小グラフィックNoを設定して下さい

グループNo : 0

グラフィックNo: 0

最小グラフィックNoメニュー

最大グラフィックNoを設定して下さい

グループNo : 0

グラフィックNo: 0

最大グラフィックNoメニュー

6-□初期グラフィック

初期に表示されるグラフィックを指定します。

- チェックボックスを左クリックします。左図のメニューが表示されます。
- グループNo.とグラフィックNo.を設定します。設定しない場合は、[指定なし]を左クリックしてください。
- [実行]で終了します。

7-□MINグラフィック

表示するグラフィックの最小値を指定します。

- チェックボックスを左クリックします。左図のメニューが表示されます。
- グループNo.とグラフィックNo.を設定します。
- [実行]で終了します。

8-□MAXグラフィック

表示するグラフィックの最大値を表示します。

- チェックボックスを左クリックします。左図のメニューが表示されます。
- グループNo.とグラフィックNo.を設定します。
- [実行]で終了します。

●データ編集●

7-8 グラフィックリレーモード

ビットのON/OFFで表示グラフィックライブラリを変えたりします。

1 グラフィック表示はON時のみの表示、2 グラフィック表示ではON/OFF時それぞれの表示を行ないます。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフィック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input checked="" type="checkbox"/> グラフィックリレー
2- <input type="checkbox"/> ハート	9- <input type="checkbox"/> トレンド
3- <input type="checkbox"/> タイル外	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> リレーサマ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプル
6- <input type="checkbox"/> グラフ	

モード設定メニュー

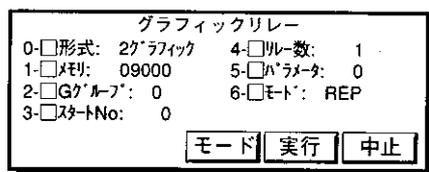
グラフィックモードに入るためには、モード選択の、8-グラフィックリレーのチェックボックスを左クリックしてください。

左クリックする

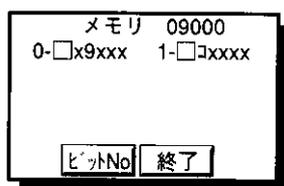
グラフィックリレーメニューが表示されます。

グラフィックリレー	
0- <input type="checkbox"/> 形式: 2グラフィック	4- <input type="checkbox"/> リレー数: 1
1- <input type="checkbox"/> 種類: 09000	5- <input type="checkbox"/> パラメータ: 0
2- <input type="checkbox"/> グループ: 0	6- <input type="checkbox"/> モード: REP
3- <input type="checkbox"/> スタートNo: 0	
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

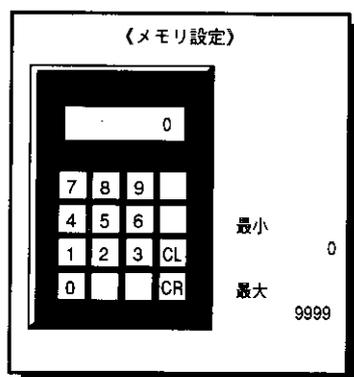
グラフィックリレーモードメニュー



グラフィックリレーメニュー



メモリ設定メニュー



メモリ設定テンキー

0-形式

グラフィックリレーの形式を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。1グラフィック、2グラフィックの選択が行えます。

1-メモリ

メモリの設定を行います。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 左図のメニューが表示されます。
任意のメモリを選択しますと、テンキーのメニューが表示されます。
- c. 任意のメモリ値を入力します。[CR] ボタンを左クリックします。

2-Gグループ

GグループNo.を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックするとテンキーのメニューが表示されます。
- b. 設定するGグループNo.値を入力します。
[CR] ボタンを左クリックします。

3-スタートNo.

グラフィックライブラリの開始No.を入力します。

- a. チェックボックスを左クリックするとテンキーのメニューが表示されます。
- b. 設定するスタートNo.値を入力します。[CR] ボタンを左クリックします。

7

4-リレー数

リレー数を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックするとテンキーのメニューが表示されます。
- b. 設定するリレー数を入力します。[CR] ボタンを左クリックします。

5-パラメータ

パラメータ数を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックするとテンキーのメニューが表示されます。
- b. 設定するパラメータ数を入力します。[CR] ボタンを左クリックします。

6-モード

XOR/REPの選択を行います。(2グラフィックのみ)

- a. チェックボックスを左クリックします。XOR/REPのどちらかに設定してください。

XOR……スクリーンにXORでグラフィックライブラリを重ねて表示します。

REP……スクリーンにグラフィックライブラリを上書きして表示します。

●スクリーン編集●

7-9 トレンドモード

トレンドモードは、トレンドグラフの表示を行なうためのモードです。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフイック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input type="checkbox"/> グラフイックリレー
2- <input type="checkbox"/> パージ	9- <input type="checkbox"/> トレンド
3- <input type="checkbox"/> ダイレクト	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> リレーサブ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプル
6- <input type="checkbox"/> グラフ	

モード選択メニュー

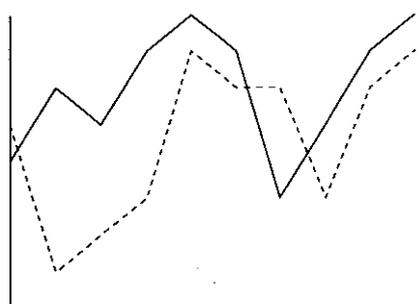
トレンドモードに入るためには、モード設定の、9-トレンドモードのチェックボックスを左クリックします。

左クリックする

トレンドメニューが表示されます。

トレンド	
0- <input type="checkbox"/> バックNo:	7- <input type="checkbox"/> トレンド数:
1- <input type="checkbox"/> 斜角:	8- <input type="checkbox"/> Y最大:
2- <input type="checkbox"/> 位置:	9- <input type="checkbox"/> ライン型:
3- <input type="checkbox"/> サイズ:	A- <input type="checkbox"/> No0:
4- <input type="checkbox"/> 枠:	B- <input type="checkbox"/> No1:
5- <input type="checkbox"/> 線幅:	C- <input type="checkbox"/> No2:
6- <input type="checkbox"/> 表示方向:	D- <input type="checkbox"/> No3:
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

トレンドモードメニュー



トレンドグラフ

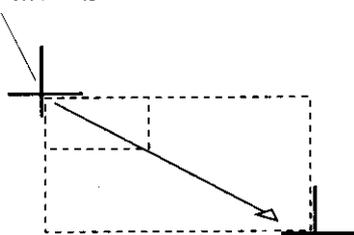
トレンドグラフの作成を行います。
各項目の設定を行なってください。

2-□位置

最初に設定する場合

- 領域の位置とサイズを設定します。2-□位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
- 領域の始点を左クリックで指定します。
- 領域を広げ、終点を左クリックします。

1. 始点を左クリックする

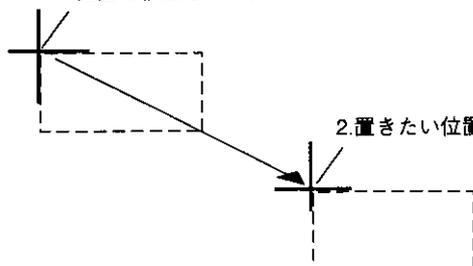


2. 終点を左クリックする

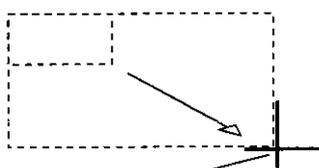
一度設定した位置を変更する場合

- 2-□位置チェックボックスを左クリックします。
- マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

1. 位置を移動させる。



2. 置きたい位置に左クリックする

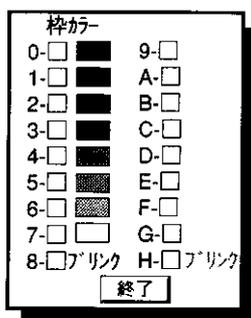


1. 終点を左クリックする

4- 枠

枠の有無を設定します。

- チェックボックスを左クリックし、あり/なしを設定します。

5- 枠カラー

枠の色を設定します。

- チェックボックスを左クリックします。
- 左図のメニューが表示されます。チェックボックスで色の選択を行います。
- [実行] ボタンを左クリックします。

6- 表示方向

トレンド表示の方向を設定します。

- チェックボックスを左クリックします。
- 左図のメニューが表示されますので、任意の方向のチェックボックスを左クリックします。

7- トレンド数

トレンド数の設定を行います。

- チェックボックスを左クリックします。
- テンキーのメニューが表示されますので、トレンド数の値を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。

8- Y最大

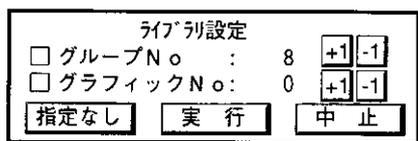
Y座標の最大値を設定します。

- チェックボックスを左クリックします。
- テンキーのメニューが表示されますので、最大値を入力し、[CR] キーを左クリックしてください。

9- ライブラリ

トレンドグラフに基準線などを表示したいときに使用します。

- チェックボックスを左クリックします。
- ライブラリ設定メニューが表示されますので、ライブラリ設定をしない場合は [指定なし] を左クリックしてください。
- グラフィックライブラリを設定する場合、グループNo、グラフィックNoを設定し、[実行] を左クリックしてください。



A-No.0 ~ D-No.3

各トレンドNo.の内容を設定します。

トレンドNo	
0- <input type="checkbox"/> メモリ:	09000
1- <input type="checkbox"/> パターン:	○
2- <input type="checkbox"/> カラー:	W
<input type="button" value="削除"/> <input type="button" value="終了"/>	

0-メモリ

- チェックボックスを左クリックします。
- メモリを設定します。

1-パターン

トレンドの線種、記号を設定します。

- チェックボックスを左クリックします。
- 左図のメニューが表示されますのでチェックボックスでパターンを選択します。

線種選択			
0- <input type="checkbox"/>	——	8- <input type="checkbox"/>	○
1- <input type="checkbox"/>	——	9- <input type="checkbox"/>	△
2- <input type="checkbox"/>	----	A- <input type="checkbox"/>	□
3- <input type="checkbox"/>	----	B- <input type="checkbox"/>	X
4- <input type="checkbox"/>		C- <input type="checkbox"/>	
5- <input type="checkbox"/>		D- <input type="checkbox"/>	
6- <input type="checkbox"/>		E- <input type="checkbox"/>	
7- <input type="checkbox"/>		F- <input type="checkbox"/>	
<input type="button" value="終了"/>			

カラー			
0- <input type="checkbox"/>	■	9- <input type="checkbox"/>	
1- <input type="checkbox"/>	■	A- <input type="checkbox"/>	
2- <input type="checkbox"/>	■	B- <input type="checkbox"/>	
3- <input type="checkbox"/>	■	C- <input type="checkbox"/>	
4- <input type="checkbox"/>	■	D- <input type="checkbox"/>	
5- <input type="checkbox"/>	■	E- <input type="checkbox"/>	
6- <input type="checkbox"/>	■	F- <input type="checkbox"/>	
7- <input type="checkbox"/>	□	G- <input type="checkbox"/>	
8- <input type="checkbox"/> アリンク		H- <input type="checkbox"/> アリンク	
<input type="button" value="終了"/>			

2-カラー

トレンドの色を設定します。

- チェックボックスを左クリックします。
- メニューが表示されますので、チェックボックスで色を選択します。

●データ編集●

7-10 統計グラフモード

グラフは縦バー、横バー、円グラフの3種類あります。

統計グラフ内では8つの分割が行なえます。

1 統計グラフモード内には4つまでの統計グラフが作成できます。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフ
1- <input type="checkbox"/> 列	8- <input type="checkbox"/> グラフ列
2- <input type="checkbox"/> ページ	9- <input type="checkbox"/> トント
3- <input type="checkbox"/> ダイレクト	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> 列グラフ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプル
6- <input type="checkbox"/> グラフ	

モード選択メニュー

統計グラフモード編集に入るためには、モード設定の、A-統計グラフのチェックボックスを左クリックします。

左クリック

統計グラフ	
0- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	分割内容
1- <input type="checkbox"/> No: 0	B- <input type="checkbox"/> No 0
2- <input type="checkbox"/> 対7:	C- <input type="checkbox"/> No 1
3- <input type="checkbox"/> 位置:	D- <input type="checkbox"/> No 2
4- <input type="checkbox"/> サイズ:	E- <input type="checkbox"/> No 3
5- <input type="checkbox"/>	F- <input type="checkbox"/> No 4
6- <input type="checkbox"/> 棒グラフ:	G- <input type="checkbox"/> No 5
7- <input type="checkbox"/> 桁数:	H- <input type="checkbox"/> No 6
8- <input type="checkbox"/> 実績:	I- <input type="checkbox"/> No 7
9- <input type="checkbox"/> %:	
A- <input type="checkbox"/> 分割:	

統計グラフメニュー

統計グラフモードメニューが表示されます。

統計グラフモードではグラフが最大4個まで設定できます。

メモリの設定

統計グラフの先頭メモリを設定します。

統計グラフメモリは統計グラフ全部の先頭メモリとなります。

- 1-メモリのチェックボックスを左クリックします。
- 2.メモリメニューが表示されますので、任意のメモリに該当するチェックボックスを左クリックで選択します。
- 3.メモリ値を入力し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

〔1〕 統計グラフ（縦バー）の作成

統計グラフ	
0- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	分割内容
1- <input type="checkbox"/> No: 0	B- <input type="checkbox"/> No 0 <input checked="" type="checkbox"/>
2- <input type="checkbox"/> タイプ: 縦バー	C- <input type="checkbox"/> No 1 <input checked="" type="checkbox"/>
3- <input type="checkbox"/> 位置: X174 Y304	D- <input type="checkbox"/> No 2
4- <input type="checkbox"/> サイズ: X93 Y247	E- <input type="checkbox"/> No 3
5- <input type="checkbox"/>	F- <input type="checkbox"/> No 4
6- <input type="checkbox"/> 枠加- W <input checked="" type="checkbox"/>	G- <input type="checkbox"/> No 5
7- <input type="checkbox"/> 桁数: 4	H- <input type="checkbox"/> No 6
8- <input type="checkbox"/> 実績: なし	I- <input type="checkbox"/> No 7
9- <input type="checkbox"/> % : なし	
A- <input type="checkbox"/> 分割: 2	
<input type="button" value="-1"/> <input type="button" value="挿入"/> <input type="button" value="削除"/>	
<input type="button" value="+1"/> <input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

統計グラフモードメニュー（縦バー設定の場合）

縦バーグラフの特長は次の通りです。

8分割まで行なえます。

実績、%を表示できます。

設定は以下の通りです。

(1) グラフタイプの設定

2-タイプ

グラフのタイプを決めます。

- a. 2-タイプのチェックボックスを左クリックします。
- b. グラフメニューが表示されますので、0-縦バーのチェックボックスを左クリックします。

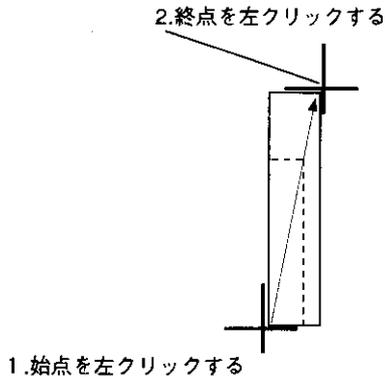
グラフタイプ
0- <input type="checkbox"/> 縦バー
1- <input type="checkbox"/> 横バー
2- <input type="checkbox"/> 円グラフ

グラフタイプメニュー

(2) グラフの配置

領域の位置・サイズの設定

(最初に設定する場合)



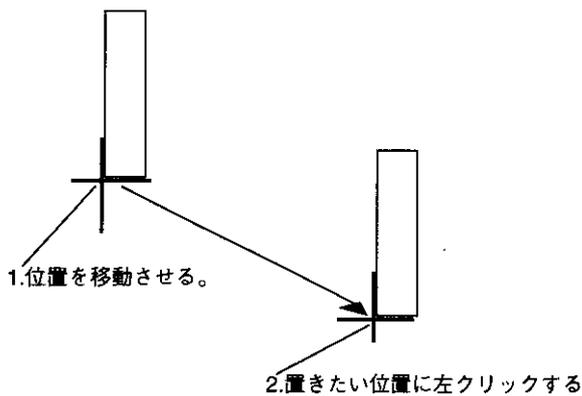
縦バーグラフの領域を設定します。

① 最初に設定する場合

- a. 領域の位置とサイズを設定します。3-□位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
- b. 領域の始点を左クリックで指定します。
- c. 領域を広げ、終点を左クリックします。

領域の位置設定

(2回目以降)

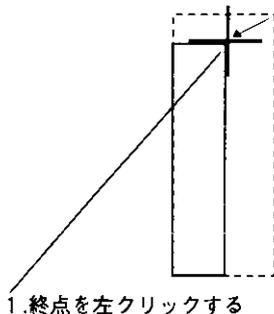


② 一度設定した位置を変更する場合

- a. 3-□位置チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

領域のサイズ設定

(2回目以降)



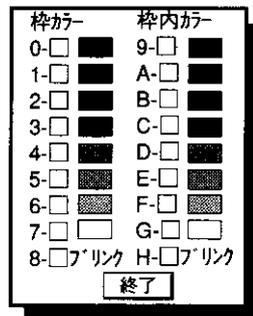
③ 一度設定したサイズを変更する場合

- a. 4-□サイズ チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

縦バーグラフを設定するために、以下の項目を設定してください。

7

(3) 項目の設定



表示色メニュー

6-枠カラー

枠カラーを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 枠カラーに対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

7-桁数

グラフの桁数を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、任意の値を設定し、[CR] ボタンを左クリックします。

8-実績

実績表示の有無を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。あり/なしが交代で切り替えられます。

9-%

%表示の有無を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。あり/なしが交代で切り替えられます。

A-分割

グラフの分割数を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、分割数を設定し、[CR] ボタンを左クリックします。

(4) グラフの分割内容の設定

分割 No.:0
 0- タイル:
 1- タイルカラー:
 2- 位置:X0 Y0
 3- 文字カラー:F- B-

分割メニュー

B-No 0 ~ I-No 7

グラフの分割内容を設定します。

チェックボックスを左クリックすると分割 Noメニューが表示されます。

0- タイル

タイルを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. タイルパターン選択メニューが表示されますので、任意のタイルを左クリックで選択し、[終了] ボタンを左クリックしてください。

タイルカラー
 0- 9-
 1- A-
 2- B-
 3- C-
 4- D-
 5- E-
 6- F-
 7- G-
 8- フリンク H- フリンク

タイルカラーメニュー

1- タイルカラー

タイルの色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. タイルカラーに対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

2- 位置

実績・%表示の配置を行ないます。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスカーソルを配置位置へ移動させ、左クリックします。

実績&%カラー
 0- 9-
 1- A-
 2- B-
 3- C-
 4- D-
 5- E-
 6- F-
 7- G-
 8- フリンク H- フリンク

実績&%表示メニュー

3- 文字カラー

実績・%表示の文字色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 任意の色に対応するチェックボックスを左クリックします。
- c. [終了] を左クリックします。

7

〔2〕 統計グラフ（横バー）の作成

統計グラフ	
0- <input type="checkbox"/> メモ: 09000	分割内容
1- <input type="checkbox"/> No: 0	B- <input type="checkbox"/> No 0 
2- <input type="checkbox"/> タイプ: 横バー	C- <input type="checkbox"/> No 1 
3- <input type="checkbox"/> 位置: X72 Y278	D- <input type="checkbox"/> No 2
4- <input type="checkbox"/> サイズ: X334 Y85	E- <input type="checkbox"/> No 3
5- <input type="checkbox"/>	F- <input type="checkbox"/> No 4
6- <input type="checkbox"/> 枠加- W 	G- <input type="checkbox"/> No 5
7- <input type="checkbox"/> 桁数: 4	H- <input type="checkbox"/> No 6
8- <input type="checkbox"/> 実績: なし	I- <input type="checkbox"/> No 7
9- <input type="checkbox"/> % : なし	
A- <input type="checkbox"/> 分割: 2	
<input type="button" value="-1"/> <input type="button" value="挿入"/> <input type="button" value="削除"/>	
<input type="button" value="+1"/> <input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

統計グラフモードメニュー（横バー設定の場合）

横バーグラフの特長は次の通りです。

8分割まで行なえます。
実績、%を表示できます。

設定は以下の通りです。

(1) グラフタイプの設定

2-タイプ

グラフのタイプを決めます。

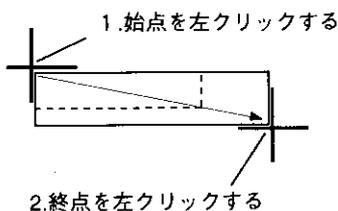
- a. 2-タイプのチェックボックスを左クリックします。
- b. グラフメニューが表示されますので、1-横バーのチェックボックスを左クリックします。

グラフタイプ
0- <input type="checkbox"/> 縦バー
1- <input type="checkbox"/> 横バー
2- <input type="checkbox"/> 円グラフ

グラフタイプメニュー

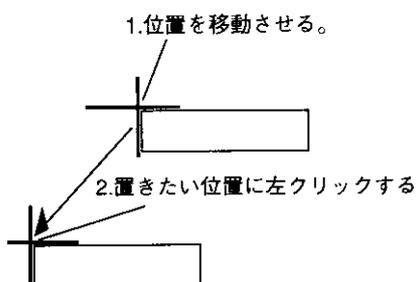
領域の位置・サイズの設定

(最初に設定する場合)



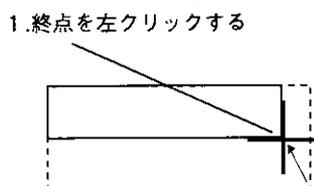
領域の位置設定

(2回目以降)



領域のサイズ設定

(2回目以降)



(2) グラフの配置

横バーグラフの領域を設定します。

① 最初に設定する場合

- a. 領域の位置とサイズを設定します。3-□位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
- b. 領域の始点を左クリックで指定します。
- c. 領域を広げ、終点を左クリックします。

② 一度設定した位置を変更する場合

- a. 3-□位置のチェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

③ 一度設定したサイズを変更する場合

- a. 4-□サイズのチェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

(3) 項目の設定

横バーグラフを設定するために、以下の項目を設定してください。

6-□枠カラー

7-□桁数

8-□実績

9-□%

A-□分割

分割内容 (B-□No 0 ~ I-□No 7)

操作方法は7・67ページ以降を参照願います。

〔3〕 統計グラフ（円グラフ）の作成

統計グラフ	
0- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	分割内容
1- <input type="checkbox"/> No: 0	B- <input type="checkbox"/> No 0 <input checked="" type="checkbox"/>
2- <input type="checkbox"/> タイプ:円グラフ	C- <input type="checkbox"/> No 1 <input checked="" type="checkbox"/>
3- <input type="checkbox"/> 中心:X480 Y198	D- <input type="checkbox"/> No 2
4- <input type="checkbox"/> 半径:80	E- <input type="checkbox"/> No 3
5- <input type="checkbox"/> 内径:30	F- <input type="checkbox"/> No 4
6- <input type="checkbox"/> 枠か: W <input checked="" type="checkbox"/>	G- <input type="checkbox"/> No 5
7- <input type="checkbox"/> 桁数:4	H- <input type="checkbox"/> No 6
8- <input type="checkbox"/> 実績:なし	I- <input type="checkbox"/> No 7
9- <input type="checkbox"/> %:なし	
A- <input type="checkbox"/> 分割:2	
<input type="button" value="-1"/> <input type="button" value="挿入"/> <input type="button" value="削除"/>	
<input type="button" value="+1"/> <input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

円グラフの特長は次の通りです。

設定は以下の通りです。

統計グラフモードメニュー（円グラフ設定の場合）

（1）グラフタイプの設定

2-タイプ

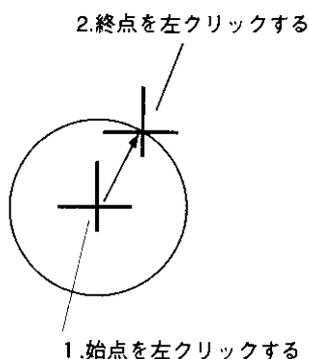
グラフのタイプを決めます。

- a. 2-タイプのチェックボックスを左クリックします。
- b. グラフメニューが表示されますので、2-円グラフのチェックボックスを左クリックします。

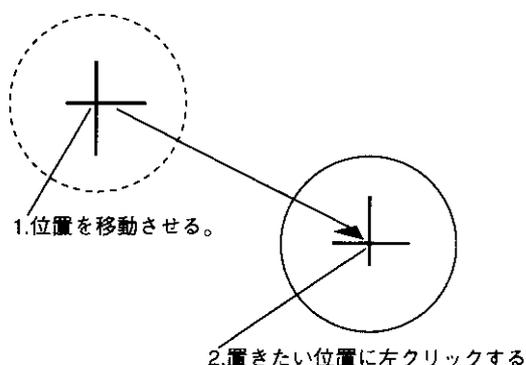
グラフタイプ
0- <input type="checkbox"/> 縦バー
1- <input type="checkbox"/> 横バー
2- <input type="checkbox"/> 円グラフ

グラフタイプメニュー

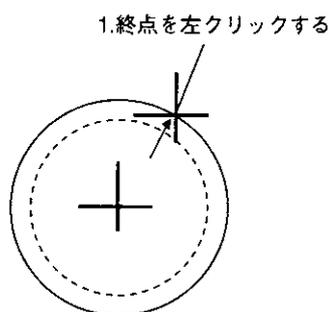
領域の位置・サイズの設定 (最初に設定する場合)



領域の位置設定 (2回目以降)



領域のサイズ設定 (2回目以降)



(2) グラフの配置

円グラフの領域を設定します。

① 最初に設定する場合

- a. 中心座標とサイズを設定します。3-□中心を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
- b. 中心座標を左クリックで指定します。
- c. 半径を広げ、終点を左クリックします。
- d. 4-□内径も、a~cの手順で設定を行います。

② 一度設定した位置を変更する場合

- a. 3-□中心のチェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

③ 一度設定した半径を変更する場合

- a. 4-□半径のチェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルで領域を再設定し、左クリックで確定します。

④ 一度設定した内径を変更する場合

- a. 5-□内径のチェックボックスを左クリックします。
- b. マウスマウスカーソルで領域を再設定し、左クリックで確定します。

(3) 項目の設定

円グラフを設定するために、以下の項目を設定してください。

- 6-□枠カラー
- 7-□桁数
- 8-□実績
- 9-□%
- A-□分割

分割内容 (B-□No 0 ~ I-□No 7)

操作方法は7・67ページを参照願います。

[4] その他のボタンの使用方法



① [挿入] : 現在編集中的No.の後ろに数字表示をひとつ挿入します。

1. [挿入] を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
2. [はい] を左クリックします。現在編集中的No.をひとつインクリメントし、コピーされます。



② [削除] : 現在編集中的No.を削除します。

1. [削除] を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
2. [はい] を左クリックします。

③ [+1] , [-1]

[+1] ボタンを左クリックすると、現在編集中的No.よりインクリメントしたNo.の編集に移ります。

[-1] ボタンを左クリックすると、現在編集中的No.よりデクリメントしたNo.の編集に移ります。

④ [実行] : 設定したデータを保存し、データ表示編集を終了します。

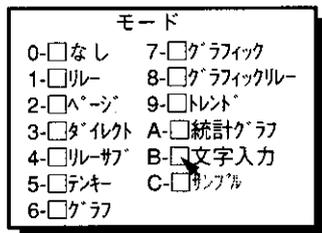
1. [実行] ボタンを左クリックします。

●データ編集●

7-11 文字入力モード

文字入力モードはスイッチを押すと、スイッチ内に表示されている文字のコードで、文字列表示（データ表示）に書き込みます。（データ表示 6・61ページ参照）

文字入力モードに入るためには、モード設定の、B-文字入力のチェックボックスを左クリックします。



モード設定メニュー

左クリックする



文字入力モードメニュー

文字入力メニューが表示されます。

〔1〕 文字入力モードの作成

文字入力モード	
0- <input type="checkbox"/> メモリ:	09000
1- <input type="checkbox"/> 初期グラフィック: 7:	0
2- <input type="checkbox"/> スイッチ:	
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

文字入力モードメニュー

文字入力モードではまず、メモリの指定を行いません。

次にスイッチを作成し、グラフィックライブラリ(グループNo.7で作成のこと)でスイッチ上に文字を表示させるために作成します。

(1) 項目の設定

0-メモリ

ZM本体に指示を与える1ワードを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. メモリメニューが出てくるので、任意のメモリに該当するチェックボックスを左クリックで選択します。
- c. メモリ値を入力し、[終了] ボタンを左クリックします。

1-初期グラフィック

文字入力スイッチ上に文字を描く為のグラフィックライブラリのNoを設定します。(グラフィックグループNoは7固定です)

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されるので、グラフィックNoを入力し[CR] ボタンを左クリックします。

(2) スイッチの設定

文字入力モード		-1
0- <input type="checkbox"/> スイッチ名:	5- <input type="checkbox"/> カラー: <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	+1
1- <input type="checkbox"/> ラング: 文字:	6- <input type="checkbox"/> 枠タイマ: パターン3	
2- <input type="checkbox"/> No: 0 未登録	7- <input type="checkbox"/> OFF LIE:	
3- <input type="checkbox"/> テンア:	8- <input type="checkbox"/> ON LIE:	
4- <input type="checkbox"/> 動作: 文字	9- <input type="checkbox"/> モード:	
<input type="button" value="領域"/> <input type="button" value="補助"/> <input type="button" value="削除"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>		

文字入力モードスイッチメニュー

2-スイッチ

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 文字入力モードメニューが表示されます。
- c. スイッチを作成します。作成方法については 6・47ページを参照願います。

スイッチNo.0の領域を設定して下さい
 左クリックで編集が出来ます
 *右クリックで戻ります

動作	
0- <input checked="" type="checkbox"/> 文字	6- <input type="checkbox"/> ←
1- <input type="checkbox"/> 書込み	7- <input type="checkbox"/> →
2- <input type="checkbox"/> クリア	8- <input type="checkbox"/> ↑
3- <input type="checkbox"/> スペース	9- <input type="checkbox"/> ↓
4- <input type="checkbox"/> BS	A- <input type="checkbox"/> タイアラ
5- <input type="checkbox"/> DEL	

●データ編集●

7-12 サンプルモード

バッファリングに格納されているデータを表示します。

また、バッファリングの内容をプリンタに出力することもできます。

トレンド：折れ線グラフで表示します。

データ：数字データで表示します。

ビット：ON/OFFのエッチをメッセージ付きで表示します。

モード	
0- <input type="checkbox"/> なし	7- <input type="checkbox"/> グラフック
1- <input type="checkbox"/> リレー	8- <input type="checkbox"/> グラフックリレー
2- <input type="checkbox"/> ページ	9- <input type="checkbox"/> トレンド
3- <input type="checkbox"/> ダイレクト	A- <input type="checkbox"/> 統計グラフ
4- <input type="checkbox"/> リレーサグ	B- <input type="checkbox"/> 文字入力
5- <input type="checkbox"/> テンキー	C- <input type="checkbox"/> サンプル
6- <input type="checkbox"/> グラフ	

モード設定メニュー

サンプルモードに入るためには、モード設定の、C-サンプルのチェックボックスを左クリックします。

左クリックする

サンプルモードメニューが表示されます。

サンプルモード	
0- <input type="checkbox"/> バッファNo: 0	7- <input type="checkbox"/> トレンド数:
1- <input type="checkbox"/> タイ:	8- <input type="checkbox"/> Y最大:
2- <input type="checkbox"/> 位置:	9- <input type="checkbox"/> タイ:
3- <input type="checkbox"/> サイズ:	A- <input type="checkbox"/> No 0:
4- <input type="checkbox"/> 枠:	B- <input type="checkbox"/> No 1:
5- <input type="checkbox"/> 枠:	C- <input type="checkbox"/> No 2:
6- <input type="checkbox"/> 表示方向:	D- <input type="checkbox"/> No 3:
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

サンプルモードメニュー

〔1〕 サンプルモードの作成

サンプルモード	
0- <input type="checkbox"/> バッファNo: 0	7- <input type="checkbox"/> ドット数:
1- <input type="checkbox"/> タイ:	8- <input type="checkbox"/> Y最大:
2- <input type="checkbox"/> 位置:	9- <input type="checkbox"/> ライン列:
3- <input type="checkbox"/> サイズ:	A- <input type="checkbox"/> No 0:
4- <input type="checkbox"/> 枠:	B- <input type="checkbox"/> No 1:
5- <input type="checkbox"/> 枠カラー:	C- <input type="checkbox"/> No 2:
6- <input type="checkbox"/> 表示方向:	D- <input type="checkbox"/> No 3:
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

サンプルモードでは、まずサンプルバッファの指定を行いません。

バッファリングエリアの設定は5・7ページを参照願います。

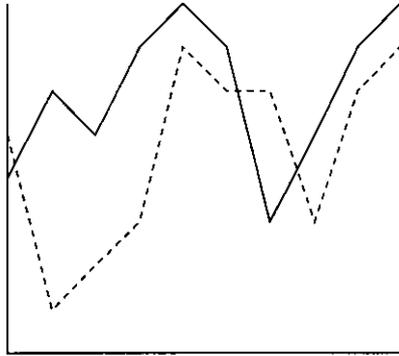
項目の設定

0-バッファNo.

バッファNo.を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、バッファNo.を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。

〔2〕 サンプルタイプ（トレンド）の作成



トレンド表示

バッファリングエリアのデータをサンプリングし、折れ線グラフを表示します。
トレンド本数は4本です。

設定は以下の通りです。

サンプルモード	
0- <input type="checkbox"/> バッファNo: 0	7- <input type="checkbox"/> トレンド数: 2
1- <input type="checkbox"/> タイプ: トレンド	8- <input type="checkbox"/> Y最大: 1000
2- <input type="checkbox"/> 位置: X180 Y180	9- <input type="checkbox"/> ライン列:
3- <input type="checkbox"/> サイズ: X346 Y152	A- <input type="checkbox"/> No 0:
4- <input type="checkbox"/> 枠: あり	B- <input type="checkbox"/> No 1:
5- <input type="checkbox"/> 枠カラー: W	C- <input type="checkbox"/> No 2:
6- <input type="checkbox"/> 表示方向: ↑	D- <input type="checkbox"/> No 3:
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

7

(1) サンプルタイプの設定

1-タイプ

サンプルのタイプを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. サンプルタイプメニューが表示されますので、0-トレンドを選択し、チェックボックスを左クリックします。

サンプルタイプ	
0- <input type="checkbox"/> トレンド	
1- <input type="checkbox"/> データ	
2- <input type="checkbox"/> BIT	

サンプルタイプメニュー

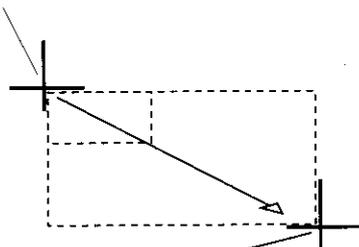
(2) 領域の設定

トレンドグラフの領域を設定します。

領域の位置・サイズの設定

(最初に設定する場合)

1. 始点を左クリックする

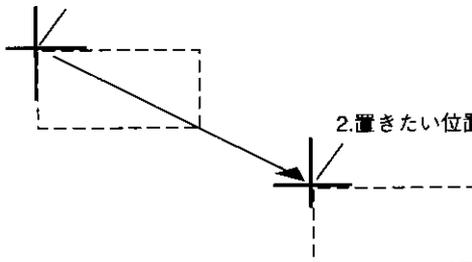


2. 終点を左クリックする

領域の位置設定

(2回目以降)

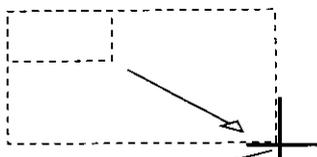
1. 位置を移動させる。



2. 置きたい位置に左クリックする

領域のサイズ設定

(2回目以降)



1. 終点を左クリックする

① 最初に設定する場合

1. 領域の位置とサイズを設定します。2-位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
2. 領域の始点を左クリックで指定します。
3. 領域を広げ、終点を左クリックします。

② 一度設定した位置を変更する場合

1. 2-位置チェックボックスを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

③ 一度設定したサイズを変更する場合

1. 3-サイズ チェックボックスを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

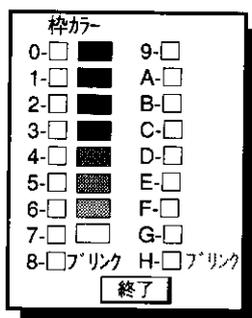
サンプルモード (トレンド) を設定するために、以下の項目を設定してください。

(3) 項目の設定

4- 枠

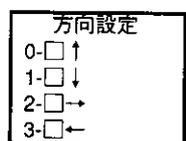
枠の有無を設定してください。

- a. チェックボックスを左クリックします。枠あり/なしが交互に表示されます。

5- 枠カラー

枠カラーの設定を行ってください。

- a. チェックボックスを左クリックすると左図のメニューが表示されます。
- b. [実行] ボタンを左クリックします。

6- 表示方向

トレンドの表示の方向を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 左図のメニューが表示されます。任意の方向をチェックボックスを左クリックし、設定してください。

7- トレンド数

トレンド数の設定を行います。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されます。トレンド数を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。

8- Y最大

Y座標の最大値を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、最大値を入力し、[CR] キーを左クリックします。

A-No.0 ~ D-No.3

各トレンドNo.の内容を設定します。

トレンドNo.

0-種類
 1-パターン:△
 2-カラー: W

トレンドNo. 終了

1-パターン

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 左図のメニューが表示されますのでチェックボックスでパターンを選択します。

線種選択

0- <input type="checkbox"/>	8- <input type="checkbox"/> ○
1- <input type="checkbox"/>	9- <input type="checkbox"/> △
2- <input type="checkbox"/>	A- <input type="checkbox"/> □
3- <input type="checkbox"/>	B- <input type="checkbox"/> X
4- <input type="checkbox"/>	C- <input type="checkbox"/>
5- <input type="checkbox"/>	D- <input type="checkbox"/>
6- <input type="checkbox"/>	E- <input type="checkbox"/>
7- <input type="checkbox"/>	F- <input type="checkbox"/>

終了

2-カラー

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. メニューが表示されますので、チェックボックスで色を選択します。

カラー

0- <input type="checkbox"/>	9- <input type="checkbox"/>
1- <input type="checkbox"/>	A- <input type="checkbox"/>
2- <input type="checkbox"/>	B- <input type="checkbox"/>
3- <input type="checkbox"/>	C- <input type="checkbox"/>
4- <input type="checkbox"/>	D- <input type="checkbox"/>
5- <input type="checkbox"/>	E- <input type="checkbox"/>
6- <input type="checkbox"/>	F- <input type="checkbox"/>
7- <input type="checkbox"/>	G- <input type="checkbox"/>
8- <input type="checkbox"/> フリク	H- <input type="checkbox"/> フリク

終了

〔3〕 サンプルモード(データ)の作成

回数	No.1	No.2	No.3	No.4
111	150	191	250	250
112	156	196	255	255
113	159	199	254	254
114	148	200	253	253
115	145	201	252	252
116	140	195	251	251
117	153	190	243	243
118	142	186	250	250
119	158	189	248	248

データサンプル

バッファリングエリアのデータをサンプリングし、数字形式で表示します。
数字表示は8箇所まで設定できます。

設定は以下の通りです。

サンプルモード	
0- <input type="checkbox"/> バッファNo: 0	5- <input type="checkbox"/> カウント位置: 0
1- <input type="checkbox"/> タイプ : データ	6- <input type="checkbox"/> Mグループ: 0
2- <input type="checkbox"/> 位置 : 33: 5	7- <input type="checkbox"/> メッセージNo: 0
3- <input type="checkbox"/> サイズ : 23: 8	8- <input type="checkbox"/> データ表示
4- <input type="checkbox"/> カウントカー: F <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	

(1) サンプルタイプの設定

1-タイプ

サンプルのタイプを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. サンプルタイプメニューが表示されますので、1-データを選択し、チェックボックスを左クリックします。

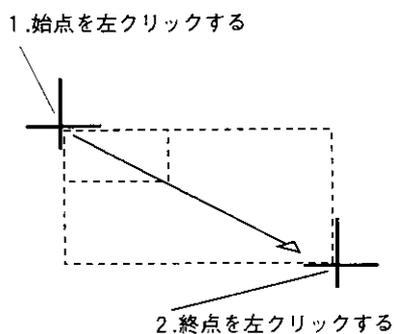
サンプルタイプ	
0- <input type="checkbox"/> トレント	
1- <input checked="" type="checkbox"/> データ	
2- <input type="checkbox"/> BIT	

(2) 領域の設定

データ表示の領域を設定します。

領域の位置・サイズの設定

(最初に設定する場合)

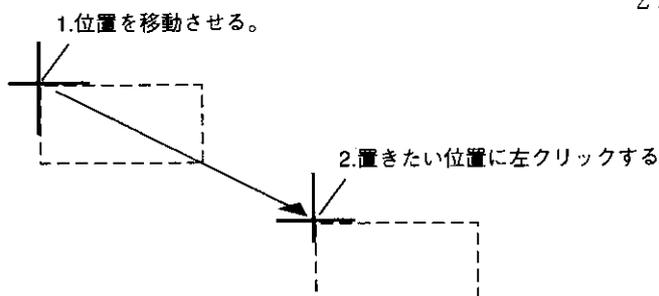


① 最初に設定する場合

1. 領域の位置とサイズを設定します。2-□位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
2. 領域の始点を左クリックで指定します。
3. 領域を広げ、終点を左クリックします。

領域の位置設定

(2回目以降)

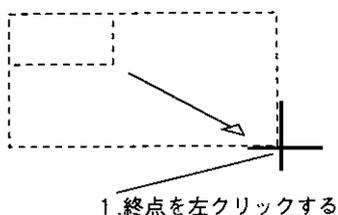


② 一度設定した位置を変更する場合

1. 2-□位置チェックボックスを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

領域のサイズ設定

(2回目以降)

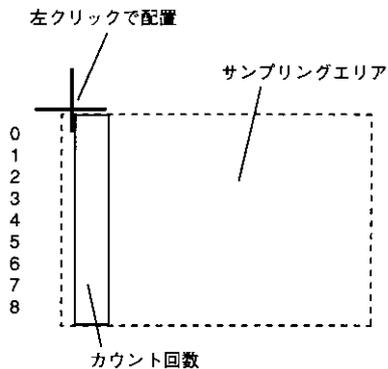


③ 一度設定したサイズを変更する場合

1. 3-□サイズ チェックボックスを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

サンプルモード (データ) を設定するために、以下の項目を設定してください。

カウント位置配置方法



4-□カウントカラー

サンプルングカウントの色指定を行います。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 左図のメニューが表示されます。任意のフォアカラー、バックカラーを選択し、[実行] ボタンを左クリックします。

5-□カウント位置

サンプルングカウントの位置を設定します。

1. チェックボックスを左クリックします。
2. サンプルングカウントの範囲が表示されますので、任意の位置に左クリックで配置してください。

注：サンプルモードの範囲内で設定してください。

6-□Mグループ

データをプリントアウトする場合のプリントフォーマットを設定してあるメッセージを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、メッセージグループNo.を入力し、[CR] キーを左クリックします。

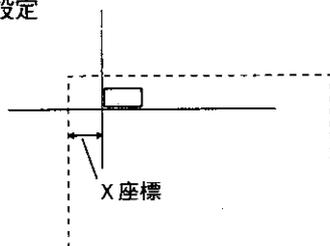
7-□メッセージNo.

メッセージNo.を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、メッセージグループNo.を入力し、[CR] キーを左クリックします。

データ表示		+1
0- <input type="checkbox"/> No.	: 0	-1
1- <input type="checkbox"/> X位置	: 48	
2- <input type="checkbox"/> 表示	: F <input checked="" type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	
3- <input type="checkbox"/> 文字	: 半角	
4- <input type="checkbox"/> ゼロサプレス	: なし	
5- <input type="checkbox"/> 数字形式	: BCD	
6- <input type="checkbox"/> 小数点	: 0	
7- <input type="checkbox"/> 桁数	: 4	
終了		

X位置の設定



7

8-データ表示0-No.

異なるNo.の編集に移ったり、使用状況を監視したりします。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. マウスポインタを任意の位置に移動させ、左クリックで確定します。

1-X位置.

データ表示のX座標を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. クロスバーの交点を任意の位置へ移動させ、左クリックします。(左図参照)

2-表示

データ表示の色指定を行います。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 左図のメニューが表示されますので、色指定を行い「実行」ボタンを左クリックします。

3-文字

文字を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。全角/半角が交互に表示されます。

4-ゼロサプレス

ゼロサプレスの有無を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。

5-数字形式

数字形式の設定を行います。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 左図のメニューが表示されますので、任意の形式を選択します。

数字形式	
0- <input type="checkbox"/> BCD	
1- <input type="checkbox"/> BIN(符号なし)	
2- <input type="checkbox"/> BIN(符号あり,-表示)	
3- <input type="checkbox"/> BIN(符号あり,+表示)	
4- <input type="checkbox"/> HEX	

6-□小数点

小数点の設定を行います。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、
小数点位置を入力し、[CR] ボタンを左
クリックします。

7-□桁数

桁数の設定を行います。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されますので、
小数点位置を入力し、[CR] ボタンを左
クリックします。

〔4〕 サンプルモード(ビット)の作成

```

<ON/OFF>
<ON > 06-04 11:32:10 Aタンク温度上昇
<OFF> 06-04 11:33:15 Aタンク温度上昇
<ON > 06-04 11:40:25 Cタンク温度低下
<OFF> 06-04 11:50:13 Cタンク温度低下

```

ビットサンプル

バッファリングエリアのデータをサンプリングし、時間、ビットのON/OFFの変化時間と対応するメッセージを表示します。

設定は以下の通りです。

サンプルモード	
0- <input type="checkbox"/> バッファNo: 0	5- <input type="checkbox"/> グループ: 0
1- <input type="checkbox"/> タイプ: BIT	6- <input type="checkbox"/> メッセージNo: 0
2- <input type="checkbox"/> 位置: 33: 5	7- <input type="checkbox"/> 状態カー: F <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/>
3- <input type="checkbox"/> サイズ: 23: 8	8- <input type="checkbox"/> 状態位置: 0: 0
4- <input type="checkbox"/> カー: F <input checked="" type="checkbox"/> B <input checked="" type="checkbox"/>	
<input type="button" value="モード"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>	

7

(1) サンプルタイプの設定

1-タイプ

サンプルのタイプを設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. サンプルタイプメニューが表示されますので、1-データを選択し、チェックボックスを左クリックします。

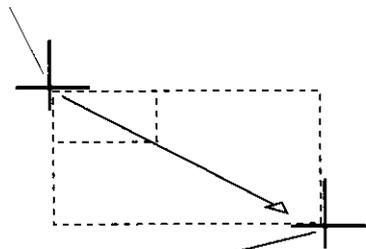
サンプルタイプ	
0- <input type="checkbox"/> トレント	
1- <input type="checkbox"/> データ	
2- <input type="checkbox"/> BIT	

(2) 領域の設定

ビットサンプリングの領域を設定します。

領域の位置・サイズの設定 (最初に設定する場合)

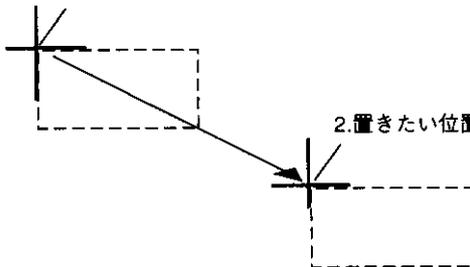
1. 始点を左クリックする



2. 終点を左クリックする

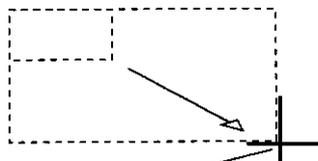
領域の位置設定 (2回目以降)

1. 位置を移動させる。



2. 置きたい位置に左クリックする

領域のサイズ設定 (2回目以降)



1. 終点を左クリックする

① 最初に設定する場合

1. 領域の位置とサイズを設定します。2-位置を左クリックします。メニューが消え、グリッドが表示されます。
2. 領域の始点を左クリックで指定します。
3. 領域を広げ、終点を左クリックします。

② 一度設定した位置を変更する場合

1. 2-位置チェックボックスを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルを移動させる位置にもっていき、左クリックで確定します。

③ 一度設定したサイズを変更する場合

1. 3-サイズ チェックボックスを左クリックします。
2. マウスマウスカーソルで領域を広げ、左クリックで確定します。

サンプルモード (BIT) を設定するために、以下の項目を設定してください。

(3) 項目の設定

4-カラー

表示文字の色指定を行ないます。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 左図のメニューが表示されますので、色を指定し、[実行] ボタンを左クリックします。

5-Mグループ

バッファの先頭ビットに対応するメッセージのグループNo.を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されます。メッセージグループNo.を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。

6-メッセージNo.

バッファの先頭ビットに対応するメッセージNo.を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. テンキーのメニューが表示されます。メッセージグループNo.を入力し、[CR] ボタンを左クリックします。

7-状態カラー

状態表示 (ON/OFF) の表示色を設定します。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 左図のメニューが表示されるので、任意の色を設定し、[実行] ボタンを左クリックします。

8-状態位置

状態表示の位置を設定します。

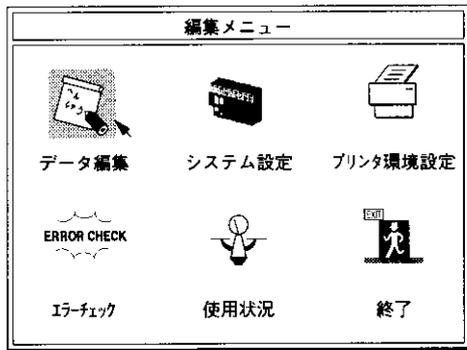
- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. 左図のように、マウスカーソルを任意の位置へ移動させ、左クリックで確定させます。

第8章 データ編集3 (メッセージ~外字)

●データ編集●

8-1 メッセージ

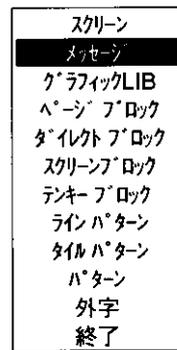
メッセージ編集は、リレーモード、ページモード、ダイレクトモード等の中に表示する文字列の編集を行ないます。



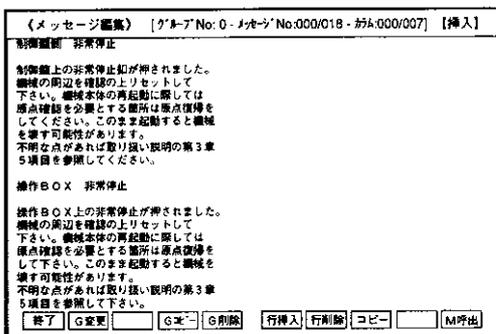
編集メニュー

左クリックする

左クリックする



データ編集ポップアップメニュー



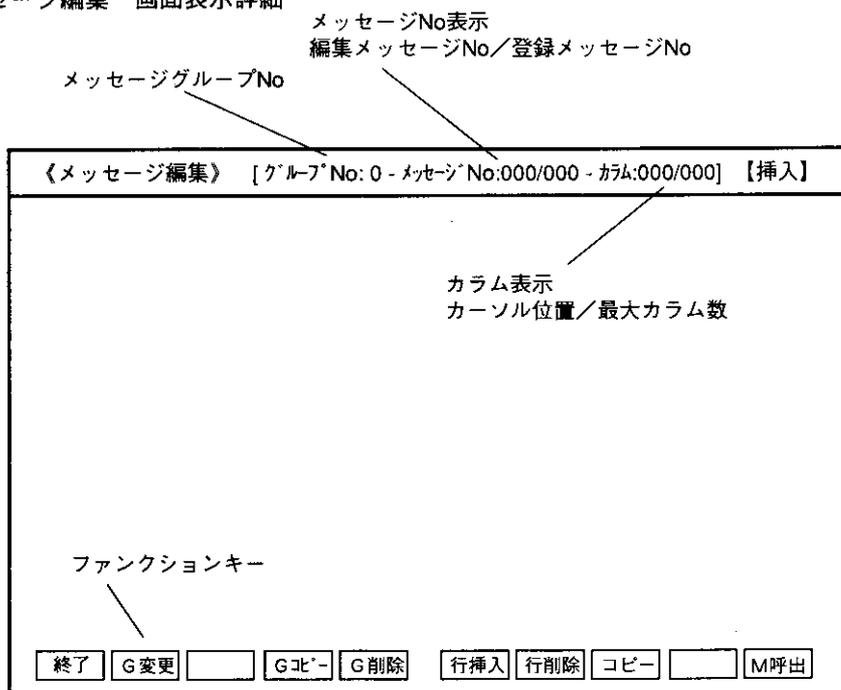
メッセージ編集画面

(1) メッセージ編集

ポップアップメニューより [メッセージ] を左クリックします。すると下図の画面に移ります。ここで文字入力を行います。コピー、削除、終了などは下記を参照願います。

注・メッセージ編集でマウスは使用しません。

メッセージ編集 画面表示詳細



(2) ファンクションキーの動作説明

[f・1] 終了キーメニュー

データを保存して終了しますか？

はい いいえ

[f・2] G変更キーメニュー

編集するメッセージグループNoを入力して下さい

カーソル

[f・4] Gコピーキーメニュー

現在のメッセージ登録状態

INFORMATION		
メッセージ 0	登録数:	0
メッセージ 1	登録数:	184
メッセージ 2	登録数:	0
メッセージ 3	登録数:	70
メッセージ 4	登録数:	200
メッセージ 5	登録数:	0
メッセージ 6	登録数:	0
メッセージ 7	登録数:	0
メッセージ 8	登録数:	5
メッセージ 9	登録数:	0
メッセージ 10	登録数:	0
メッセージ 11	登録数:	0

コピー元のメッセージグループNo

カーソル

グループ1をグループ0にコピーしますか？

はい いいえ

① [f・1] (もしくは [ESC] キー) : 終了します。

1. [f・1] (又は [ESC]) を押すと左図のメニューが表示されます。
2. [←] [→] キーで、はい/いいえを選択し、リターンキーを押します。[はい] で編集した内容は保存させて終了、いいえで編集した内容を破棄して終了します。

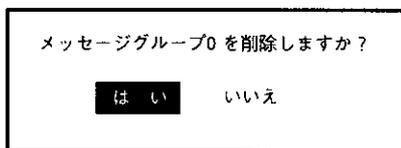
② [f・2] : 編集するメッセージグループNo.を変更します。

1. [f・2] キーを押すと左図のダイアログボックスが表示されます。
2. 編集するメッセージグループNo.を入力し、リターンキーを押すと指定したメッセージグループNo.に変更されます。

③ [f・4] : 現在編集中のメッセージグループに、指定したコピー元メッセージグループの内容をコピーします。

1. [f・4] を押すと、左図のダイアログボックスが表示されます。
2. コピー元メッセージグループNo.を入力し、キーを押します。
3. 左図のダイアログボックスが表示されますので、[←] [→] キーで、はい/いいえを選択しリターンキーを押します。

[f・5] G削除キーメニュー



④ [f・5] : グループ削除を行います。

1. [f・5] キーを押すと、左図のダイアログボックスが表示されます。
2. [←] [→] キーで、はい/いいえを選択しリターンキーを押します。

⑤ [f・6] : 行挿入を行います。

1. [f・6] キーを押します。その時カーソルが示していた行の前に、新しい行が挿入されます。

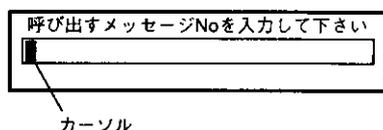
⑥ [f・7] : 行削除を行います。

1. [f・7] キーを押します。カーソルのある行が、削除されます。

⑦ [f・8] : 行間コピーを行います。

1. [f・8] キーを押します。画面上部に [コピー元を指定して下さい] と表示されます。コピー元の行にカーソルを移動して、リターンキーで指定します。
2. 画面上部 [コピー先を指定して下さい] と表示されます。コピー先の行にカーソルをもって行き、リターンキーで指定します。

[f・10] M呼出キーメニュー



⑧ [f・10] : メッセージを呼出します。

1. [f・10] を押してください。左図のダイアログボックスが表示されます。
2. 呼び出したいメッセージのメッセージNo.を入力し、リターンキーを押してください。

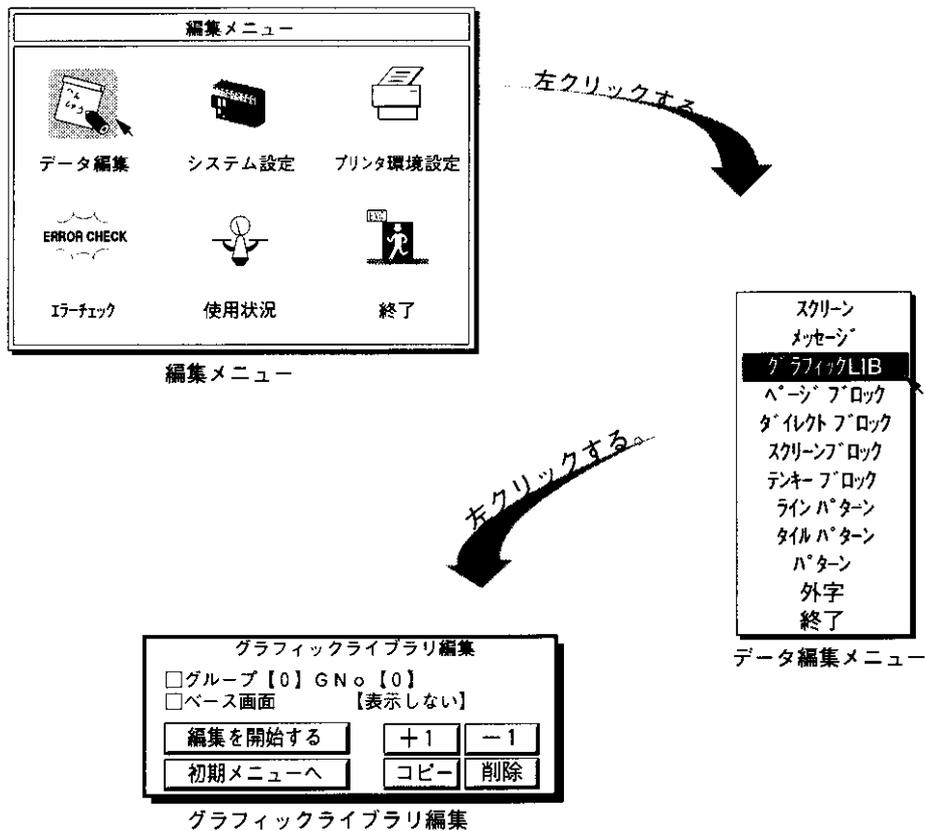
●データ編集●

8-2 グラフィックライブラリ

グラフィックライブラリ編集はグラフィックモード、グラフィックリレーモードで表示するグラフィックの編集を行ないます。

また、テンキーモードや文字入力モードのスイッチ上の文字もグラフィックライブラリ（但し、グループNo7のみ）で作成します。

本ソフトに標準装備のグラフィックは14・1ページを参照願います。



(1) グラフィックライブラリ編集

グラフィックライブラリ編集		
<input type="checkbox"/> グループ【0】 GNo.【0】		
<input type="checkbox"/> ベース画面	【表示しない】	
編集を開始する	+1	-1
初期メニューへ	コピー	削除

グラフィックライブラリメニュー

INFORMATION	
グループ0 : 49	グループ4 : 未登録
グループ1 : 17	グループ5 : 未登録
グループ2 : 18	グループ6 : 未登録
グループ3 : 未登録	グループ7 : 9

編集するグラフィックを設定して下さい		
<input type="checkbox"/> グループNo. :	8	+1 -1
<input type="checkbox"/> グラフィックNo. :	0	+1 -1
指定なし	実行	中止

メニューより、[グラフィックライブラリ] を左クリックします。

左図のメニューが表示されます。

- グループ、GNo.を設定します。
 - チェックボックスを左クリックすると、下図のメニューが表示されます。
 - [+1] , [-1] ボタンを左クリック、もしくはチェックボックスが表示されますので、そこで数値を入力します。
 - [実行] ボタンを左クリックすると、グループNo.GNo.の設定が終わります。
- [ベース画面] の表示の有無を設定する。チェックボックスを左クリックし、表示しない/表示するを選択します。
- [編集を開始する] を左クリックすると、グラフィックライブラリ編集に入ります。編集方法は6・19ページ以降を参照願います。
- [初期メニューへ] を左クリックすると、グラフィックライブラリ編集を終わります。

(2) その他のボタンの動作説明

コピーモード	
0- <input type="checkbox"/> 上書き	
1- <input type="checkbox"/> 挿入	

コピーモードメニュー

コピー元を設定して下さい			
<input type="checkbox"/> グループNo :	0	<input type="button" value="+1"/>	<input type="button" value="-1"/>
<input type="checkbox"/> グラフィックNo :	0	<input type="button" value="+1"/>	<input type="button" value="-1"/>
<input type="button" value="実行"/>		<input type="button" value="中止"/>	

コピー元設定メニュー

コピー先を設定して下さい			
<input type="checkbox"/> グループNo :	0	<input type="button" value="+1"/>	<input type="button" value="-1"/>
<input type="checkbox"/> グラフィックNo :	0	<input type="button" value="+1"/>	<input type="button" value="-1"/>
<input type="button" value="実行"/>		<input type="button" value="中止"/>	

コピー先設定メニュー

削除するライブラリ設定			
<input type="checkbox"/> グループNo :	0	<input type="button" value="+1"/>	<input type="button" value="-1"/>
<input type="checkbox"/> グラフィックNo :	0	<input type="button" value="+1"/>	<input type="button" value="-1"/>
<input type="button" value="実行"/>		<input type="button" value="中止"/>	

削除設定メニュー

(0, 0)を削除します	
<input type="button" value="はい"/>	<input type="button" value="いいえ"/>

① **[コピー]** : グラフィックライブラリ間のコピーを行います。

1. コピーボタンを左クリックします。
2. コピーモードメニューが表示されます。コピーモードを選択し、左クリックするとコピー元設定メニューが表示されます。
3. コピー元設定メニューを設定後、**[実行]**を左クリックします。
4. コピー先設定メニューが表示されます。コピー先を設定して**[実行]**、**[はい]**を左クリックすると、コピーが完了します。

② **[削除]** : グラフィックライブラリの削除を行います。

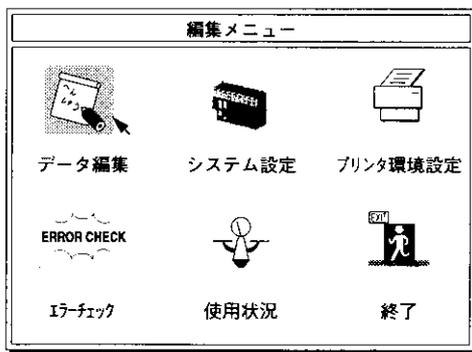
1. 削除するライブラリNo.を設定し、**[実行]**を左クリックします。
2. 「・・・削除します」メニューが表示されますので、**[はい]**を左クリックします。

③ **[+1]** **[-1]** : 編集するグラフィックライブラリのインクリメント・デクリメントを行います。

●データ編集●

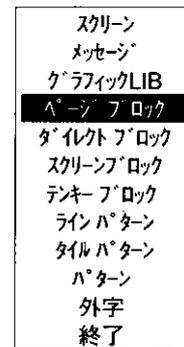
8-3 ページブロック

ページブロック編集はページモード、サブリレーモードで表示するメッセージのブロックの編集を行ないます。



編集メニュー

左クリックする



左クリックする



ページブロック編集メニュー

〔1〕 ページブロック編集

ページブロック編集		0/34
0- <input type="checkbox"/> メッセージグループNo	3	<input type="button" value="-1"/>
1- <input type="checkbox"/> スタートメッセージNo	0 制御盤側 非常停	<input type="button" value="+1"/>
2- <input type="checkbox"/> エンドメッセージNo	15 下さい。機械本体	
<input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="削除"/> <input type="button" value="挿入"/> <input type="button" value="呼出"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>		

ポップアップメニューより、[ページブロック] を左クリックします。
すると、ページブロック編集メニューが表示されます。

0-メッセージグループNo

- チェックボックスを左クリックします。
- テンキーが表示されますので、ブロックNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

1-スタートメッセージNo

- チェックボックスを左クリックします。
- テンキーが表示されますので、ブロックNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

3-エンドメッセージNo

- チェックボックスを左クリックします。
- テンキーが表示されますので、ブロックNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

〔2〕 その他のボタンの使用方法

削除しますか？	
<input type="button" value="はい"/>	<input type="button" value="いいえ"/>

〈呼出設定〉	
0	
7 8 9	
4 5 6	最小 0
1 2 3 CL	最大 35
0	CR
呼出ブロックを指定して下さい	

① [挿入] : 編集中的ブロックを挿入します。

- 「挿入」を左クリックすると、編集中的No.に編集したブロックを挿入します。

② [削除] : 現在編集中的No.を削除します。

- 「削除」を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
- 「はい」を左クリックします。

③ [呼出] : 編集するブロックNo.を呼び出します。

- 「呼出」を左クリックします。
- 呼出設定テンキーが表示されますので、ブロックNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

④ [実行] : 設定したデータを保存し、データ表示編集を終了します。

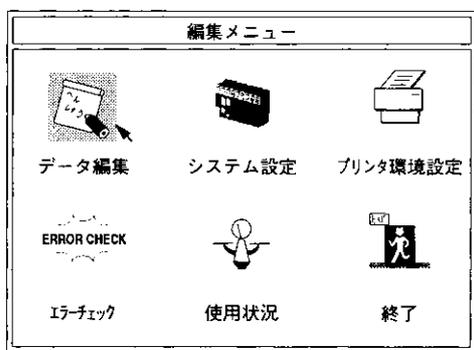
- 「実行」ボタンを左クリックします。

●データ編集●

8-4 ダイレクトブロック

ダイレクトブロック編集はダイレクトモード、サブリレーモードで表示するメッセージのブロックの編集を行ないます。

ダイレクトブロックは、1ブロックで20行まで設定できます。

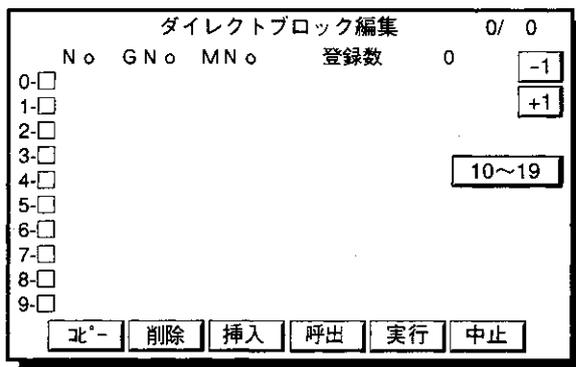


編集メニュー

左クリックする

右クリックする

- スクリーン
- メッセージ
- グラフィックLIB
- ページブロック
- ダイレクトブロック**
- スクリーンブロック
- テンキーブロック
- ラインパターン
- タイルパターン
- パターン
- 外字
- 終了



ダイレクトブロック編集メニュー

〔1〕 ダイレクトブロック編集

ダイレクトブロック編集				0/ 0
No	GNo	MNo	登録数	
0- <input type="checkbox"/>			0	<input type="button" value="-1"/>
1- <input type="checkbox"/>				<input type="button" value="+1"/>
2- <input type="checkbox"/>				
3- <input type="checkbox"/>				
4- <input type="checkbox"/>				<input type="button" value="10~19"/>
5- <input type="checkbox"/>				
6- <input type="checkbox"/>				
7- <input type="checkbox"/>				
8- <input type="checkbox"/>				
9- <input type="checkbox"/>				

ポップアップメニューより、[ダイレクトブロック] を左クリックします。
ダイレクトブロック編集メニューが表示されます。

ブロック内編集	
0- <input type="checkbox"/> メッセージグループNo:	0
1- <input type="checkbox"/> メッセージNo:	0

- 0-を左クリックします。
ブロック内編集メニューが表示されます。

- ブロック内編集メニューの中を設定します。

0-メッセージグループNo

- チェックボックスを左クリックします。
- メッセージグループNo設定テンキーが表示されますので、メッセージグループNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

2-メッセージNo

- チェックボックスを左クリックします。
- メッセージNo設定テンキーが表示されますので、メッセージグループNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

ダイレクトブロック各部説明

ダイレクトブロック編集				0/ 0
No	GNo	MNo	登録数	
0- <input type="checkbox"/>	0:	1:	0	3
			制御盤側	非常停

編集ブロックNo: ブロック登録数

メッセージ表示参照

ブロック内登録数

メッセージNo

メッセージグループNo

ブロック内No

- 1-~19-まで同様に設定してください。

[2] ブロック内メニューのボタンの使用方法

ブロック内編集			
0-	<input type="checkbox"/>	メッセージグループ No:	0
1-	<input type="checkbox"/>	メッセージ No:	0
削除	挿入	実行	中止

① [挿入] : 編集中のブロック内No.に挿入します。
1. 「挿入」を左クリックすると、編集中のブロック内No.に挿入されます。

② [削除] : 編集中のブロック内No.を削除します。
1. 「削除」を左クリックすると現在編集中のブロック内No.を削除します。

③ [実行] : 設定したデータを保存し、ブロック内編集を終了します。
1. 「実行」ボタンを左クリックします。

④ [中止] : 設定したデータを破棄し、ブロック内編集を終了します。
1. 「中止」ボタンを左クリックします。

〔3〕 ダイレクトブロック編集でのボタンの使用方法

ダイレクトブロック編集				0/ 0
No	GN	MN	登録数	0
0-	<input type="checkbox"/>			-1
1-	<input type="checkbox"/>			+1
2-	<input type="checkbox"/>			
3-	<input type="checkbox"/>			10~19
4-	<input type="checkbox"/>			
5-	<input type="checkbox"/>			
6-	<input type="checkbox"/>			
7-	<input type="checkbox"/>			
8-	<input type="checkbox"/>			
9-	<input type="checkbox"/>			

コピー 削除 挿入 呼出 実行 中止

コピーモード設定	
0-	<input type="checkbox"/> 上書き
1-	<input type="checkbox"/> 挿入

① 〔コピー〕：現在編集中のダイレクトブロックにコピーします。

1. 「コピー」を左クリックします。
2. コピーモード設定メニューが表示されますので、上書き／挿入のいずれかのチェックボックスを左クリックします。
3. コピー設定テンキーが出てくるので、コピー元のダイレクトブロックを入力し、〔CR〕ボタンを押してください。

② 〔挿入〕：現在編集中のダイレクトブロックの後ろにダイレクトブロックをひとつ挿入します。

1. 「挿入」を左クリックすると、現在編集中のダイレクトブロックのあとに挿入されます。

〈呼出設定〉			
0			
7	8	9	
4	5	6	
1	2	3	CL
0			CR

最小 0
最大 35

呼出ブロックを指定して下さい

③ 〔削除〕：現在編集中のダイレクトブロックを削除します。

1. 「削除」を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
2. 「はい」を左クリックします。

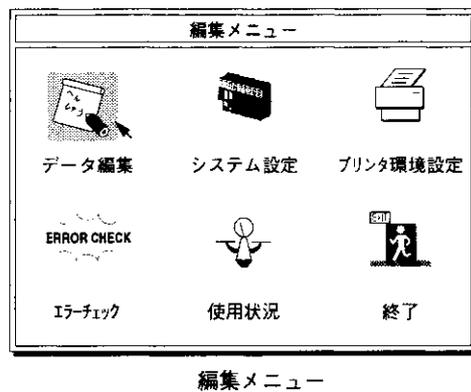


- ④ 【呼出】 : 編集するブロックNo.を呼び出します。
1. 「呼出」を左クリックします。
 2. 呼出設定テンキーが表示されますので、ブロックNoを入力し、CRボタンを左クリックします。
- ⑤ 【実行】 : 設定したデータを保存し、ダイレクトブロック編集を終了します。
1. 【実行】ボタンを左クリックします。
- ⑥ 【中止】 : 設定したデータを破棄し、ダイレクトブロック編集を終了します。
1. 【中止】ボタンを左クリックします。
- ⑦ 【+1】 【-1】
- 【+1】ボタンを左クリックすると、現在編集中のダイレクトブロックより次のダイレクトブロックの編集に移ります。
- 【-1】ボタンを左クリックすると、現在編集中のダイレクトブロックより前のダイレクトブロックの編集に移ります。
- ⑧ 【0～9】 : 0～9行目の設定を行ないます。
- ⑨ 【10～19】 : 10～19行目の設定を行ないます。
- 【0～9】ボタン (または【10～19】ボタン) を左クリックすると、現在編集中のダイレクトブロック内の表示を切り替えます。

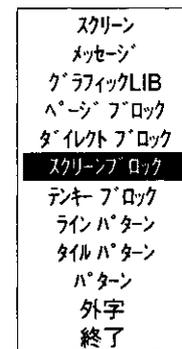
●データ編集●

8-5 スクリーンブロック

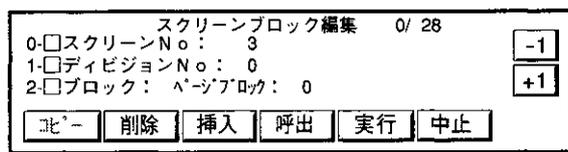
スクリーンブロック編集は、リレーモードのスクリーンコールで使用します。



左クリックする



右クリックする



スクリーンブロック編集メニュー

〔1〕 スクリーンブロック編集

スクリーンブロック編集 0/28		-1
0- <input type="checkbox"/> スクリーンNo:	3	+1
1- <input type="checkbox"/> ディビジョンNo:	0	
2- <input type="checkbox"/> ブロック:	A'-ジ'ブロック: 0	
<input type="button" value="コピー"/> <input type="button" value="削除"/> <input type="button" value="挿入"/> <input type="button" value="呼出"/> <input type="button" value="実行"/> <input type="button" value="中止"/>		

ポップアップメニューより、[スクリーンブロック] を左クリックします。すると、スクリーンブロック編集メニューが表示されます。

0-スクリーンNo

- チェックボックスを左クリックします。
- スクリーンNoテンキーが表示されますので、スクリーンNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

1-ディビジョンNo

- チェックボックスを左クリックします。
- ディビジョンNoテンキーが表示されますので、ディビジョンNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

3-ブロック

- チェックボックスを左クリックします。
- ブロック設定メニューが表示されますので、任意のブロックに対応するチェックボックスを左クリックします。

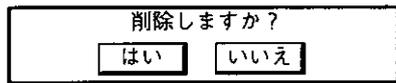
ブロック設定	
0- <input type="checkbox"/> A'-ジ'ブロック	
1- <input type="checkbox"/> タ'イレ'ブロック	
2- <input type="checkbox"/> GR'ライ'列	
3- <input type="checkbox"/> テンキ'ブロック	

ブロック設定メニュー

〔2〕 その他のボタンの使用方法

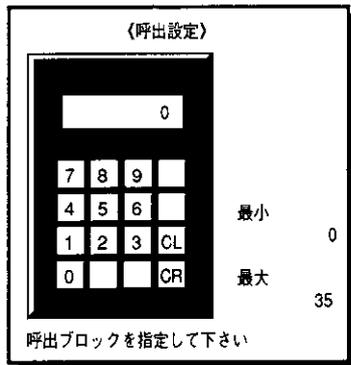
① **【挿入】**：現在編集集中のNo.の後ろにスクリーンブロックをひとつ挿入します。

1. 「挿入」を左クリックすると、現在編集集中のNo.をひとつインクリメントし、コピーされます。



② **【削除】**：現在編集集中のNo.を削除します。

1. 「削除」を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
2. 「はい」を左クリックします。



③ **【呼出】**：編集するスクリーンブロックNoを入力します。

1. 「呼出」を左クリックします。
2. 呼出設定テンキーが表示されますので、ブロックNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

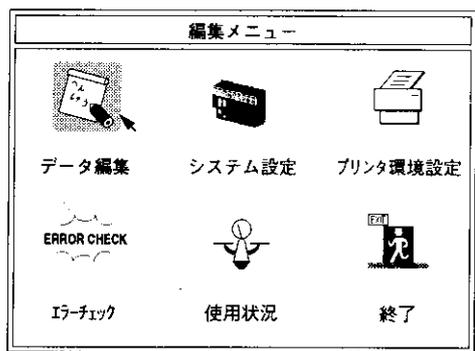
④ **【実行】**：設定したブロックを保存し、ブロック編集を終了します。

1. 「実行」ボタンを左クリックします。

●データ編集●

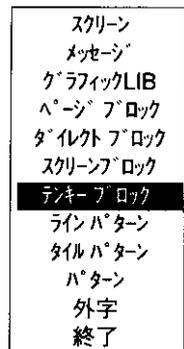
8-6 テンキーブロックの作成

テンキーブロック編集はテンキーモードで表示するテンキーブロックを作成します。

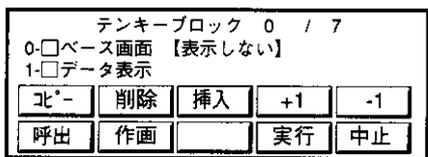


編集メニュー

左クリックする



をクリックする



テンキーブロック編集メニュー

8

〔1〕 テンキーブロック編集

テンキーブロック 0 / 7				
0- <input type="checkbox"/> ベース画面 【表示しない】				
1- <input type="checkbox"/> データ表示				
北-	削除	挿入	+1	-1
呼出	作画		実行	中止

テンキーブロックメニュー

ポップアップメニューより、[テンキー ブロック] を左クリックします。

テンキーブロック編集メニューが表示されます。

テンキーブロック領域について

データ設定	
製造予定数 20000	最大値 50000
現在製造数 12300	最小値 100
	入力値 0
	7 8 9 ▲
	4 5 6 ▼
	1 2 3 CL
	0 . ± CR
▲ ▼	

テンキーモードで設定したテンキー領域

1. 0-ベース画面を左クリックします。

【 】内の表示が、表示する/表示しないに切り替わります。テンキーブロックの作成を行なう場合は、表示するを選択すると、テンキーモードで設定した領域内でデータ、作画の設定・配置を行ないます。(領域外での配置は行なわないでください。)

データ表示		
0- <input type="checkbox"/> 受信形式: 数字表示	8- <input type="checkbox"/> 文字: 半角	-1
1- <input type="checkbox"/> 受信処理: 低速	9- <input type="checkbox"/> セリフアリス: あり	+1
2- <input type="checkbox"/> メモリ: 09000	A- <input type="checkbox"/> 数字形式: BCD	
3- <input type="checkbox"/> No: 0 / 0	B- <input type="checkbox"/> 小数点: 0	
4- <input type="checkbox"/> 位置: X: 0 Y: 0	C- <input type="checkbox"/> 桁数: 4	
5- <input type="checkbox"/> 拡大: X: 1 Y: 1	D- <input type="checkbox"/>	
6- <input type="checkbox"/> 表示: F <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/>	E- <input type="checkbox"/> 最小: 0	
7- <input type="checkbox"/>	F- <input type="checkbox"/> 最大: 0	
M消去	RPT	補助
実行	中止	

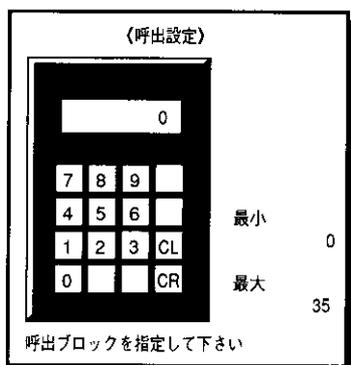
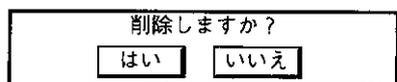
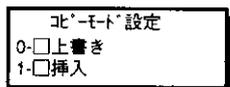
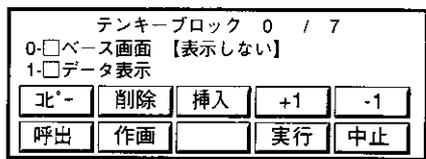
データ編集メニュー

2. 1-データ表示を左クリックします。

データ表示メニューが表示されます。(設定方法は6・61ページを参照願います。)

注: テンキーモードで設定した領域外の位置には配置できません。

〔2〕 テンキーブロック編集でのボタンの使用方法



① **〔コピー〕**：現在編集中的テンキーブロックにコピーします。

1. 「コピー」を左クリックします。
2. コピーモード設定メニューが表示されますので、上書き／挿入のいずれかのチェックボックスを左クリックします。
3. コピー設定テンキーが表示されますので、コピー元のテンキーブロックを入力し、〔CR〕ボタンを押してください。

② **〔挿入〕**：現在編集中的テンキーブロックの後ろにテンキーブロックをひとつ挿入します。

1. 「挿入」を左クリックすると、現在編集中的テンキーブロックをひとつインクリメントし新しいブロックを挿入します。

③ **〔削除〕**：現在編集中的テンキーブロックを削除します。

1. 「削除」を左クリックすると、左図のメニューが表示されます。
2. 「はい」を左クリックします。

④ **〔呼出〕**：編集を行なうテンキーブロックを呼び出します。

1. 「呼出」を左クリックします。
2. 呼出設定テンキーが表示されますので、ブロックNoを入力し、CRボタンを左クリックします。

⑤ **〔作画〕**：現在編集中的テンキーブロックに固定の文字等の配置を行ないます。

1. 「作画」を左クリックします。作画アイコンが表示されます。（作成方法は6・19ページを参照願います。）

⑥ **〔実行〕**：設定したデータを保存し、テンキーブロック編集を終了します。

1. 「実行」ボタンを左クリックします。

⑦ **〔中止〕**：設定したデータを破棄し、テンキーブロック編集を終了します。

1. 「中止」ボタンを左クリックします。

⑧ **〔+1〕** **〔-1〕**

〔+1〕ボタンを左クリックすると、次のテンキーブロックNoになります。

〔-1〕ボタンを左クリックすると、前のテンキーブロックNoになります。

●データ編集●

8-7 ラインパターン

ラインパターンは描画する際に使われる、線のパターンを自分で作成する項目です。
本ソフト内では、8種類までの線種を使用できます。
すでに4種類登録されていますので、ここでは残りの4種類の登録を行いません。

ラインパターンを作成します。
8種まで登録可能です。

The diagram illustrates the workflow for creating a line pattern. It starts with the '編集メニュー' (Edit Menu) window, which contains several options: 'データ編集' (Data Edit), 'システム設定' (System Settings), 'プリンタ環境設定' (Printer Environment Settings), 'ERROR CHECK', 'エラーチェック' (Error Check), '使用状況' (Usage Status), and '終了' (End). An arrow labeled '左クリックする' (Left-click) points from the 'データ編集' icon to a 'ポップアップメニュー' (Pop-up Menu) window. This menu lists various options: 'スクリーンメッセージ' (Screen Message), 'グラフィックLIB' (Graphic LIB), 'ページブロック' (Page Block), 'ダイレクトブロック' (Direct Block), 'スクリーンブロック' (Screen Block), 'テンキーブロック' (Numpad Block), 'ラインパターン' (Line Pattern), 'タイルパターン' (Tile Pattern), 'パターン' (Pattern), '外字' (Kanji), and '終了' (End). The 'ラインパターン' option is highlighted with a black background. An arrow labeled '左クリックする' (Left-click) points from this option to the 'ライン編集' (Line Edit) dialog box. This dialog box contains a large empty rectangular area for drawing, a table with four columns and two rows, and a status bar at the bottom with fields for '編集' (Edit), '終了' (End), 'パターンNo.' (Pattern No.), and 'Xc: Yc:'.

編集メニュー

データ編集 システム設定 プリンタ環境設定

ERROR CHECK エラーチェック 使用状況 終了

左クリックする

スクリーンメッセージ
グラフィックLIB
ページブロック
ダイレクトブロック
スクリーンブロック
テンキーブロック
ラインパターン
タイルパターン
パターン
外字
終了

左クリックする

ライン編集

編集 終了 印刷 終了

パターンNo. 004/008 Xc: Yc:
Xc: Yc:

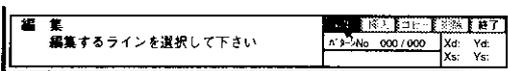
ポップアップメニューの中より [ラインパターン] を選択し、左クリックします。

[1] ライン編集

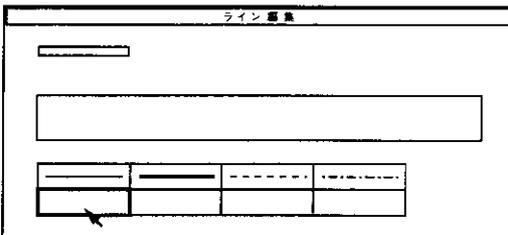
ラインの編集方法



[編集] を左クリックします。



「編集するラインを選択して下さい」とるので・・・



編集するラインを左クリックします。

ラインを編集する。

1. [編集] を左クリックします。
2. 編集するラインの枠を左クリックします。

ライン内描画方法



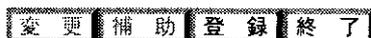
マウスカーソルでドットを描きます。

左クリックで描画します。

クリックしたまま、マウスを移動させると、軌跡が残ります。

[TAB] キー + [←] [→] [↑] [↓] キーで描き、[CTRL] キー + [←] [→] [↑] [↓] キーで消します。

[2] その他のボタンの使用方法



編集したラインを登録する

1. [登録] を左クリックします。

編集を終了する。

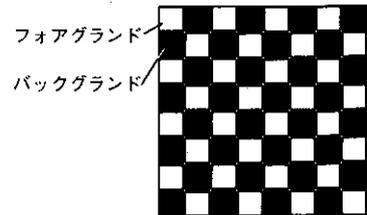
1. [終了] を左クリックします。

●データ編集●

8-8 タイルパターン

タイルパターンは描画する際に使われる、ペイント（塗りつぶし）パターンを自分で作成する項目です。このタイルパターンは主に中間色を作るために使用します。（色は作画内で指定）本ソフト内では、16種類までのタイルパターンを使用できます。

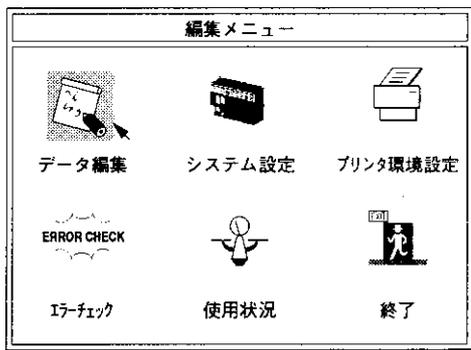
すでに8種類登録されていますので、ここでは残りの8種類の登録を行ないます。



このパターンで
フォア：赤、バック：黄色
の場合は、オレンジ色になります。

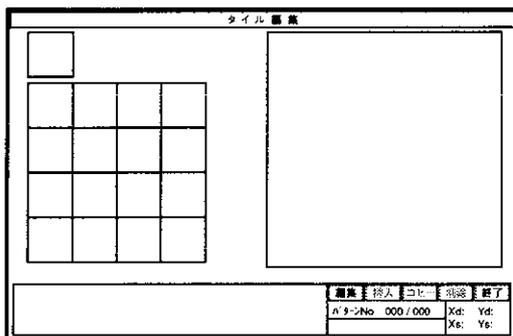
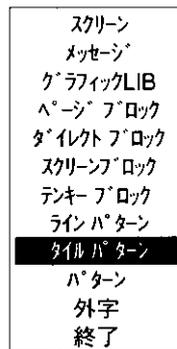
タイルパターンを作成します。

16種まで登録可能です。



左クリックする

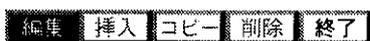
をクリックする



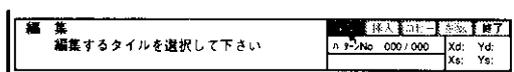
ポップアップメニューの中より [タイルパターン] を選択し、左クリックします。

〔1〕 タイル編集

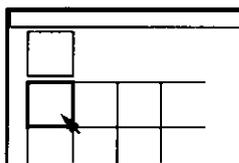
タイルの編集方法



[編集] を左クリックします。



「編集するタイルを選択して下さい」とるので・・・



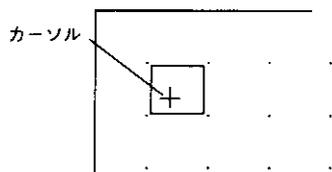
編集するパターンを左クリックします。

タイルを編集する。

1. [編集] を左クリックします。
2. 編集するタイルの枠を左クリックします。

8

タイル内描画方法



マウスカーソルでドットを描きます。

左クリックで描画します。

クリックしたまま、マウスを移動させると、軌跡が残ります。

[TAB] キー + [←] [→] [↑] [↓] キーで描き、[CTRL] キー + [←] [→] [↑] [↓] キーで消します。

〔2〕 その他のボタンの使用方法



編集したタイルを登録する

1. [登録] を左クリックします。

編集を終了する。

1. [終了] を左クリックします。

●データ編集●

8-9 パターン

パターン作成する項目です。

パターンとは、48×48ドットの固定の図形（マーク）です。ドットで描画するため、小さく詳細な図を描画するのに適しています。

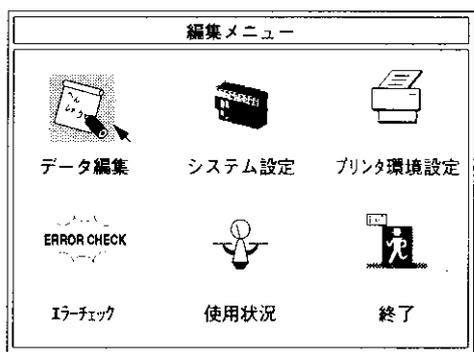
使い方は、ベース画面やグラフィックライブラリでの作画の際に、登録しているパターンを配置します。頻繁に使用するマークなどを登録すると、作画が楽になります。

パターンは200個まで登録可能です。

本ソフトに標準装備のパターンは14・4ページを参照願います。

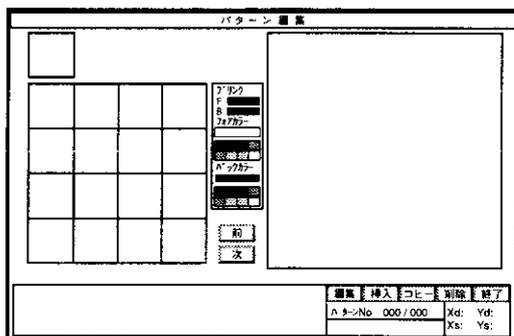
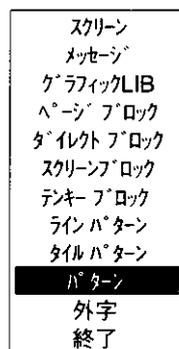
最大48×48ドットのパターンを作成します。

200パターンまで登録可能です。



左クリックする

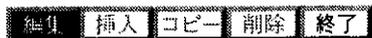
右クリックする



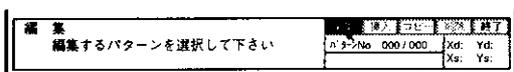
ポップアップメニューの中より [パターン] を選択し、左クリックします。

[1] パターン編集

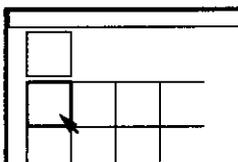
パターンの編集方法



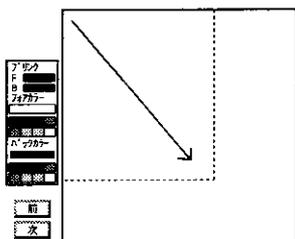
「編集」を左クリックします。



「編集するパターンを選択して下さい」と表示します。



編集するパターンを左クリックします。
「パターンのサイズを設定して下さい」と表示します。



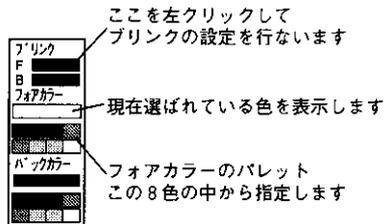
大きさを設定して、好きな処で左クリックします。

パターンを編集する。

1. 「編集」を左クリックします。
2. 編集するパターンの枠を左クリックします。
3. 選択したパターンのサイズを設定します。
(新規のパターンの場合)

既存のパターンを選択した場合、サイズ設定はありません。

色の指定方法

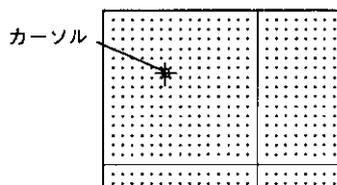


色を設定する。

フォアカラーのプリンクを選択します。
フォアカラーとバックカラーの色指定を行ないます。

- 1.フォアカラー・バックカラーのパレットで色を、それぞれ左クリックで設定します。

ドットの描画方法



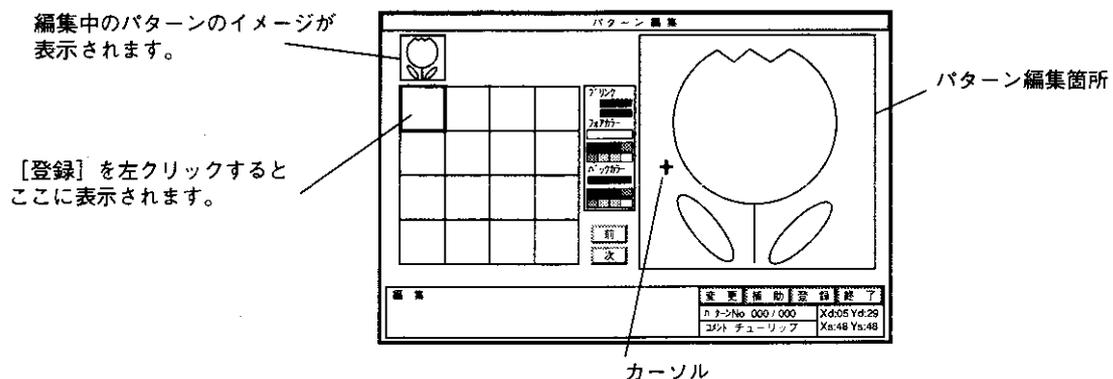
マウスカースルでドットを描きます。

左クリックでフォアカラー、右クリックでバックカラーを描画します。

クリックしたまま、マウスを移動させると、軌跡が残ります。

[TAB] キー+ [←] [→] [↑] [↓] キーでフォアカラーを、[CTRL] キー+ [←] [→] [↑] [↓] キーでバックカラーを描画します。

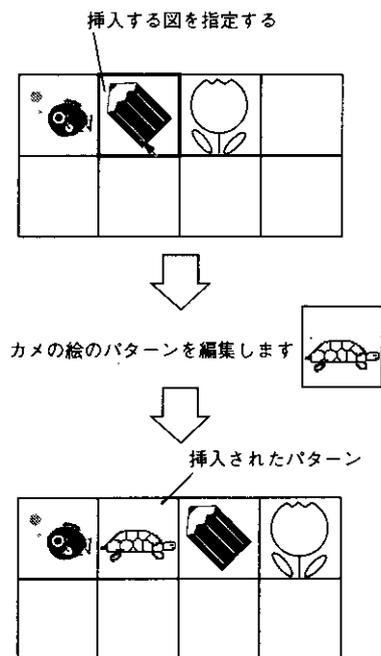
パターン編集画面の構成は以下の通りです。



〔2〕編集ボタン説明

編集	挿入	コピー	削除	終了
----	----	-----	----	----

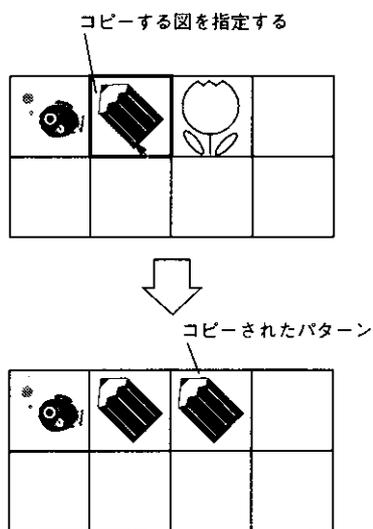
挿入の実行結果



① [挿入] : パターンの挿入を行います。

1. [挿入] を左クリックします。
2. 挿入するパターンのサイズを設定します。パターンを作成してください。
3. [登録] を左クリックすると作成したパターンが挿入されます。

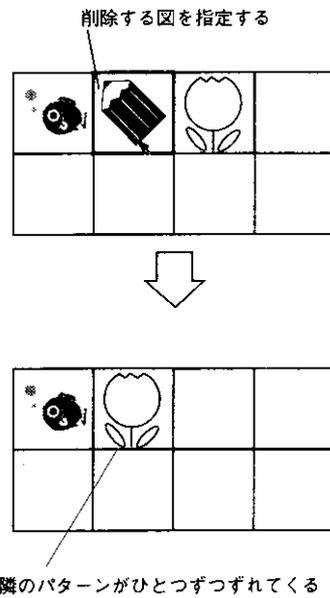
コピーの実行結果



② [コピー] : パターンのコピーを行います。

1. [コピー] を左クリックします。
2. コピーするパターンを左クリックします。
3. コピーしたいパターンを左クリックします。

削除の実行結果

③ [削除] : パターンの削除を行います。

1. [削除] を左クリックします。
2. 削除するパターンを左クリックします。左図のダイアログボックスが表示されます。[はい] を左クリックすると指定したパターンが削除されます。

④ [終了] : パターン編集を終了します。また [挿入] [コピー] [削除] の終了もこのボタンで行います。

1. [終了] を左クリックします。

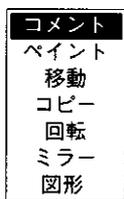
〔3〕編集内ボタン説明

(1) **〔変更〕**：パターンサイズの変更を行います。



1. **〔変更〕** を左クリックします。
2. パターン領域を、マウスカーソルで変更し、左クリックします。

(2) **〔補助〕**：補助機能の各メニューが表示されます。

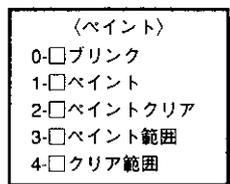


1. **〔補助〕** を左クリックします。
2. ポップアップメニューが表示されますので、各項目を選択します。

① **〔コメント〕**：現在編集中的パターンのコメントを入力します。

1. コメントを左クリックします。
2. コメントを入力します。半角16文字（全角8文字）までの入力となります。

② **〔ペイント〕**：編集中的パターンの塗りつぶしを行います。

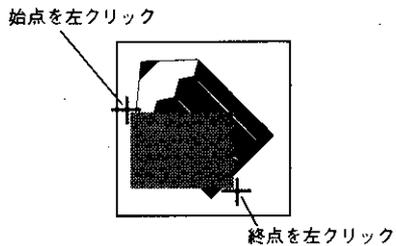


0-□ブリンク
パターン上のドット全てにブリンク表示色のドットに変わります。

1-□ペイント
選択中のフォアカラーで選択されている色で、パターンの領域を全て塗りつぶします。

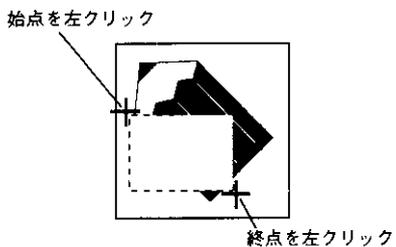
2-□ペイントクリア
選択中のバックカラーで選択されている色で、パターンの領域を全て塗りつぶします。

ペイント範囲手順



フォアカラーで指定されている色で塗りつぶします

クリア範囲手順



バックカラーで指定されている色で塗りつぶします

3-□ペイント範囲

選択中のフォアカラーで選択されている色で、パターンの指定領域を塗りつぶします。

- a. 3-□ペイント範囲を左クリックします。
- b. 始点を左クリックしてください。
- c. 終点を左クリックしてください。

4-□クリア範囲

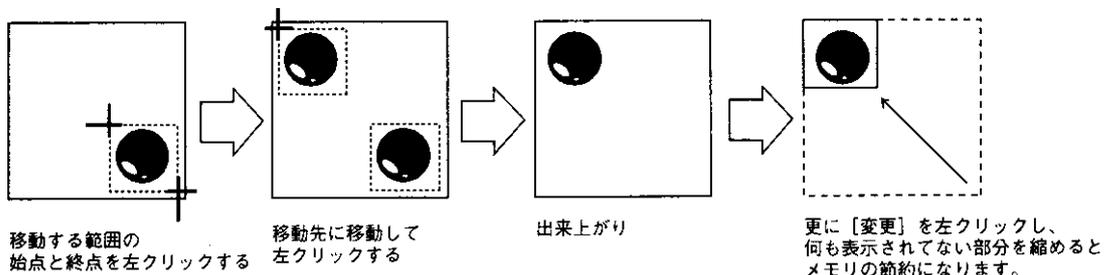
選択中のバックカラーで選択されている色で、パターンの指定領域を塗りつぶします。

- a. 4-□クリア範囲を左クリックします。
- b. 始点を左クリックしてください。
- c. 終点を左クリックしてください。

③「移動」：編集中的パターンの指定した範囲を移動します。

1. 「移動」を左クリックします。
2. 始点を左クリックしてください。
3. 終点を左クリックしてください。
4. 移動先にマウスカursorをおき、左クリックをします。

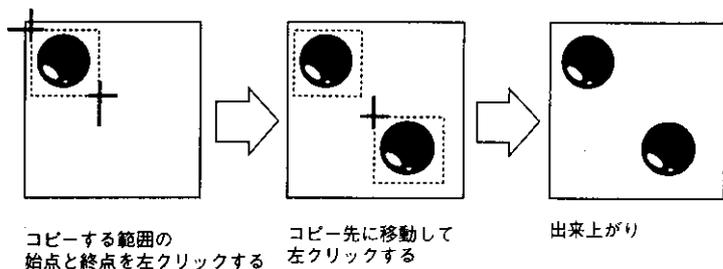
移動の手順



④「コピー」：編集中のパターンの指定した範囲をコピーします。

1. 「コピー」を左クリックします。
2. 始点を左クリックしてください。
3. 終点を左クリックしてください。
4. 移動先にマウスカーソルをおき、左クリックをします。

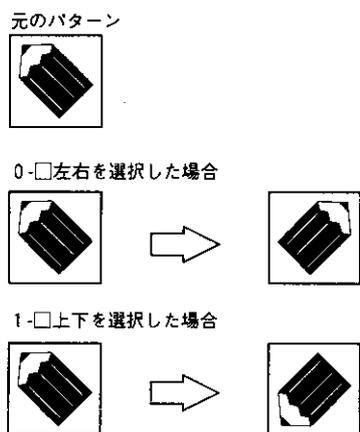
コピーの手順



⑤「ミラー」：左右反転・上下反転を行います。

1. 「ミラー」を左クリックします。<ミラー>ダイアログボックスが表示されます。
2. 0-□左右
1-□上下のいずれかのチェックボックスを左クリックします。

ミラーの実行結果



⑥「図形」：指定の図形を描画します。

1. 「図形」を左クリックします。<図形>ダイアログボックスが表示されます。
2. 描画したい図形に対応するチェックボックスを左クリックします。
3. 画面左下に表示されるメッセージに従って、図形を描画してください。
4. 右クリックで終了します。



(3) [登録]：編集中のパターンを登録します。

1. [登録] を左クリックします。編集中のパターンが登録されます。

(4) [終了]：パターンの編集を終了します。

1. [終了] を左クリックします。

●データ編集●

8-10 外字

外字作成する項目です。外字を登録したり、登録してある外字を編集します。
登録した外字は、JISコードの7621から765fまでに登録されます。

外字を作成します。

編集メニュー

データ編集 システム設定 プリンタ環境設定

エラーチェック 使用状況 終了

左クリックする

- スクリーン
- メッセージ
- グラフィックLIB
- ページブロック
- ダイレクトブロック
- スクリーンブロック
- テンキーブロック
- ラインパターン
- タイルパターン
- パターン
- 外字**
- 終了

左クリックする

外字登録

外字番号 0x7621/63 Xd: Yd:
Xs: Ys:

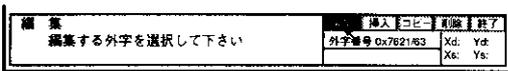
ポップアップメニューの中より [外字] を選択し、
左クリックします。

〔1〕 外字編集

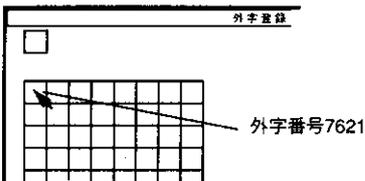
外字の編集方法



[編集] を左クリックします。



「編集する外字を選択して下さい」と表示します。

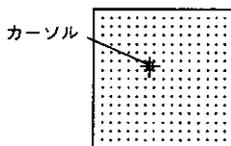


編集する外字を左クリックします。

1. [編集] を左クリックします。
2. 編集する外字の枠を左クリックします。
(外字は16×16ドット固定)

8

ドットの描画方法



マウスカーソルでドットを描きます。

左クリックでフォアカラー、右クリックでバックカラーを描画します。

クリックしたまま、マウスを移動させると、軌跡が残ります。

[TAB] キー+ [←] [→] [↑] [↓] キーでフォアカラーを、[GRPH] キー+ [←] [→] [↑] [↓] キーでバックカラーを描画します。

〔2〕 編集ボタン説明



[コピー] : 外字のコピーを行います。

1. [コピー] を左クリックします。
2. コピー元の外字を左クリックします。
3. コピー先の外字を左クリックします。

〔3〕編集内ボタン説明

変	更	補	助	登	録	終	了
---	---	---	---	---	---	---	---

コメント
ペイント
移動
コピー
回転
ミラー
図形

〈ペイント〉
0-□フリンク
1-□ペイント
2-□ペイントクリア
3-□ペイント範囲
4-□クリア範囲

(1) **〔補助〕**：補助機能の各メニューが表示されます。

1. **〔補助〕** を左クリックします。
2. ポップアップメニューが表示されますので、各項目を選択します。

① **〔ペイント〕**：編集集中の外字の塗りつぶしを行います。

「ペイント」 現在選択中のフォアカラーで選択されている色で、外字の領域を全て塗りつぶします。

- 1.1-□ペイントを左クリックします。

「ペイントクリア」 現在選択中のバックカラーで選択されている色で、外字の領域を全て塗りつぶします。

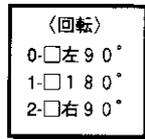
- 1.2-□ペイントクリアを左クリックします。

② **〔移動〕**：編集集中の外字の指定した範囲を移動します。

1. 「移動」 を左クリックします。
2. 始点を左クリックしてください。
3. 終点を左クリックしてください。
4. 移動先にマウスマウスカーソルをおき、左クリックをします。

③ **〔コピー〕**：編集集中の外字の指定した範囲をコピーします。

1. 「コピー」 を左クリックします。
2. 始点を左クリックしてください。
3. 終点を左クリックしてください。
4. 移動先にマウスマウスカーソルをおき、左クリックをします。



回転の実行結果

元のパターン



0-□左90° を選択した場合



1-□180° を選択した場合



2-□右90° を選択した場合



④ 「回転」：編集集中の外字を回転します。

1. 「回転」を左クリックします。<回転>ダイアログボックスが現れます。
2. 0-□左90° / 1-□180° / 2-□右90° のいずれかのチェックボックスをクリックします。

ミラーの実行結果

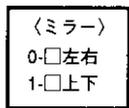
元のパターン



0-□左右を選択した場合



1-□上下を選択した場合



⑤ 「ミラー」：左右反転・上下反転を行います。

1. 「ミラー」を左クリックします。<ミラー>ダイアログボックスが表示されます。
2. 0-□左右 / 1-□上下のいずれかのチェックボックスを左クリックします。

(2) 「登録」：現在編集集中の外字を登録します。

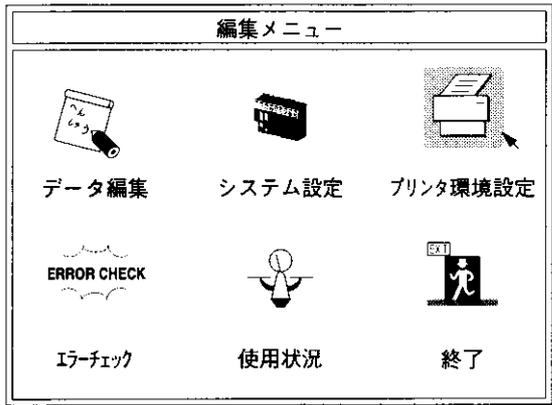
1. 「登録」を左クリックします。現在編集集中の外字が登録されます。

(3) 「終了」：外字の編集を終了します。

1. 「終了」を左クリックします。

第9章 画面コピー

パソコンでデータ編集中に、ハードコピーを取る場合の環境設定を行ないます。
[COPY] キーでコピーができます。



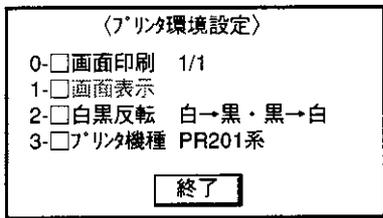
編集メニュー

パソコンとプリンターを接続します。
メインメニューで「プリンタ環境設定」を選択します。

左クリックする

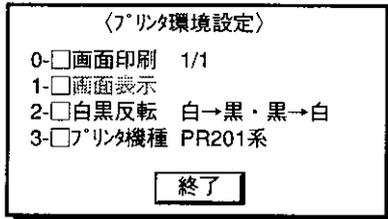


プリンタ環境設定に入ります。



プリンタ環境設定メニュー

環境設定



1. **【環境設定】** を左クリックします。
プリンタ環境設定メニューで画面印刷の設定をします。

0-画面印刷

チェックボックスを左クリックすると 1/1、1/4 が交互に表示されます。

- a. 1/1 は横 204 ミリ、縦 128 ミリの大きさで画面イメージを印刷します。
- b. 1/4 は横 102 ミリ、縦 64 ミリの大きさで画面イメージを印刷します。

2-白黒反転

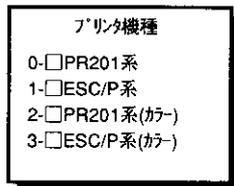
チェックボックスを左クリックすると白→黒黒→白、なしが交互に表示されます。

- a. 白→黒黒→白
画面表示の白と黒を印刷の際、反転します。
- b. なし
画面イメージ通り印刷します。

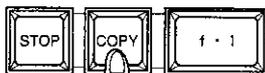
3-プリンタ機種

接続するプリンタの機種を設定します。
対応プリンタは N E C 社製の PR201 シリーズ
エプソン社製の E S C / P 2 4 モードに対応しています。

- a. チェックボックスを左クリックします。
- b. プリンタ機種メニューが表示されるので、任意のプリンタのチェックボックスを左クリックします。



設定を終えてから
ハードコピーを実行するには・・・



COPY キーを押すと、
ハードコピーされます。

2. 設定を終えると、**【終了】** ボタンを左クリックします。

パソコンで編集したデータをZM本体（※1）へ転送します。

※1 ZM本体とはZM-30L/30E、ZM-40D/40L、ZM-61E/61Tを示します。

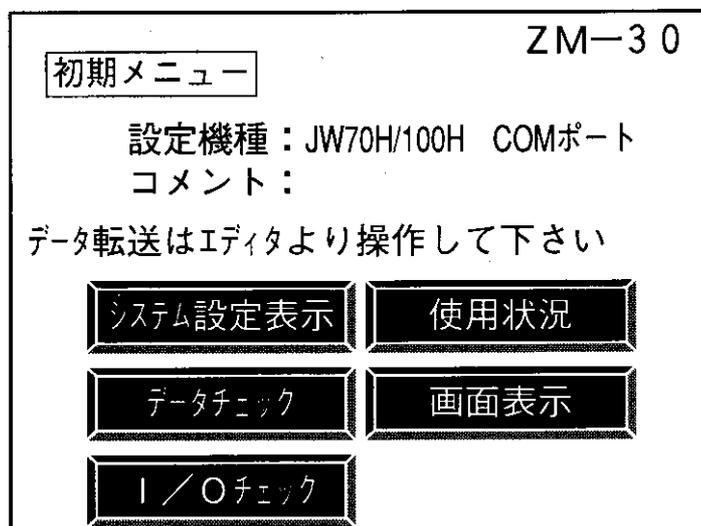
〔1〕 転送前の準備

1. ケーブル（ZM-30C/60C：別売）で、ZM本体のコネクタとパソコンのコネクタ（RS-232C）を接続してください。

2. ZM本体のキー（スイッチ※2）を押します。
ZM本体に下記画面が表示されます。

- ※2
- ・ ZM-30L/30Eの場合：「モード」キー
 - ・ ZM-40D/40Lの場合：「F1」キー（システムキー時）
 - ・ ZM-61E/61Tの場合：RUN/STOPスイッチ

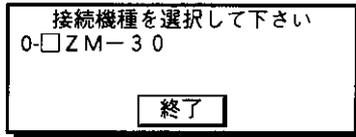
これでZM本体側の準備は完了します。



ZM本体の画面（転送前）

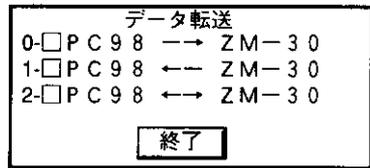
〔2〕 パソコンから ZM 本体へのデータ転送

1. メインメニューの転送アイコンを左クリックします。



機種設定メニュー

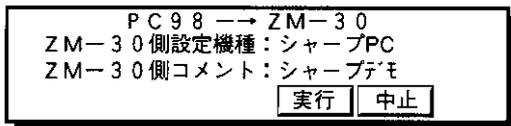
2. 接続機種メニューが表示されますので、0-□ ZM-30 を左クリックしてください。



データ転送メニュー

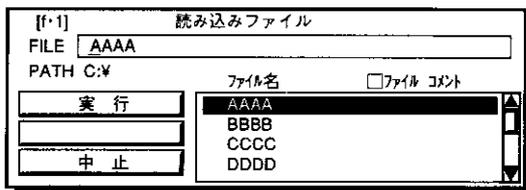
3. データ転送メニューが表示されます。

パソコンで作成したデータを ZM 本体に転送する場合、0-□ PC98 → ZM-30 を左クリックします。



PC98 → ZM-30 転送メニュー

4. ZM 本体に現在入っているデータを表示します。
[実行] ボタンを左クリックします。



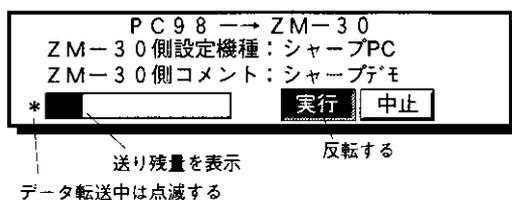
読み込みファイルメニュー

5. 読み込みファイルメニューが表示されますので、カーソルで転送するファイル名を左クリックします。

FILE の処に選択したファイル名が表示されます。

[実行] ボタンを左クリックすると、データを読み込んで転送を始めます。

データ転送中画面



パソコン側メニュー

6. 転送を始めるとパソコン、ZM本体共転送中のメニューを表示します。
 このメニューが消えると転送終了です。



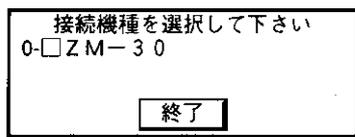
ZM本体側メニュー

〔3〕 ZM本体からパソコンへのデータ読出

1. ZM本体とパソコンをケーブル（ZM-30CまたはZM-60C）で接続し、準備を行ないます。

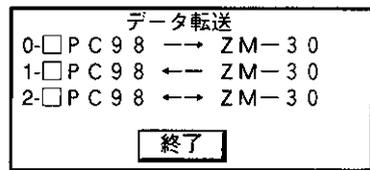
2. メインメニューの転送アイコンを左クリックします。

3. 接続機種メニューが表示されますので、0- ZM-30を左クリックしてください。



機種設定メニュー

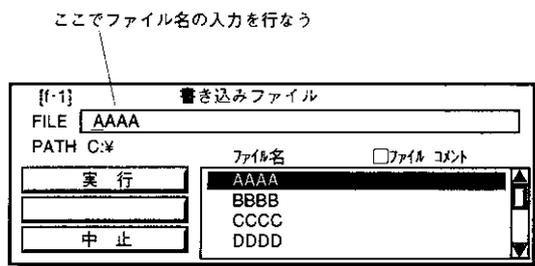
4. データ転送メニューで、1- PC98 ← ZM-30を左クリックします。



データ転送メニュー

5. 書き込みファイルメニューが表示されますので、ZM本体から読み込んだデータをセーブするファイル名を入力してください。

[実行] ボタンを左クリックすると、読み込み終了後、データを書き込みます。



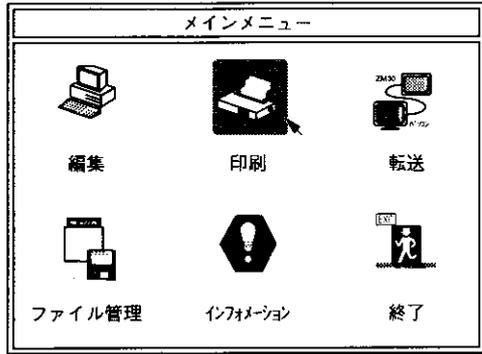
書き込みファイルメニュー

・ ZM本体のデータとパソコン側のファイルの内容を照合する場合、データ転送メニューで2- PC98 ↔ ZM-30を左クリックします。以降の操作は上と同様です。

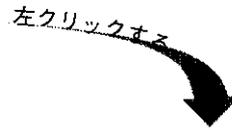
第11章 印

刷

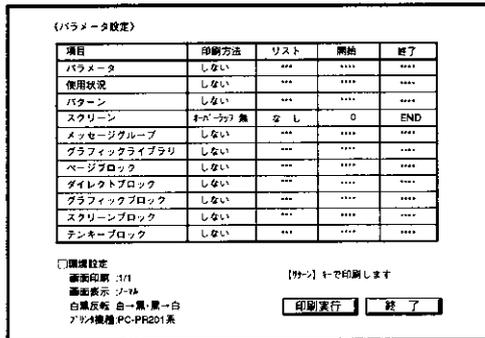
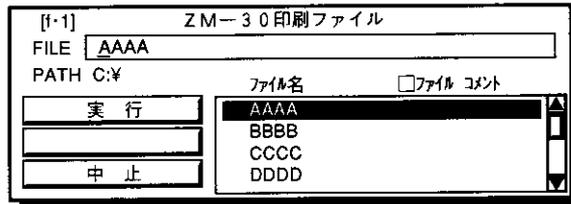
編集で作成したデータを、ラダーソフトを書く場合や、取扱説明書を作成する際に使用します。



パソコンとプリンタを接続します。
メインメニューで「印刷」を選択します。



印刷するファイル名を選択し、「実行」ボタンを左クリックします。



パラメータ設定画面に入ります。

〔1〕印刷の準備

1. パソコンとプリンタを接続します。

対応プリンタ機種は下記の通りです。

NEC社製

PC-PR201系 (モノクロ)

PC-PR201系 (カラー)

エプソン社製

ESC/P 24-J 83以降、カラーはESC/P 24-J 84C以降のコマンドに対応しています。

VPシリーズ

HGシリーズ

プリンタは、15インチサイズのもの(136)を使用してください。

〔2〕パラメータ設定画面

1. メインメニューで印刷を左クリックします。



2. 印刷するファイル名を入力します。
「実行」ボタンでファイルを読み込み終了後、印刷パラメータの画面となります。

〈パラメータ設定〉

項目	印刷方法	リスト	開始	終了
パラメータ	しない	***	****	****
使用状況	しない	***	****	****
パターン	しない	***	****	****
スクリーン	オーバーラップ無	なし	0	END
メッセージグループ	しない	***	****	****
グラフィックライブラリ	しない	***	****	****
ページブロック	しない	***	****	****
ダイレクトブロック	しない	***	****	****
グラフィックブロック	しない	***	****	****
スクリーンブロック	しない	***	****	****
テンキーブロック	しない	***	****	****

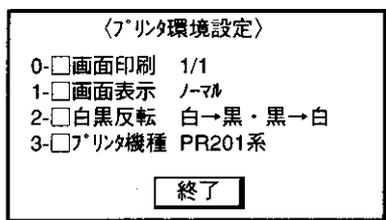
環境設定

画面印刷 :1/1
画面表示 :ノーマル
白黒反転 白→黒・黒→白
プリンタ機種:PR201系

【リターン】キーで印刷します

環境設定メニューに入る場合はここを左クリックしてください

〔3〕環境設定



1. 環境設定 を左クリックします。
プリンタ環境設定メニューで画面印刷の設定をします。

0-画面印刷

チェックボックスを左クリックすると 1/1、1/4 が交互に表示されます。

- a. 1/1は横204ミリ、縦128ミリの大きさで画面イメージを印刷します。
- b. 1/4は横102ミリ、縦64ミリの大きさで画面イメージを印刷します。

1-画面表示

ノーマル、詳細、メモリの3タイプがあります。

スイッチ、データ表示を例として3つの違いを述べます。

a. ノーマル

スイッチ、ランプ等は通常印刷を行います。

データ表示は桁数を示す【1 2 3 4】と印刷されます。

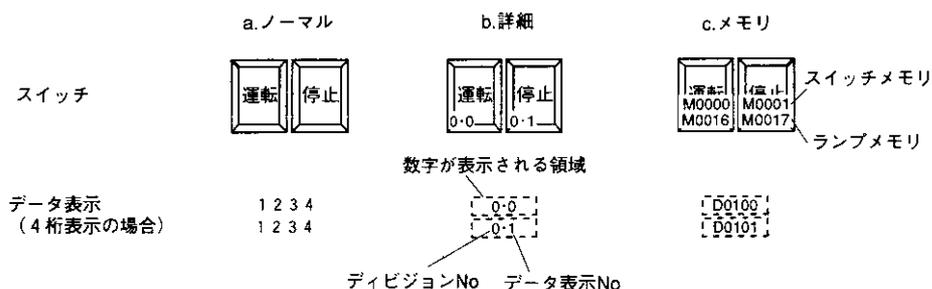
b. 詳細

スイッチ、ランプ等には左下隅にディビジョンNoとグループ内Noを印刷します。

c. メモリ

全ての項目に対応するメモリNoを印刷します。

画面表示について



2-□白黒反転

チェックボックスを左クリックすると白→黒・黒→白、なしが交互に表示されます。

a. 白→黒・黒→白

画面表示の白と黒を印刷の際、反転します。

b. なし

画面イメージ通り印刷します。

3-□プリンタ機種

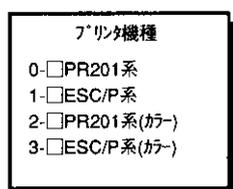
接続するプリンタの機種を設定します。

対応プリンタはNEC社製のPR201シリーズ
エプソン社製のESC/P 24モードに対応しています。

a. チェックボックスを左クリックします。

b. プリンタ機種メニューが表示されますので、任意のプリンタのチェックボックスを左クリックします。

2. 設定を終えたら、[終了] ボタンを左クリックします。



〔4〕印刷項目の設定（パラメータ設定）

〈パラメータ設定〉

項目	印刷方法	リスト	開始	終了
パラメータ	しない	***	****	****
使用状況	しない	***	****	****
パターン	しない	***	****	****
スクリーン	オーバーラップ無	なし	0	END
メッセージグループ	しない	***	****	****
グラフィックライブラリ	しない	***	****	****
ページブロック	しない	***	****	****
ダイレクトブロック	しない	***	****	****
グラフィックブロック	しない	***	****	****
スクリーンブロック	しない	***	****	****
テンキーブロック	しない	***	****	****

環境設定
 画面印刷 :1/1
 画面表示 :ノーマル
 白黒反転 白→黒・黒→白
 プリンタ機種:PR201系

[リターン] キーで印刷します

1. パラメータの印刷項目を設定します。
 表の各欄を左クリックすると表示が変わります。（例、パラメータの印刷方法の欄を左クリックすると、しないからするに表示が変わります。）
2. 項目の設定を終えたら、[印刷実行] ボタンを左クリックするか、[リターン] キーを押してください。印刷を開始します。
3. 印刷を終えたら [終了] ボタンを左クリックして下さい。ZM-30印刷ファイルメニューが表示されます。他のファイルの印刷をする場合、ファイル名を入力し、前と同様の操作を行ってください。
 終わる場合は、[中止] ボタンを左クリックしてください。

印刷項目の内容

①パラメータ

パラメータを印刷すると下記の項目が印刷されます。

- a.線のパターン（細線、太線、点線、1点鎖線）
- b.タイルパターン
- c.外字
- d.通信パラメータ
 - ・ボーレート
 - ・信号レベル
 - ・スイッチ出力
 - ・局番
 - ・入力エリア
 - ・出力エリア
 - ・モード設定
- e.ブザー&バックライト
 - ・バックライト制御
 - ・バックライトOFF時間
 - ・ブザー制御
- f.RUN/BZ出力設定
 - ・RUN出力:アウトポート0
 - ・BZ出力:アウトポート1
- g.ハードコピープリンタ機種
- h.バッファ設定

②使用状況

メモリの使用状況を印刷します。メモリの使用状態が把握できます。

③パターン

登録されている全てのパターンを印刷します。
環境設定の画面印刷が1/1の時、1ページ15
個単位で印刷します。
環境設定の画面印刷が1/4の時、1ページ45
個単位で印刷します。

④スクリーン

環境設定の0~2の項目に設定してある画面イメージに下記の項目を追加して印刷します。

a.印刷方法

- ・オーバーラップ無し
オーバーラップ画面を表示していない状態でスクリーンの印刷をします。
- ・オーバーラップ有り
オーバーラップ画面を表示している状態でスクリーンの印刷をします。

b.リスト

スクリーンのディビジョンに設定してあるスイッチ、ランプ、モード、データ表示の項目をリスト形式で印刷します。

c.開始、終了

印刷するスクリーンのスタートNoと終了Noを設定します。

⑤メッセージグループ

a.印刷方法（クロスリファレンス有り）

リレーモードを使用した時、メッセージに対応するメモリNoを印刷します。

b.開始、終了

印刷するメッセージグループのスタートNoと終了Noを設定します。

⑥グラフィックライブラリ

a.印刷方法（クロスリファレンス有り）

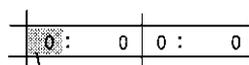
- ・リレーモードのサブ表示にグラフィックを指定したとき、対応するメモリNoを印刷します。
- ・グラフィックリレーモードを使用した時、対応するメモリNoを印刷します。

b.開始、終了

印刷するグラフィックライブラリのスタートNoと終了Noを設定します。

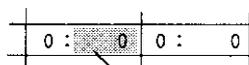
グラフィックライブラリの指定方法

グループNo設定



ここを左クリックする

グラフィックNo設定



ここを左クリックする

⑦ページブロック

a.印刷方法（クロスリファレンス有り）

- ・リレーモードのサブ表示にページを指定したとき、対応するメモリNoを印刷します。

b.リスト

- ・ページブロックのスタートメッセージ～エンドメッセージを印刷します。

c.開始、終了

- ・印刷するページブロックのスタートNoと終了Noを設定します。

⑧ダイレクトブロック

a.印刷方法（クロスリファレンス有り）

- ・リレーモードのサブ表示にダイレクトを指定したとき、対応するメモリNoを印刷します。

b.リスト

- ・ブロックの0行目～19行目のメッセージを印刷します。

c.開始、終了

- ・印刷するダイレクトブロックのスタートNoと終了Noを設定します。

⑨スクリーンブロック

a.印刷方法（クロスリファレンス有り）

- ・リレーモードでスクリーンコールを指定したとき、対応するメモリNoを印刷します。

b.開始、終了

- ・印刷するスクリーンブロックのスタートNoと終了Noを設定します。

⑩テンキーブロック

a.リスト

- ・画面イメージの印刷とデータ表示をリストで印刷します。

b.開始、終了

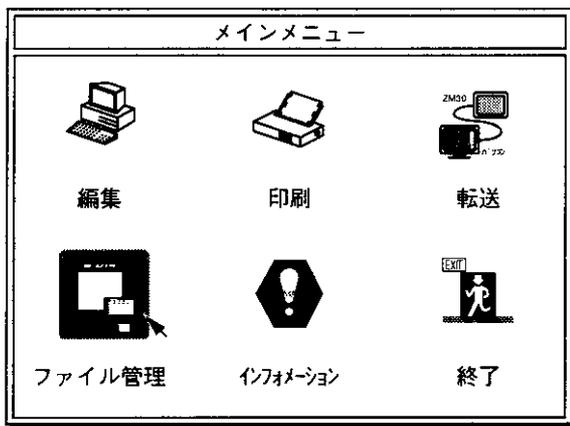
- ・印刷するテンキーブロックのスタートNoと終了Noを設定します。

第12章 ファイル管理

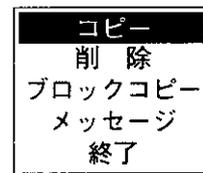
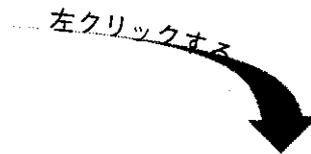
ファイル単位のコピー、削除が行えます。

2つのファイル間で各項目（スクリーン、メッセージ、グラフィックライブラリ等）単位でコピーが行えます。

メインメニューで「ファイル管理」を選択します。
すると、ファイル管理メニューが表示されます。



メインメニュー



ファイル管理メニュー

[1] ファイルのコピー

ファイルをコピーします。
 コピー元のファイル名
 コピー先のファイル名
 を指定し、【実行】ボタンでコピーします。

コピー元を指定して下さい コピー元ファイル指定メニュー

コピー先を指定して下さい コピー先ファイル指定メニュー

[2] ファイルの削除

ファイルを削除します。
 削除したいファイルを指定し、【実行】ボタンで削除します。

削除ファイル指定メニュー

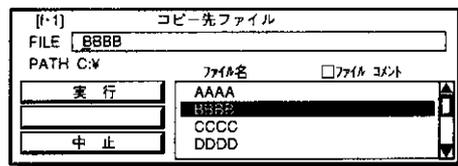
〔3〕ブロックコピー

2つのファイル間で項目単位でコピーできます。



コピー元を指定して下さい

コピー元ファイル指定メニュー

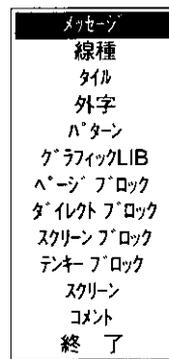


コピー先を指定して下さい

コピー先ファイル指定メニュー

(1) 手順

1. ファイル管理メニューで（ブロックコピー）を指定します。
2. コピー元のファイル名を指定します。
3. コピー先のファイル名を指定します。
4. ブロックコピーする項目を【項目メニュー】から指定します。



項目メニュー

(2) 範囲指定なし

下記の項目はコピー範囲の指定がなく登録してある全てをコピーします。

線種、タイル、外字、コメント

上記の項目を選択すると左図のメニューが表示されます。

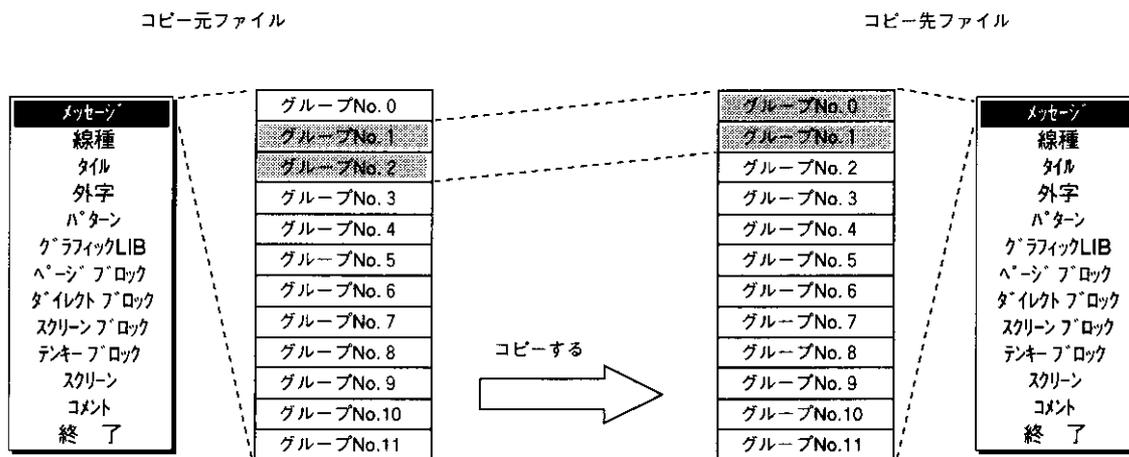


1. 【実行】ボタンでコピー開始します。
2. 【中止】ボタンでコピー中止します。

(3) 範囲指定あり

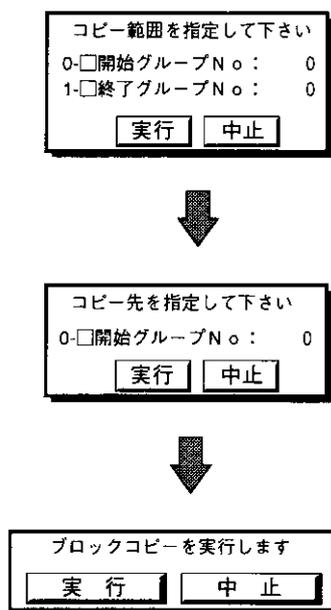
例.コピー元のメッセージグループ1、2をコピー先のメッセージグループ0、1にコピー動作を行うと下図のようになります。

メッセージグループのブロックコピー



- ・コピー元の終了Noに「999」を指定すると、開始No～最終登録Noまでをコピーします。
- ・コピー先の開始Noに「999」を指定すると、登録されている最終No+1よりコピーします。

メッセージのブロックコピー



①グループ単位のコピー

メッセージ、グラフィックライブラリ (グラフィックLIB) はグループ単位でコピーします。

メッセージのコピー

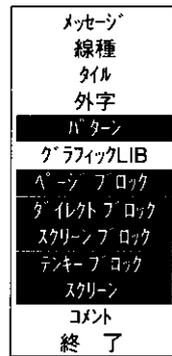
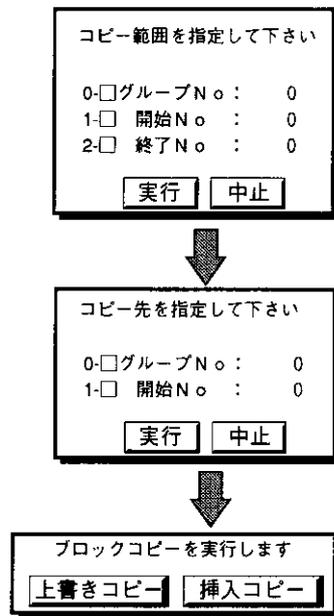
コピー開始グループNo、終了グループNoを指定します。

【実行】ボタンでコピー先メニューが表示されます。コピー先の開始グループNoを入力します。

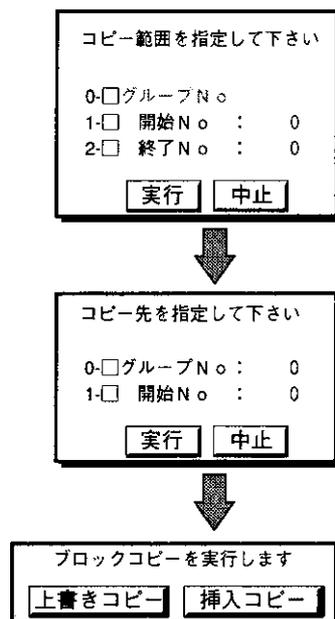
【実行】ボタンで「ブロックコピーを実行します」と表示されますので、【実行】ボタンを左クリックします。

12

グラフィックライブラリのブロックコピー



項目メニュー



グラフィックライブラリのコピー

コピーグループNo、開始No、終了Noを指定します。

【実行】 ボタンでコピー先メニューが表示されます。コピー先のグループNo、開始Noを入力します。

【実行】 ボタンで上書きコピー、挿入コピーの選択メニューが表示されますので、どちらかを左クリックします。

②.No単位のコピー

左図の反転した項目はコピー範囲はNo指定となります。

開始、終了Noを電卓で指定後【実行】 ボタンでコピー先メニューが表示されますのでコピー先の開始Noを入力します。

【実行】 ボタンで上書きコピー、挿入コピーの選択メニューが表示されますのでどちらかを指定します。

〔4〕メッセージの管理

1. メッセージグループNo.0～11をテキストファイルで出力したり、テキストファイルをメッセージグループに取り込んだりします。

メモ

テキストファイルは市販のワープロ、エディタ等で編集できますので、ワープロで作成した文章をメッセージグループに取り込み表示できます。

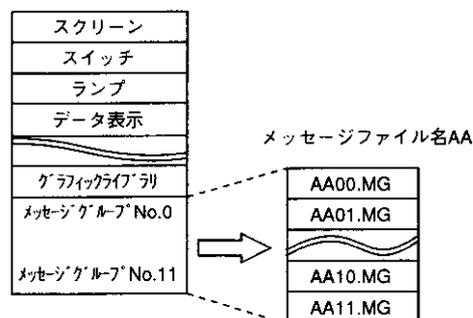
2. メッセージファイルの拡張子は [. MG] となります。

3. メッセージファイル名をAAとすれば

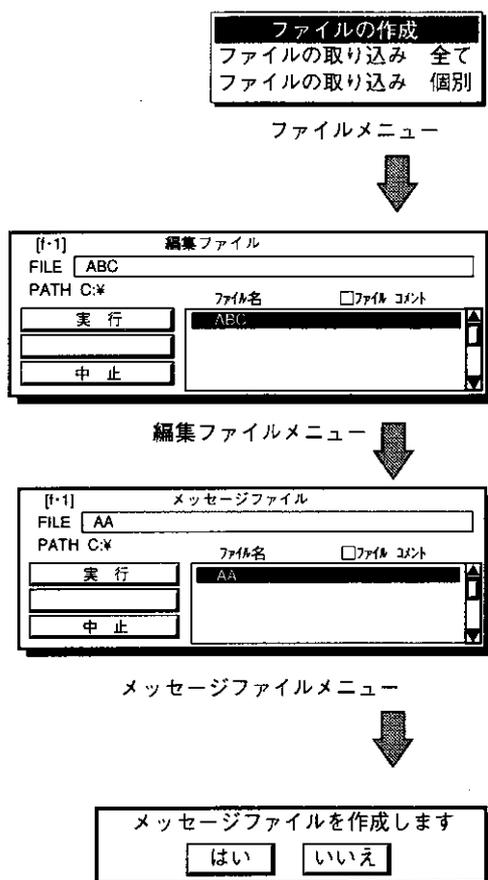
グループNo.0	AA00.MG
グループNo.1	AA01.MG
グループNo.2	AA02.MG
グループNo.3	AA03.MG
グループNo.4	AA04.MG
グループNo.5	AA05.MG
グループNo.6	AA06.MG
グループNo.7	AA07.MG
グループNo.8	AA08.MG
グループNo.9	AA09.MG
グループNo.10	AA10.MG
グループNo.11	AA11.MG

- ・メッセージファイル名は半角6文字までとします。

編集ファイル名 ABC.Z30



(1) メッセージファイルの作成

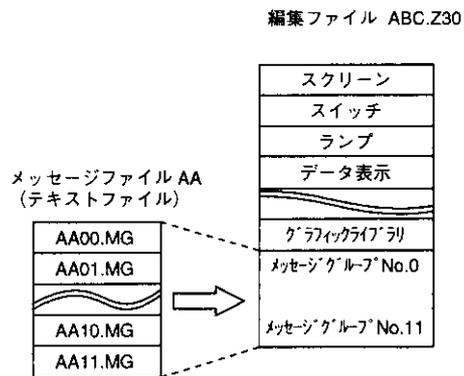


手順

1. ファイル管理メニューで【メッセージ】を左クリックします。
2. ファイルメニューで【ファイルの作成】を左クリックします。
3. メッセージファイルを書き出すファイル名を入力します。
4. 【実行】ボタンを左クリックします。
5. メッセージファイル名を入力します。
6. 【実行】ボタンでメッセージファイルを作成します。
7. 【メッセージファイルを作成します】と表示されますので、【はい】を左クリックします。

(2) メッセージファイル取り込み 全て

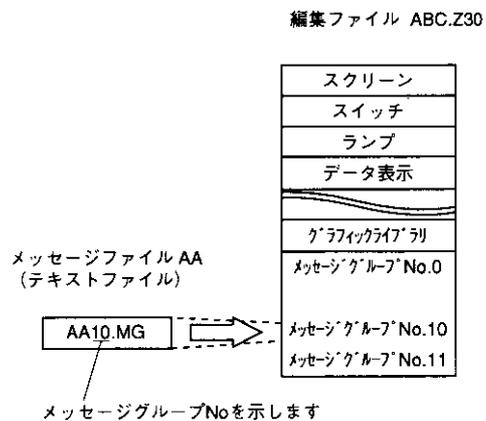
メッセージファイルのAA00.MG~AA11.MGの12のファイルをメッセージグループ00~11に取り込みます。



(3) メッセージファイル取り込み 個別

メッセージファイルをグループ単位で取り込みます。

メッセージグループ10に取り込む場合は(AA10.MG)を指定します。

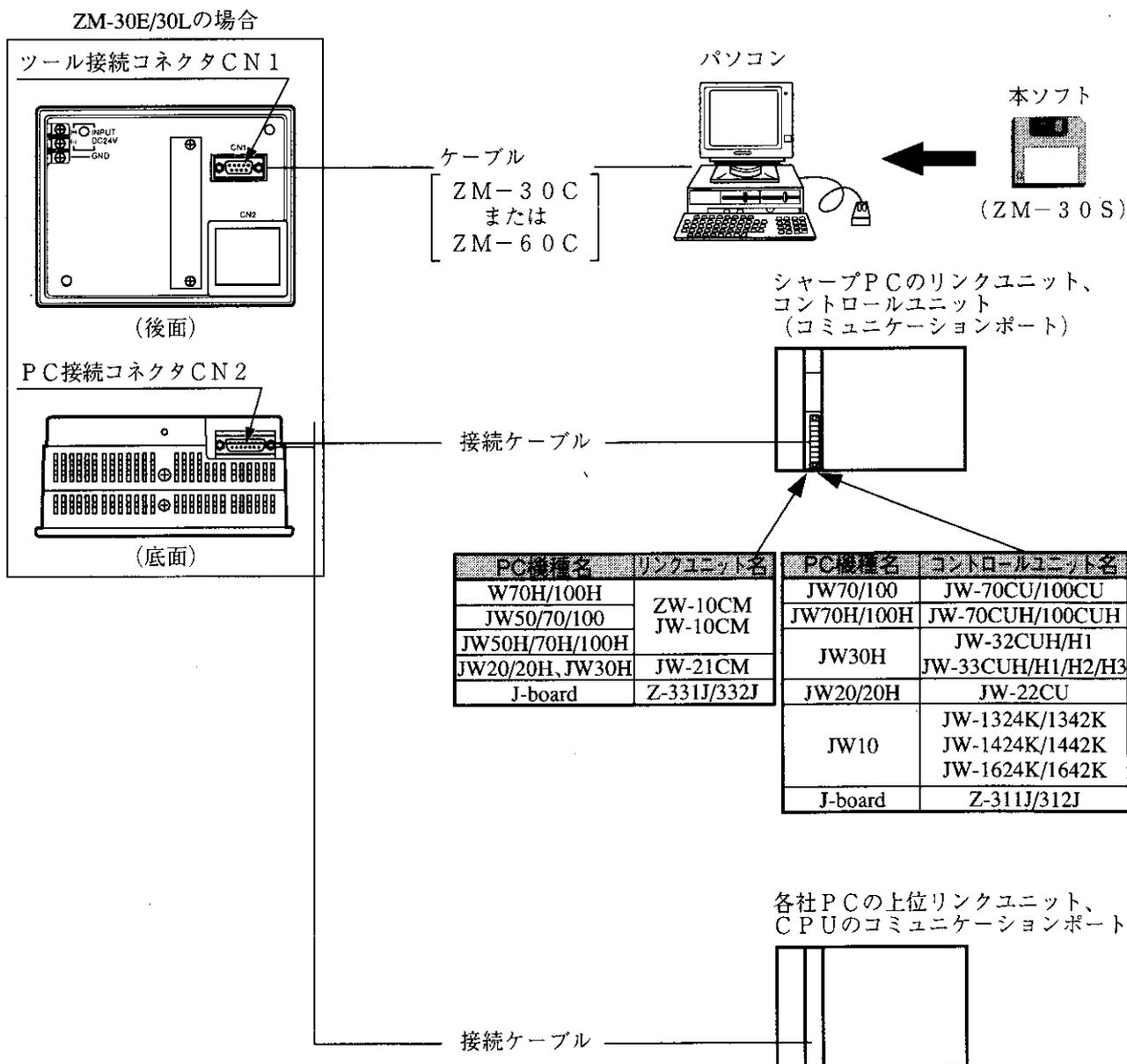


第13章 オンライン編集

画面編集に入る際にオンライン編集を選択すると、パソコンで編集しながらZM本体側のデータを変更することができます。(PCのRUN中書き込みに似ています。)
変更されたデータのみを転送するため、転送待ち時間が短くて済みます。

[1] 準備

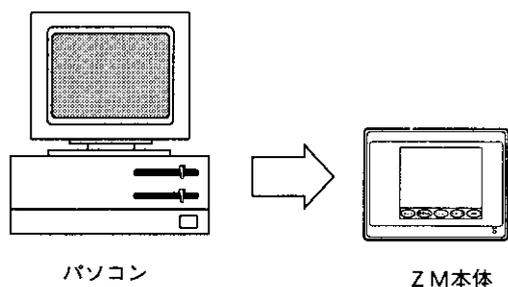
パソコンとZM本体とPCを接続します。
接続の詳細は「ZM-30E/30Lユーザーズマニュアル」、「ZM-40D/40Lユーザーズマニュアル」、「ZM-61E/61T取扱説明書」を参照願います。



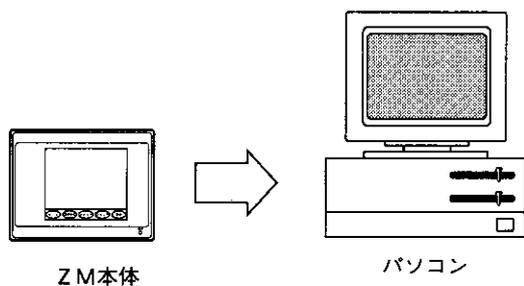
〔2〕データの転送

オンライン編集は、ZM本体側とパソコン側のデータを比較して、データが同じでないとできません。データを同じにするためには、既存のZM本体に入っているデータをパソコン側に転送する方法と、パソコンで作ったデータをZM本体に転送する方法があります。

パソコンからZM本体に転送する



ZM本体からパソコンに転送する



(1) パソコンからZM本体への転送

パソコンからZM本体にデータを送ります。新しく作ったデータをオンライン編集したい場合等はこの方法で行ないます。10・2ページを参照願います。

(2) ZM本体からパソコンへの転送

ZM本体からパソコンにデータを送ります。現場で動いているZM本体のデータを変更する場合等に使用します。10・4ページを参照願います。

〔3〕編集方法

1. メインメニューで【編集】アイコンを左クリックします。

編集モードを選択して下さい

0-オフライン (PC98単体) 編集

1-オンライン (本体側と接続して) 編集

2. 「編集モードを選択して下さい」とメニューが表示されますので、1-オンライン (本体側と接続して) 編集を左クリックします。

[f:1] ZM-30編集ファイル

FILE

PATH C:\

ファイルコメント

実行	AAAA
	BBBB
	CCCC
中止	DDDD

3. ZM-30編集ファイルでファイル名を選んで、[実行]を左クリックします。

「本体側と接続中です」というメッセージが出ます。

(この時、ZM本体とパソコン内とのデータの比較を行ない、選択したファイルがZM本体内のデータと異なる場合、左図のメッセージが出てきます。ZM本体内データとパソコン内データは同一のものでなければいけません。)

本体側と接続中です

《注意!!》

データが異なります。
本体内のデータと読み込んだデータ
が異なります。再転送して下さい。

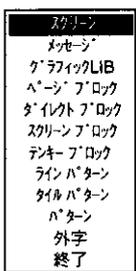
オンライン転送に切り替わりました

4. 「オンライン編集に切り替わりました」と出てくるので、[確認]を左クリックしてください。これで、オンライン編集に入りました。

画面を編集する



一時的に内部RAMに書き込む

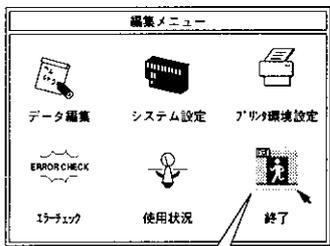


このメニューに戻ったときに書き込みます。

但し、スクリーンの場合は編集するスクリーンを変えた場合やスクリーン編集を終了したときです。



RAMのデータをF-ROMに書き込む



左クリックするとF-ROMに書き込みます

オンライン転送を完了します
確認

5.ここからは通常の編集と同じように編集します。
ZM本体の書き込みは、まず内部RAMに書き込まれ、それからF-ROMに書き込まれます。

内部RAMへの書き込みのタイミングはスクリーンの場合、編集するスクリーンを変えたときや、スクリーン編集を終了したときです。他のもの場合は、データ編集を終了したときです。

内部RAMに書き込まれたデータは、編集メニューを終了したときにF-ROMに書き込まれます。

6.編集を終了すると、「オンライン編集を終了します」と出てきます。

オフライン転送

受信中 送信中

注：ZM本体で左図のメニューが表示されていると、本体の「モード」キーがききません。

第14章 ライブラリ（標準装備）の編集

本ソフトにはグラフィックおよびパターン（ISO準拠のシンボル、絵記号）のファイルが入っています。

- ① グラフィック（ボード、デジスイッチ、タイマ等、104種）
- ② ISO7000準拠のシンボル（1048種）
- ③ 絵記号（185種）

〔1〕グラフィック（ボード、デジスイッチ、タイマ等）の編集

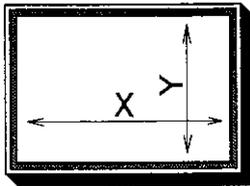
（1）種類

No. 0～103のグラフィックがあり、大きく4種類に分類できます。

① No. 0～63（ボード、14・6ページ参照）

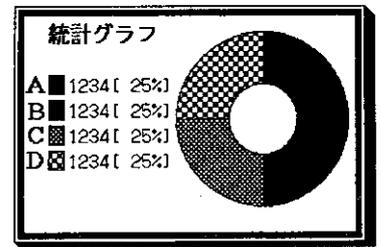
スイッチ、ランプ、メッセージ、グラフ、テンキーブロック用のグラフィックです。

・No. 0～63のグラフィックは、XとYの大きさのみ異なります。



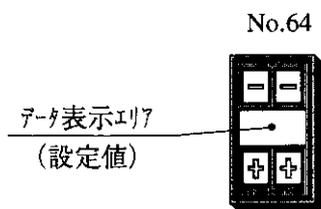
・XとYの大きさは14・6ページにスイッチ基本サイズでの個数およびスクリーンドット数で記載しています。スイッチ基本サイズとスクリーンドット数の詳細はZM本体のマニュアルを参照願います。

（使用例）

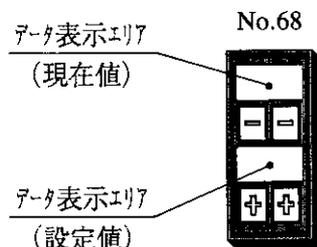


② No. 64～71（デジスイッチ、14・7ページ参照）、No. 72～79（タイマ、14・7ページ参照）

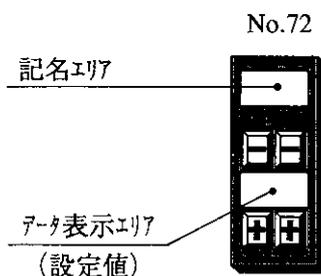
タイマ、カウンタのデータ表示（設定値、現在値）と記名を行うグラフィックです。



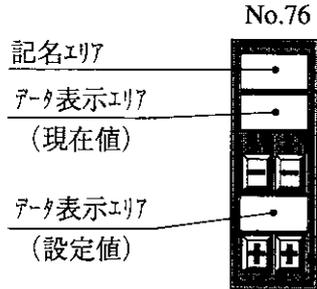
・No. 65～67は桁数が異なります。



・No. 69～71は桁数が異なります。

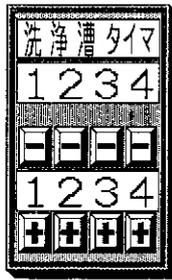


・No. 73～75は桁数/文字数が異なります。



・No. 77～79は桁数/文字数が異なります。

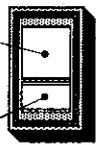
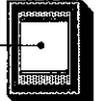
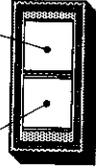
(使用例)



・スイッチ/設定値/現在値が連動するように、ZM本体と接続するPCにプログラムを作成して、  スイッチでカウンタの設定値を各位で設定します。

③ No.80~95 (カウンタ、14・8ページ参照)

データ表示と記名を行うグラフィックです。

<p>No.80</p>  <p>データ表示エリア</p> <p>・No.81~83は桁/文字数が異なります。</p>	<p>No.84</p>  <p>記名エリア</p> <p>データ表示エリア</p> <p>・No.85~87は桁/文字数が異なります。</p>
<p>No.88</p>  <p>データ表示エリア</p> <p>・No.89~91は桁数が異なります。</p>	<p>No.92</p>  <p>記名エリア</p> <p>データ表示エリア</p> <p>・No.93~95は桁/文字数が異なります。</p>

(使用例)

No.92のグラフィックでデータを表示する場合

No.92



④ No.96~103 (時計、14・8ページ参照)

月、日、時、分、秒の表示を行うグラフィックです。

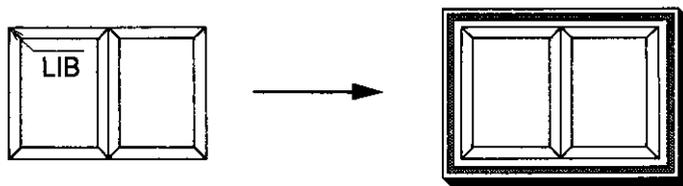
<p>No.96</p>  <p>・No.97~99はデータ表示の拡大設定が異なります。</p>	<p>No.100</p>  <p>・No.101~103はデータ表示の拡大設定が異なります。</p>
---	--

(2) 編集方法

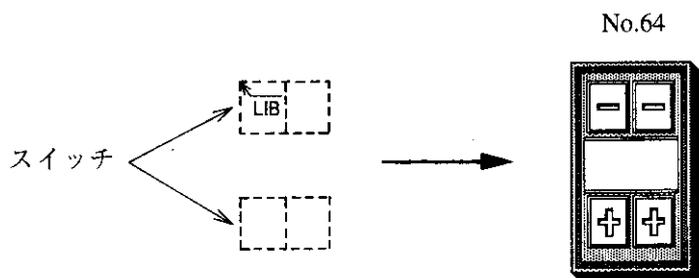
ファイル管理のブロックコピー (12・3ページ参照) で、編集するファイルをグラフィックライブラリにコピーして、作画のライブラリ (6・22ページ) で配置します。

- ① メインメニューで「ファイル管理」を選択
 - ② ブロックコピーを選択
 - ③ コピー元ファイルにG_L I B. Z Mを指定
 - ④ 編集するファイルを指定
 - ⑤ ポップアップメニューで [グラフィックL I B] を選択
 - ⑥ コピー範囲 (開始No.と終了No.) を指定
・グループNo.は0にして下さい。
 - ⑦ コピー先のグループNo.と開始No. を指定
 - ⑧ ブロックコピー (上書きコピーまたは挿入コピー) を実行
 - ⑨ 作画のライブラリ (6・22ページ) でグラフィックを配置
 - ⑩ 表示するグラフィックNo.を決定 (\backslash LIB 表示) して、グラフィックを配置
- } ファイル管理の
ブロックコピー

(例1) スイッチ (基本サイズ) 2個をNo.0のグラフィック内に入れる場合
下記位置にて左クリックしてください。



(例2) No.64のグラフィックを配置する場合
下記位置にて左クリックしてください。



・No.64~79のグラフィックを用いてスイッチを設ける場合にはスイッチの [枠] を「パターンなし」、『表示』の [詳細表示] を「する」に設定してください。

⑦すべての設定が完了すると、『f・10』キーを押す。下記ウィンドウが表示されます。

- | |
|-----------|
| 1：登録して終了 |
| 2：登録せずに終了 |
| 3：元の画面に戻る |

『f・4』、『f・5』キーで[1：登録して終了]を選択して、『リターン』キーを押す。
 ・パターンファイルの作成を終了してMS-DOSに戻ります。

⑧作画を操作して、登録したパターンを配置してください。
 (6・28、8・25ページ参照)

(設定後の画面例)

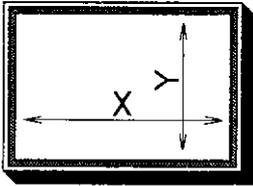
ZM用パターンファイル作成							
ドライブ番号	A	B	C	D	E	F	G
ファイル名	SHARP						
パターン	1：ISO7000			2：絵記号			
							056/200
010-1:0011	011-1:0012	012-1:0013	013-1:0014	014-1:0015	015-1:0016	016-1:0017	017-1:0018
018-1:0019	019-1:0020	020-1:0021	021-1:0022	022-1:0023	023-1:0024	024-1:0025	025-1:0026
026-1:0027	027-1:0028	028-1:0029	029-1:0030	030-1:0031	031-1:0032	032-1:0033	033-1:0034
034-1:0035	035-1:0036	036-1:0037	037-1:0038	038-1:0039	039-1:0040	040-1:0041	041-1:0042
042-1:0043	043-1:0044	044-1:0045	045-1:0046	046-1:0047	047-1:0048	048-1:0049	049-1:0050
050-1:0051	051-1:0052	052-1:0053	053-1:0054	054-1:0055	055-1:0056	056-1:0057	

F1	F2	F3	F4	F5	F6	F7	F8	F9	F10
選 択	←	→	↑	↓			削 除		終 了

[3] ライブラリ (標準装備) の種類

(1) グラフィック (ボード、デジスイッチ、タイマ等104種類)

① No.0~63 (ボード)

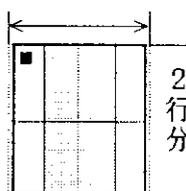


・No.0~63のボードは左図のXとYの大きさのみ異なります。

No	0	1	2	3	4	5	6	7
XxY*	2 x 1 (64x40)	4 x 1 (128x40)	6 x 1 (192x40)	8 x 1 (256x40)	10 x 1 (320x40)	12 x 1 (384x40)	14 x 1 (448x40)	16 x 1 (512x40)
	8	9	10	11	12	13	14	15
	2 x 2 (64x80)	4 x 2 (128x80)	6 x 2 (192x80)	8 x 2 (256x80)	10 x 2 (320x80)	12 x 2 (384x80)	14 x 2 (448x80)	16 x 2 (512x80)
	16	17	18	19	20	21	22	23
	2 x 3 (64x120)	4 x 3 (128x120)	6 x 3 (192x120)	8 x 3 (256x120)	10 x 3 (320x120)	12 x 3 (384x120)	14 x 3 (448x120)	16 x 3 (512x120)
	24	25	26	27	28	29	30	31
	2 x 4 (64x160)	4 x 4 (128x160)	6 x 4 (192x160)	8 x 4 (256x160)	10 x 4 (320x160)	12 x 4 (384x160)	14 x 4 (448x160)	16 x 4 (512x160)
	32	33	34	35	36	37	38	39
2 x 5 (64x200)	4 x 5 (128x200)	6 x 5 (192x200)	8 x 5 (256x200)	10 x 5 (320x200)	12 x 5 (384x200)	14 x 5 (448x200)	16 x 5 (512x200)	
40	41	42	43	44	45	46	47	
2 x 6 (64x240)	4 x 6 (128x240)	6 x 6 (192x240)	8 x 6 (256x240)	10 x 6 (320x240)	12 x 6 (384x240)	14 x 6 (448x240)	16 x 6 (512x240)	
48	49	50	51	52	53	54	55	
2 x 7 (64x280)	4 x 7 (128x280)	6 x 7 (192x280)	8 x 7 (256x280)	10 x 7 (320x280)	12 x 7 (384x280)	14 x 7 (448x280)	16 x 7 (512x280)	
56	57	58	59	60	61	62	63	
2 x 8 (64x320)	4 x 8 (128x320)	6 x 8 (192x320)	8 x 8 (256x320)	10 x 8 (320x320)	12 x 8 (384x320)	14 x 8 (448x320)	16 x 8 (512x320)	

※ 各欄の上段はスイッチ基本サイズでの個数、下段はスクリーンドット数での大きさを表します。

半角4文字



(スイッチ基本サイズ)

・スイッチ基本サイズとスクリーンドット数の詳細はZM本体のマニュアルを参照願います。

注：ZM本体のスクリーンサイズは、機種により異なります。このサイズを考慮して上記ボードを使用してください。

② No.64~71 (デジスイッチ)、No.72~79 (タイマ)

・No.64~79の各欄の桁/文字数は、データ表示エリア/記名エリアの「データ表示」/「文字列表示」設定が(数字、文字:全角)、(拡大:X=2、Y=2)時を表します。

No.	64	65	66	67
グラフィック				
桁数	2	4	6	8

No.	68	69	70	71
グラフィック				
桁数	2	4	6	8

No.	72	73	74	75
グラフィック				
桁/文字数	2	4	6	8

No.	76	77	78	79
グラフィック				
桁/文字数	2	4	6	8

③ No.80~95 (カウンタ)、No.96~103 (時計)

No.	80	81	82	83
グラフィック				
データ表示 エリア	桁数：2	桁数：4	桁数：6	桁数：8
「データ表示」設定——(数字：全角)、(拡大：X=1、Y=1)				

No.	84	85	86	87
グラフィック				
記名エリア	2行 (1行：2文字)	2行 (1行：4文字)	2行 (1行：6文字)	2行 (1行：8文字)
「文字列表示」設定——(文字：全角)、(拡大：X=1、Y=1)				
データ表示 エリア	桁数：2	桁数：4	桁数：6	桁数：8
「データ表示」設定——(数字：全角)、(拡大：X=1、Y=1)				

No.	88	89	90	91
グラフィック				
データ表示 エリア	桁数：2	桁数：4	桁数：6	桁数：8
「データ表示」設定——(数字：全角)、(拡大：X=1、Y=1)				

No.	92	93	94	95
グラフィック				
記名エリア	2行 (1行：2文字)	2行 (1行：4文字)	2行 (1行：6文字)	2行 (1行：8文字)
「文字列表示」設定——(文字：全角)、(拡大：X=1、Y=1)				
データ表示 エリア	桁数：2	桁数：4	桁数：6	桁数：8
「データ表示」設定——(数字：全角)、(拡大：X=1、Y=1)				

No.	96	97	98	99
グラフィック				
データ表示の 拡大設定	X=1、Y=1	X=1、Y=2	X=2、Y=1	X=2、Y=2

No.	100	101	102	103
グラフィック				
データ表示の 拡大設定	X=1、Y=1	X=1、Y=2	X=2、Y=1	X=2、Y=2

No.はISO7000の番号と同じです

No.	シンボル	名 称
0001		定位置への直線運動(設定点までの直線移動)
0002		定位置間往復直線運動
0003		連続往復直線運動
0004		一方向回転運動の向き
0005		双方向回転
0006		定位置への回転
0007		定位置間往復回転運動
0008		連続往復回転運動
0009		1回転
0010		回転数/分
0011		電動機
0012		ギア駆動
0013		ベルト駆動
0014		チェーン駆動
0015		カップリング、継手
0016		カム
0017		自動制御(閉ループ)
0018		ロックする、締める
0019		ロック解除する、ゆるめる
0020		ブレーキオン
0021		ブレーキオフ
0022		かみ合わせ
0023		かみ合わせ解除
0024		(函体を)開く
0025		(函体を)閉じる

No.	シンボル	名 称
0026		自動サイクル;半自動サイクル
0027		冷却
0028		充填
0029		ドレン排出
0030		オーバーフロー
0031		潤滑
0032		吸入(空気)
0033		排出(空気)
0034		温度
0035		温度を上げる
0036		温度を下げる
0037		巻取(ロール状の材料)
0038		巻き出し(ロール状の材料)
0039		折り重ねる(ロール状の材料)
0040		入口がイト幅調整
0041		入口右側がイト調整
0042		入口左側がイト調整
0043		ドライブローラー通過
0044		がイト
0045		反り伸ばし
0046		引伸ばし
0047		ロール状の材料の方向変換
0048		よこ糸の反り修正(端が前に寄っている場合)
0049		よこ糸の反り修正(中央が前に寄っている場合)
0050		傾き修正-右端

No.	シンボル	名 称
0051		傾き修正-左端
0052		中央切断
0053		複数ヶ所切断
0054		ロール状の材料の耳そろえ
0055		端面仕上げ
0056		端の補強(硬化)
0057		耳のループを開く
0058		入口制御
0059		出口制御
0060		シームゲイト
0061		クリップ
0062		クリップクリーナー
0063		エッジピン;ピンプレート
0064		過供給ピン止め
0065		エッジピンの清掃
0066		幅を広げる
0067		幅を縮める
0068		幅調整
0069		せん断
0070		パラレル仕上げ
0071		パラレル仕上げ
0072		トラックの清掃
0073		吹き付け
0074		トラックの上昇/下降
0075		リール最終端

No.	シンボル	名 称
0076		リール最先端
0077		原稿判読できず
0078		テキストが損傷;綴が悪い
0079		ナンバリングミス;日付が間違い
0080		イメージの繰り返し
0081		脱ページ(発行物)
0082		トップビームの点灯
0083		ローワービームの点灯
0084		ターンシグナルの点灯
0085		ヘッドウォーニングの点灯
0086		ウインドワイパー作動
0087		ウインドワイパーとウォッシャーの作動
0088		ウインドウォッシャーの作動
0089		空調用ファンの作動
0090		ローディングとエJECTION
0091		トラック変更
0092		回転アライメント
0093		遠隔操作
0094		操作
0095		フロントバック制御
0096		手動調整
0097		リアウインドワイパーの作動
0098		リアウインドワイパーとウォッシャーの作動
0099		リアウインドウォッシャーの作動
0100		障害者用設備

No.	シンボル	名 称
0101	未定義	_____
0102		
0103		
0104		
0105		
0106		
0107		
0108		
0109		
0110		
0111		直交流型以外の熱交換器
0112	未定義	_____
0113		
0114		フィルター;フィルター容器;ストレーナー
0115	未定義	_____
0116		
0117		
0118		
0119		
0120		
0121		
0122		
0123		
0124		
0125		

No.	シンボル	名 称
0126	未定義	_____
0127		
0128		
0129		
0130		
0131		
0132	未定義	_____
0133		
0134		ポンプ;液体ポンプ
0135		遠心ポンプ
0136	未定義	_____
0137		コンプレッサー;真空ポンプ
0138		ロータリーコンプレッサー、液体リングタイプ; 真空ポンプ、液体リングタイプ
0139	未定義	_____
0140		
0141		
0142		
0143		
0144		
0145		
0146		
0147		
0148		
0149		
0150		

No.	シンボル	名 称
0151		ヘッドランプ 高さ方向調整
0152	未定義	—————
0153		
0154		
0155		
0156		
0157		フロントランプ
0158	未定義	—————
0159		水準器
0160		校正点
0161		テストバリア
0162		起毛
0163		織目方向に起毛
0164		織目方向と反対方向に起毛
0165		織物のピート作業
0166		織物のポリッシュ作業
0167		パイル高さの調整
0168		強目編み
0169		弱目編み
0170		クロスラジでのブラッシング
0171		布地の余りの調整
0172		ロープをまっすぐにする
0173		チェーンを締める「ベルト」
0174		チェーンをゆるめる「ベルト」
0175		温度調整

No.	シンボル	名 称
0176		レベル調整
0177		横糸調整;横編みを真っ直ぐに
0178		横糸調整;横編みの間隔
0179		ローラー作動中
0180		ローラー作動解除
0181		混合
0182		サーモスタット
0183		圧力計
0184		ロール中
0185		コイルイグニッションの点火
0186		布地の積み上げ
0187		プレート台を上げる
0188		プレート台を下ろす
0189		プレートプレートの移動
0190		折幅を短くする
0191		折幅を長くする
0192		はみ出しマーク
0193		積み上げ高さ制限
0194		ローラー
0195		ローラーの解放
0196		ローラー圧の解放
0197		下のローラーを当てる
0198		上のローラーを当てる
0199		内圧ローラー
0200		内圧押しローラー

No.	シンボル	名 称
0201		ローラーの端
0202		ローラーの左端圧力
0203		ローラーの右端圧力
0204		上ローラーの重り補正
0205		上ローラーの左端の重り補正
0206		上ローラーの右端の重り補正
0207		テンション
0208		巻取側がイト
0209		ガイドローラー調整
0210		ガイドローラー前進
0211		ガイドローラー後退
0212		巻取と切断
0213		半幅巻取
0214		クロススクレイ
0215		クロススクレイを増やす
0216		クロススクレイを減らす
0217		検査テーブル
0218		検査テーブルを上げる
0219		検査テーブルを下げる
0220		クロストラック温度
0221		クロストラック湿度
0222		すすぎ
0223		クロストラックスピード補正
0224		湿度測定
0225		クロストラックスチームかけ

No.	シンボル	名 称
0226		クロストラック入口
0227		クロストラック出口
0228		故障状態
0229		コンベヤベルト
0230		照射による熱放散
0231		空圧エネルギー
0232		電気エネルギー
0233		圧力計測
0234		遮断弁
0235		エンボス加工
0236		フランジホピン「ビーム」
0237		無鉛ガソリンの使用
0238		パーキングブレーキの作動
0239		ブレーキ故障
0240		パーキングランプの点灯
0241		フロントフートのロック解除
0242		リアフートのロック解除
0243		フォーク作動;寒冷地スタート
0244		ホンを鳴らす
0245		燃料残量
0246		エンジン冷却液の温度
0247		バッテリー充電状態
0248		エンジンオイルの状態
0249		シートベルト未着装
0250		ヘッドランプクリーナーの作動

No.	シンボル	名 称
0251		方向指示矢印
0252		寸動
0253		インクリメンタルの定位置への直線運動
0254		直線反復移動
0255		(1往復)定位置間直線運動
0256		直線運動のオーバートラベル
0257		レイ付き限定定位置への直線運動
0258		回転
0259		送り
0260		縦送り
0261		横送り
0262		垂直送り
0263	未定義	—————
0264		ストローク当りの送り量
0265	未定義	—————
0266		早送り
0267		スピンドル(主軸)
0268		ボール盤主軸
0269		フライス盤主軸
0270		研削盤主軸
0271		ねじ切り主軸
0272		クイル
0273		交換
0274		チャック
0275		面板

No.	シンボル	名 称
0276		コレット
0277		ワークヘッド;スピンドルヘッド
0278		芯押し台
0279		ターレット
0280		プレス移動
0281	未定義	—————
0282		テーブル
0283		電磁チャック付テーブル
0284		円テーブル
0285		電磁チャック付円テーブル
0286		回転工具
0287		バイト
0288		フライス工具
0289		丸鋸
0290		ドリル
0291		リーマー
0292		タップ
0293		カッターブロック(刃なし)
0294		カッターブロック(刃付き)
0295		砥石
0296		研磨
0297		研磨、角テーブルまたはフィードホイ
0298	未定義	—————
0299		研磨ベルト
0300		バイト(仕上げ)

No.	シンボル	名 称
0301		内面フーチ削り
0302		外面フーチ削り
0303		直線鋸
0304		チェーン
0305		プレス機;金型セット
0306		ホーリング加工
0307		ロータリーブラシ
0308		ツールマガジン、ターレットタイプ
0309		ツールマガジン、チェーンタイプ
0310		トレーサーテンプレート
0311		チェーン
0312		きさげ
0313		チップ
0314		シアー
0315		ワーク
0316		吹出成型品
0317		圧縮成型品
0318		射出成型品
0319		流し成型品
0320		吹出成型加工
0321		ワークホルダー
0322		ワーク固定装置
0323		樹脂成型のストレッチャーバー
0324		シートの積み上げ
0325		樹脂成型の引き出し

No.	シンボル	名 称
0326		ハンドル
0327		レバー
0328		ハーフナット
0329		あたり
0330		フーチ固定具
0331		フーチ押さえ
0332		吹出成型金型
0333		吹出ニードル
0334		吹出マンドレル
0335		圧縮成型
0336		射出成型
0337		可塑化装置
0338		可塑化シリンダー
0339		プランジャー式可塑化シリンダー
0340		スクリュウ式可塑化シリンダー
0341		押し出しダイー一般シンボル
0342		複合より線ダイ(押し出しダイ)
0343		シートダイ(押し出しダイ)
0344		チューブダイ(押し出しダイ)
0345		チューブラーフィルムダイ(押し出しダイ)
0346		ケーブルカーダイ(押し出しダイ)
0347		エジェクター付きアキュムレーター(樹脂成型)
0348		外部寸法調整装置(樹脂成型)
0349		ホートのニップロールセンサー(樹脂成型)
0350		コルゲート装置(樹脂成型)

No.	シンボル	名 称
0351		スライブ送りローラー
0352		圧力緩衝装置
0353		主電源スイッチ
0354		プラグおよびソケット、一般
0355		タービンポンプ
0356		ウォーターポンプ
0357		油圧発生装置
0358		油圧モーター
0359		タンク
0360		潤滑油ポンプ
0361		液面計
0362		スクレイパー
0363		パイロット炎
0364		作業炎
0365		旋削
0366		中ぐり
0367		平削り
0368		形削り
0369		立て削り
0370		穴あけ
0371		フライス加工
0372		フライス加工;上向き
0373		フライス加工;下向き
0374		研削
0375		円筒外面研削

No.	シンボル	名 称
0376		円筒内面研削
0377		プランジヤー研削
0378		正面研削
0379		内面ホーニング仕上げ
0380		外面ホーニング仕上げ
0381		ラップ仕上げ
0382		ねじ切り
0383		リーマ仕上げ
0384		タップ立て
0385		外面ブローチ加工
0386		内面ブローチ加工
0387		せん断、切断
0388		圧延-対称圧延
0389		圧延-4点圧延
0390		曲げ-折り
0391		潤滑油
0392		正面形削り
0393		下面形削り
0394		ドレス加工
0395		回転グイメント旋削
0396	未定義	_____
0397		ワーク取付け
0398		ワーク取り外し
0399		ならい開始
0400		ならい終了

No.	シンボル	名 称
0401		回転工具取付け
0402		回転工具取り外し
0403		ハーフナット閉
0404		ハーフナット開
0405		圧力緩衝解除
0406		圧力緩衝開始
0407	未定義	—————
0408		
0409		
0410		収納ビーム上
0411		収納ビーム下
0412		主軸の定位置停止
0413		停止位置への材料送り
0414		成型位置でのコア固定
0415		成型位置でのコア解除
0416		肉厚制限
0417	未定義	—————
0418		
0419		
0420		
0421		検査;チェック
0422		(実行)準備
0423		手動洗浄
0424		自動洗浄
0425		工具交換アーム

No.	シンボル	名 称
0426		1サイクル
0427		自動サイクル途中で停止し原点復帰
0428		補助サイクル
0429		工具交換アーム
0430		重量
0431		寸動回転
0432		作業温度範囲外(高温)
0433		作業温度範囲外(低温)
0434		警告
0435		作動不良
0436		繰り返し回転位置決め
0437		関連動作出
0438		関連動作入
0439		寸法矢印
0440		連続運転の方向、3次元定義
0441		成分スライド
0442	未定義	—————
0443		ワーク分離、連続
0444		ワーク停止
0445		ワーク停止解除
0446		ワーク方向切り換え
0447		ワーク方向切り換え(例)
0448		ワークセンタリング
0449		長手方向をロック、中心点を固定
0450		チャック爪の交換

No.	シンボル	名 称
0451		溶接トーチ台車
0452		ガス供給
0453		ワーク接続
0454		電圧低下傾向
0455		定電圧
0456		ポジションランプ
0457		ダイヤベル予備加熱
0458		電流立ち上がり(角度付き)
0459		溶接
0460		手動アーク溶接
0461		MIG/MAG溶接
0462		TIG溶接
0463		手動アーク溶接電極ホルダー
0464		MIG/MAGトーチ
0465		TIGトーチ
0466		(パウダー、フラックスの)ホッパー
0467		プラズマアーク溶接
0468		アークスポット溶接
0469		MIG/MAGスポット溶接
0470		TIGスポット溶接
0471		熔接点移動
0472		スプレイ移動
0473		パルス熔接点移動
0474		(ガスによる)エアアシスト
0475		接触によるアーク火花

No.	シンボル	名 称
0476		高周波によるアーク火花
0477		プラズマトーチ
0478		プラズマ溶接
0479		プラズマ溶断
0480		プラズマガス
0481		プラズマシールドガス
0482		電極へプラズマトーチ接続(マイクス側供給)
0483		ノズルへプラズマトーチ接続(プラズ側供給)
0484		パンチ(穴あけ工具)
0485		パンチング(穴あけ)
0486		フィルム化された書類
0487		フィルム化されていない書類
0488		原色
0489		最初の色のミクロ構成
0490		別のリールに続ける
0491		別のリールの続行
0492		点火
0493		座標トレース
0494		パウダーペイントマーク
0495		球状船首
0496		横スラスト装置
0497		「1つ星」船室
0498		「2つ星」船室
0499		「3つ星」船室
0500		冷凍食品貯蔵室

No.	シンボル	名 称
0501		布地「生地」テンション調整
0502		織物テンションの変化-最初の位置で
0503		対称コース
0504		織物ウェアの冷却
0505		相対湿度;水分量
0506		運転中さわるな
0507		運転中のみ調整可
0508		層をカウント
0509		ローラーで圧をかける
0510		遮断弁、ストレートタイプ
0511		蒸気エネルギー
0512		ストレッチ装置
0513		スピニングノズル
0514		中心位置
0515		出力対流
0516	未定義	—————
0517		キースイッチ;キーファスナー
0518		カウント(計測)
0519		パンチマークをつける
0520		パンチマークをつける-単独、間欠、連続
0521		原点からの直線移動
0522		機械エネルギー
0523		熱エネルギー
0524		水力エネルギー
0525		油圧エネルギー

No.	シンボル	名 称
0526		切り溝
0527		運転速度減速
0528		運転速度相当減速
0529		和らげる;緩衝;ローリング
0530		スチーム
0531	未定義	—————
0532		
0533		温度上限値
0534		温度下限値
0535		温度変換一般
0536		水
0537		空気
0538		切断、一般
0539		逆方向移動(Uターン移動)
0540		ゼロ設定
0541		プリセットスタート点の変動
0542		押し上げ点;中央サポート
0543		空冷
0544		水冷
0545		冷凍ロール
0546		加熱ロール
0547		速度同期(通常および高速)
0548		圧力制御
0549		回転速度制御
0550		安全カバー

No.	シンボル	名 称
0551		圧力ローラー
0552		横方向切断
0553		長手方向切断
0554		脱イオン化;静電放電
0555		イオン化;静電荷
0556		接線ドライブで巻取
0557		ガレクトドライブで巻取
0558		接線ドライブとガレクトドライブの巻取
0559		冷却調節
0560		溶着ローラー
0561		ガゼットシールド
0562		ガゼットシールドオン
0563		イメージングローラー
0564		圧力ローラー、片方に加圧
0565		1ユニットの双方向移動
0566		ローラー;シリンダー
0567		折りリターナー
0568		組み合わせ運転の機械
0569		単独運転の機械
0570		織物の運転方向に対するブランチ
0571		織物の運転方向に沿ったブランチ
0572		シーム
0573		複数のシーム
0574		せん断装置の調整
0575		リッジャブレードにせん断ローラーを調節

No.	シンボル	名 称
0576		ホットナイフせん断ローラーを作動「作動解除」
0577		せん断ローラー調整
0578		パール上昇
0579		パール上昇ローラーを解除
0580		パール上昇ローラーを作動
0581		パール上昇ローラーを作動「解除」
0582		処理タンク
0583		貯蔵タンク;準備タンク
0584		熱媒体の外部流出
0585		熱媒体の戻り
0586		温度上昇プリセットスイッチ
0587		織物のセンターにタンクを調整
0588		すきまゲージ;センサー
0589		湿度調節
0590		巻きだし「巻取」スワベル装置
0591		耳持ち上げ
0592		回転速度の変更
0593		ループ吹き出し装置
0594		蒸気吹き出し装置
0595		循環コンプレッサー
0596		にじみ
0597		接触孤の調整
0598		接触孤の減少(ゆるみ)
0599		接触孤の増加(張り)
0600		補正装置の最小限界値を調整

No.	シンボル	名 称
0601		補正装置の最大限界値を調整
0602		ループ区画
0603		単幅織物
0604		複数幅織物
0605		巻き織物
0606		ヒータープレート
0607		ヒータープレートに接触しない織物
0608		ヒータープレートに接触する織物
0609		チャンバーの加熱
0610		折りたたみ
0611		パターンラッキング
0612		起毛深さ設定
0613		ナイフシャフト
0614		ラッキングローラーの解除
0615		熱や放射線源からの保護
0616		尖ったテーブルを傾ける
0617		尖ったテーブルの右側を調節
0618		尖ったテーブルの左側を調節
0619		尖ったテーブルの水平度を調節
0620		ライター(点火装置)
0621		壊れ物;取り扱い注意
0622		吊り下げ禁止
0623		こちらを上向きに
0624		加熱無用
0625		引っ掛け位置

No.	シンボル	名 称
0626		湿気無用
0627		重心
0628		ころがし禁止
0629		手押し車をここにかけないこと
0630		積み上げ制限
0631		ここをつかむ
0632		温度制限
0633		フロントフォグランプ
0634		リアフォグランプ
0635		フロントガラス曇り止め
0636		リアウインド曇り止め
0637		内部暖房
0638		ドアロック制御
0639		ロングレンジランプ(遠視向性ランプ)
0640		エンジン
0641		省燃料
0642		通風-全て開
0643		通風-右開
0644		通風-左開
0645		通風-足元開
0646		通風-右と左開
0647		間欠ワイパー
0648		左窓(パワーウインド)
0649		暖房シート
0650		小計

No.	シンボル	名 称
0651		キャリッジリターン
0652		等しい
0653		平方根
0654		乗算
0655		割算
0656		合計
0657		追加なし
0658		ラインスペース付け
0659		生物学的リスク
0660		マスターの取付け
0661		マスターの整合;イメージシフト
0662		マスターインキング
0663		マスターゲインピング
0664		マスタープラインキング
0665		マスターエジェクション
0666		トランネットインキング
0667		片面原稿
0668		両面原稿
0669		片面複写
0670		両面複写
0671		ブック状原稿
0672		原稿挿入
0673		原稿除去
0674		半自動原稿送り装置
0675		自動原稿送り装置

No.	シンボル	名 称
0676		トーン調整
0677		複写濃度(薄く)
0678		複写濃度(濃く)
0679		縮小
0680		拡大
0681		複写枚数指定
0682		フォーマットサイズ指定
0683		コピー用紙指定
0684		紙の厚み-厚い
0685		紙の厚み-薄い
0686		シート状用紙カセット1
0687		シート状用紙カセット2
0688		カセット切り換え
0689		ロール状複写用紙
0690		給紙トレイ上昇
0691		給紙トレイ下降
0692		複写照合
0693		摩擦圧力
0694		シート用紙「材料」給紙
0695		カウンター
0696		キーカウンター
0697		ソート
0698		エンベロープトレイ
0699		インターリーブ(白紙挿入)
0700		複写除去

No.	シンボル	名 称
0701		停止調整
0702		単折り
0703		かすがい(ハインター、ホチキス)
0704		束にする
0705	未定義	—————
0706		トレー洗浄
0707		インローラー洗浄
0708		検知器
0709		原紙重なりミス
0710		原紙欠除ミス
0711		二重コピーミス
0712		未コピーミス
0713		用紙詰まり
0714		ソクに用紙詰まり
0715		原紙詰まり
0716		オペレーターコール
0717		サービスマンコール
0718		シート用紙「材料」を補給
0719		ロール紙「材料」を補給
0720		乾式トナーを補給
0721		インクを補給
0722		液体トナーを補給
0723		液体分散剤を補給
0724		液体现像液を補給
0725		水を補給

No.	シンボル	名 称
0726		負荷の水平移動;メインプラットフォームのダブルプラットフォームの横移動、左
0727		負荷の水平移動;メインプラットフォームのダブルプラットフォームの横移動、右
0728		負荷の水平移動;ブリッジ上のダブルプラットフォームの横再調整、左
0729		負荷の水平移動;ブリッジ上のダブルプラットフォームの横再調整、右
0730		負荷の水平移動;シングルプラットフォームの横移動、左
0731		負荷の水平移動;シングルプラットフォームの横移動、右
0732	未定義	—————
0733	未定義	—————
0734		負荷の水平移動;メンテナンスローダー、メインプラットフォームの船尾の進行方向移動、後方
0735		負荷の水平移動;メンテナンスローダー、メインプラットフォームの船尾の進行方向移動、前方
0736		垂直移動;シングルプラットフォーム、上昇
0737		垂直移動;シングルプラットフォーム、下降
0738		スタビライザー;水平と垂直の組み合わせ、延長
0739		スタビライザー;水平と垂直の組み合わせ、収納
0740		垂直移動;ダブルプラットフォームブリッジ、上昇
0741		垂直移動;ダブルプラットフォームブリッジ、下降
0742		垂直移動;ダブルプラットフォーム、メインプラットフォーム、上昇
0743		垂直移動;ダブルプラットフォーム、メインプラットフォーム、下降
0744		プラットフォーム角度調整、上昇
0745		プラットフォーム角度調整、下降
0746		スタビライザー;水平延長のみ
0747		スタビライザー;水平収納のみ
0748		コンテナ止め収納
0749		パレット止め収納
0750		スタビライザー;垂直延長のみ

No.	シンボル	名 称
0751		スタビライザー;垂直収納のみ
0752		負荷の水平移動;メインデッキローダー、ブリッジ上で前後方向移動、後方
0753		負荷の水平移動;メインデッキローダー、ブリッジ上で前後方向移動、前方
0754		プラットフォームテレスコピック調整、延長
0755		プラットフォームテレスコピック調整、収納
0756		飛行機の位置
0757		負荷の水平移動;メインデッキローダー、メインプラットフォームの船尾での4方向移動
0758		負荷の水平移動;ダブルプラットフォーム、メインプラットフォームの前後移動、後方
0759		負荷の水平移動;ダブルプラットフォーム、メインプラットフォームの前後移動、前方
0760		負荷の水平移動;ダブルプラットフォーム、ブリッジの前後移動、後方
0761		負荷の水平移動;ダブルプラットフォーム、ブリッジの前後移動、前方
0762		負荷の水平移動;シングルプラットフォーム、前後移動、後方
0763		負荷の水平移動;シングルプラットフォーム、前後移動、前方
0764	未定義	—————
0765		負荷の水平移動;メインデッキローダー、メインプラットフォームの船首での前後移動、後方
0766		負荷の水平移動;メインデッキローダー、メインプラットフォームの船首での前後移動、前方
0767		負荷の水平移動;メインデッキローダー、ブリッジ上での横再調整、左
0768		負荷の水平移動;メインデッキローダー、ブリッジ上での横再調整、右
0769		負荷の水平移動;メインデッキローダー、メインプラットフォームの船首上での横移動、左
0770		負荷の水平移動;メインデッキローダー、メインプラットフォームの船首上での横移動、右
0771		負荷の水平移動;メインデッキローダー、メインプラットフォームの船首上での4方向移動
0772		負荷の水平移動;メインデッキローダー、4方向、ブリッジ上での再調整
0773		プラットフォームロール「ねじれ」調整、左
0774		プラットフォームロール「ねじれ」調整、右
0775		前進(前進移動);車の前方移動

No.	シンボル	名 称
0776		後進(後進移動);車の後方移動
0777		負荷の水平移動;メインデッキローダー、メインプラットフォームの船尾上での横移動、左
0778		負荷の水平移動;メインデッキローダー、メインプラットフォームの船尾上での横移動、右
0779		ドライブユニット収納、上昇
0780		ドライブユニット収納、下降
0781		オーバートラベル、回転運動
0782		フライホールド
0783		フック;プランジヤー
0784	未定義	—————
0785		—————
0786		—————
0787		潤滑ケリス
0788		静バランス
0789		動バランス
0790	未定義	—————
0791		—————
0792		整合
0793		プリントアウト
0794		入力;入口
0795		出力;出口
0796		レシプロ内燃エンジン
0797		ロータリーエンジン
0798		回転速度変化
0799		スピードレンジ
0800		安定速度差

No.	シンボル	名 称
0801		シリンダー
0802		シリンダーの漏れ
0803		シリンダー間の圧力比較
0804		複数のシリンダーへの高電圧短絡回路
0805		1次電圧
0806		イグニッション電圧
0807		計測校正基準
0808		パネルに表示されたイグニッション電圧
0809		画面に表示されたイグニッション電圧
0810		スケーリングされたイグニッション電圧
0811		TDC位置センサー
0812		スターターモーター
0813		ストロボライト
0814		イグニッションタイミング
0815		イグニッション装置のスイッチング要素
0816		クリップ止め式センサー
0817	未定義	_____
0818		イグニッションコイル
0819		計測ケーブル
0820		コンデンサー
0821		ピーク電圧
0822		電流立下り(角度付)
0823		ワイヤーフィードドライブ
0824		ワイヤーフィードドライブ、連続
0825		ワイヤーフィードドライブ、中断

No.	シンボル	名 称
0826		パイロットアーク
0827		溶接アーク中
0828		待機アーク中
0829		タイムコントロール付きのMIG/MAGスポット溶接
0830		タイムコントロール付きのTIGスポット溶接
0831		連続溶接
0832		間欠溶接;タック溶接
0833		初期及び最終電流を下げた溶接
0834		抵抗スポット溶接、二重ストローク
0835		スポット溶接、単独スポット溶接
0836		スポット溶接、繰り返しスポット溶接
0837		中断電流付きのシーム溶接
0838		連続シーム溶接;連続電流シーム溶接
0839		スクイズ時間
0840		溶接電流時間
0841		ホールド時間
0842		オフ時間
0843		溶接なしでクランプ
0844		最小力で接近
0845		一定力で溶接
0846		力変化で溶接
0847		全波形溶接時間
0848		半サイクル溶接時間
0849		位相ずれ
0850		パルス加熱回数

No.	シンボル	名 称
0851		冷却時間
0852		電流増加「上昇スロープ」付きのサイクル
0853		電流減少「下降スロープ」付きのサイクル
0854		「上昇スロープ」時間の調整
0855		「下降スロープ」時間の調整
0856		材料面
0857		溶接電流なしの溶接
0858		溶接電流付の溶接
0859	未定義	_____
0860		
0861		
0862		
0863		基準点に対する相互方向増加効果「行為」;高圧
0864		基準点に対する相互方向増加効果「行為」;力の増加
0865		バルブ、一般
0866		バルブを閉じる
0867		バルブを開く
0868		バルブをぬぐう
0869		バルブを熱する
0870		アキュムレーター
0871		フィルター汚れ
0872		反応樹脂の容器
0873		反応樹脂の混合と計測装置
0874		射出成型
0875		反応樹脂の射出

No.	シンボル	名 称
0876		混合ヘッドバルブの閉鎖(反応樹脂)
0877		反応樹脂の混合ヘッド
0878		射出成型-ランナー閉
0879		射出成型-ランナー開
0880		クーラントポンプの循環装置;クーラント循環
0881		クランピング力、射出成型
0882		スクリュー装置
0883		カレンダー
0884		ニップロールアセンブリー
0885		クランピングホル「巻取」コア
0886		開放ホル「巻取」コア
0887		リール交換を準備「巻き取り」
0888		リールホルと巻取ホルトアーム1つ
0889		リールホルと巻取ホルトアーム2つ
0890		リールホルと巻取ホルトアーム3つ
0891		パルを持ち上げる
0892		パルを下げる
0893		透過検査
0894		反射検査
0895		連続材料の方向変換装置
0896		連続材料の加熱
0897		プリント装置、インプレッションオン
0898		プリント装置、インプレッションオフ
0899		インクの品質調整
0900		ドクターブレードオン

No.	シンボル	名 称
0901		ブロック・ブレード・オフ
0902		振動式送りホッパー
0903		ドレンフード、閉鎖可能
0904		ドレンフード、開
0905		ペレットマシン、プレス実行
0906		ドライバー、一般
0907	未定義	—————
0908		作業者ミス
0909		干渉排除、干渉排除照合
0910		設定
0911		サブドメインの値修正
0912		値の調整
0913		コンバーター
0914		安全カバー開
0915		安全カバー閉
0916		圧力、低すぎる
0917		圧力、高すぎる
0918		名目寸法
0919		実寸
0920		断続直線運動の方向
0921		リミットからの右回転
0922		リミットからの左回転
0923		2方向移動、片方リミット
0924		反対方向に帰る移動「Uターン」
0925		リミット付方向転換移動;ラインスペースでの水平左へたが移動

No.	シンボル	名 称
0926		輪郭から離れる
0927		右に回る
0928		真っ直ぐまたは右に回る
0929		共通リミットから反対方向に移動
0930		2つのリミットに対して両方向から移動
0931		停止を越して右に移動、リミットを右に越える
0932		停止を越して左に移動、リミットを左に越える
0933		停止を越してリミットから矢印の方向に移動
0934		停止を越してリミットから矢印の方向に移動、リミット
0935		停止を越して方向を変えて移動、リミット、ラインスペースでコラムを右にスキップ
0936		停止を越して矢印の方向に移動
0937		回転、左
0938		両方向回転のリミット
0939		1回転のリミット
0940		原点動作
0941		連続回転方向、反時計方向
0942		中断回転方向、時計方向
0943		中断回転方向、反時計方向
0944		加速早送り、加速早送り速度
0945		加速
0946		減速
0947		直線移動の後ろ止め
0948		回転動作の後ろ止め
0949	未定義	—————
0950	未定義	—————

No.	シンボル	名 称
0951		ら旋運動
0952		ベル-矢印表示方向、公共表示
0953		材料方向;生産方向
0954		生産方向の動き
0955		生産方向と反対方向
0956		生産方向の中断動作
0957		生産方向と反対方向の中断動作
0958		生産方向と反対方向の材料の流れ(反対方向流れ原理)
0959		生産方向の材料の流れ(同一方向流れ原理)
0960		上方移動、生産方向に対して
0961		下方移動、生産方向に対して
0962		上方移動の中止、生産方向に対して
0963		下方移動の中止、生産方向に対して
0964		左移動、生産方向に対して
0965		右移動、生産方向に対して
0966		右移動の中止、生産方向に対して
0967		左移動の中止、生産方向に対して
0968		生産方向での回転
0969		生産方向と反対の回転
0970		生産方向での断続回転
0971		生産方向と反対の断続回転
0972		反時計方向回転運動、回転軸が生産方向と交差
0973		反時計方向断続回転運動、回転軸が生産方向と交差
0974		時計方向回転運動、回転軸が生産方向と交差
0975		時計方向断続回転運動、回転軸が生産方向と交差

No.	シンボル	名 称
0976		反時計方向回転運動、回転軸が生産方向と平行
0977		反時計方向断続回転運動、回転軸が生産方向と平行
0978		時計方向回転運動、回転軸が生産方向と平行
0979		時計方向断続回転運動、回転軸が生産方向と平行
0980		目盛り;目盛り間隔
0981		データキャリア
0982		機械機能なしのプログラム
0983		機械機能付きのプログラム
0984		ブロック
0985		原点;データ
0986		補正
0987		保存
0988		修正;改定、編集
0989		前進テープ巻き;データ読まず、機械機能なし
0990		後進テープ巻き;データ読まず、機械機能なし
0991		連続前進、データ全て読み、機械機能なし
0992		連続前進、データ全て読み、機械機能つき
0993		ブロックごとの前進、データ全て読み、機械機能付き
0994		プログラムでの停止
0995		プログラムでの原点復帰
0996		ブロックごとの前進、データ全て読み、機械機能なし
0997		前進、特定のデータを検索、機械機能なし
0998		後退、特定のデータを検索、機械機能なし
0999		前進、ブロック番号を検索、機械機能なし
1000		後退、ブロック番号を検索、機械機能なし

No.	シンボル	名 称
1001		前進、プログラム連結機能検索、機械機能なし
1002		後退、プログラム連結機能検索、機械機能なし
1003		プログラムの開始
1004		プログラムの終了
1005		後ろからプログラム開始点の検索、機械機能なし
1006		プログラム開始点への自動巻き戻し付のプログラム終了、機械機能なし
1007		オプションブロックスキップ
1008		マニュアルデータ入力
1009		軸制御、正常(機械がプログラムを追従)
1010		ミラーイメージモードで軸制御(機械ミラープログラム)
1011		基準点
1012		座標原点
1013		アブソリュートプログラム(座標寸法用語)
1014		インクリメンタルプログラム(座標寸法用語)
1015		ゼロオフセット
1016		工具オフセット(非回転工具)-垂直
1017		工具オフセット(非回転工具)-水平
1018		工具長補正(回転工具)
1019		工具半径補正(回転工具)
1020		工具直径補正(回転工具)
1021		工具端半径補正
1022		位置決め精度-精密
1023		位置決め精度-通常
1024		位置決め精度-粗い
1025		記入データ記憶

No.	シンボル	名 称
1026		記憶からデータを読みだし
1027		リセット
1028		キャンセル;削除
1029		保存内容リセット
1030		保存内容削除
1031		プログラムデータエラー
1032		データキャリアエラー
1033		位置決め範囲内
1034		保存メモリーオーバーフロー
1035		保存メモリーオーバーフロー警告
1036		保存エラー
1037		プログラム保存
1038		サブルーチン
1039		サブルーチン保存
1040		プログラム編集
1041		保存データの編集
1042		バッファ保存
1043		再位置決め
1044		プログラムされた位置
1045		実際の位置
1046		位置決めエラー;サーチエラー
1047		格子点;補助基準点
1048		外部の装置からのプログラム
1049		別の装置でデータキャリア入力
1050	未定義	—————

No.	シンボル	名 称
1051		再使用禁止
1052		巻取中
1053		ボビン;コップス(管)
1054		トップ 反転;端束
1055	未定義	—————
1056		
1057		
1058		中立域
1059		リミット調整;感度調整
1060		出口域で織物移動
1061	未定義	—————
1062		循環ポンプ
1063		レベルが高すぎる
1064		レベルが低すぎる
1065		センターでサポート
1066		移動パワー
1067		材料の流れの中断
1068		材料を分ける「接続する」
1069		材料の厚み
1070		クリール
1071		スピニングローター
1072		テープ 巻きだし
1073		耳の制御
1074		耳のプリンタ
1075		織物ウェブの幅を小さめに調整

No.	シンボル	名 称
1076		織物ウェブをなめらかにする
1077		クランプのガイド表面
1078		クランプ部分の接合表面
1079		チェーンリンク
1080		チェーンリンクの洗浄
1081		エアクッション入口
1082		フィルター揺動装置
1083	未定義	—————
1084		尖ったテーブル
1085		片面溶接「端」
1086		両面溶接「端」
1087		長手方向をシール
1088		織物ウェブ乾燥機
1089	未定義	—————
1090		幅だし機械
1091		加熱煙道
1092		円筒銀函
1093	未定義	—————
1094		ローラー(前面)
1095		織「網目」の列
1096		ワープ(縦糸)
1097		耳
1098		入口のガイドトラック
1099		織物のロール(前面)
1100		オーバーフィード

No.	シンボル	名 称
1101		孤接点
1102		ループ
1103		回転ブラシ
1104		クロスブラシ
1105		ブラシバンド
1106		メッキ
1107		記憶にデータの書き込み/読みだし
1108		遠隔操作、スイッチオン「作動中」
1109		遠隔操作、スイッチオフ「作動停止」
1110		(作業者から見た)前後移動
1111		2つ以上の工程の移動
1112	未定義	—————
1113		
1114		設定点からの通常走行
1115		設定点からの高速走行
1116		設定点までの通常走行
1117		設定点までの高速走行
1118		送風機(一般)
1119		閉じる(機械的に)
1120		開ける(機械的に)
1121		一枚撮影
1122		連続撮影
1123		シネ撮影
1124		カメラの焦点調整
1125		カメラズーム調整

No.	シンボル	名 称
1126		(矢印の方向に)フィルム送り
1127		巻取マガジン
1128		供給マガジン(弾力性材料用)
1129		記録及び再生
1130		フィルム番号写込「照合用」
1131		割り込み
1132		非照合コピー;積み上げ
1133		照合コピー;セット
1134		紙クリップ
1135	未定義	—————
1136		ソーティング
1137		コピーオリジナル
1138		使用済みマスターコンテを取り除く
1139		ファン折畳み(連続固定)
1140		レディ(準備完)

(3) ISO7000準拠のシンボル (ジャンル別)

次ページ以降のNo.はISO7000の番号と同じです。

	ページ		ページ
1. 機械 (加工・要素)	14・33	2. 機械 (切削、切削工具、加工一般)	14・41
① 物理量、現象	14・33	3. 機械 (溶接)	14・42
② 運動	14・33	4. 機械 (研削、ラップ、ホーニング)	14・44
③ 機械要素	14・33	5. 機械 (鋳造、モールド)	14・44
④ 制御要素	14・35	6. 機械 (CNC制御)	14・45
⑤ 加工形態	14・36	7. 紡績、繊維	14・48
⑥ 加工動作	14・36	8. 印刷、出版、コピー	14・49
⑦ 補正、調整、設定	14・39	9. 自動車	14・51
⑧ 異常、汚れ	14・40	10. 一般記号、汎用記号	14・52
⑨ 計測	14・40	11. 船舶、航空	14・52
⑩ その他	14・40		

1. 機械 (加工・要素)

(1/21)

① 物理量、現象

N o.	シンボル	名 称
0034		温度
0230		照射による熱放散
0231		空圧エネルギー
0232		電気エネルギー
0430		重量
0511		蒸気エネルギー
0515		出力対流
0522		機械エネルギー
0523		熱エネルギー
0524		水力エネルギー
0525		油圧エネルギー

② 運動

N o.	シンボル	名 称
0001		定位置への直線運動
0002		定位置間往復直線運動
0003		連続往復直線運動
0004		一方向回転
0005		双方向回転
0006		定位置への回転
0007		定位置間往復回転運動
0008		連続往復回転運動
0009		1回転
0010		回転数/分
0252		寸動
0253		インクリメンタルの定位置への直線運動

0254		直線反復移動
0255		(1往復)定位置間直線運動
0256		直線運動のオーバートラベル
0257		デレイ付き限定定位置への直線運動
0258		回転
0920		断続直線運動の方向
0921		リットからの右回転
0922		リットからの左回転
0923		2方向移動、片方リット
0924		反対方向に帰る移動「Uターン」
0925		リット付方向転換移動;ラインスペースでの水平左へツグ移動
0926		輪郭から離れる
0947		直線移動の後ろ止め
0948		回転動作の後ろ止め
0951		らせん運動
0781		オーバートラベル、回転運動

③ 機械要素

N o.	シンボル	名 称
0011		電動機
0012		ギア駆動
0013		ベルト駆動
0014		チェーン駆動
0015		カップリング、継手
0016		カム
0044		耳かき付
0060		シムかき付

0061		クリップ°
0062		クリップ°クリーナー
0063		エッジ°ピン;ピン°プレート
0064		過供給ピン止め
0073		吹き付け
0110		直交流型熱交換器
0111		直交流型以外の熱交換器
0114		フィルター;フィルター容器;ストレーナー
0131		攪拌機一般
0134		ポンプ°;液体ポンプ°
0135		遠心ポンプ°
0137		コンプレッサー;真空ポンプ°
0138		ロータリコンプレッサ (液体リングタイプ) 真空ポンプ° (液体リングタイプ) 真空ポンプ° (液体リングタイプ)
0157		ドレントラップ°
0159		水準器
0182		サーモスタット
0183		圧力計
0194		ローラー
0199		内圧ローラー
0200		内圧押しローラー
0208		巻取側गत°
0217		検査テーブル
0229		コンベヤ°ベルト
0234		遮断弁
0236		フランジ°ボルト°[ピン°ム]
0311		チェーン

0313		チップ°、一般的には切屑を指す
0314		シエアー
0315		ワーク
0326		ハンドル
0327		レバー
0328		ハーフナット
0329		あたり
0352		圧力緩衝装置
0353		主電源スイッチ
0355		クーラントポンプ°
0356		ウォーターポンプ°
0357		油圧発生装置
0358		油圧モーター
0359		タンク
0360		潤滑油ポンプ°
0361		液面計
0362		スクレイパー
0391		潤滑油
0510		遮断弁、ストレットタイプ°
0512		ストレッチ装置
0513		スピニング°ノズル
0517		キー°スイッチ;キー°ファスター
0545		冷凍ロール
0546		加熱ロール
0551		圧力ローラー
0563		イマーシオンローラー

0566		ローラー;シリンダー
0567		折りリターナー
0572		シーム
0573		複数のシーム
0550		安全カバー
0560		溶着ローラー
0588		すきまゲージ;センサー
0590		巻きだし「巻取」スベール装置
0496		横スラスト装置
0865		ノズル、一般
0882		スクリュー装置
0883		カルンダー、カラン
0884		ニップロールアセンブリー
0885		クランピングホル「巻取」コア
0886		開放ホル「巻取」コア
0593		ループ吹き出し装置
0594		蒸気吹き出し装置
0595		循環コンプレッサー
0613		ナイフシャフト
0620		ライター(点火装置)
0568		組み合わせ運転の機械
0569		単独運転の機械
0586		温度上昇プリセットスイッチ
0782		フライホル
0783		ノズル;プランジヤ
0787		潤滑グリス

0820		コンデンサー
0906		ドライバー、一般
1062		循環ポンプ
1066		移動ブロー
1071		スピニングローター
1079		チェーンリンク
1090		幅だし機械
1094		ローラー(前面)
1103		回転ブラシ
1104		クロスブラシ
1105		ブラシパント
0902		振動型送りホッパ
1082		フィルター揺動装置
0913		コンバーター
0888		リールサポートと巻取サポートアーム1つ
0889		リールサポートと巻取サポートアーム2つ
0890		リールサポートと巻取サポートアーム3つ
0895		ロール状材料の方向変換装置
1053		ホビン;コップス(管)
1098		入口のガストラック
1091		加熱煙道
1092		円筒銀函

④ 制御要素

No.	シンボル	名称
0017		自動制御(閉ループ)
0035		温度を上げる

0036		温度を下げる
0026		自動サイクル,半自動サイクル
0058		入口制御
0059		出口制御
0095		フイードバック制御
0549		回転速度制御
1073		耳の制御
0548		圧力制御

⑤ 加工形態

No.	シンボル	名 称
0028		充填
0069		せん断
0070		ブラシ仕上げ
0071		ブラシベルト仕上げ
0052		中央切断
0053		複数ヶ所切断
0212		巻取と切断
0222		すすぎ
0225		クロストラックスチームかけ
0235		エンボス加工
0392		正面形削り
0393		下面形削り
0423		手動洗浄
0424		自動洗浄
0316		吹出成型品
0317		圧縮成型品

0318		射出成型品
0319		流し成型品
0320		吹出成型加工
0388		圧延-対称圧延
0389		圧延-4点圧延
0390		曲げ-折り
0394		ドレス加工
0395		回転ダイヤモンド旋削
0509		ローラープレス
0538		切断、一般
1106		メッキ
0494		パウダーペイントマーク

⑥ 加工動作

No.	シンボル	名 称
0018		ロックする、締める
0019		ロック解除、ゆるめる
0020		ブレーキイン
0021		ブレーキオフ
0022		かみ合わせ
0023		かみ合わせ解除
0024		(函体を)開く
0025		(函体を)閉じる
0027		冷却
0029		ドレン排出
0030		オーバーフロー
0031		潤滑

0032		吸入(空気)
0033		排出(空気)
0037		巻取(連続材料)
0038		巻き出し(連続材料)
0039		折り重ねる(連続材料)
0043		ドライブローラー通過
0045		反り伸ばし
0046		引伸ばし
0047		連続材料の方向変換
0054		ロール状の材料の耳そろえ
0055		端面仕上げ
0056		エッジ硬化部分の除去
0057		耳のループを開く
0066		幅を広げる
0067		幅を縮める
0074		トロウの上昇/下降
0093		遠隔操作
0094		操作
0172		ロープをまっすぐにする
0173		チェーンを締める「ベルト」
0174		チェーンをゆるめる「ベルト」
0179		ローラー作動中
0180		ローラー作動解除
0181		混合
0184		ロール中
0187		プレート台を上げる

0188		プレート台を下ろす
0189		プレートプレートの移動
0190		折幅を短くする
0191		折幅を長くする
0195		ローラーの解放
0196		ローラー圧の解放
0197		下のローラーを当てる
0198		上のローラーを当てる
0207		ラミネーション
0210		ガイドローラー前進
0211		ガイドローラー後退
0213		半幅巻取
0215		クロススクレイを増やす
0216		クロススクレイを減らす
0218		検査テーブルを上げる
0219		検査テーブルを下げる
0324		シートの積み上げ
0397		ワーク取付け
0398		ワーク取り外し
0399		ならい開始
0400		ならい終了
0401		工具取付け
0402		工具取り外し
0403		ハーフナット閉
0404		ハーフナット開
0405		圧力緩衝解除

0406		圧力緩衝開始
0410		収納ビーム上
0411		収納ビーム下
0412		主軸の定位置停止
0413		停止位置への材料送り
0414		成型位置でのコア固定
0415		成型位置でのコア解除
0422		(実行)準備
0427		自動サイクル途中で停止し原点復帰
0431		寸動回転
0435		作動不良
0437		関連動作出
0438		関連動作入
0506		運転中さわらな
0507		運転中のみ調整可
0508		層をカウント
0519		パンチマークをつける
0520		パンチマークをつける-単独、間欠、連続
0527		運転速度減速
0528		運転速度相当減速
0539		逆方向移動(Uターン移動)
0552		横方向切断
0553		長手方向切断
0556		接線ドライブで巻取
0557		直接巻取
0558		接線ドライブと直接巻取

0561		ガスケットシールオフ
0562		ガスケットシールオン
0565		ユニットの双方向移動
0576		ボトムナイフセンサーローラを作動「作動解除」
0578		パイル上昇
0579		パイル上昇ローラを解除
0580		パイル上昇ローラを作動
0581		パイル上昇ローラを作動「解除」
0591		耳持ち上げ
0592		回転速度の変更
0598		接触弧の減少(ゆるみ)
0599		接触弧の増加(張り)
0614		ブラッシングローラの解除
0616		尖ったテーブルを傾ける
0780		ドライブユニット収納、下降
0779		ドライブユニット収納、上昇
0866		ノズルを閉じる
0867		ノズルを開く
0868		ノズルをぬぐう
0869		ノズルを熱する
0891		パイルを持ち上げる
0892		パイルを下げる
0893		透過検査
0894		反射検査
0896		連続材料の加熱
0903		ドレンフト、閉鎖可能

0904		ドライブオン、開
0905		ヘッドマシン、プレス実行
0914		安全カバー開
0915		安全カバー閉
1065		センターマーク
1068		材料を分ける「接続する」
1067		材料の流れの中断
1080		チェーンリンクの洗浄
1087		長手方向をシール
1100		オーバーライド

⑦ 補正、調整、設定

No.	シンボル	名 称
0040		入口カバー幅調整
0041		入口右側カバー調整
0042		入口左側カバー調整
0048		よこ糸の反り修正 (端が前に寄っている場合)
0049		よこ糸の反り修正 (中央が前に寄っている場合)
0050		傾き修正-右端
0051		傾き修正-左端
0068		幅調整
0075		リール最終端
0076		リール最先端
0096		手動調整
0160		校正点
0175		温度調整
0176		レベル調整

0201		ローラーの端
0204		上ローラーの重り補正
0205		上ローラーの左端の重り補正
0206		上ローラーの右端の重り補正
0209		ゲイトローラー調整
0223		クロストラックスピード補正
0226		クロストラック入口
0227		クロストラック出口
0436		繰り返し回転位置決め
0514		中心位置
0540		ゼロ設定
0542		押し上げ点;中央マーク
0559		冷却調節
0574		せん断装置の調整
0575		レジャブレードにせん断ローラーを調節
0577		せん断ローラー調整
0589		湿度調節
0597		接触孤の調整
0600		補正装置の最小限界値を調整
0601		補正装置の最大限界値を調整
0912		値の調整
0617		尖ったテーブルの右側を調節
0618		尖ったテーブルの左側を調節
0619		尖ったテーブルの水平度を調節
1059		リミット調整;感度調整

⑧ 異常、汚れ

No.	シンボル	名 称
0065		エッジピンの清掃
0072		トラックの清掃
0871		フィルター汚れ
0228		故障状態
0416		肉厚制限
0421		検査;チェック
0432		作業温度範囲外(高温)
0433		作業温度範囲外(低温)
0434		警告
0533		温度上限値
0534		温度下限値
0596		にじみ
0916		圧力、低すぎる
0917		圧力、高すぎる
1063		レベルが高すぎる
1064		レベルが低すぎる
0908		作業ミス

⑨ 計測

No.	シンボル	名 称
0224		湿度測定
0233		圧力計測
0518		カウント(計測)
0909		干渉排除、干渉排除照合

⑩ その他

No.	シンボル	名 称
0541		プリセットスタート点の変動
0554		脱イオン化;静電放電
0555		イオン化;静電荷
0788		静バランス
0789		動バランス
0792		整合
0793		プリントアウト
0794		入力;入口
0795		出力;出口
0798		回転速度変化
0799		スピードレンジ
0800		安定速度差
0910		設定
0918		名目寸法
0919		実寸
1054		トップ反転;端束
1058		中立域
1069		材料の厚み
1070		クリール
1074		耳のプリンタ
1077		クランプのガイド表面
1078		クランプ部分の接合表面
1081		エアアクション入口
1084		尖ったテーブル
1097		耳

1101		孤接点
1102		ループ
0161		テストバリアー
0185		コイルがニッションの点火
0192		はみ出しマーク
0202		ローラーの左端圧力
0203		ローラーの右端圧力
0214		クロススクレイ
0220		クロストラック温度
0221		クロストラック湿度
0428		補助サイクル
0426		1サイクル
0492		点火
0495		球状船首
0526		切り溝
0529		和らげる;緩衝;ローリング
0535		温度変換一般
0530		スチーム
0543		空冷
0544		水冷
0547		速度同期(通常および高速)
0564		圧力ローラー、片方に加圧
0582		処理タンク
0583		貯蔵タンク;準備タンク
0584		熱媒体の外部流出
0585		熱媒体の戻り

0602		ループ区画
------	--	-------

2. 機械 (切削、切削工具、加工一般)

No.	シンボル	名称
0259		送り
0260		縦送り
0261		横送り
0262		垂直送り
0264		ストローク当りの送り量
0266		早送り
0267		スピンドル(主軸)
0268		ホール盤主軸
0269		フライ盤主軸
0270		研削盤主軸
0271		ねじ切り主軸
0272		クイル
0273		交換
0274		チャック
0275		面板
0276		コレット
0277		ワークハット;スピンドルハット
0278		芯押し台
0279		ターレット
0280		プレス移動
0282		テーブル
0283		電磁チャック付テーブル

0284		円テーブル
0285		電磁チャック付円テーブル
0286		回転工具
0287		バイト
0288		フライス工具
0289		丸鋸
0290		ドリル
0291		リーマー
0292		タップ
0293		カッターブロック(刃なし)
0294		カッターブロック(刃付き)
0300		バイト(仕上げ)
0301		内面ブローチ削り
0302		外面ブローチ削り
0303		直線鋸
0304		チェーンソー
0305		プレス機;金型セット
0308		ツールマガジン、タレットタイプ
0309		ツールマガジン、チェーンタイプ
0310		トレーサーテンプレート
0312		きさげ
0321		ワークホルダー
0322		ワーク固定具
0330		ブローチ固定具
0331		ブローチ押さえ
0351		スライプ送りローラー

0365		旋削
0366		中ぐり
0367		平削り
0368		形削り
0369		立て削り
0370		穴あけ
0371		フライス加工
0372		フライス加工;上向き
0373		フライス加工;下向き
0382		ねじ切り
0383		リーマ仕上げ
0384		タップ 立て
0385		外面ブローチ加工
0386		内面ブローチ加工
0387		せん断、切断
0425		工具交換アーム
0429		工具交換アーム
0484		パンチ(穴あけ工具)
0485		パンチング(穴あけ)

3. 機械 (溶接)

No.	シンボル	名称
0363		パイロット炎
0364		作業炎
0451		溶接トーチ台車
0452		ガス供給

0453		ワーク接続
0454		電圧低下傾向
0455		定電圧
0456		ポジションランプ
0457		デイスセル予備加熱
0458		電流立ち上がり(角度付き)
0459		溶接
0460		手動アーク溶接
0461		MIG/MAG溶接
0462		TIG溶接
0463		手動アーク溶接電極ホルダー
0464		MIG/MAGトーチ
0465		TIGトーチ
0466		(パワー、フラックスの)ホットスタート
0467		サブマージアーク溶接
0468	アークスポット溶接
0469		MIG/MAGスポット溶接
0470		TIGスポット溶接
0471		溶接点移動
0472		スプレイ移動
0473		パルス溶接点移動
0474		(ガスによる)エアスタート
0475		接触によるアーク火花
0476		高周波によるアーク火花
0477		プラズマトーチ
0478		プラズマ溶接

0479		プラズマ溶断
0480		プラズマガス
0481		プラズマシールドガス
0482		電極へプラズマトーチ接続(マイナス側供給)
0483		ノズルへプラズマトーチ接続(プラス側供給)
0821		ピーク電圧
0822		電流立下り(角度付)
0823		ワイヤーフィードドライブ
0824		ワイヤーフィードドライブ、連続
0825		ワイヤーフィードドライブ、中断
0826		パイロットアーク
0827		溶接アーク中
0828		待機アーク中
0829		タイムコントロール付きのMIG/MAGスポット溶接
0830		タイムコントロール付きのTIGスポット溶接
0831		連続溶接
0832		間欠溶接;タック溶接
0833		初期及び最終電流を下げた溶接
0834		抵抗スポット溶接、二重ストローク
0835		スポット溶接、単独スポット溶接
0836		スポット溶接、繰り返しスポット溶接
0837		中断電流付きのシーム溶接
0838		連続シーム溶接;連続電流シーム溶接
0839		スタイス時間
0840		溶接電流時間
0841		ホールド時間

0842		刃時間
0843		溶接なしでクランプ
0844		最小力で接近
0845		一定力で溶接
0846		力変化で溶接
0847		全波形溶接時間
0848		半サイクル溶接時間
0849		位相ずれ
0850		パルス加熱回数
0851		冷却時間
0852		電流増加「上昇スロープ」付きのサイクル
0853		電流減少「下降スロープ」付きのサイクル
0854		「上昇スロープ」時間の調整
0855		「下降スロープ」時間の調整
0856		材料面
0857		溶接電流なしの溶接
0858		溶接電流付の溶接
0863		基準点に対する相互方向増加効果「行為」; 高圧
0864		基準点に対する相互方向増加効果「行為」; 力の増加
1085		片面溶接「端」
1086		両面溶接「端」

4. 機械 (研削、ラップ、ホーニング)

No.	シンボル	名称
0295		砥石
0296		ドーナツ型砥石車

0297		ドーナツ型砥石、角テーブルまたはフィードホイール
0299		研磨ベルト
0306		ホーニング加工
0307		ロータリーブラシ
0374		研削
0375		円筒外面研削
0376		円筒内面研削
0377		プランジャー研削
0378		正面研削
0379		内面ホーニング仕上げ
0380		外面ホーニング仕上げ
0381		ラップ仕上げ

5. 機械 (鋳造、モールド)

No.	シンボル	名称
0323		樹脂成型のストレッチャー
0325		樹脂成型の引き出し
0332		吹出成型金型
0333		吹出ノズル
0334		吹出マンドレル
0335		圧縮成型
0336		射出成型
0337		可塑化装置
0338		可塑化シリンダー
0339		プランジャー式可塑化シリンダー
0340		スクリュウ式可塑化シリンダー

0341		押し出しダイ一般シンボル
0342		複合より線ダイ(押し出しダイ)
0343		シートダイ(押し出しダイ)
0344		チューブダイ(押し出しダイ)
0345		チューブダイフィルムダイ(押し出しダイ)
0346		ケーブルカバードダイ(押し出しダイ)
0347		エジェクター付きアキュムレーター(樹脂成型)
0348		外部寸法調整装置(樹脂成型)
0349		ホールドのニップローラセンブリ(樹脂成型)
0870		アキュムレーター
0350		コレクタ装置(樹脂成型)
0872		反応樹脂の容器
0873		反応樹脂の混合と計測装置
0874		射出成型
0875		反応樹脂の射出
0876		混合ヘッドハールの閉鎖(反応樹脂)
0877		反応樹脂の混合ヘッド
0878		射出成型-ランナー閉
0879		射出成型-ランナー開
0880		クーラントポンプの循環装置;クーラント循環
0881		クランピング力、射出成型

6. 機械 (CNC制御)

No.	シンボル	名 称
0953		材料方向;生産方向
0954		生産方向の動き

0955		生産方向と反対方向
0956		生産方向の中断動作
0957		生産方向と反対方向の中断動作
0958		生産方向と反対方向の材料の流れ(反対方向流れ)
0959		生産方向の材料の流れ(同一方向流れ)
0960		上方移動、生産方向に対して
0961		下方移動、生産方向に対して
0962		上方移動の中止、生産方向に対して
0963		下方移動の中止、生産方向に対して
0964		左移動、生産方向に対して
0965		右移動、生産方向に対して
0966		右移動の中止、生産方向に対して
0967		左移動の中止、生産方向に対して
0968		生産方向での回転
0969		生産方向と反対の回転
0970		生産方向での断続回転
0971		生産方向と反対の断続回転
0972		反時計方向回転運動、回転軸が生産方向と交差
0973		反時計方向断続回転運動、回転軸が生産方向と交差
0974		時計方向回転運動、回転軸が生産方向と交差
0975		時計方向断続回転運動、回転軸が生産方向と交差
0976		反時計方向回転運動、回転軸が生産方向と平行
0977		反時計方向断続回転運動、回転軸が生産方向と平行
0978		時計方向回転運動、回転軸が生産方向と平行
0979		時計方向断続回転運動、回転軸が生産方向と平行
0980		目盛り;目盛り間隔

0981		データキャリヤ
0982		機械機能なしのプログラム
0983		機械機能付きのプログラム
0984		ブロック
0985		原点;ゼロ
0986		補正
0987		保存
0988		修正;改定、編集
0989		前進テープ巻き;データ読まず、機械機能なし
0990		後進テープ巻き;データ読まず、機械機能なし
0991		連続前進、データ全て読み、機械機能なし
0992		連続前進、データ全て読み、機械機能つき
0993		ブロックごとの前進、データ全て読み、機械機能付き
0994		プログラムでの停止
0995		プログラムでの原点復帰
0996		ブロックごとの前進、データ全て読み、機械機能なし
0997		前進、特定のデータを検索、機械機能なし
0998		後退、特定のデータを検索、機械機能なし
0999		前進、ブロック番号を検索、機械機能なし
1001		前進、プログラム連結機能検索、機械機能なし
1002		後退、プログラム連結機能検索、機械機能なし
1003		プログラムの開始
1004		プログラムの終了
1005		後ろからプログラム開始点の検索、機械機能なし
1006		プログラム開始点への自動巻き戻し付のプログラム終了、機械機能なし
1007		オプションブロックスキップ

1008		マニュアルデータ入力
1009		軸制御、正常(機械がプログラムを追従)
1010		ミラーイメージモードで軸制御(機械ミラープログラム)
1011		基準点
1012		座標原点
1013		アブソリュートプログラム(座標寸法用語)
1014		インクリメンタルプログラム(座標寸法用語)
1015		ゼロオフセット
1016		工具オフセット(非回転工具)-垂直
1017		工具オフセット(非回転工具)-水平
1018		工具長補正(回転工具)
1019		工具半径補正(回転工具)
1020		工具直径補正(回転工具)
1021		工具端半径補正
1022		位置決め精度-精密
1023		位置決め精度-通常
1024		位置決め精度-粗い
1025		記入データ記憶
1026		記憶からデータを読みだし
1027		リセット
1028		キャンセル;削除
1029		保存内容リセット
1030		保存内容削除
1031		プログラムデータエラー
1032		データキャリアエラー
1033		位置決め範囲内

1034		保存メモオーバーフロー
1035		保存メモオーバーフロー警告
1036		保存エラー
1037		プログラム保存
1038		リロード
1039		リロード保存
1040		プログラム編集
1041		保存データの編集
1042		バッファ保存
1043		再位置決め
1044		プログラムされた位置
1045		実際の位置
1046		位置決めエラー、サボエラー
1047		格子点、補助基準点
1048		外部の装置からのプログラム
1049		別の装置でデータキャリア入力
1051		再使用禁止
1052		巻取中
1107		記憶にデータの書き込み/読みだし
1108		遠隔操作、スイッチON「作動中」
1109		遠隔操作、スイッチOFF「作動停止」
1110		(作業員から見た)前後移動
1111		2つ以上の工程の移動
1114		設定点からの通常走行
1115		設定点からの高速走行
1116		設定点までの通常走行

1117		設定点までの高速走行
1119		閉じる(機械的に)
1120		開ける(機械的に)
0439		寸法矢印
0440		連続運転の方向、3次元定義
0441		成分スライド
0443		ワーク分離、連続
0444		ワーク停止
0445		ワーク停止解除
0446		ワーク方向切り換
0447		ワーク方向切り換え(例)
0448		ワークセンタリング
0449		長手方向をロック、中心点を固定
0450		チャック爪の交換
0493		座標トレース
0521		原点からの直線移動
0911		サブドメインの値修正
0927		右に回る
0928		真っ直ぐまたは右に回る
0929		共通リットから反対方向に移動
0930		2つのリットに対して両方向から移動
0931		停止を越して右に移動、リットを右に越える
0932		停止を越して左に移動、リットを左に越える
0933		停止を越してリットから矢印の方向に移動
0934		停止を越してリットから矢印の方向に移動、リット
0935		停止を越して方向を変えて移動、リット、ラインスペースでコラムを右にスキップ

0936		停止を越して矢印の方向に移動
0937		回転、左
0938		両方向回転のリミット
0939		1回転のリミット
0940		原点動作
0941		連続回転方向、反時計方向
0942		中断回転方向、時計方向
0943		中断回転方向、反時計方向
0944		加速早送り、加速早送り速度
0945		加速
0946		減速
1072		テープ巻きだし

7. 紡績、繊維

No.	シンボル	名称
0162		起毛
0163		織目方向に起毛
0164		織目方向と反対方向に起毛
0165		織物のピート作業
0166		織物のポリッシュ作業
0167		パイル高さの調整
0168		強目編み
0169		弱目編み
0170		クロスアラシでのブラッシング
0171		布地の余りの調整
0177		横糸調整;横編みを真っ直ぐに

0178		横糸調整;横編みの間隔
0186		布地の積み上げ
0501		布地「生地」テンション調整
0502		織物テンションの変化-最初の位置で
0503		対称コース
0504		織物ウェブの冷却
0505		相対湿度;水分量
0570		織物の運転方向に対するブラシかけ
0571		織物の運転方向に沿ったブラシかけ
0587		織物のセンターにタンクを調整
0603		単幅織物
0604		複数幅織物
0605		巻き織物
0606		ヒータープレート
0607		ヒータープレートに接触しない織物
0608		ヒータープレートに接触する織物
0609		チャンバーの加熱
0610		折りたたみ
0611		パターンブラッシング
0612		起毛深さ設定
1060		出口域で織物移動
1075		織物ウェブの幅を小さめに調整
1076		織物ウェブをなめらかにする
1088		織物ウェブ乾燥機
1095		織「網目」の列
1096		ワープ(縦糸)

1099		織物のロール(前面)
------	---	------------

8. 印刷、出版、コピー

No.	シンボル	名 称
0077		原稿判読できず
0078		テキストが損傷;綴が悪い
0079		ナバリングミス;日付が間違い
0080		イメージの繰り返し
0081		脱ページ(発行物)
0486		フィルム化された書類
0487		フィルム化されていない書類
0488		原色
0489		最初の色のミクロ構成
0490		別のリールに続ける
0491		別のリールの続行
0660		マスターの取付け
0661		マスターの整合;イメージシフト
0662		マスターインキング
0663		マスタータンピング
0664		マスタープライミング
0665		マスターエジェクション
0666		ブランケットインキング
0667		片面原稿
0668		両面原稿
0669		片面複写
0670		両面複写

0671		ブック状原稿
0672		原稿挿入
0673		原稿除去
0674		半自動原稿送り装置
0675		自動原稿送り装置
0676		トネ調整
0677		複写濃度(薄く)
0678		複写濃度(濃く)
0679		縮小
0680		拡大
0681		複写枚数指定
0682		フォーマットサイズ指定
0683		コピー巾指定
0684		紙の厚み-厚い
0685		紙の厚み-薄い
0686		シート状用紙セット1
0687		シート状用紙セット2
0688		セット切り換え
0689		ロール状複写用紙
0690		給紙トレイ上昇
0691		給紙トレイ下降
0692		複写照合
0693		摩擦圧力
0694		シート用紙「材料」給紙
0695		カウンター
0696		キーカウンター

0697		ソータ
0698		エンブテイソータ
0699		インターリーブ(白紙挿入)
0700		複写除去
0701		停止調整
0702		単折り
0703		かすがい(バインダー、ホッチキス)
0704		束にする
0706		プラネット洗浄
0707		インクローラー洗浄
0708		検知器
0709		原紙重なりミス
0710		原紙欠除ミス
0711		二重コピーミス
0712		未コピーミス
0713		用紙詰まり
0714		ソータに用紙詰まり
0715		原紙詰まり
0716		オペレーターコール
0717		サービスマンコール
0718		シート用紙「材料」を補給
0719		ロール紙「材料」を補給
0720		乾式トナーを補給
0721		インクを補給
0722		液体トナーを補給
0723		液体分散剤を補給

0724		液体现像液を補給
0725		水を補給
0897		プリント装置、インプレッションオン
0898		プリント装置、インプレッションオフ
0899		インクの品質調整
0900		ドクタープレートオン
0901		ドクタープレートオフ
1121		一枚撮影
1122		連続撮影
1123		シネ撮影
1124		カメラの焦点調整
1125		カメラズーム調整
1126		(矢印の方向に)フィルム送り
1127		巻取マガジン
1128		供給マガジン(弾力性材料用)
1129		記録及び再生
1130		フィルム番号写込「照合用」
1131		割り込み
1132		非照合コピー;積み上げ
1133		照合コピー;セット
1134		紙クリップ
1136		ソーティング
1137		コピーオリジナル
1138		使用済みマスターコンテナを取り除く
1139		ファン折畳み(連続固定)
1140		レディ(準備完)

No.	シンボル	名称
0082		アッパービームの点灯
0083		ローワービームの点灯
0084		ターンシグナルの点灯
0085		ハザードウォーニングの点灯
0086		ウインドワイパー作動
0087		ウインドワイパーとウォッシャーの作動
0088		ウインドウォッシャーの作動
0089		空調用ファンの作動
0090		ローディングとエジェクション
0091		トラック変更
0092		チューニングアライメント
0097		リアウインドワイパーの作動
0098		リアウインドワイパーとウォッシャーの作動
0099		リアウインドウォッシャーの作動
0151		ヘッドランプ高さ方向調整
0185		コイルイグニッションの点火
0633		フロントフォグランプ
0634		リアフォグランプ
0635		フロントガラス曇り止め
0636		リアウインド曇り止め
0637		内部暖房
0638		ドアロック制御
0639		ロングレンジランプ(遠視向性ランプ)
0640		エンジン
0641		省燃料

0642		通風-全て開
0643		通風-右開
0644		通風-左開
0645		通風-足元開
0646		通風-右と左開
0647		間欠ワイパー
0648		左窓(パワーウインド)
0649		暖房シート
0796		レシプロ内燃エンジン
0797		ロータリーエンジン
0801		シリンダー
0802		シリンダーの漏れ
0803		シリンダー間の圧力比較
0804		複数のシリンダーへの高電圧短絡回路
0805		1次電圧
0806		イグニッション電圧
0807		計測校正基準
0808		パネルに表示されたイグニッション電圧
0809		画面に表示されたイグニッション電圧
0810		スーパーインポーズされたイグニッション電圧
0811		TDC位置センサー
0812		スターターモーター
0813		ストロボライト
0814		イグニッションタイミング
0815		イグニッション装置のスイッチングエレメント
0816		クリップ止め式センサー

0818		イグニッションコイル
0819		計測ケーブル

10. 一般記号、汎用記号

No.	シンボル	名称
0100		障害者用設備
0193		積み上げ高さ制限
0354		プラグおよびソケット、一般
0497		「1つ星」船室
0498		「2つ星」船室
0499		「3つ星」船室
0500		冷凍食品貯蔵室
0536		水
0537		空気
0621		壊れ物;取り扱い注意
0615		熱や放射線源からの保護
0622		吊り下げ禁止
0623		こちらを上向きに
0624		加熱無用
0625		引っ掛け位置
0626		湿気無用
0627		重心
0628		ころがし禁止
0629		手押し車をここにかけないこと
0630		積み上げ制限
0631		ここをつかむ

0632		温度制限
0650		小計
0651		キャリッジリターン
0652		等しい
0653		平方根
0654		乗算
0655		割算
0656		合計
0657		追加なし
0658		ラインスペース付け
0659		生物学的リスク
0952		ヘルパー矢印表示方向、公共表示
1118		送風機(一般)

11. 船舶、航空

No.	シンボル	名称
0726		負荷の水平移動;メインプラットフォームのダブルプラットフォームの横移動、左
0727		負荷の水平移動;メインプラットフォームのダブルプラットフォームの横移動、右
0728		負荷の水平移動;ブリッジ上のダブルプラットフォームの横再調整、左
0729		負荷の水平移動;ブリッジ上のダブルプラットフォームの横再調整、右
0730		負荷の水平移動;シングルプラットフォームの横移動、左
0731		負荷の水平移動;シングルプラットフォームの横移動、右
0734		負荷の水平移動;メインデッキローダー、メインプラットフォームの船尾の進行方向移動、後方
0735		負荷の水平移動;メインデッキローダー、メインプラットフォームの船尾の進行方向移動、前方
0736		垂直移動;シングルプラットフォーム、上昇
0737		垂直移動;シングルプラットフォーム、下降

0738		スタビライザー;水平と垂直の組み合わせ、延長
0739		スタビライザー;水平と垂直の組み合わせ、収納
0740		垂直移動;ダブルプラットフォームブリッジ、上昇
0741		垂直移動;ダブルプラットフォームブリッジ、下降
0742		垂直移動;ダブルプラットフォーム、メインプラットフォーム、上昇
0743		垂直移動;ダブルプラットフォーム、メインプラットフォーム、下降
0744		プラットフォーム角度調整、上昇
0745		プラットフォーム角度調整、下降
0746		スタビライザー;水平延長のみ
0747		スタビライザー;水平収納のみ
0748		コンテナ止め収納
0749		パレット止め収納
0750		スタビライザー;垂直延長のみ
0751		スタビライザー;垂直収納のみ
0752		負荷の水平移動;メインデッキ、メインプラットフォームの船尾上での前後方向移動、後方
0753		負荷の水平移動;メインデッキ、メインプラットフォームの船尾上での前後方向移動、前方
0754		プラットフォームテレスコピック調整、延長
0755		プラットフォームテレスコピック調整、収納
0756		飛行機の位置
0757		負荷の水平移動;メインデッキ、メインプラットフォームの船尾上での4方向移動
0758		負荷の水平移動;ダブルプラットフォーム、メインプラットフォームの前後移動、後方
0759		負荷の水平移動;ダブルプラットフォーム、メインプラットフォームの前後移動、前方
0760		負荷の水平移動;ダブルプラットフォーム、ブリッジの前後移動、後方
0761		負荷の水平移動;ダブルプラットフォーム、ブリッジの前後移動、前方
0762		負荷の水平移動;シングルプラットフォーム、前後移動、後方
0763		負荷の水平移動;シングルプラットフォーム、前後移動、前方

0765		負荷の水平移動;メインデッキ、メインプラットフォームの船首での前後移動、後方
0766		負荷の水平移動;メインデッキ、メインプラットフォームの船首での前後移動、前方
0767		負荷の水平移動;メインデッキ、ブリッジ上での横再調整、左
0768		負荷の水平移動;メインデッキ、ブリッジ上での横再調整、右
0769		負荷の水平移動;メインデッキ、メインプラットフォームの船首上での横移動、左
0770		負荷の水平移動;メインデッキ、メインプラットフォームの船首上での横移動、右
0771		負荷の水平移動;メインデッキ、メインプラットフォームの船首上での4方向移動
0772		負荷の水平移動;メインデッキ、ブリッジ上での再調整、4方向
0773		プラットフォームロール「ねじれ」調整、左
0774		プラットフォームロール「ねじれ」調整、右
0775		前進(前進移動);車の前方移動
0776		後進(後進移動);車の後方移動
0777		負荷の水平移動;メインデッキ、メインプラットフォームの船尾上での横移動、左
0778		負荷の水平移動;メインデッキ、メインプラットフォームの船尾上での横移動、右

No.	絵記号
001	mg
002	g
003	kg
004	ml
005	l
006	cc
007	mm
008	cm
009	m
010	km
011	m ²
012	km ²
013	μs
014	ms
015	Hz
016	
017	
018	
019	
020	
021	
022	
023	
024	
025	

No.	絵記号
026	
027	
028	
029	
030	
031	
032	
033	
034	
035	
036	
037	
038	
039	
040	
041	
042	
043	
044	
045	
046	
047	
048	
049	
050	

No.	絵記号
051	
052	
053	
054	
055	
056	
057	
058	
059	
060	
061	
062	
063	
064	
065	
066	
067	
068	
069	
070	
071	
072	
073	
074	
075	

No.	絵記号
076	
077	
078	
079	
080	
081	
082	
083	
084	
085	
086	
087	
088	
089	
090	
091	
092	
093	
094	
095	
096	
097	
098	
099	
100	

No.	絵記号
101	
102	
103	
104	
105	
106	
107	
108	
109	
110	
111	
112	
113	
114	
115	
116	
117	
118	
119	
120	
121	
122	
123	
124	
125	

No.	絵記号
126	
127	
128	
129	
130	
131	
132	
133	
134	
135	
136	
137	
138	
139	
140	
141	
142	
143	
144	
145	
146	
147	
148	
149	
150	

No.	絵記号
151	
152	
153	
154	
155	
156	
157	
158	
159	
160	
161	
162	
163	
164	
165	
166	
167	
168	
169	
170	
171	
172	
173	
174	
175	

No.	絵記号
176	
177	
178	
179	
180	
181	
182	
183	
184	
185	

付 録 メ ッ セ ー ジ 一 覧

画面作成中にエラーチェックを行なった場合や、ZM-30へデータ転送中などに起こるエラーメッセージの一覧と、その対処方法を記述してあります。
エラーが起こった場合にはこの章を読んでください。

〔1〕 スクリーン編集エラーメッセージ

■ メッセージ

スクリーンライブラリが指定できません。スクリーンライブラリで指定したスクリーンは未登録です。

□ 処理

使用状況などで、スクリーンの登録数を確認し、登録済みのスクリーンNoを指定してください。

■ メッセージ

スクリーンライブラリが指定できません。スクリーンライブラリで指定したディビジョンにはデータがありません。

□ 処理

何も登録されていないディビジョンは、スクリーンライブラリとして扱うことができません。ディビジョンに何か登録するか、登録ディビジョンを変更するかしてください。

■ メッセージ

スクリーンライブラリが指定できません。スクリーンライブラリで指定したディビジョンにスクリーンライブラリが存在します。

□ 処理

スクリーンライブラリはネストを許していません。スクリーンライブラリは1レベルまででご利用ください。

■ メッセージ

スクリーンライブラリが指定できません。スクリーンライブラリの指定先と指定もとが同じです。

□ 処理

スクリーンライブラリは指定もと同じ番号を指定できません。

■ メッセージ

【****】が64 Kbyteを越えますデータ量を減らしてください。

□ 処理

1グループ、スクリーンの場合は(0~49,50~99,100~150)が64 Kbyte以内のデータ量で納まらなければ行けません。設定した項目を削除するか、同じグループ内の他の項目を削除してください。

■ メッセージ

全体のメモリが256 Kbyteを越えます。データ量を減らしてください。

□ 処理

作成したデータが256 Kbyteを越えてはいけません。

どれかデータを削除するか、同様なデータは、ライブラリコールなどを使用して、画面を作成すれば、メモリを減らせます。

■ メッセージ

パターンが未登録です。

□ 処理

使用状況などで、パターンの登録数を確認し、登録済みのパターンNoを指定してください。

■ メッセージ

設定が違います。

□ 処理

画面上のテンキーで設定した値が、表示されている範囲内に納まりません。

■ メッセージ

ZMHLP.EXEが見つかりません。

□ 処理

HELPの実行ファイルが見つかりません。ZMHLP.EXEとZM.HLPをカレントディレクトリにコピーしてください。

■ メッセージ

機種が選択されていません。

□ 処理

PC機種を選択してください。

■ メッセージ

サンプルバッファが64 Kbyteを越えます。
再設定してください。

□ 処理

再設定してください。

■ メッセージ

データNo ** の位置を指定してください。

□ 処理

リピート機能などで配置する場合、配置するデータの一番前のデータに対しリピートパラメータを足します。ですから一番前のデータの位置を指定しなければなりません。

■ メッセージ

挿入できません。データ表示は32までしか設定できません

□ 処理

データ表示は32までしか設定できません。

■ メッセージ

削除できません。

□ 処理

データが設定されていません。

■ メッセージ

データが設定されていません。

□ 処理

データを登録してください。

■ メッセージ

コピーできません。ブロックが未登録です。

□ 処理

ブロックを登録してください。

■ メッセージ

コピーできません。コピー元とコピー先が同じです。

□ 処理

同じNoへはコピーできません。

■ メッセージ

呼出ができません。ブロックが未登録です。

□ 処理

呼出Noを再設定してください。

エラーメッセージ

■ メッセージ

ここでは挿入できません。

□ 処理

設定したN oが新規登録N oであるか、最大値を越えています。

■ メッセージ

削除できません。ブロックが未登録です。

□ 処理

削除N oを再設定してください。

■ メッセージ

挿入できません。ブロックが未登録です。

□ 処理

設定したN oが新規登録N oです。

■ メッセージ

挿入できません。ブロックは最大5 1 2までです。

□ 処理

設定したN oが最大値を越えています。

■ メッセージ

エンドメッセージはスタートメッセージより大きく設定してください。

□ 処理

再設定してください。

■ メッセージ

設定値が違います。0 ~ 2 0 4 8で入力してください。

□ 処理

再設定してください。

■ メッセージ

グラフィックグループ7がいっぱい、H E Xキーが作れません。

□ 処理

テンキーのH E XキーはグラフィックライブラリのグループN o 7に登録しなければいけません。標準テンキーを使用した際このメッセージが表示されます。グループN o 7にあるテンキーに使用しないグラフィックは別のグループに配置してください。

■ メッセージ

オーバーラップ画面の作画メモリが足りません。最大で4 K b y t eです。

□ 処理

同じ図形は一度グラフィックライブラリに登録してからライブラリコールを使用すると、メモリを減らす事ができます。作画のメモリ使用状況を見るとB Y T E数が参照できます。

■ メッセージ

スクリーンの作画メモリが足りません。最大で8 K b y t eです。

□ 処理

同じ図形は一度グラフィックライブラリに登録してからライブラリコールを使用すると、メモリを減らす事ができます。作画のメモリ使用状況を見るとB Y T E数が参照できます。

■ メッセージ

スクリーン最大登録数を越えます。最大150個登録できます。

□ 処理

メッセージ表示や、データ設定、グラフィックの表示等は、積極的にモードを使用してスクリーンを作成すれば、画面の一元化も推進でき、よりいっそう見やすいプログラムが作成できます。

■ メッセージ

スクリーンメモリが足りません。作画など編集中のメモリを削除してデータ量を減らしてください。

□ 処理

作成したデータが256 K b y t eを越えてはいけません。

どれかデータを削除するか、同様なデータは、ライブラリコールなどを使用して、画面を作成すれば、メモリを減らす事ができます。

■ メッセージ

コピー元のデータにエラーがあります。エラーのあるスクリーンを削除してください。

□ 処理

基本的なエラーです。

このエラーがとれない場合には、

<ul style="list-style-type: none"> ・本ソフトのバージョン ・ZM-30のバージョン ・パソコン機種名 ・MS-DOSバージョン ・使用環境 (CONFIG.SYS AUTOEXEC.BAT...) <p>を確認の上、シャープお客様ご相談窓口(裏表紙参照)までご連絡ください。</p>	※
--	---

エラーメッセージ

■ メッセージ

コピー元のD I Vにはデータがありません。

□ 処理

何も設定されていないディビジョンはコピーできません。

■ メッセージ

データにエラーがあります。

P C 9 8をリセットし再度トライしてください。それでもこのメッセージがでるようなら、サービスセンターまで連絡してください。

□ 処理

基本的なエラーです。

このエラーがとれない場合には、付・5ページの※と同様に願います。

■ メッセージ

他のD I Vにテンキーが存在します。同一スクリーン内にテンキーモードは一つしか作ることができません。

□ 処理

画面構成を再考してください。

■ メッセージ

他のD I Vに文字入力が存在します。同一スクリーン内に文字入力モードは一つしか作ることができません。

□ 処理

画面構成を再考してください。

■ メッセージ

同一スクリーン内でテンキーと文字入力は同時に使用できません。

□ 処理

画面構成を再考してください。

■ メッセージ

コピーできません。スクリーンが未登録です。

□ 処理

未登録のスクリーンはコピーできません。

■ メッセージ

削除できません。スクリーンが未登録です。

□ 処理

未登録のスクリーンは削除できません。

■ メッセージ

指定したスクリーンライブラリが指定元と同じなので無効にします。

□ 処理

呼出もとと同じディビジョンはスクリーンライブラリとして使用できません。

作画中メッセージ**■ メッセージ**

グラフィックが登録されていません。

□ 処理

グラフィックライブラリが登録されていません。

表示しようとしているライブラリを登録してください。

■ メッセージ

メモリをオーバーします。

メモリが足りません。

□ 処理

作画データが編集バッファをオーバーした。

作画データ（ライブラリデータ）をいくつかのライブラリに分割してください。

■ メッセージ

コマンド総数がメモリをオーバー。

□ 処理

作画データが編集バッファをオーバーした作画データ（ライブラリデータ）をいくつかのライブラリに分割してください。

■ メッセージ

サブルーチンコールが8回を超えた。

□ 処理

ライブラリのネスティングが8回を超え9回目の時に表示されるサブルーチンコールは8回以上できません。

■ メッセージ

呼出元と呼出先が同じです。

□ 処理

ライブラリの呼出元と呼出先が同じ時に表示されます。

ライブラリの挿入&削除などを行ってライブラリのNoに変更があった場合にこのエラーが表示されます。ライブラリのNoをよく確認してください。

■ メッセージ

選択できません。

□ 処理

ブロック選択内に図形がありません。

グループの設定を確認してください。

図形は始点&終点を検索します。

■ メッセージ

選択した図形が領域をオーバー。

□ 処理

(拡大, 回転) 選択した図形がスクリーンをオーバーします。

(拡大, 回転) スクリーンの範囲内の図形を選択してください。

■ メッセージ

コピー先が領域をオーバーします。

□ 処理

(メモリロード) コピー先がスクリーンをオーバーします。

(メモリロード) スクリーン内にコピーを行ってください。

■ メッセージ

入力した値にエラーがあります。

□ 処理

入力値が誤っています。

正しい値を入力してください。

[2] パターン編集エラーメッセージ

■ メッセージ

範囲の指定が違います。

□ 処理

ペイントする範囲の指定がX方向またはY方向のいずれかが0です。

始点・範囲を再設定してください。

移動・コピーする範囲の指定がX方向またはY方向のいずれかが0です。

範囲を再設定してください。

■ メッセージ

図形サイズが正しくありません。

□ 処理

直線の指定がX方向・Y方向ともに0です。

始点・範囲を再設定してください。

円・円塗の半径の指定が0です。

中心点・半径を再設定してください。

矩形・矩形塗の範囲の指定がX方向・Y方向ともに0です。

始点・範囲を再設定してください。

■ メッセージ

パターンが200個登録されています。

パターンの最大登録数は200です。

これ以上、パターンの挿入ができません。

□ 処理

パターンの挿入で登録数が200です。

これ以上は登録できません。

■ メッセージ

パターンの登録データがない為コピーできません。

□ 処理

パターンのコピーで指定されたパターンが未登録です。

■ メッセージ

パターンの登録データがない為、削除できません。

□ 処理

パターンの削除で指定されたパターンが未登録です。

[3] データ転送中メッセージ

■ メッセージ

【ONL_***】** SYSTEMのエラーです。PC98をリセットし再度トライしてください。それでもこのメッセージがでるようなら、サービスセンターまで連絡してください。

□ 処理

基本的な通信でのエラーです。パソコンを変える事により、エラーが発生しない事もあります。

このエラーがとれない場合には、付・5ページの※と同様に願います。

■ メッセージ

通信出来ません。次の項目を確認してください。

ケーブルが接続されていますか？

ZM-30が【初期メニュー】になっていますか？

□ 処理

ZM-30側にケーブルが接続されていないとき、またはZM-30が【初期メニュー】になっていない場合に表示されます。

ケーブルがクロスケーブルである事を確認し、接続を確認し、ZM-30背面のボタンを押して【初期メニュー】にしてください。

■ メッセージ

RS232Cの初期化に失敗しました。PC98をリセットし再度トライしてください。それでもこのメッセージがでるようなら、このコンピュータでは、動作できません。

□ 処理

基本的な通信でのエラーです。パソコンを変える事により、エラーが発生しない事もあります。

このエラーがとれない場合には、付・5ページの※と同様に願います。

■ メッセージ

ケーブルが接続されていませんPC98側にケーブルが接続されていないか、PC98側のケーブルの4-5番ピンが短絡されていません。

□ 処理

パソコン側にケーブルが接続されているか確認してください。

コネクタの配線を確認してください。

■ メッセージ

通信エラーが発生しました。PC98をリセットし再度トライしてください。

それでもこのメッセージがでるようなら、サービスセンターまで連絡してください。

□ 処理

基本的な通信でのエラーです。パソコンを変える事により、エラーが発生しない事もあります。

このエラーがとれない場合には、付・5ページの※と同様に願います。

■ メッセージ

ONL_CNONTONL ZM-30のデータにエラーがあります。再度全データを転送してないとオンライン通信は行えません。

□ 処理

転送メニューをクリックして再度データをZM-30に転送してください。

- メッセージ
ZM-30と接続できません。ZM-30側のコネクタが接続されているか確認してください。ZM-30側を【初期メニュー】に切り替えてください。

- 処理
ZM-30側にケーブルが接続されていないとき、またはZM-30が【初期メニュー】になっていない場合に表示されます。
ケーブルの接続を確認し、ZM-30正面の「モード」キーを押して【初期メニュー】にしてください。

- メッセージ
モードの切替できません。ZM-30側のコネクタが接続されているか確認してください。ZM-30側を【初期メニュー】に切り替えてください。

- 処理
ZM-30側にケーブルが接続されていないとき、またはZM-30が【初期メニュー】になっていない場合に表示されます。
ケーブルの接続を確認し、ZM-30正面の「モード」キーを押して【初期メニュー】にしてください。

- メッセージ
データが異なります。ZM-30内のデータと読み込んだデータが異なります。
再転送してください。

- 処理
転送メニューをクリックして再度データを転送してください。

- メッセージ
ZM-30のバージョンが違います。
オンライン転送を行うときは、ZM-30のバージョン1.55以降をご使用ください。

- 処理
詳しくは、サポートセンターまで。

〔4〕 アプリケーション環境エラー

- メッセージ
PC98のメモリが足りません本ソフトウェアを起動させるにはメインメモリに400Kbyte以上の空き領域が必要です

- 処理
パソコンの環境を整備する必要があります。CONFIG.SYSの中にMOUSE.SYS:GRAPH.SYS:EMM*.SYS以外にパソコンのメモリを圧迫するものがあれば、本ソフトウェアをご使用の際には、はずして使用するか、アプリケーションごとに、アッドドライブする必要があります。
FEPなどは、EMSやハイメモリ対応のものを使用すると、メインメモリを圧迫しません。

■ メッセージ

ページフレームが4ページ連続ではありません。

□ 処理

EMS領域のページフレームを4ページ連続にしてください。
指定方法はご使用のEMSドライバのマニュアルを参照願います。

■ メッセージ

EMS領域が確保出来ません。EMS領域として約1Mbyteが必要です。

□ 処理

EMS領域を拡張してください。
指定方法はご使用のEMSドライバのマニュアルを参照願います。

■ メッセージ

EMSドライバが組み込まれていないので処理を中止します。

□ 処理

EMSドライバを組み込んでください。

■ メッセージ

EMSのページフレームアドレスの指定が異なります。
EMSページフレームアドレスをC000より指定してください。

□ 処理

指定方法はご使用のEMSドライバのマニュアルを参照願います。

■ メッセージ

グラフィックスドライバが組み込まれていません。
マウスドライバが組み込まれていません。

□ 処理

ドライバを組み込んでください。

■ メッセージ

DOSのバージョンが違います。Ver 3.30A以上を使用してください。

□ 処理

MS-DOS Ver 3.30A以上を使用してください。

■ メッセージ

表示モードの設定が違います！！
4096色中16色モードに設定してください。

□ 処理

拡張グラフィックスモードでお使いください。パソコンのマニュアルを参照願います。

〔5〕 ファイル読み書き時エラー

■ メッセージ

ファイルが見つかりません。

□ 処理

指定されたファイルが存在しません。パス名を変更してください。

■ メッセージ

ディスクがセットされていません。

□ 処理

指定されたドライブにディスクがセットされていません。
ディスクをセットしてください。

■ メッセージ

ディスクが書き込み禁止です。

□ 処理

ディスクのライトプロテクトをはずしてください。

■ メッセージ

指定のドライブはありません。

□ 処理

ドライブ名を確認して入力してください。

■ メッセージ

ドライブの準備ができていません。

□ 処理

指定されたドライブにディスクがセットされていません。
ディスクをセットしてください。

■ メッセージ

ディスクにエラーがあります。

□ 処理

ご使用になっているディスクは、未フォーマットのものか、もしくはすでに破壊
されている可能性があります。
再フォーマットしてください。

■ メッセージ

ディスクが満杯です。ディスクを交換してください。

□ 処理

ディスクを交換してください。

エラーメッセージ

■ メッセージ

バックアップファイルが作成できません。

□ 処理

ディスクを交換してください。

■ メッセージ

ファイル書き込みエラー

PC98をリセットし再度トライしてください。それでもこのメッセージがでるようなら、サービスセンターまで連絡してください。

□ 処理

ディスクを交換してください。

■ メッセージ

ファイル読み込みエラー

PC98をリセットし再度トライしてください。それでもこのメッセージがでるようなら、サービスセンターまで連絡してください。

□ 処理

ディスクを交換してください。

■ メッセージ

ZM-30ファイルではありません。

□ 処理

指定されたファイルはZM-30のファイルではありません。他のファイルの拡張子を書き換えるだけでは読み込めません。

■ メッセージ

データのサイズが正しくありません。データにエラーがあります。

□ 処理

データが破壊されている可能性があります。

付・5ページの※と同様に願います。

〔6〕 ファイル管理エラー

■ メッセージ

指定ファイルが見つかりません。

ファイルがオープンできません。

ファイルの指定が違います。

□ 処理

ファイル名もしくはパス名を再設定してください。

■ メッセージ

ファイルのデータが正しくありません。

□ 処理

データが破壊されている可能性があります。
付・5ページの※と同様に願います。

■ メッセージ

設定値にエラーがあります。

(開始>終了)

N oを再設定してください。

□ 処理

N oを再設定してください。

■ メッセージ

データオーバーです！！

□ 処理

コピー先のファイルのデータ量が256 Kbyteを越えるとき。
コピー先のファイルのデータを整理し256 Kbyteに納まるようにしてください。
または、1グループが64 Kbyteを越えるとき。

■ メッセージ

メモリが足りません。

□ 処理

ブロックコピーで一度に64 kbyteのメモリを越えるものはコピーできません。コピー範囲を分割してコピーしてください。

■ メッセージ

コピー先のN oが大きすぎます。

□ 処理

N oを再設定してください。

■ メッセージ

コピー先のグループN oが大きすぎます。

□ 処理

コピーするメッセージグループN oの範囲が多すぎます。
N oを再設定してください。

■ メッセージ

コピー先ファイルのメモリが足りません。

□ 処理

コピー先のファイルのデータ量が256 Kbyteを越えるとき。

コピー先のファイルのデータを整理し256 Kbyteに納まるようにしてください。

または、1グループが64 Kbyteを越えるとき。

■ メッセージ

コピー元ファイルの読み出しができません。

コピー先ファイルの読み出しができません。

コピー先ファイルの書き込みができません。

□ 処理

ファイル名またはパス名を再設定してください。

[7] 印刷中のエラーメッセージ

■ メッセージ

ZMSE.EXEが見つかりません！！

□ 処理

カレントにZMSE.EXEが見つかりません。動作中にシステムディスクを抜かないでください。

■ メッセージ

データにエラーがあります ERR No **

□ 処理

データが破壊されている可能性があります。

付・5ページの※と同様に願います。

■ メッセージ

プリンタの準備ができていません。

□ 処理

プリンタがレディー状態ではありません。プリンタをオンラインにセットし、再試行してください。

■ メッセージ

設定値にエラーがあります。(開始>終了) Noを再設定してください。

□ 処理

印刷実行で印刷終了Noが開始Noより小さい時 Noを再設定してください。

[8] スクリーン編集集中警告メッセージ

■ メッセージ

【****モードメモリ設定異常】

□ 処理

- ・モードで指定したメモリが有効範囲範囲（0～9999）外です。
（編集途中でPC機種を変更した場合に発生する可能性が高い）
- ・モードで指定したメモリNoが設定機種の範囲外です。
 - 1)汎用シリアル -----メモリNoが（1～1999）以外です。
 - 2)三菱AnA
AnN -----ビットデバイスの先頭メモリNoが16の倍数ではない。
（リレー／グラフィックリレーをく）
 - 3)光洋 -----以下のメモリを越えたとき

D	2815
R	127
 - 4)AB -----メモリNoが999を越えている。
 - 5)日立
HIDIC-S10/2 α
HIDIC-S10/4 α -----以下のメモリを越えたとき。

YW	1ff
GW	1ff
RW	1ff
FW	bff
2 α DW	fff
4 α DW	7ff
XW	1ff
TS	1ff
TC	1ff
- ・モードで指定したメモリデバイスが設定機種の範囲外です
 - 1)SHARP JW -----09000～99776 ｺ0～ｺ1576
 - 2)三菱AnA
AnN -----X,Y,D,M,L,B,W,R
 - 3)OMRON -----DM,CH,HR,LR,AR
 - 4)安川 -----40001～49999 00001～09999
 - 5)TOYOPUC -----D,MW,KW,R,LW,XW,YW
 - 6)FUJI FFU -----WM,WK,WB,W30,W31,W32,W33,W34
 - 7)日立 HIZAK(H) -----WR,WM
 - 8)光洋 -----R2000～7377 R40600～40777
 - 9)AB -----N07,B03,N09,B10,B18,N19,B28,N29
 - 10)日立
ABS
HIDIC-S10/2 α
HIDIC-S10/4 α -----YW,GW,RW,FW,DW,XW,TS,TC

- 11)松下 -----DT,WR,WL,Ld,FL,WX,WY
- 12)FUJIN -----D,W,M,L,X,Y
- 13)YOKOGAWA -----D,B,I,E

・メモリを再設定してください。

■ メッセージ

【****モードメモリオーバー】

□ 処理

・モードで指定したメモリがZM-30とPC間で、一度に通信できるブロックの範囲を越えました。(パラメータ数が多い場合など)

- 1)汎用シリアル -----2000を越えた場合
- 2)OMRON -----29
- 3)AnA/AnN-----WORD DEVICE :64 BIT DEVICE: 32
- 4)松下 -----27
- 5)その他 -----42

(例)

PLC三菱A2A

グラフィックリレーモード メモリ M200 リレー数33 パラメータ数30

このときM200はBIT DEVICEなので最大数は32ワードですから

M200は16の倍数でないので

$$30+(200+33-192)/16 > 32$$

となり警告が表示されます。

・メモリを変更するか、パラメータ数、メモリ数を減らしてください。

■ メッセージ

【スイッチメモリ設定異常】

□ 処理

- ・スイッチで指定したメモリが有効範囲範囲(0~9999)外です。
- ・スイッチで指定したメモリNoが設定機種の種類範囲外です。
...メモリ範囲は"モードメモリ設定異常"と同じです
- ・メモリを再設定してください。

■ メッセージ

【ランプメモリ設定異常】

□ 処理

- ・ランプで指定したメモリが有効範囲範囲(0~9999)外です。
- ・ランプで指定したメモリNoが設定機種の種類範囲外です。
...メモリ範囲は"モードメモリ設定異常"と同じです
- ・メモリを再設定してください。

■ メッセージ

【データ表示メモリ設定異常】

□ 処理

- ・データ表示で指定したメモリが有効範囲範囲（0～9999）外です。
- ・データ表示で指定したメモリNoが設定機種の範囲外です。
...メモリ範囲は"モードメモリ設定異常"と同じです
- ・メモリを再設定してください。

■ メッセージ

【データ表示 小数点 >= 桁数】

□ 処理

- ・データ表示で指定した小数点の位置が桁数以上になっています。
- ・小数点の数を減らすか桁数を増やしてください。

■ メッセージ

【データ表示メモリオーバー】

□ 処理

- ・データ表示で指定した文字列表示、もしくは文字表示の1データのメモリがZM-30とPC間で、一度に通信できるブロックの範囲を越えました。
...メモリ範囲は"モードメモリオーバー"と同じです。
- ・文字列表示の表示バイト数もしくは、文字表示の表示文字数を減らしてください。

■ メッセージ

【スイッチメッシュずれ】

□ 処理

- ・配置されているスイッチの座標が、ZM-30のスイッチメッシュの座標と一致しません。
- ・再設定の必要があります。

■ メッセージ

【テンキースイッチメッシュずれ】

□ 処理

- ・配置されているテンキースイッチの座標が、ZM-30のスイッチメッシュの座標と一致しません。
- ・再設定の必要があります。

■ メッセージ

【スイッチがオーバーラップ領域外です】

□ 処理

- ・オーバーラップ内のスイッチの座標が、オーバーラップの範囲外に配置されています。
- ・スイッチの領域を再設定してください。

■ メッセージ

【テンキースイッチがオーバーラップ領域外です】

□ 処理

- ・オーバーラップ内のテンキースイッチの座標が、オーバーラップの範囲外に配置されています。
- ・スイッチの領域を再設定してください。

■ メッセージ

【テンキー間接かブロックが使用されています】

□ 処理

- ・汎用シリアルするときテンキーブロックダイレクトは、使用できません。
- ・テンキーのモードを変更してください。

■ メッセージ

【ブロック領域が設定されていません】

□ 処理

- ・テンキーモードで、ブロック/ブロックダイレクトのとき、ブロックの位置が設定されていません。
- ・位置を設定してください。

■ メッセージ

【設定されたバッファは登録されていません】

□ 処理

- ・サンプリング表示モードで指定した、バッファのカウント数が0です。
- ・サンプリングバッファのカウント数を登録してください。

■ メッセージ

【演算スイッチ内のメモリ設定異常】

□ 処理

- ・演算スイッチで指定したメモリが有効範囲範囲（0～9999）外です。
- ・演算スイッチで指定したメモリNoが設定機種の範囲外です。
...メモリ範囲は"モードメモリ設定異常"と同じです
- ・メモリを再設定してください。

■ メッセージ

【文字入力スイッチメッシュずれ】

□ 処理

- ・配置されている文字入力スイッチの座標が、ZM-30のスイッチメッシュの座標と一致しません。
- ・再設定の必要があります。

■ メッセージ

【文字入力スイッチがオーバーラップ領域外です】

□ 処理

- ・オーバーラップ内の文字入力スイッチの座標が、オーバーラップの範囲外に配置されています。
- ・スイッチの領域を再設定してください。

■ メッセージ

【サンプリング表示 小数点 \geq 桁数】

□ 処理

- ・サンプリング表示で指定した小数点の位置が桁数以上になっています。
- ・小数点の数を減らすか桁数を増やしてください。

■ メッセージ

【サンプルバッファメモリオーバー】

□ 処理

- ・サンプルバッファで指定したメモリがZM-30とPC間で、一度に通信できるブロックの範囲を越えました。(モードメモリオーバ参照)
- ・サンプルバッファの分割数などを減らしてください。

索引

[あ]

アイコンの操作 3・5
移動 6・32、8・31、8・35
色の設定 6・20
印刷 11・1
印刷項目 11・6
インストール 2・1
円 6・26
円グラフ 7・48
円弧 6・26
円ペイント 6・27
扇形 6・28
オーバラップ 3・2 6・9 6・13
オフセット 6・45
オプション 5・9
オンライン編集 13・1

[か]

回転 6・39、8・36
外字 8・33
書込エリア 5・4
拡大&縮小 6・38
画面コピー 9・1
環境 6・8
環境設定 6・40、9・2、11・4
漢字入力 3・4
起動方法 4・1
矩形 6・25
矩形面取り 6・29
矩形ペイント 6・25
グラフィック
（ボード、デジスイッチ、タイマ等） 14・1
グラフィックライブラリ 8・5
グラフィックライブラリのコピー 12・5
グラフィックライブラリ編集 8・6
グラフィックリレーモード 7・57
グラフィックモード 7・53
グラフモード 7・41
コピー 6・6、6・32、8・28、8・32、8・35
コメント 6・12、6・46、8・30

[さ]

作画アイコン 6・19
作画消去 6・43
作画メニュー 6・19
削除 6・7、6・33、8・29
サンプリングモード 7・77
システム設定 5・1
スイッチ 6・47
スイッチの移動 6・53
スイッチの色指定 6・51
スイッチの削除 6・53
スイッチの配置 6・50
スイッチへの文字配置 6・51
スクリーン 6・1
スクリーン構成 3・1
スクリーンブロック 8・15
スクリーンライブラリ 6・17
線種選択 6・21
挿入 6・7、8・28

[た]

タイルパターン 6・20、8・23
ダイレクトブロック 8・10
ダイレクトモード 7・16
楕円 6・29
縦バーグラフ 7・42
ダミー 6・67
直線 6・25
通信パラメータ 5・3
ディビジョン 6・2
データ表示 6・30、6・61
データ編集 6・1
テンキースイッチ 7・24 7・32
テンキー範囲表示 7・34
テンキーブロック 8・18
テンキーブロック表示領域 7・36
テンキーモード 7・21
テンキーモード（間接形式） 7・37
テンキーモード（直接形式） 7・39
テンキーモード（ブロック形式） 7・30
転送 10・1
動作環境 1・4

統計グラフ (円グラフ) 7・71
統計グラフ (縦バー) 7・65
統計グラフモード 7・64
統計グラフ (横バー) 7・69
登録 8・32、8・36
ドット 6・25
トレンドモード 7・60

[な]

内部指令 7・55
入力テンキー 3・6

[は]

背景色 6・11、6・46
バーコード設定 5・8
パターン 6・28、8・25
パターン
(ISO7000準拠のシンボル、絵記号) 14・4
バッファリングエリア 5・7
ハードコピー 6・8
パネルメータ 7・50
パラメータ 6・44、11・3
表示 6・9
描画 6・22
ファイル管理 12・1
ファイルコメント 5・6
ファイルのコピー 12・2
ファイルの削除 12・2
ブザー&バックライト設定 5・5
ブロック移動 6・35
ブロックコピー 6・34、12・3
ブロック削除 6・36
ペイント 6・27、8・30、8・35
ページブロック 8・8
ページモード 7・11
変更 8・30
変更メニュー 6・39
編集機種変更 5・8
編集内ボタン 8・30
編集ボタン 8・28
編集メニュー 6・31
補助 6・67、8・30、8・35
本体言語表示 5・8

[ま]

マウス操作 3・3
ミラー 8・32、8・36
メッセージ 8・1
メッセージの管理 12・6
メモ리카ード設定 5・8
メモリ使用状況 6・46
メモリセーブ 6・37
メモリロード 6・37
文字とスイッチの色合わせ 6・52
文字とランプの色合わせ 6・59
文字入力 6・23
文字入力モード 7・74

[や]

横バーグラフ 7・46
呼出 6・5
読込エリア 5・4

[ら]

ライブラリ 6・22
ライブラリ (標準装備) 14・6
ライブラリ (標準装備) の編集 14・1
ラインパターン 8・21
ランプ 6・54
ランプの削除 6・60
ランプの移動 6・60
ランプの色指定 6・58
ランプの配置 6・57
ランプへの文字配置 6・59
リレーモード 7・2
リレーサブモード 7・8
領域指定 3・6
連続直線 6・22

[A、B、C]

HELPプログラムのコピー 2・5
M消去 6・68
PC機種設定 5・2
RUN/BZ信号 5・6
RPT (リピート) 6・66
RPTパラメータ 6・67
SUB1メニュー 6・5
SUB2メニュー 6・8
SUB3メニュー 6・11
UNDO 6・42

改訂履歴

版、作成年月は表紙の右上に記載しております。

版	作成年月	改訂内容
初 版	1993年 7 月	—————
改訂 1.1 版	1993年10月	・説明改善
改訂 1.2 版	1998年 3 月	・ソフトウェアバージョンV1.11に対応する改訂

● 商品に関するお問い合わせ先

シャープマニファクチャリングシステム(株)

首都圏営業部 〒162-8408 東京都新宿区市谷八幡町8番地 ☎(03)3235-7351
 中部営業部 〒454-0011 名古屋市中川区山王3丁目5番5号 ☎(052)332-2691
 豊田営業所 〒471-0833 豊田市山之手8丁目124番地 ☎(0565)29-0131
 近畿営業部 〒545-0014 大阪市阿倍野区西田辺町1丁目19番20号 ☎(06)606-5459
 広島営業所 〒731-0113 広島市安佐南区西原2丁目13番地4号 ☎(082)875-8611

● アフターサービスについてのお問い合わせ先

シャープシステムサービス(株)

札幌技術センター 〒063-0801 札幌市西区二十四軒1条7丁目3番17号 ☎(011)641-0751
 仙台技術センター 〒984-0002 仙台市若林区卸町東3丁目1番27号 ☎(022)288-9161
 宇都宮技術センター 〒320-0833 宇都宮市不動前4丁目2番41号 ☎(028)634-0256
 前橋技術センター 〒371-0855 前橋市間屋町1丁目3番7号 ☎(027)252-7311
 東京フィールド
 サポートセンター 〒114-0012 東京都北区田端新町2丁目2番12号 ☎(03)3810-9962
 横浜技術センター 〒235-0036 横浜市磯子区中原1丁目2番23号 ☎(045)753-9583
 静岡技術センター 〒422-8006 静岡市曲金6丁目8番44号 ☎(054)283-9497
 名古屋技術センター 〒454-0011 名古屋市中川区山王3丁目5番5号 ☎(052)332-2671
 金沢技術センター 〒921-8801 石川県石川郡野々市町字御経塚町1096の1 ☎(076)249-9033
 大阪フィールド
 サポートセンター 〒547-8510 大阪市平野区加美南3丁目7番19号 ☎(06)794-9721
 岡山技術センター 〒701-0301 岡山県都窪郡早島町大字矢尾828 ☎(086)292-5830
 広島技術センター 〒731-0113 広島市安佐南区西原2丁目13番4号 ☎(082)874-6100
 高松技術センター 〒760-0065 高松市朝日町6丁目2番8号 ☎(087)823-4980
 松山技術センター 〒791-8036 松山市高岡町178の1 ☎(089)973-0121
 福岡技術センター 〒816-0081 福岡市博多区井相田2丁目12番1号 ☎(092)572-2617

※上記の所在地・電話番号などは変わることがあります。その節はご容赦願います。

シャープ株式会社

本社 〒545-8522 大阪市阿倍野区長池町22番22号
 東京支社 〒261-8520 千葉市美浜区中瀬1丁目9番2号

シャープマニファクチャリングシステム株式会社

本社 〒581-8581 大阪府八尾市跡部本町4丁目1番33号

お客様へ……お買いあげ日、販売店名を記入されますと、修理などの依頼のときに便利です。

お買いあげ日	年	月	日
販売店名			
	電話 ()	局	番